

1192 - Rollenspiel

# Minnesang



Abenteuer 25



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	Die Abenteuerhintergründe .....	6
1.1	Der Verliebte.....	6
1.2	Die Verfolgte.....	8
1.3	Der Vermittler .....	9
2	Das Abenteuer beginnt.....	11
3	Ankunft in Mouteburc .....	12
3.1	„Der Werking“ .....	12
3.2	Burg Mouteburc.....	13
3.3	Die Burgschenke .....	14
4	Die Optionen der Helden.....	15
5	Einkehr und Unterkunft.....	15
6	Die Nacht auf den 3. Februarius.....	16
7	Der 3. Februarius .....	17
7.1	Frühstück.....	17
7.2	Ankunft neuer Gäste.....	17
7.3	Gesang und Tanz in der Schenke .....	18
8	Der 4. Februarius .....	20
8.1	Abgesagt .....	20
8.2	Kleine Pflanzenkunde (optional) .....	20
8.3	Welcher Pfeil mag treffen? .....	21
8.3.1	Der Wettbewerb .....	21
8.3.2	Die erste Verdächtigung.....	21
8.3.3	Neue Gäste.....	21
8.3.4	Die zweite Verdächtigung.....	21
8.3.5	Die dritte Verdächtigung.....	22
8.3.6	Die vierte Verdächtigung .....	23
8.4	Was nun? .....	23
8.5	Akrobatik, Tanz und Gesang im Rittersaal .....	24
8.5.1	Hochzeitspläne.....	25
8.5.2	Genesung.....	25
9	Die Nacht auf den 5. Februarius.....	25
10	Der 5. Februarius .....	25
10.1	Ein Fingerzeig (optional).....	25
10.2	Der Bardenwettstreit.....	26

10.2.1	Der Vormittag.....	27
10.2.2	Bei Tische.....	27
10.2.3	Ein schnelles Gericht.....	28
10.2.4	Der Nachmittag.....	28
10.3	Der Ausklang.....	28
10.3.1	Stiller Abgang.....	28
10.3.2	Lauter Abgang.....	29
10.3.3	Ein Übergriff.....	29
10.3.4	Zur Ruhe.....	29
11	Die Nacht auf den 6. Februarius (Neumond).....	30
11.1	Die geruhsame Nacht (Variante 1).....	30
11.2	Die unterbrochene Nachtruhe (Variante 2).....	30
11.3	Die turbulente Nacht (Variante 3).....	30
12	Der 6. Februarius.....	31
12.1	Frühstücksgespräche.....	31
12.2	Ein Zwischenfall am Tor.....	31
12.3	Wer geht nach Passau?.....	33
13	Das Ende des Abenteuers.....	33

## Anhang

Hintergrund: Mouteburc, Lage und Pläne  
Liedtexte  
Aufzeichnungen zum Bilsenkraut

## Vorbemerkungen

**Minnesang** spielt in Mouteburc, einem fiktiven Ort, der als ausgearbeiteter Schauplatz in der Bibliothek der 1192-Webseite verfügbar ist. Bei diesem Abenteuer stehen Musik, Gesang und Tanz im Mittelpunkt und die Helden können ihre diesbezüglichen Fertigkeiten schulen oder unter Beweis stellen. Insgesamt sollte die Geschichte eine ausgelassene Feierstimmung transportieren.

Gleichwohl können die Helden drei miteinander verwobene Handlungen erleben: Ein verliebter Sänger greift zu drastischen Mitteln, um seine Geliebte für sich zu bekommen, was die Helden hoffentlich verhindern können. Dann ist da noch eine Sängerin, die ein Schmählied auf einen Adligen verfasste, und sich nun vor dessen Zorn schützen muss; dies werden die Helden möglicherweise nur miterleben, ein beherztes Eingreifen ihrerseits kann jedoch unter Umständen erforderlich werden. Schließlich gibt es noch eine Verschwörung gegen den Papst und ihm nahestehende Kardinäle. Ein dritter Sänger wird durch ein Lied verschlüsselte Informationen übermitteln, wer, wann mit welchem Mittel getötet werden soll. Diese Verschwörung sollten die Helden aufdecken und dazu beitragen, dass die Verschwörer gefasst und die möglichen Anschlagsoffer zumindest gewarnt werden. Hier werden sie jedoch Hilfe erhalten. Wie bereits erwähnt, stehen musische Fertigkeiten und das Interagieren mit verschiedenen NSC klar im Vordergrund, während sich die Abenteuerhandlungen eher im Hintergrund abspielen. Da zahlreiche Charaktere auftreten, kommt es bei der Beschreibung zu einigen Wiederholungen, um es für den Meister übersichtlicher zu halten. Ich hoffe, es ist mir gelungen.

Bardenlieder spielen eine wichtige Rolle. Im Rittersaal der Webseite stehen die für das vorliegende Abenteuer vorgesehenen Lieder und darüber hinaus auch noch weitere universell einsetzbare Lieder zum Herunterladen bereit. Selbstverständlich handelt es sich dabei nicht um historisch korrektes Liedgut, vielmehr sollen die Musikstücke einerseits eine ganz konkrete Stimmung vermitteln und andererseits für heutige Ohren vergleichsweise „eingängig“ sein. Letztlich sind bei einigen speziellen Liedern auch die Inhalte entscheidend (z.B. bei „Fürst Erich“, „Swaz War Der Tag“ und „Zephyrus est in via“). Wie immer muss der Meister sorgfältig prüfen, ob das Liedgut zu den Vorstellungen und Erwartungen seiner Spielgruppe passt.

**Ort der Handlung:** Mouteburc

**Zeitraum:** 2. bis 7. Februarius 1193

### Zu den bildlichen Darstellungen

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

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

## 1 Die Abenteuerhintergründe

In diesem Abenteuer laufen drei Handlungsstränge parallel und unabhängig voneinander. Außerdem kommt es zu kleinen Ereignissen, an die in späteren Abenteuern angeknüpft wird. Damit der Meister leichter den Überblick behält, will ich daher vorab die drei Handlungen und die wichtigsten Personen vorstellen. Der chronologische Ablauf, in dem alle Handlungen berücksichtigt werden, folgt dann später.

### 1.1 Der Verliebte

Barde **Justus von Güldwazer** ist in Margarete, die Wirtin der Burgschenke verliebt. Seine Aussichten, von ihr erhört zu werden, schätzt er leider völlig falsch ein, denn tatsächlich besteht für ihn absolut keine Hoffnung.

Zutreffend ist jedoch seine Annahme, dass er den Mouteburcer Bardenwettstreit nicht gewinnen kann – auch wenn er sich bezüglich der Ursachen täuscht: Er vermutet nämlich, dass Künstler wie Maximilian von Rabenau bevorzugt werden. Dass es an seinem fehlenden Talent liegen könnte, ist für ihn ein völlig abwegiger Gedanke.

Justus ist bereits seit drei Tagen in der Burg zu Gast (er kam am Abend des 30. Ianuarius) und gelinde frustriert über den bescheidenen Erfolg seiner bisherigen Annäherungsversuche. Er hat sich vorgenommen, den Bardenwettstreit zu gewinnen, um so das Herz Margaretes zu erobern. Dazu will er seine schärfsten Konkurrenten aus dem Weg räumen, indem er deren Wein mit Gift versetzt.



Justus von  
Güldwazer

Margarete  
Wirtin

In der **Nacht auf den 3. Februarius** schleicht sich Justus nachts in die Burgapotheke und stiehlt drei Phiolen mit einem Sedativum. Dabei öffnet er mit einem Dietrich die Tür zum Hospital und dann die Zwischentür zur Apotheke; zu seinem Glück verschließt er diese Zwischentür hinter sich, so dass er von Wächter Odin nicht bemerkt wird (*siehe unten*). Auf dem Rückweg treibt ihn die Angst vor Entdeckung und er lässt die Tür zum Hospital ein zweites Mal unverschlossen zurück.

Das Fehlen des Sedativums bleibt zunächst unbemerkt. Folgende Hinweise können jedoch unter Umständen bekannt werden:

**Wächter Odin** hört bei seiner Nachtwache Geräusche im Arkadengang. Er stellt fest, dass die Tür zum Hospital unverschlossen ist, überprüft den Raum, findet dort aber nichts Verdächtiges, auch die Tür zur Apotheke ist verschlossen. Er verlässt daraufhin das Hospital, verschließt die Tür und setzt seine Wachrunde fort. Wenig später trifft er auf Heribert von Gutingi, der angeblich vom Abort aus dem Zeughausturm kommt.



Odin  
Burgwächter

Heribert von  
Gutingi

Fenja  
Heilerin

**Heribert von Gutingi** bemerkt, dass sich nachts die Tür des Schlafsaals öffnet und jemand hinausgeht. Dies ist nichts Ungewöhnliches. Er vermutet, dass derjenige zum Abort im Erdgeschoß des Zeughausturms will. Da auch Heribert kurz darauf dieses Ziel ansteuert, ist er verwundert, dass der Abort nicht besetzt ist, die Freude darüber ist jedoch größer als seine Verwunderung, weshalb er sich nichts weiter denkt und bald wieder in den Schlafsaal zurückkehrt. Dabei trifft er auf den von seinem Rundgang zurückkehrenden Wächter Odin.

**Fenja**, Heilerin der Burg, bemerkt am Morgen, dass die Tür zum Hospital unverschlossen ist.

**Fenja**, Heilerin der Burg, bemerkt am Morgen, dass die Tür zum Hospital unverschlossen ist.

Am **3. Februarius** schüttet Justus das Sedativum in den Wein. Dazu versucht er es zunächst morgens in der Burgschenke, doch es ist zu wenig los, und so fürchtet er, bemerkt zu werden. Außerdem ist sein Erz-Gegner Maximilian nicht zugegen. Sein nächster Versuch führt ihn nachmittags zu den Weinfässern in der Kelterei. Dies wäre eine gute Gelegenheit, von den Helden gesehen zu werden – falls diese sich bspw. anbieten, ein frisches Fass herbeizuschaffen. Justus zuckt dann zusammen und gibt vor, er habe austreten wollen und sich in der Tür geirrt. Er erntet heftige Schelte von Margarete, die Wasserabschlagen an diesem Ort überhaupt nicht duldet. Schließlich gelingt es ihm dann doch im Verlauf des späten Nachmittags, einige Weinkrüge in der übervoll besuchten Schenke zu „vergiften“. Dabei sollte er aus dramaturgischen Gründen unentdeckt bleiben.

Am **4. Februarius**, dem ersten Festtag, erwachen **Ioanna von Wizroz**, **Maximilian von Rabenau** und **Roland** mit Leibgrimmen, außerdem Wächterin **Sibylla**, Zimmermann **Heinrich** und seine Frau, Bognerin **Elisa**. Alle landen – teilweise schon in der Nacht - im Hospital, wo sie von **Fenja** und **Ida** versorgt werden.

Aimeric und Luisa von Mouteburc besprechen umgehend mit Fenja die Vergiftungen und mit Margarete den Ausfall der drei Barden. Als Folge beschließen sie, den Bardenwettstreit bis zur Genesung der Erkrankten zu vertagen, was bei Justus verbitterte Empörung hervorruft.

*Mögliche Indizien: Alle Erkrankten waren am Abend des Vortages in der Burgschenke und haben vom Wein getrunken, was aber nichts Besonderes sein sollte, da die Schenke überfüllt war und nahezu jeder Wein getrunken hat. Insofern ist fraglich, ob dies überhaupt erwähnt wird. Heinrich und Elisa haben aus dem gleichen Krug getrunken, was ebenfalls nicht zwingend verdächtig erscheint. Allerdings kann am Morgen des 4.2. eine leere Giftpirole unter einem Tisch in der Burgschenke gefunden werden. Sobald dies bekannt wird, überprüft Fenja die Apotheke und stellt fest, dass drei Phiolen mit einem Sedativum fehlen, das bei Überdosierung – vor allem in Verbindung mit Alkohol – für die Symptome der Erkrankten verantwortlich sein kann.*

Selbstverständlich sorgt der Vorfall für regen Gesprächsstoff und zahlreiche Mutmaßungen. Einige Verdächtigungen werden offen oder hinter vorgehaltener Hand ausgesprochen. In Verdacht geraten vor allem **Margarete**, **Kieni**, **Lukas von Debstedt** und **Heribert von Gutingi**.

Dass **Margarete** „giftigen Wein“ ausschenken soll, wird von den Einheimischen als völlig abwegig von der Hand gewiesen. Da jedoch ein Adliger, Aimerics Cousin Toumis, diesen Vorwurf erhebt, müssen Aimeric und Luisa ihn ernst nehmen und die beiden oder andere NSC treten womöglich an die Helden heran, um diesen „dummen Verdacht“ zu widerlegen.

**Kieni** wird verdächtigt, weil sie im Wald lebt und meist eher verschlossen ist. Den Vorwurf bringt Anna, die Kürschnerin vom Markt, ins Spiel. Anna weiß, dass ihr Mann Jakob früher erfolglos für Kieni schwärmte und sie vermutet, dass er noch immer eine Schwäche für sie hat.



Kieni  
Waldhüterin

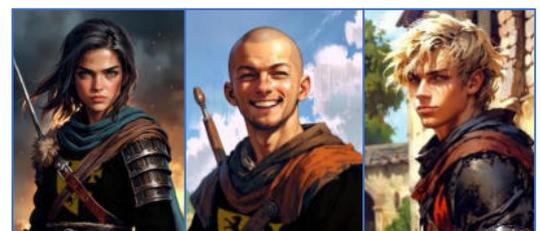
Lukas von  
Debstedt

**Lukas von Debstedt** und **Heribert von Gutingi** gelten als ernstzunehmende Teilnehmer des Bardenwettstreits, deren Siegaussichten durch den Ausfall der Vergifteten gestiegen sind. Lukas von Debstedt ist erst am Vortag angekommen, daher noch wenig bekannt. Gleichwohl lehnen einige seine Lieder und sein Auftreten ab, was ihm Antipathien einbringt. Heribert von Gutingi wurde in der Nacht, als das Gift gestohlen wurde, von Wächter Odin bemerkt, was ihn verdächtig macht (Wächter Odin äußert diesen Verdacht jedoch NICHT, er glaubt daran, dass Heribert lediglich zum Abort wollte. Außerdem gefällt ihm Heriberts Musik.)

Darüber hinaus können die Helden natürlich auch weitere Verdächtige in den Blick nehmen, möglicherweise zählt Justus ja bereits zum engeren Kreis.

Glücklicherweise verebben die Vergiftungssymptome im Verlaufe des 4. Februarius, so dass Luisa abends verkündet, der Bardenwettstreit werde bereits am Folgetag ausgetragen.

**Nachts** will Justus noch einmal die Gelegenheit ergreifen und die Instrumente seiner Konkurrenten sabotieren. Als er sich an Ioannas Laute zu schaffen macht, erwacht Ioanna und es kommt zu einem Handgemenge im finsternen Schlafsaal. Dabei rangeln **Justus**, **Ioanna**, **Heribert** und **Michal** miteinander, Gaukler **Anderlin** wirft sich auf Justus und kann ihn festhalten. Die Prügelei wird schließlich durch Hauptfrau **Maria** und Wächter **Balder** beendet, die mit Fackeln in den Raum kommen. Alle fünf Beteiligten haben leichte Blessuren erlitten, große Sorgen machen sich Heribert und Ioanna jedoch um die Schäden an ihren Lauten. Diese stellen sich erfreulicherweise als nicht so schwerwiegend heraus und können schnell repariert werden. (Bognerin Elisas Kenntnisse erweisen sich als hilfreich.) Als Ioanna eine Saite austauscht, bemerkt sie Blut an ihrer Laute und eine kleine Beschädigung, aus der ein Splitter hervorragt.



Maria  
Hauptfrau

Balder  
Wächter

Anderlin  
Akrobat

Dies kann den Helden ein wichtiger Hinweis sein, denn Justus blutet am rechten Zeigefinger, in dem ein Holzsplitter steckt, der offenkundig aus Ioannas Laute stammt, was ihn somit auf „handhafter Tat“ überführen kann.

Justus streitet zunächst alles ab und behauptet, Heribert sei der Schuldige. Er habe ihn beim Herumschleichen ertappt und sich auf ihn geworfen, dann sei das Handgemenge ausgebrochen. Anderlin wird jedoch letztlich berichtigen, dass es Justus war, der herumgeschlichen sei. Heribert habe deutlich vernehmbar „geatmet“ und sei erst wach geworden, als Ioanna aufschreckte.

Überführt tritt Justus' Verbitterung zutage: Er kann es nicht ertragen, wie die holde Wirtin durch stümperhaftes Geklimper herabgewürdigt werde. Nur er selbst sehe ihre Schönheit und verstehe ihr Verlangen. Nur er selbst könne ihr gerecht werden. Er wird jedoch vom Wettbewerb am 5. Februarius ausgeschlossen und der Burg verwiesen. Aus seinem Vermögen von 37 Silberpfennigen erhalten die sechs „Vergifteten“ Ioanna, Maximilian, Roland, Sibylla, Heinrich und Elisa jeweils 5 Pfennige als Entschädigung und jeder darf Justus zwei Backenstrieche geben.

In der **Neumondnacht auf den 6. Februarius** wird Justus versuchen, in die Burg einzudringen, um Margarete zu entführen. Bewaffnet mit einem Dolch kann er seiner Angebeteten sogar gefährlich werden, da er sie lieber tot als in den Händen eines anderen sehen will.

### 1.2 Die Verfolgte

Die Verfolgte ist **Irina von Hainfeld**. Sie ist eine Bardin, die gerne mit einer Schalmei spielt und mit kräftiger Stimme singt. Bekannt (oder berüchtigt) ist sie dafür, dass sie mit spitzer Zunge singt, durch ihre Lieder weist sie gerne auf moralisch bedenkliches Verhalten hin. Für viele Zuhörer ist dies vergnüglich und nicht selten eine Genugtuung, doch allzu leichtfertig hat sie sich dadurch auch Feinde gemacht. Einer ihrer Feinde befindet sich unter den adligen Gästen: **Toumis von Strazloc**. Als Aimerics Cousin ist er vorübergehender Gast und wird die Musikerin schon bald erkennen. Ende des letzten Jahres spielt sie ein Schmählid auf Toumis' Schwiegervater **Erik von Strazloc** („Fürst Erich“), in dem sie ihn als lendenlahmen Schürzenjäger und schwachen Regenten verspottet. Erik und dessen Tochter **Annegret** (Toumis' Frau) verlangen daraufhin den Tod Irinas, doch ihr gelingt im letzten Moment die Flucht.



Irina von  
Hainfeld

Toumis von  
Strazloc

Toumis soll die Familienschmach tilgen, kann bislang aber Irinas Spur nicht finden. Wie es der Zufall will, nimmt Irina am Bardenwettstreit teil und erkennt in Mouteburc ihren Verfolger, der zur Mittagsstunde am 3. Februarius eintrifft. Fortan hält sie sich im Hintergrund, hofft jedoch darauf, dass sie als Teilnehmerin des Wettbewerbs und Gast auf Burg Mouteburc von Aimeric und Luisa geschützt wird.

Am **Abend des 2. Februarius** spielt sie ihr Schmählid in der Burgschenke, was großes Gelächter und Begeisterung hervorruft. Sie wird von den Gästen lauthals aufgefordert, noch einmal das Lied vom „lahmen Huren-Erich“ zu spielen. Der Bitte kommt sie noch zweimal nach und die Zuhörer singen bereits bei der ersten Wiederholung begeistert mit.

Als am **Abend des 3.2.** die Rufe nach dem „Huren-Erich“ wieder laut werden, könnte den Helden auffallen, dass Irina ablehnt und mit dem Finger auf ihren Hals zeigt. Mit krächzender Stimme entschuldigt sie sich. Sie müsse sich schonen, um beim Wettstreit wieder kräftig zu sein. Stattdessen spielt sie aber eine beschwingte lustige Melodie auf der Schalmei.

*Eine Singen- (7+) oder Menschenkenntnis-Probe (11+) nährt bei den Helden den Verdacht, dass Irina schwindelt und nur vorgibt, ihre Stimme sei angeschlagen. Nur wenn sie guten Grund hat, den Helden zu vertrauen, wird sie ihnen die Hintergründe offenbaren.*

Unklar dürfte zu diesem Zeitpunkt das Verhältnis zwischen Aimeric und seinem Cousin Toumis sein, weshalb vorsichtiges Vorgehen angeraten ist. Aimeric hegt einerseits einige Sympathie für Toumis, kann jedoch dessen Frau Annegret und Schwiegervater Erik nicht ausstehen. Insofern belustigt ihn Irinas Lied in besonderem Maße, sobald er die Hintergründe kennt. Letzten Ende wird er sie schützen, das sollte jedoch sowohl Irina als auch den Helden vorerst verborgen bleiben.

### 1.3 Der Vermittler

Die zentralen Figuren dieser Handlung sind **Ericus**, ein Barde, der zur Mittagszeit am 3. Februarius eintrifft, und ein Vertreter der Bellatores Dei, vorzugsweise **Claudius** – falls die Helden ihm nicht bereits den Garaus gemacht haben (vgl. *Abenteuer 22: Unschuldig*). Claudius (oder ggf. ein anderer Bellatore) trifft erst während der Feierlichkeiten am 4. Februarius ein und mischt sich möglichst unauffällig unter das Volk.



Ericus  
Barde

Claudius

Wenn die Helden ihm begegnen, kann eine Gedächtnisprobe helfen, sich an ihn zu erinnern; die Schwierigkeit ergibt sich aus der Vergangenheit, hatten die Helden kaum mit ihm Kontakt, sollte die Probe mindestens mit 16+ oder gar 31+ gelingen, war einer der Helden kurzzeitig sogar in Claudius' Gewalt, reicht bereits eine Probe, die mit 4+ oder 7+ glückt.

Ericus wird vom Publikum nur „**der Mönch**“ genannt, weil er sich in eine braune Kutte kleidet und häufig lateinische Texte singt. Diese fangen oft wie ein getragener religiöser Gesang an, bevor Ericus dann zu einer fröhlichen Melodie wechselt, die zum Tanzen ermuntert. Auf eine instrumentale Begleitung verzichtet er. Sobald seine Zuhörer etwas angetrunken sind, trauen sie sich, mitzusingen, wenngleich die lateinischen Worte nicht unbedingt treffsicher ausgesprochen werden.

Die Teilnahme am Bardenwettstreit ist nur ein Vorwand. Tatsächlich ist Ericus ein Bote, der eine verschlüsselte Nachricht an Claudius übermittelt. Da ein für den 1. Martius geplanter Anschlagversuch auf das Leben des Papstes bereits im Vorfeld vereitelt wurde (*möglicherweise sind dafür sogar die Helden oder Herzog Leopold verantwortlich*), soll nun ein zweites, größeres Attentat folgen. Ericus' Auftrag lautet, einem unbekanntem Vertreter der Bellatores im Rahmen der Feierlichkeiten Anschlagziel, Tatwaffe und Datum durch codierten Gesang mitzuteilen. Bellatore Claudius soll diese Information dann innerhalb des Ordens weiterleiten.

Claudius ist und bleibt Ericus unbekannt. Er soll lediglich beim Wettstreit das Lied „Zephyrus est in via“ anstimmen. Es erzählt in drei deutschsprachigen Strophen einen alten Mythos: In der ersten Strophe verliebt sich der Gott Apollon in den schönen Spartaner Hyakinthos, in der zweiten Strophe wirft Apollon einen Diskus, den der eifersüchtige Zephyros in der Luft ablenkt und so Hyakinthos tötet. In der dritten Strophe trauert Apollon mit den Klagelauten „Ai! Ai!“ (Oh! Oh!) um den Toten und lässt aus dessen vergossenem Blut eine Blume (Hyazinthe) wachsen. Auf jede Strophe folgt ein lateinischer Refrain: „Zephyrus est in via. Discus eius appellatur Hyscyamus. Discus etiam eius Cardinales feriet. Idibus Aprilis fiet.“ (Zephyrus ist unterwegs. Sein Diskus heißt Hyoscyamus. Sein Diskus wird auch das Kardinalium treffen. An den Iden des Aprilis wird es geschehen.)

**Die Botschaft:** Zephyrus, der Hyazinth tötet, ist unterwegs. Der Geburtsname von Papst Coelestin III. lautet Hyazinth, also ist ein Attentat auf den Papst geplant. Sein Diskus – also die Mordwaffe – heißt Hyoscyamus. Das ist die lateinische Bezeichnung für das (schwarze) Bilsenkraut, was demnach als Gift zum Einsatz kommen soll und auch das Kardinalium, also enge Vertraute des Papstes dahinraffen soll. *Dazu zählt für Claudius auch der päpstliche Legat Pandulfus, der sich gerade in Passau aufhält, was ihn für Claudius zum direkten Anschlagziel macht.* Die Iden des Aprilis sind am 13.04.1193. An diesem Tag jährt sich die nachgeholtte Priesterweihe Coelestins zum zweiten Mal, was den Attentätern ein geeignetes, schicksalsträchtiges Datum für einen Anschlag zu sein scheint.

Maximilian von Rabenau wundert sich über den Inhalt der lateinischen Verszeilen und wendet sich deshalb an Ericus, was in einen Streit mündet, den die Helden miterleben sollten.

Falls niemand etwas dagegen unternimmt, wird Claudius schon bald nach Ericus' Vortrag beim Bardenwettstreit das Fest wieder verlassen und sich – sofern dieser noch lebt – mit Benjamin von Almeria in Passau treffen. Wahrscheinlich musste „Duxmajor Corvus“ – wie Almeria auch genannt wird - durch die Helden einige empfindliche Niederlagen einstecken, ist daher nicht allzu gut auf diese zu sprechen und momentan bemüht, sein Ansehen im Orden durch ein erfolgreiches Attentat wiederherzustellen.



Benjamin von  
Almeria

Um das Mordkomplott aufzudecken, bieten sich mehrere Möglichkeiten:

1. Die Helden erkennen Claudius.

Möglicherweise können sie ihn überwältigen und verhören. Ziehen sie Aimeric von Mouteburc ins Vertrauen, wird er die Helden höchstwahrscheinlich dabei unterstützen. Claudius erweist sich im Verhör als ziemlich zäh, so dass es durchaus einige Zeit dauern kann, bis er Informationen preis gibt.

2. Die Helden nehmen sich Barde Ericus vor.

Es gibt mehrere Gründe, auf Ericus aufmerksam zu werden: Er könnte in Bezug auf den vergifteten Wein als Verdächtiger gelten, sein lateinischer Text könnte Interesse wecken oder der Streit mit Maximilian Fragen aufwerfen. Bei einem Verhör wird er den Hyakinthos-Mythos erzählen, seine lateinischen Verse aber vorerst für sich behalten. Mit etwas Druck lässt er sich dazu bewegen, diese zu wiederholen, seine Erklärung erschöpft sich aber zunächst darauf, sie als kurze Zusammenfassung des Mythos zu beschreiben. Hierbei kann Maximilian von Rabenau mit seinen Lateinkenntnissen eine wertvolle Hilfe sein. Zu beachten ist, dass selbst wenn Ericus die Hintergründe gesteht, er Claudius nicht kennt, daher auch nicht weiß, für wen seine Botschaft bestimmt war und wer sie weitertragen wird.

3. Maximilian von Rabenau wendet sich im Anschluss seines Streits mit Ericus an die Helden oder die Burgherrschaft. Er hat sich die Verszeilen eingeprägt, kann sie wiederholen und übersetzen.

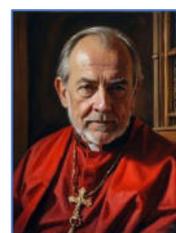
Diese Option bietet sich vor allem dann an, wenn weder Claudius noch Ericus Verdacht erregen oder sie das Fest bereits verlassen haben. Hier können die Helden auch einige Zeit an der Entschlüsselung arbeiten; wenn die Heldengruppe daran Gefallen findet, kann dies ohnehin die beste Wahl sein.



Maximilian von Rabenau

Der Handlungsstrang um das Attentat kann auf mehreren Wegen beendet werden:

- Der geruhsamste ist es, eine **glaubhafte Botschaft** an den Bischof von Passau, Wolfger von Erla zu senden. Bischof Wolfger sollte den Helden bereits aus *Abenteuer 13: Der Harte Mann zu Passau* und *Abenteuer 20: Gebratene Hühnchen* bekannt sein. Da er als papsttreu gilt, kann ein ausreichend hilfreiches Schreiben dazu führen, dass Wolfger von Erla das Nötige veranlasst, um sowohl Pandulfus als auch Papst Coelestin III. und die anderen Kardinäle vor dem Mordkomplott zu schützen.



Wolfger von Erla

- Eine weitere Möglichkeit besteht darin, selbst **nach Passau zu reisen**, dort den Bischof in Kenntnis zu setzen und den Bellatores (Claudius und Almeria) erneut gegenüberzutreten.

- Schließlich können die Helden auch die **Nachrichtenkette der Bellatores unterbrechen**, bspw. indem Claudius gefasst und eingesperrt oder getötet wird. Dies bewirkt jedoch lediglich, dass Pandulfus nichts geschieht, das Attentat auf den Papst findet wie geplant statt – denn auch andere Botensänger verbreiten das Lied in anderen Regionen.

## 2 Das Abenteuer beginnt...

...mit der Annäherung an Mouteburc (am 2. Februar 1193). Wahrscheinlich kommen die Helden von Kirchberg aus Süden, auf der rechten, d.h. westlichen Seite des Mohiles.

EP  
1

Ihr folgt dem Uferweg des Mohiles flussaufwärts. Der kleine Fluss fließt gemütlich zu Eurer Rechten, nach links erstrecken sich weite Wiesen bis zum entfernten Waldrand am Fuße einer sich nach Nordosten ziehenden Hügelkette. Voraus erkennt Ihr mehrere landwirtschaftliche Felder und die flachen Gebäude eines Bauernhofes. Auf einer mit einem geflochtenen Zaun umgebenen Weide grasen fünf Pferde. Ein sechstes Pferd steht nahe des Hofes. Ein kleines, etwa achtjähriges Mädchen sitzt rittlings im Sattel, hält die Zügel und spricht mit einem etwa zwölfjährigen Mädchen, das auf dem hölzernen Tor zur Weide sitzt. Schließlich schüttelt das Mädchen auf dem Pferd den Kopf, lehnt sich nach vorn und reitet mit zunehmender Geschwindigkeit über die Weide. Das ältere Mädchen ruft ihm noch etwas hinterher, schüttelt dann den Kopf und blickt Pferd und Reiterin hinterher.

Es handelt sich bei den beiden um die achtjährige Elisabet (**Lili**) und ihre zwölfjährige Schwester **Marie**. Wie immer lässt sich Lili von Marie keine Ratschläge geben, was diese mit leichter Verärgerung zur Kenntnis nimmt. Marie ist der Meinung, dass die junge Stute Frigg noch nicht bereit ist, um schnell geritten zu werden, doch Lili lässt sich nicht davon abbringen.

Als Lili mit Frigg über den Weidenzaun springt, schreit Marie erbost auf und ruft laut: „Lili! Du dummes Kind! Frigg verletzt sich noch! Komm sofort zurück!“ Lili reckt jubelnd eine Faust gen Himmel, reitet einen weiten Bogen und überspringt erneut den Zaun, zurück auf die Weide. Dann hält sie auf Marie zu, lässt die Stute langsamer werden und hält schließlich an. Marie springt vom Tor, greift die Zügel und streicht beruhigend über den Hals der Stute. Dann funkelt sie Lili an: „Das hättest du nicht tun dürfen. Geh und sag Vater, was du getan hast!“

Pferdebauer Reginald, der Vater von Marie und Lili, bewirtschaftet den Hof zusammen mit seiner Frau Deeke. Sie züchten und handeln Pferde und bewirtschaften außerdem noch einige Felder. Dabei gehen ihnen die Knechte Frieder und Hans und die Magd Eila zur Hand. Hofhund Lug ist wachsam und meldet Ankömmlinge durch lautes Bellen.



Reginald

Deeke

Marie

Lili

Die Pferde sind ausgezeichnete Tiere. Reginald und Deeke verkaufen darüber hinaus weiteren Reittierbedarf (von durchschnittlicher bis guter Qualität) und Nahrungsmittel (Gemüse, Getreide, selbstgebackenes Brot).



Frieder

Hans

Eila

Lug

Ein Gespräch kann ergeben, dass sie ihre Pferde meist an den Herrn von Mouteburc verkaufen.

Mouteburc liegt etwa anderthalb Kilometer flussaufwärts. Übermorgen wollen sie zur Burg reisen, um das Fest zu besuchen. Sie wissen, dass Aimeric und Luisa von Mouteburc jedes Jahr in der Woche vor Aschermittwoch ein Fest mit mehreren Wettbewerben veranstalten, der Bardenwettstreit sei inzwischen ziemlich bekannt. In den letzten Tagen sei schon einiges Volk in Richtung Mouteburc am Gestüt vorbeigezogen.

Möglicherweise überbringen die Helden eine Fidel, die von Aimeric und Luisa in Oberdrum in Auftrag gegeben und kurz vor der Abreise der Helden aus Sankt Wolfgang zur Rößlherberge geliefert wurde. (vgl. auch Abenteuer 23: *Amissa fortuna* und Abenteuer 24: *Flussskobolde*.)

### 3 Ankunft in Mouteburc

Die auf einem Bergsattel thronende Burg ist ebenso mit bunten Fahnen geschmückt, wie die steinerne Brücke über den Mohiles und die beiden kleinen Ansiedlungen, die sich westlich und östlich zu Füßen der Burg an den Bergsattel schmiegen. Auch das schwarz-goldene Wappen derer zu Mouteburc ist auf zahlreichen Fahnen zu sehen.



Mouteburc aus südwestlicher Richtung

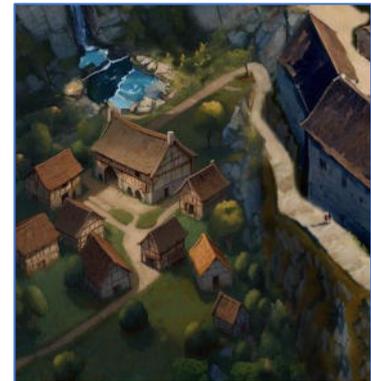
Mit Staunen werden die Helden die Lage des hohen Turms im Felsen oberhalb der eigentlichen Burg bemerken und die beiden Wasserfälle, von denen der westliche einen kleinen Teich der Handwerkersiedlung speist; der kleinere, östliche Fall versorgt die Burggärten und die Burg mit ausreichend Wasser. (Näheres zu Mouteburc siehe Anhang bzw. das Dokument „[Mouteburc – Ein Abenteuerschauplatz](#)“.)

**Hintergrund:** Aimeric und Luisa von Mouteburc richten seit nunmehr fünf Jahren ein mehrtägiges Fest vor Aschermittwoch aus. Dabei bieten die Spiele und Wettbewerbe, z.B. im Bogenschießen und Armdrücken, Unterhaltung und Kurzweil und der Ort lockt viele Gäste an, Handwerker bieten ihre Waren feil und reger Handel findet nicht nur auf dem Marktplatz östlich der Burg, sondern auch überall in den Gassen und der Burg selbst statt. Im Mittelpunkt steht jedoch der „Sängerwettstreit“, der vor allem bei Barden sehr bekannt und beliebt ist. Erstens werden die teilnehmenden Sänger vom Publikum gefeiert und können sich über gute Einnahmen freuen, zweitens winkt dem Sieger als Gewinn ein kostbares Instrument und die Möglichkeit einer Anstellung, welche Kost und Logis gerade für die anschließende eher freudlose Fastenzeit sichert. Außerdem werden die siegreichen Barden so auch für das nächste Fest verpflichtet: Aimeric und Luisa feiern jedes Jahr am Sambaztac nach Ostern den Jahrestag ihrer Heirat am 30. Martius 1185, 1193 fällt dies auf den 3. Aprilis.

#### 3.1 „Der Werking“

EP  
1

Der Weg zur Burg führt die Helden durch die westlich gelegene Handwerkersiedlung, wo die ansässigen Handwerker ihre Waren über den Laden (einem zur Gasse geöffneten Fenster mit Verkaufstheke) oder vor ihrer Werkstatt zum Verkauf anbieten.



*Die Handwerkersiedlung wird von den Ortsansässigen nur „der Werking“ genannt; wer dort etwas besorgen muss, „geht schnell runter zum Werking“.*

Auf dem kleinen Platz vor dem großen Handwerkerhaus sind grobe Tische und Bänke um ein hoch lodernes Feuer aufgestellt, zahlreiche Gäste haben sich niedergesetzt und genießen das Bier der ansässigen Brauerei, das von **Adelina**, der Frau von Brauer **Johann** ausgeschenkt wird. Andere Gäste betrachten interessiert die Auslagen der Handwerker. Barde **Roland** gibt nahebei ein Tanzlied zum Besten, eine Horde Kinder tanzt begeistert mit. Am Ende ihrer Reise dürften die Helden einem kleinen Umtrunk nicht abgeneigt sein, vielleicht verspüren sie auch den Wunsch, selbst das Tanzbein zu schwingen. Bevor sie die eigentliche Burg betreten, können sie hier ungezwungen erste Bekanntschaften knüpfen.



Bierbrauer Johann Brauerin Adelina Barde Roland

Die Brauersleute Johann und Adelina werden zu späterer Zeit in einem Folgeabenteuer noch eine tragische Rolle zu spielen haben. Momentan sind sie guter Dinge, sie freuen sich auf das Fest und die damit einhergehenden guten Geschäfte.

Barde Roland ist vor kurzem angekommen und will am Bardenwettstreit teilnehmen.

Falls die Helden am Handel interessiert sein sollten, kann ihnen der Meister beispielhaft die folgenden „Schnäppchen“ präsentieren:

Ein hölzerner Kamm, zwei Ledergürtel, ein Paar Lederstiefel und eine Ledertasche.



Setzen die Helden ihren Weg zur Burg fort, so werden sie wahrscheinlich den Weg durch das große Handwerkerhaus nehmen (natürlich können sie auch daran vorbei gehen).

Direkt dahinter kommen sie an dem westlichen Wasserfall vorbei, der rauschend in den kleinen Teich fällt. Vielleicht gesellen sie sich auch zu ein paar Reisenden, die am Rand sitzen und ihre Füße ins eisig kühle Wasser baumeln lassen. (Es ist Anfang Februarius und trotz Sonnenscheins sind die Temperaturen winterlich.)

### 3.2 Burg Mouteburc



Vom Werking führt ein ansteigender Weg zum kleinen Westtor der Burg. Hier treffen die Helden auf Wächterin **Sibylla**, die gerade mit **Stefan**, dem Gehilfen von Brauer Johann spricht. Stefan führt einen von zwei Ochsen gezogenen Karren, mit dem er acht Bierfässer zur Burg liefert. Sibylla unterbricht das Gespräch mit Stefan und heißt die Helden gut gelaunt willkommen. Sie erfragt ihre Namen und wo sie herkommen, erkundigt sich, ob sie eine gute Reise hatten und empfiehlt einen Besuch der Burgschenke. Dann wünscht sie ihnen einen schönen, friedlichen Aufenthalt und viel Vergnügen beim Fest. Während die Helden den Vorhof der Burg betreten, wendet Wächterin Sibylla sich wieder Stefan zu und sie sprechen darüber, wie es Seiler **Ditterich** geht, der kürzlich über den Durst getrunken habe.



Sibylla  
Wächterin

Stefan

Im Vorhof halten sich eine Menge Leute auf. Die meisten stehen vorm Ostor beieinander und scheinen sich gut zu kennen; sie führen lebhaftes Gespräch, bei denen viel gelacht wird. Stetig passieren weitere Personen das Ostor. Die Ankommenden werden von Wächter **Vinzent** oberflächlich kontrolliert, die wenigen, die zur Marktsiedlung wollen, werden durchgewunken.

Vor dem Haupttor warten einige Personen. Während Wächter **Dietleib** dafür sorgt, dass kein Unbefugter das Tor passiert, überprüft Wächter **Balder** die Wartenden. Mitgeführte Waffen händigen diese an Balder aus, was Burgvogt **Matthes** in eine Liste einträgt. Knecht **Eberhard** bringt die Waffen dann in die Vogtei und kehrt anschließend wieder zum Tor zurück.



Vinzent  
Wächter

Dietleib  
Wächter

Balder  
Wächter

Matthes  
Burgvogt

Eberhard  
Knecht

Auch die Helden werden ihre Waffen am Tor abgeben müssen, ansonsten wird ihnen der Zugang verwehrt. Falls sie mit Aimeric und Luisa bereits bekannt sind (siehe Abenteuer 22: *Unschuldig*) und es eine sympathische Bekanntschaft ist, wird Aimeric oder Luisa beim ersten Zusammentreffen mit den Helden veranlassen, dass diese auch innerhalb der Burg ihre Waffen tragen dürfen.

Wenn die Helden die Umgebung erkunden oder Bewohner und Gäste kennenlernen wollen, ist dies eine gute Gelegenheit dazu. Die Beschreibungen im Anhang und die Ausführungen in: *Mouteburc – Ein Abenteuerschauplatz* (<https://www.1192mittelalterrollenspiel.de/bibliothek/>) bieten zahlreiche Informationen zur Ausgestaltung. Früher oder später am Tag ihrer Ankunft sollten die Helden allerdings die Burgschenke besuchen.

### 3.3 Die Burgschenke

EP  
1



Schenkenschild

Die Helden kehren irgendwann in der Burgschenke von Mouteburc ein. Dort geht es hoch her, zahlreiche Barden haben sich eingefunden, um beim Mouteburcer Bardenwettstreit anzutreten. Zwei Musikanten, **Heribert von Gutingi** und **Ioanna von Wíroz**, stimmen ihre Instrumente, in den Nischen proben **Justus von Güldwazer**, **Maximilian von Rabenau** und **Irina von Hainfeld** einige Sangeszeilen und an einem Tisch haben Sänger **Michal** und Akrobat **Anderlin** Kleidungsstücke ausgebreitet, um sie zu überprüfen, auszubessern oder effektiv

mit Bändern zu schmücken. Der Barde **Han von Tullwiller** sitzt nachdenklich an einem Tisch, weil er seine Querflöte nicht finden kann.

Selbst wenn die Spielleute ihre besten Darbietungen für den Wettbewerb aufsparen, unterhalten sie die Gäste schon vorab mit einzelnen Auftritten - auch in der Hoffnung, schon früh zu beeindruckern, denn wenn das Publikum den eigenen Namen skandiert oder feiert, könnte dies vielleicht ein Vorteil für den Wettbewerb sein. Die Stimmung ist gut, die Leute feiern jeden Auftritt gebührend und es wird ausgiebig getanzt und gelacht.



Heribert von Gutingi

Ioanna von Wíroz

Justus von Güldwazer

Maximilian von Rabenau



Irina von Hainfeld

Michal

Anderlin Akrobat

Han von Tullwiller

Falls die Helden lediglich als feiernde Gäste in Erscheinung treten, können sie in erster Linie trinken und tanzen. Beides erfordert entsprechende Proben und bietet Gelegenheit, andere Charaktere kennen zu lernen. Wollen sie am Wettbewerb teilnehmen, müssen sie sich bei Schenkenwirtin Margarete anmelden und auch hier erwartet das Publikum selbstverständlich vorab schon die ein oder andere „Kostprobe“.

Es ist für die Helden offensichtlich (Menschenkenntnis 7+), dass es unterschiedliche Rivalitäten zwischen den Künstlern gibt. Die meisten der anwesenden Musiker feiern zwar die Musik und verstehen sich gut mit einigen anderen Künstlern, wohnen deren Darbietungen bei und treten manchmal auch spontan gemeinsam auf. Daneben sind aber auch die eher verbissenen Gesellen mit großem Ego, die sich selbst überschätzen und kein gutes Wort für die anderen Künstler übrig haben: Dazu zählen vor allem **Justus** und **Michal**, während **Roland** durchaus begabt ist, aber nicht so gut über seine Konkurrenten spricht.



Margarete Wirtin

Oleif Kerzenzieher

**Michal** putzt sich für den Auftritt besonders bunt heraus, doch sein Gesang stößt auf wenig Begeisterung, weshalb ihn das Publikum auch als „wimmernden Pfingstochsen“ schmäht.

**Justus von Güldwazer** ist in Liebe zu Margarete entbrannt. Er spielt das Lied „In stillen Nächten“, das etwas zu schwülstig von (heimlicher) Liebe handelt und vor allem höflichen Applaus erhält. Er hält sich oft in der Nähe der Wirtin auf und versucht, sie in ein Gespräch zu verwickeln. Dies gelingt nicht, da sie sich um die Bewirtung kümmert und daher ständig unterwegs ist, lediglich für eine paar freundliche Worte zwischendurch nimmt sie sich Zeit. Möglicherweise (Menschenkenntnis 11+) fällt den Helden auf, dass **Justus** auf diese knappen Worte glücklich reagiert, insgesamt aber enttäuscht ist, dass seine Versuche, ein längeres Gespräch zu beginnen, erfolglos bleiben. Geradezu finster reagiert er, als der Auftritt von **Maximilian von Rabenau** großen Beifall erntet und in ein längeres angeregtes Gespräch mit der Wirtin mündet, bei dem sie häufig laut lachen muss.

Diese Beobachtung in Bezug auf Justus' Gemütsverfassung kann für den weiteren Abenteuerverlauf hilfreich sein, wie immer sollte der Meister achtsam abwägen, wie deutlich er den Helden hier bereits Hinweise gibt.

## 4 Die Optionen der Helden

Möglicherweise werden die Helden bislang lediglich die Fidel übergeben wollen und daher auf eine Begegnung mit Aimeric oder Luisa warten. Sie können daher nach Lust und Laune agieren, Ort und Bewohner kennenlernen, sich für die Wettbewerbe anmelden, Singen und Tanzen lernen oder einfach nur Speis, Trank und Vorführungen genießen. Verschlägt es die Helden zum Markt, zur Wollsiedlung oder gar in die Umlande – z.B. nach Mühlwazzer -, findet der Meister weitere Informationen in der Spielhilfe zum Abenteuerschauplatz Mouteburc.

## 5 Einkehr und Unterkunft

EP  
2

Am Abend des 2. Februarius werden die Helden wahrscheinlich erneut (oder noch immer) die Burgschenke besuchen. Hier ist einiges los, die Barden geben gerne und zum großen Vergnügen der Zuhörer Vorab-Kostproben ihrer Künste. Auch **Aimeric** und **Luisa von Mouteburc** sind zugegen und amüsieren sich prächtig. Falls die Helden die Fidel übergeben, werden ihnen Luisa und Aimeric sehr dankbar sein und sie einladen, ihre Ehrengäste zu sein.



Luisa von  
Mouteburc

Aimeric von  
Mouteburc

Erwähnenswert sind drei besondere Darbietungen:

**Maximilian von Rabenau** trägt mit stoischer Haltung und beeindruckend klarer, kräftiger Stimme ein Lied vor, bei dem es darum geht, dass er alles, was er tut, nur wegen „Dir“ tut. Er wiederholt den Satz dabei sehr gekonnt und eingängig, indem er den Satzbau oft leicht variiert. Das Publikum ist begeistert. („Für Dich Nur“)

**Irina von Hainfeld** heizt die Stimmung mit ihrem Schmählied über den lendenlahmen Huren-Erich an, der als erfolgloser Schürzenjäger ein erbärmliches Bild eines Regenten abgibt. Die Gäste singen begeistert mit und fordern lautstark Wiederholungen. Noch zweimal wird Irina an diesem Abend das Lied zum Vortrag bringen. („Fürst Erich“)



Maximilian von  
Rabenau

Irina von  
Hainfeld

Heribert von  
Gutingi

**Heribert von Gutingi** besingt die Frouwe und auch dieses Lied findet großen Anklang. („Frouwe“)

Die Liedtexte finden sich im Anhang, Interpretationen der Lieder sind im „Rittersaal“ der Webseite verfügbar.

Zum Abschluss des Abends wird **Margarete** zu ihrer Bardenharfe greifen und ihr allseits bekanntes Lied spielen, das den Gästen die bevorstehende Schließung der Schenke anzeigt. Während die ersten Harfentöne erklingen, wird es zunehmend ruhiger in der Schenke, bis auf das Knistern des wärmenden Feuers verstummen alle Geräusche. Margarete schlägt die Harfe kräftiger an, **Oleif**, der musikalische Kerzenzieher, stimmt mit der Flöte ein und Margarete beginnt schließlich mit dem Gesang:

Swaz war der Tag, sol niht verdriezen  
Swaz bringt die Nacht, sol tue guot  
Swaz morgen kumt, ihr muogt geniezen  
mit saelde vil und guotem muot.

Was auch immer der Tag brachte, soll Euch nicht verdrießen  
Was auch immer die Nacht bringt, soll Euch gut tun  
Was auch immer morgen kommt, sollt Ihr genießen  
mit Segensglück\* viel und guter Gesinnung.

(\*saelde bedeutet Segen, Glück, Heil, Seligkeit und günstiges Schicksal)

Nach dieser Strophe folgt wieder ein instrumentales Zwischenspiel, bevor sie die Strophe erneut singt. Insgesamt werden die Verse dreimal gesungen, bevor der letzte Vers noch einmal abschließend gesungen wird. Beim ersten Singen stimmen die kundigen, meist einheimischen Zuhörer verhalten mit ein, beim zweiten und dritten Mal wird kräftiger mitgesungen - auch von „fremden“ Gästen, die abschließende Wiederholung des letzten Verses wird nur von Margarete gesungen und wer einstimmen will, wird von den Kundigen energisch zum Schweigen gebracht (bspw. durch Rippenstoß oder Mundzuhalten). Mit dem letzten „guotem muot“ endet das Lied, die Zuhörer spenden Applaus, erheben und verabschieden sich, wobei die meisten auf eine persönliche Verabschiedung von Margarete Wert legen.



Spätestens jetzt wird es auch für die Helden Zeit, sich um ihre Unterkunft zu kümmern. Sie können selbstverständlich in einem Gästeschlafsaal nächtigen, doch falls sie mit Aimeric und Luisa gut oder gar freundschaftlich bekannt sind, werden diese ihnen anbieten, zusammen mit den regulären Burgbewohnern gemeinschaftlich im Rittersaal des Palas zu schlafen.



**Zur Unterkunft:** In der kalten Winterzeit – meist von October bis Ostern – schlafen alle Burgbewohner im Rittersaal. Dazu hängen von der hölzernen Galerie schwere Teppiche herab und das Feuer wird nachts durch eine Feuerwache in Gang gehalten. Hedwig, Luisa, Aimeric, Elisa und Mattis haben Lager in Feuernähe. Alle Barden und Gaukler sind im nördlichen Gästeschlafsaal des Osttrakts untergebracht; da es dort keine Fenster gibt, ist es immerhin nicht zugig, dunkel und kalt ist es aber allemal, weshalb die Schlafenden üblicherweise körperliche Nähe suchen. Eine strenge Unterteilung in Bettenlager, wie es der Plan nahelegt, ist tatsächlich nicht gegeben, d.h. auch dann, wenn alle Betten belegt zu sein scheinen, kann sich ein weiterer Gast oft noch dazwischen legen. Je nachdem, wer sich dazulegt, wird dies von den Bettnachbarn mehr oder weniger erfreut aufgenommen. Lukas und Ericus sind im Plan bereits eingetragen, treffen aber erst am 3.2. ein.

## 6 Die Nacht auf den 3. Februar

EP  
variabel

Wie die Nachtruhe der Helden verläuft, ist maßgeblich davon abhängig, wo sie sich zum Schlafen betten. Wenn sie im Rittersaal des Palas nächtigen, können sie sich der Feuerwache anschließen, mit anderen Burgbewohnern sprechen oder ruhig schlafen. Falls sie bei den Spielleuten und Gästen schlafen, können sie vielleicht erwachen, wenn andere Gäste den Raum verlassen oder wieder betreten.

Hier bieten sich verdeckte – vom Meister durchgeführte - Proben auf Wachgabe oder Achtsamkeit an.

**Justus von Güldwazer** verlässt als erster den Schlafraum und stiehlt drei Giftphiole aus der Burgapotheke. Kurz darauf besucht **Heribert von Gutingi** den Abort im Zeughauturm, er kommt vor Justus zurück.

Der Meister kann einen Helden (oder mehrere) dadurch bis zu viermal erwachen lassen, wodurch dieser womöglich enorm genervt ist – ggf. kann ihm der Meister Abzüge bei Regeneration, Physis oder Psyche auferlegen und ihn vielleicht auch eine Probe auf Selbstbeherrschung ablegen lassen, die darüber entscheidet, wie sehr er sich über die Störung der Nachtruhe aufregt. Zu beachten ist, dass erwachte Helden nicht zwingend mitbekommen, wer den Raum verlässt, da es ziemlich finster ist. Sollten sie eine Lichtquelle (Kienspan, Kerze oder Fackel) entzünden, erwachen vielleicht auch noch andere Charaktere oder geben ihren Unmut kund: „Gebt Ruhe!“ Denkbar, dass die Helden der Störung nachgehen oder selbst zum Abort müssen (Trinkverhalten am Vorabend).

**Wächter Odin** befindet sich auf Kontrollgang und bemerkt dabei, dass die Tür zum Hospital unverschlossen ist, entdeckt drinnen nichts Verdächtiges, verschließt die Tür und trifft wenig später auf Heribert von Gutingi, der vom Abort kommt. Umhergeisternde Helden können sowohl auf Odin als auch auf Heribert treffen, ob sie der Meister mit Justus zusammentreffen lässt, muss wohl überlegt sein.

Morgens bemerkt **Fenja**, dass die Tür zum Hospital unverschlossen ist.



Odin  
Burgwächter

Fenja  
Heilerin

## 7 Der 3. Februar

Dieser Tag steht den Helden weitgehend zur Erkundung, zum Lernen von Meistern, Einkaufen, Reparieren von Ausrüstung und für Gespräche mit den Bewohnern zur Verfügung – oder was die Helden sonst in ihren „freien“ Zeiten tun wollen. Die Helden können die folgenden Ereignisse miterleben:

### 7.1 Frühstück

EP  
1

In der Burgschenke bereiten **Katarina**, **Anna** und **Aliena** ein Frühstück für Bewohner und Gäste zu, Bäcker **Lorenz** steuert frisches Backwerk bei. Der Duft nach Backwaren könnte die Helden in die Burgschenke locken. Dort sitzen **Jorik**, **Ida**, **Matthes** und **Fenja** mit **Fylisa**, **Oleif** und **Isabella** zusammen. Die Barden Roland und Michal haben sich an einem eigenen Tisch niedergelassen und lästern über die Darbietungen ihrer Konkurrenten am Vorabend. Als Odin die Schenke betritt, erhebt sich Fenja und spricht ihn auf die offene Hospitaltür an. Als er berichtet, sie offen vorgefunden und verschlossen zu haben, fragt sie nach, ob er sich sicher sei, die Tür verschlossen zu haben. Odin legt den Kopf zur Seite, lächelt sie an, Fenja hebt lachend beide Hände: „Schon gut. Verstehe. Aber es ist seltsam. Der Herr sollte das wissen.“ Odin nickt.

Kurz darauf betritt auch Justus die Burgschenke und blickt sich um. Er nimmt sich ein Brötchen und etwas Wein, steuert zunächst den Tisch von Roland und Michal an, überlegt es sich dann aber anders.

Er isst und trinkt im Stehen und verlässt dann wieder den Raum. An der Tür zuckt er zurück, tritt beiseite und hält die Tür für Luisa und Elisa geöffnet, die dann die Schenke betreten. Luisa nickt Justus lächelnd zu, Elisa eilt zur Theke und holt dort Brötchen für sich und Luisa, die sich bereits zu Burgvogt Matthes gesetzt hat. Fenja informiert sie umgehend über die geöffnete Hospitaltür und Odins Bericht.



Katarina  
Köchin

Anna  
Köchin

Aliena  
Köchin

Lorenz  
Bäcker



Jorik  
Steinmetz

Ida  
Kräuterkundige

Matthes  
Vogt

Fenja  
Heilerin



Fylisa  
Schusterin

Oleif  
Kerzenzieher

Isabella  
Gärtnerin

Odin  
Wächter

Elisa von  
Mouteburc

### 7.2 Ankunft neuer Gäste

EP  
1

Zur Mittagszeit treffen mehrere Gäste ein: **Toumis von Strazloc** mit seinem Knappen **Dominikus**, **Lukas von Debstedt** und **Ericus**.

Alle vier treffen gleichzeitig ein, wobei Toumis von Strazloc als erster eingelassen wird. Als Balder am Burgtor das Aushändigen seines Schwertes verlangt, greift Toumis zunächst an seinen Gürtel, stutzt dann und entgegnet mit leichter Entrüstung „Nein. Nein. Sag deinem Herrn, dass Toumis von Strazloc eingetroffen ist.“ Balder entsendet Eberhard, der die Nachricht überbringen soll. Während Toumis wartet, erkundigt sich Balder bei Lukas von Debstedt und Ericus nach ihren Anliegen. Beide wollen beim Bardenwettstreit mitmachen, werden kurz auf Waffen überprüft und dürfen dann den Burghof betreten, wo sie nach kurzem Umblicken die Burgschenke ansteuern, aus der Musik von Heribert von Gutingi erklingt.



Toumis von  
Strazloc

Dominikus

Ericus  
„der Mönch“

Lukas von  
Debstedt

Während Toumis wartet, erkundigt sich Balder bei Lukas von Debstedt und Ericus nach ihren Anliegen. Beide wollen beim Bardenwettstreit mitmachen, werden kurz auf Waffen überprüft und dürfen dann den Burghof betreten, wo sie nach kurzem Umblicken die Burgschenke ansteuern, aus der Musik von Heribert von Gutingi erklingt.

„Toumis!“ Mit ausgebreiteten Armen und einem breiten Lachen kommt Aimeric von Mouteburc zum Tor. „Zum Gruße, alter Waldschrat!“, entgegnet Toumis und die beiden nehmen sich lachend in den Arm. Aus dem Burghof kommt bellend eine Hundemeute angerannt; schwanzwedelnd umgeben sie den Burgherrn, der sich ihnen kurz zuwendet, Streicheleinheiten verteilt und sie in den Hof zurückschickt. Vier der erwachsenen Hunde machen sich auf den Weg, die drei Welpen folgen ihnen, ein schwarzer Hund (Frünt) bleibt am Boden schnüffelnd in der Nähe. Aimeric wendet sich wieder Toumis zu und hält ihn an den Schultern:



Starkaz, Flike, Wint, Sant, Welpen Vunkel, Folle, Vellig Frünt

„Lass dich ansehen.“ Frünt steht derweil wie unbeteiligt dabei, hebt das Bein und pinkelt Toumis auf den Stiefel, der dies zunächst nicht bemerkt, dann aber mit einem lauten „He!“ an sich herunterschaut. Während sich Frünt davonmacht, bricht Aimeric in Lachen aus. Er klopf seinem Cousin auf die Schulter: „Komm, das müssen wir begießen.“ Er nickt Balder zu und geleitet den gequält lächelnden Toumis zum Rittersaal. Balder lässt sich von Dominikus das weitere Gepäck zeigen, bis sich Eberhard mit Stallmeister Friedrich nähert. Friedrich übernimmt die beiden Reit- und das Packpferd von Toumis und führt sie in die Stallungen. Dann macht sich auch Dominikus auf den Weg zum Rittersaal.

### 7.3 Gesang und Tanz in der Schenke

EP  
2

Am Nachmittag füllt sich die Burgschenke und die Barden spielen auf. Falls die Helden anwesend sind und nicht aus eigenem Antrieb mittanzen, werden sie von anderen Gästen zum Tanze aufgefordert. Je nach Erfolg der Tanzenproben (oder Singen bzw. Musizieren) fallen die Reaktionen der anderen Charaktere aus.

Die Stimmung ist sehr ausgelassen. Als **Ioanna von Wizroz** zusammen mit **Oleif** ein schnelles Tanzlied spielt („Tanz Mein Lieb Tanz“), zeigen die beiden Akrobaten **Anderlin** und **Ana** einen wilden Tanz, bei dem Anderlin Ana zum Salto durch die Luft wirft. Toumis weicht einen Schritt zurück und rempelt dabei Margarete an, die gerade Weinkrüge verteilt. Sie versucht zwar noch, das Schlimmste zu verhindern, doch Toumis kriegt eine gehörige Ladung Wein auf sein Gewand und wirkt sehr verärgert. „Pass auf, Weib!“, fährt er Margarete an. Aimeric runzelt die Stirn, er mustert seinen Cousin einen Moment mit zusammengekniffenen Augen, bevor er Margarete mit einem leichten Kopfschütteln und Schmunzeln beruhigt. Die anderen Gäste nehmen dies kaum zur Kenntnis, sondern sind begeistert von Musik und Akrobatik. Abermals wirbelt Ana durch die Luft, das Lied endet und die Besucher der Schenke verlangen nach noch mehr Musik, Tanz und Wein. Zimmermann Heinrich will sich gerade den Weinkrug füllen, muss aber feststellen, dass das Fass leer ist. Margarete bemerkt dies im Vorbeigehen und fordert die Helden auf, für Nachschub zu sorgen. Dann verharrt sie in der Bewegung, blickt zurück zu den Helden und scheint zu vergegenwärtigen, dass sie gerade den Gästen (den Helden) einen Auftrag gegeben hat.



Ana Gauklerin

Nach einer erfolgreichen Probe auf Menschenkenntnis oder Hofkunde (7+) kann der Meister den Helden die Situation näher erläutern und ihnen die peinliche Verunsicherung der Wirtin schildern. Zunächst wurde Toumis Gewand mit Wein aus Krügen getränkt, die von Margarete getragen wurden. Auch wenn sie objektiv keine Schuld trifft, muss sie sie doch als Rangniedere tragen – zumindest in den Augen von Toumis. Kurz darauf – vielleicht noch etwas durcheinander – erteilt sie den Helden, die wahrscheinlich ebenfalls Ritter sind – den Auftrag, frischen Wein zu besorgen, bevor sie erkennt, wen sie gerade adressiert hat. Möglicherweise lachen die Helden, winken ab und fragen, wie sie helfen können. Dann wird Margarete ebenfalls erleichtert lachen und in Richtung der Tür zur Kelterei zeigen. Sollten die Helden die Situation falsch deuten oder nicht helfen wollen, schüttelt Margarete kurz den Kopf, wie um sich zu besinnen und schickt dann Balder und Andine.

In der Kelterei wird dann Justus bei den Weinfässern entdeckt. Er schreckt zusammen, als er von den Helden oder Andine angesprochen wird und behauptet, er habe sich in der Tür geirrt. Er stottert etwas, sagt dann, er wollte Wasser abschlagen, was ihm kurz darauf eine heftige Strafpredigt von Margarete einbringt: „Ich werde Dir Dein kleines Zipferlein verknoten, wenn Du mir in die Kelterei seichst!“ Unter dem Gelächter der Umstehenden senkt Justus den Kopf, errötet und ist erkennbar beschämt.



Balder

Andine

Am späten Nachmittag ist nahezu die komplette Burg in der Schenke versammelt, auch Aimeric, Luisa, Hedwig, die Kinder Mattis und Elisa, sowie Toumis und Dominikus haben sich eingefunden. Möglicherweise fällt den Helden auf (Achtsamkeitsprobe 16+), dass sich Justus nach seiner Schelte in einen Winkel der Schenke zurückgezogen hat und sich überwiegend still verhält, sein Blick aber immer wieder zu Margarete wandert. Er beobachtet sie, als sie ein längeres Gespräch mit einer jungen Frau führt. Dabei handelt es sich um **Kieni**, eine Waldhüterin; sie ist besonders mit Margarete und Sibylla recht gut befreundet und ein stets gern gesehener Gast. Besondere Aufmerksamkeit findet ein Eichhörnchen, das sich manchmal neugierig auf Kienis Schulter setzt, um kurz darauf in den Weiten ihrer Kleidung zu verschwinden. Nach ihrem Gespräch mit Margarete wird Kieni noch eine Weile an der Theke stehen bleiben, eher schweigsam einen Krug Wein trinken und sich dann wieder verabschieden. Bevor sie zu ihrem Haus im Wald zurückkehrt, will sie sich noch mit ihrem Ziehvater, Heiler Jachim beim Markt treffen, um einige Kräuter zu handeln und ein neues Heilrezept zu besprechen.



Kieni  
Waldhüterin

**Anmerkung:** Kieni(n) heißt eigentlich Catherin und lebt abgeschieden als Waldhüterin im Wald. Sie sorgt und kümmert sich um die Tiere der Umgebung. Im letzten Spätsommer versorgte sie ein verletztes Eichhörnchen, das sich daraufhin entschlossen hat, fortan bei ihr zu leben. Wenn Kieni die Schenke besucht, ist ihr kleiner Gefährte schon ziemlich müde – zur Winterzeit nutzt es seine etwa zweistündige Wachphase fast ausschließlich zur Nahrungsaufnahme. Lediglich die laute Umgebung und die Neugier locken das Eichhörnchen nun gelegentlich hervor. Kieni kann den Helden gerne bekannt werden, sie wird in einem späteren Abenteuer wieder auftreten und eine gewichtige Rolle spielen.

Was den Helden auffallen sollte: Der Nachmittag geht allmählich in den Abend über, als mehrere Gäste lautstark das Lied vom lahmen Huren-Erich verlangen und dabei mit ihren Krügen auf die Tische klopfen. Die Blicke wenden sich Irina von Hainfeld zu, die sich gerade mit Maximilian von Rabenau, Roland und Ioanna von Wíroz unterhält. Daneben sitzen Zimmermann Heinrich, dessen Frau Elisa, die Wächter Sibylla und Vinzent. Als diese in die Forderung miteinstimmen und sich ebenfalls zu ihr umwenden, stolpert Justus vorbei und gerät ins Schwanken. Da er zwei Weinkrüge in Händen hält, kann er sich nicht ausbalancieren. Die Krüge knallen auf den Tisch, etwas Wein schwappt aus den Krügen und Justus schlägt auf den Boden. Lachend hilft ihm Sibylla auf die Beine, sein Bardenrock ist mit dunklem Wein getränkt. Während er mit schiefem Mund seine Kleidung betrachtet, wendet sich die Aufmerksamkeit wieder Irina zu, die jedoch auf ihren Hals zeigt und mit krächzender Stimme sagt: „Mein Hals. Das wird heute nichts mehr.“ Dann hebt sie bedauernd Schultern und Hände. Ioanna klopft ihr beruhigend auf die Schulter, nimmt dann einen tiefen Schluck Wein und stimmt ein Tanzlied an.

Eine Singen- (7+) oder Menschenkenntnis-Probe (11+) nährt bei den Helden den Verdacht, dass Irina schwindelt und nur vorgibt, ihre Stimme sei angeschlagen. Irina hat Toumis erkannt und fürchtet um ihre Sicherheit. Justus' Verhalten dürfte den Helden zu diesem Zeitpunkt noch nicht verdächtig erscheinen, vielleicht erregt sein „Missgeschick“ auch ihr Mitleid. Tatsächlich ist dies der Moment, indem er zwei mit Gift versetzte Weinkrüge auf dem Tisch abstellt, um seine Konkurrenten außer Gefecht zu setzen. Falls der Meister den Helden dennoch eine Entdeckungschance einräumen will, kann er dies bspw. mit einer Achtsamkeits- oder Menschenkenntnisprobe tun, die jedoch großmeisterlich (31+) oder gar elitär (60+) gelingen sollte.

Auch dieser Tag endet damit, dass Margarete „Swaz War Der Tag“ singt. Oleif begleitet sie wieder auf der Flöte.

## 8 Der 4. Februar

### 8.1 Abgesagt

EP  
2

Bereits in der Nacht auf Donarsdag, den 4. Februar, klagt Ioanna von Wizroz über heftiges Leibgrimmen. Am frühen Morgen erwischt es auch Maximilian von Rabenau, Roland, Sibylla, Zimmermann Heinrich und Bognerin Elisa. Sie werden alle ins Hospital gebracht und von Fenja und Ida versorgt.



Heinrich  
Zimmermann

Elisa  
Bognerin

Verständlicherweise ist dies dann auch das beherrschende Thema. Die Leute sitzen in der Schenke beisammen, die Stimmung ist getrübt. Nachdem sich Aimeric und Luisa von Mouteburc über den Zustand der Erkrankten informiert und mit Fenja und Margarete besprochen haben, betreten sie die Schenke, in der sich zum Frühstück die Helden aufhalten sollten.

Die Tür zur Schenke öffnet sich und Aimeric und Luisa treten ein. Alle Blicke wenden sich ihnen zu, teilweise skeptisch wie bei Heribert, teilweise erwartungsvoll wie bei Justus. Immerhin soll heute der Bardenwettstreit beginnen. Luisa ergreift das Wort: „Ihr lieben Leute, leider sind einiger unserer Freunde und Gäste erkrankt und geschwächt. Sie werden gut versorgt, dürfen aber heute das Lager nicht verlassen. Wir hoffen, dass es ihnen schon bald wieder besser gehen möge.“ Aimeric nickt und fährt fort: „Da nun leider Ioanna, Maximilian und Roland für den Wettstreit ausfallen, werden wir diesen bis zu ihrer Genesung verschieben. So beginnen wir heute am Vormittag mit dem Wettbewerb im Bogenschießen unten am Markt.“ Er blickt noch einmal in die Runde, dann verlassen sie die Schenke wieder. In die eintretende Stille murrte Justus: „Das können sie doch nicht machen. Hier sind doch Barden, die singen können. Der Wettstreit der Besten kann doch beginnen.“ Zunächst reagiert niemand, dann blickt ihn Heribert von Gutingi an: „Ach, sei einfach stille, Juste!“ Justus' Gesichtszüge erstarren, dann steht er abrupt auf, sein Stuhl kippt klappernd hintüber. Er wendet sich theatralisch zur Tür und verlässt den Raum. Lukas von Debstedt stimmt ein nicht ganz ernst gemeintes Trauerlied an (*O wie izt mir swêre*), das bei Irina ein leichtes Schmunzeln und bei Heribert eine gehobene Augenbraue hervorruft. Währenddessen richtet Margarete den Stuhl wieder auf, verharrt dann kurz und beugt sich wieder zu Boden. „Was ist denn das?“ Sie hebt vom Boden eine kleine, dunkle Phiole auf, hält sie kurz gegen das Licht, schüttelt sie und riecht dann an der Öffnung. Sie verzieht das Gesicht.

(Sollte den Helden eine Achtsamkeits- oder Aufspürenprobe (7+) gelingen:) Euer / Dein Blick bleibt an einem kleinen Holzstopfen hängen, der ebenfalls unter dem Tisch liegt. Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass der Stopfen Reste eines Wachsüberzugs aufweist und wohl als Verschluss der Flasche diente.

Den Helden stehen mehrere Optionen offen. Sie können sich aktiv in die „Ermittlungen“ einschalten oder das Ganze beobachtend verfolgen und ihr Hauptaugenmerk auf die Feierlichkeiten richten. Diese beginnen wie angekündigt mit dem heutigen Tag, lediglich der Bardenwettstreit findet noch nicht statt.

Sobald Fenja von dem Phiolenfund erfährt, überprüft sie die Vorräte in der Apotheke und stellt fest, dass drei Phiolen eines Sedativums fehlen, das – vor allem in Verbindung mit Alkohol – die Symptome der Erkrankten bewirken kann. Dies bedeutet einerseits, dass es einen Übeltäter in der Burg gibt, andererseits aber auch, dass die Vergifteten gezielt behandelt werden können und schon bald wieder munter sein sollten.

### 8.2 Kleine Pflanzenkunde (optional)

EP  
1

Falls sich die Helden für Vergiftung und Heilung interessieren oder gar selbst der Heilkunde mächtig sind, könnte Folgendes für sie interessant sein:

Das Sedativum ist eine Mixtur aus **Bilsenkrautöl**, **Schlafmohn** und **Pappelknospen**. Fenja verwendet es zur Schmerzlinderung, bei äußerlicher Anwendung tränkt sie einen Schwamm, um damit die schmerzenden Stellen zu behandeln. Als Gegenmittel erhalten die Siechen **lauwarmen Wein mit Ringelblume** und **warme Umschläge mit Farn**, die um den Hals gelegt werden, um die Stimme wieder herzustellen.

Fenja bezieht sich dabei auf Hildegard von Bingen, deren Werk „Physica“ in der Bibliothek vorhanden ist, ebenso wie das „Macer floridus“, ein Lehrgedicht über Pflanzen.



Schlafmohn

### 8.3 Welcher Pfeil mag treffen?

Wie angekündigt, findet bald der Wettbewerb im Bogenschießen statt, an dem die Helden gerne teilnehmen können. Auf dem freien Feld östlich des Markts werden Zielscheiben aus Stroh aufgestellt und schon während sich das Volk sammelt, machen die ersten Gerüchte über den „Giftanschlag“ die Runde und Verdächtigungen werden ausgesprochen, die auch den Helden zu Ohren kommen sollten.

#### 8.3.1 Der Wettbewerb



Er ist für alle offen und wird über drei Runden ausgetragen (vgl. auch *Abenteureranhänge 2: Die kleinen Wettbewerbe*). Zehn Zielscheiben erlauben, dass ebenso viele Schützen gleichzeitig antreten.

Bei jeder Runde dürfen die Schützen dreimal schießen, danach wird die Distanz erhöht (50 m, 100 m, 150 m). Für jeden Treffer gibt es Punkte, im Außenring einen, im Mittelring drei und im Zentrum fünf Punkte. Pro Runde sind mindestens fünf Punkte erforderlich, um in die nächste Runde zu gelangen. Bei der Abschlusswertung werden die Punkte der ersten Runde einfach, der zweiten doppelt und der dritten Runde dreifach gewertet.

Erstaunlicherweise sind die teilnehmenden Schützen ungewöhnlich treffsicher, was an den regelmäßigen Übungen der Mouteburcer liegt, die von den Mouteburcer Wächtern angeleitet werden. Die Zuschauer spenden den Schützen begeistert Applaus. Die drei besten Schützen (je 69 P.) sind Wächter Odin (MZZ-ZZM-ZZf), Schusterin Fylisa (ZZf-ZMZ-ZZA) und Mara (ZfZ-AZA-ZZZ), die Tochter von Heinrich und Elisa.



#### 8.3.2 Die erste Verdächtigung

Zu Eurer Freude stellen Burgbäcker Lorenz, Küchenbursche Benger, Knecht Ensfried und Magd Agnes in Eurer Nähe eine ausladende Holzplatte auf zwei Böcke und richten Backwaren und Bier darauf an. In einer kleinen Verschnaufpause sagt Ensfried zu den anderen: „Habt Ihr das schon gehört? Eberhard hat mir gesagt, die Barden sind vergiftet worden. Ist das wahr?“ Benger fährt mit der Zunge über die Zähne, als wollte er dort einen Essensrest entfernen. „Wundert Dich das?“, wendet er sich an Ensfried. „Ist Dir nicht aufgefallen, wie die sich anschauen? Dieser Lukas ist mir nicht geheuer. Würde mich nicht wundern, wenn er...“ Benger lässt den Satz unvollendet. Agnes' Augen werden groß. „Aber“, überlegt sie mit gerunzelter Stirn, „Sibylla, Elisa und Heinrich sind doch auch krank. Und keine Sängere. Was ist denn damit?“ Benger rollt mit den Augen, dann stößt er verächtlich die Luft aus. „Das kümmert den doch nicht. Glaub mir, mit dem willst Du lieber nichts zu tun haben. Hast du gehört, wie er die Kranken heute morgen mit seinem Lied verspottet hat? Das macht man nicht, wenn man ein reines Herz hat.“ „Genug jetzt!“, fährt Lorenz dazwischen. „Haltet eure Lästerungen im Zaum und kümmert euch um die Bewirtung!“

#### 8.3.3 Neue Gäste



Während der ersten Runde des Bogenschießens stoßen noch weitere Gäste aus den Umländen hinzu.

Darunter befindet sich auch ein Mitglied des Ordens der Bellatores Dei, Claudius (sofern er noch am Leben ist). Er mischt sich unter das Volk und erkundigt sich nach dem Bardenwettstreit. Sobald er erfährt, dass dessen Beginn wegen Erkrankung einiger Sängere verschoben wurde, verliert er schnell das Interesse an den Feierlichkeiten und quartiert sich in der Herberge von Irma ein.



Claudius

Wenn die Helden Claudius begegnen, kann eine Gedächtnisprobe helfen, sich an ihn zu erinnern; die Schwierigkeit ergibt sich aus der Vergangenheit, hatten die Helden kaum mit ihm Kontakt, sollte die Probe mindestens mit 16+ oder gar 31+ gelingen, war einer der Helden kurzzeitig sogar in Claudius' Gewalt, reicht bereits eine Probe, die mit 4+ oder 7+ glückt.



#### 8.3.4 Die zweite Verdächtigung

Während der zweiten Runde des Bogenschießens werden die Helden Zeuge der nächsten Verdächtigung:

Lautes Lachen erregt Eure Aufmerksamkeit. Eine Frau mit glatten schwarzen Haaren schlendert zusammen mit Vogt Matthes zwischen den Leuten hindurch. Sie trägt einen Fuchspelzmantel und hakt sich gerade bei Matthes' linkem Arm ein. „Das ist nicht dein Ernst“, lacht sie ihn an. „Was hat Fenja nur gegen meine Pelze einzuwenden? Mag sie es nicht warm im Winter? Sei's drum, Matthes. Du kannst jederzeit zur Pelzschau vorbeikommen. Meine Tür steht offen.“ Matthes lächelt leicht.

Eine Menschenkenntnisprobe 16+ ergibt, dass Matthes die Situation wohl unangenehm ist, während Anna sie auszukosten scheint.

Kurz darauf stehen die beiden in Eurer Nähe vor der hölzernen Tafel. Matthes löst sich von Anna, ergreift mit beiden Händen je einen Bierkrug, einen davon reicht er Anna. Matthes prostet ihr zu: „Auf Dein Wohl, Anna!“ Anna hebt kurz den Krug und führt ihn an die Lippen. Während Matthes einen tiefen Schluck nimmt, verfinstert sich ihr Blick. Sie pustet den Schaum vom Krug, der an Matthes' Wams hängen bleibt. Mit zusammengekniffenen Augen fixiert sie einen Punkt in der Menschenmenge. „Was will die denn hier?“ Matthes streift sich gedankenverloren den Schaum vom Wams und folgt ihrem Blick. „Wen meinst...? Kieni?“



Anna  
Kürschnerin

In einiger Entfernung seht Ihr Waldläuferin Kieni, die mit Fenja, Ida und einem Mann in ein Gespräch vertieft ist.

„Deine Frau sollte auf ihre Gesellschaft achten“, spricht Anna mit gesenkter Stimme, die Verachtung ist nicht zu überhören. „Lass das, Anna. Was soll das?“ – „Ich bitte Dich, Matthes. Kieni. Jachim. Ich will jetzt wirklich nicht schlecht über die Kräuterfreunde sprechen, Deine Frau ist ja auch eine. Aber Kieni? Hast Du Dich schon mal gefragt, wer in Eurer Burg die Leute vergiftet hat? Na, wer kennt sich mit Giften und Kräutern aus? Du hast doch wohl nicht Deine Frau oder Deine Nichte in Verdacht?“ Matthes schüttelt mit verzogenem Gesicht den Kopf, es scheint ihm nicht zu gefallen, was Anna sagt. „Na also“, fährt diese fort. „Wer bleibt dann noch übrig? Jachim? Wohl kaum. Aber Kieni. Ich bin sicher, sie war gestern in der Burg. Denk mal nach, mein Lieber.“ Dann stellt sie den noch vollen Bierkrug auf der Tafel ab, wendet sich ab und bahnt sich ihren Weg durch die Menge. Sie begegnet Jorik, fällt ihm lachend um den Hals und wirbelt ihn dabei herum. Matthes schaut ihr verdrießlich nach.

Matthes betrachtet Annas Bierkrug, überlegt wohl, ob er ihn trinken soll, doch kurz darauf entdeckt er deren Mann, Kürschner **Jakob**. Matthes schnappt sich den Krug und bringt ihn Jakob. Die beiden plaudern ein wenig, dann klopf Matthes Jakob auf die Schulter und geht weiter.



Jachim  
Heiler

Jakob  
Kürschner

**Jachim** ist der Heiler am Markt. Da Kieni ihre Eltern sehr früh verlor, nahm Jachim sie bei sich auf und behandelte sie wie ein eigenes Kind. Kieni besucht ihn meist, wenn sie ihr Weg zur Burg führt. Dann sprechen die beiden über Heilkunde und Kräuterwirkungen und Jachim übt sich darin, sich keine Sorgen darüber zu machen, dass Kieni abgeschieden im Wald lebt.

Wie bereits ausgeführt, ist Anna auf Kieni nicht gut zu sprechen, weil sie ihren Mann verdächtigt, vor ihrer Hochzeit eine Schwäche für Kieni gehabt zu haben. Dass er mit Kieni freundlich umgeht, macht die Sache in Annas Augen nicht besser.

Falls die Helden Anna auf ihren Verdacht ansprechen, wird sie auch darauf hinweisen, dass Kieni doch angeblich eine so hervorragende Bogenschützin sei und man sich dann fragen müsse, warum sie nicht am Wettbewerb teilnehme. Sie unterstellt, Kieni sei mit ihren Gedanken womöglich bei anderen Angelegenheiten oder vom schlechten Gewissen geplagt. Wahr an der Behauptung ist, dass Kieni tatsächlich sehr präzise den Bogen zu führen versteht. Sie hat das letzte Mal vor drei Jahren teilgenommen (siegreich); sie weiß um ihre Fähigkeiten und es ist ihr unangenehm, durch eine erfolgreiche Teilnahme im Mittelpunkt zu stehen.

### 8.3.5 Die dritte Verdächtigung



Zum Ende der zweiten Wettbewerbsrunde beglückwünscht Aimeric von Mouteburc alle Schützen, die es in die letzte Runde geschafft haben. Der jungen Mara sagt er, dass es ihren Eltern schon besser gehe und sie ganz besonders stolz sein werden, wenn sie von Maras Schießkünsten erfahren. Mara strahlt.

Kurz darauf gesellt sich Luisa zu Aimeric. Die beiden küssen sich, was einige Umstehende lächelnd beobachten. Dann zeigt Luisa Aimeric eine Flöte, worauf dieser nickt und sie sich suchend umschauen. Sie entdecken schließlich Han von Tullwiller (in der Nähe der Helden) und gehen auf ihn zu. Toumis – noch immer mit einem dunklen Fleck auf dem Gewand - schließt sich an und beginnt zu sprechen, doch Aimeric bringt ihn mit erhobener rechter Hand zum Innehalten.

Luisa wendet sich an Han von Tullwiller: „Lieber Han, wir konnten eine Flöte für Dich auftreiben. Hoffentlich wird sie Deinem Talent gerecht und Du erfreust uns heute mit Deiner Musik.“ Han verneigt sich tief und bedankt sich ganz herzlich.

Dann wenden Luisa und Aimeric ihre Aufmerksamkeit Toumis zu. „Ich habe mir den gestrigen Abend noch einmal vor Augen geführt“, hebt Toumis an, „und ich bin mir sicher, dass es Margarete war.“ – „Was meinst Du?“ Aimeric schaut ihn fragend an. „Na, die Sache mit dem Gift. Ich denke, Deine Schenkenwirtin vergiftet Eure Gäste.“

Luisa atmet geräuschvoll durch die Nase ein. „Das ist eine schwere Anschuldigung“, spricht sie in ruhigem Ton. „Und Du trägst sie hier öffentlich vor. Du weißt, was das bedeutet.“ – „Dessen bin ich mir wohl bewusst, Cousinchen.“ Luisas Blick verfinstert sich für einen kurzen Moment, dann hebt sie das Kinn. Sie dreht sich zu ihrem Mann: „Das ist albern. Aber ich spreche mit Margarete.“ Luisa wendet sich zum Gehen. Aimeric blickt ihr kurz nach, dann fährt er Toumis an: „Was ist denn in Dich gefahren? Du weißt, dass Du dummes Zeug redest.“ – „Du bist der Gastgeber, Aimeric. Das Wohl Deiner Gäste liegt in Deiner Verantwortung. Du solltest ihr gerecht werden.“ Dann wendet sich auch Toumis zum Gehen. Aimeric seufzt. Leise entfährt ihm ein „Tumber Tor!“



Mara

Han von  
Tullwiller

### 8.3.6 Die vierte Verdächtigung



Während der finalen Schussrunde wird noch eine weitere Verdächtigung ausgesprochen. Diesmal ist es Justus, der sich mit Tuchweberin Barbara unterhält.

Nahebei spendet Barbara, Tuchweberin der Burg, den Schützen Applaus. Als Ensfried vorübergeht, spricht ihn Barbara an: „Ensfried! Wenn Du gerade unterwegs bist, bring mir doch bitte einen Krug Wein. Danke!“ Sie lacht ihn an, Ensfried deutet eine Verbeugung an. „Sehr gern.“ Kurz darauf kehrt er mit zwei Krügen zurück, einen überreicht er Barbara, den anderen nimmt Justus von Güldwazer aus Ensfrieds Hand. Ensfried hebt zum Protest an, verzieht dann aber resigniert den Mund und macht sich ein weiteres Mal zur Tafel auf. „Nicht zu fassen das Ganze“, eröffnet Justus kopfschüttelnd. Sein Blick ist auf die Schützen gerichtet. Irritiert trinkt Barbara aus ihrem Krug. Justus fährt fort: „Einfach so den Wettbewerb absagen.“ – „Naja“, entgegnet Barbara, „das war ja nicht einfach so. Es wurden Leute vergiftet.“ – „Genau!“, schäumt Justus. „Das war bestimmt dieser Heribert. Wollte sich seine Gegner vom Hals schaffen.“ – „Meinst Du?“ Barbara blickt skeptisch. – Ensfried kehrt mit einem Bierkrug für sich zurück, guckt misstrauisch in die Runde, doch nachdem ihm niemand seinen Krug streitig zu machen droht, nimmt er einen Schluck, wischt sich über den Mund und pflichtet Justus bei: „Immerhin ist er nachts umhergeschlichen. Odin hat ihn erwischt. Sehr verdächtig.“ – „Daran ist gar nichts verdächtig!“, mischt sich eine kräftige Stimme ein. Odin, der seine drei Pfeile bereits geschossen hat, tritt hinzu: „Ja, Heribert von Gutingi ist mir gestern Nacht bei meiner Runde begegnet. Auf dem Abort war er, weiter nichts. Das solltest Du auch häufiger tun, Ensfried. Dann würde sich nicht so viel Mist zwischen Deinen Ohren festsetzen.“ Barbara lacht auf, während Justus den Kopf schüttelt. „Du kannst sagen, was Du willst. Für mich bleibt er verdächtig.“ Dann macht sich Justus davon, Odin greift nach Ensfrieds Bierkrug: „Darfst Du das eigentlich schon trinken?“ Bevor Ensfried protestieren kann, leert Odin seinen Krug in einem Zug und drückt ihn ihm dann wieder in die Hände. „Danke. Das hat gut getan.“ Er klopfte Ensfried auf die Schulter, lächelt Barbara zu und geht wieder zu den Schützen zurück.



Odin  
Wächter

Barbara  
Tuchweberin

## 8.4 Was nun?

Wenn sich die Helden passiv verhalten, können sie auch den weiteren Verlauf des Tages als Beobachter verbringen. Sollten sie den Wettbewerb im Bogenschießen gewonnen haben, so werden sie kräftig gefeiert und erhalten später im Rittersaal als Preis ein kleines Messer und einen Schleifstein. Beides ist gedacht, um Pfeile herzustellen und Pfeilspitzen zu schleifen.

Sollten die Helden Nachforschungen anstellen, um den wirklichen Übeltäter überführen zu wollen, kann der Meister nach Belieben weitere Gerüchte und Parteinahmen streuen.

## 8.5 Akrobatik, Tanz und Gesang im Rittersaal



Nachmittags werden die Zielscheiben weggeräumt und die Festbesucher ziehen zum Rittersaal der Burg. Dort wurde inzwischen das Kaminfeuer entzündet und die schweren Teppiche wurden auf die Galerie gezogen, wo sie zusammengerollt bereitliegen, um für die Nacht wieder herabgelassen zu werden. Während der Feier soll möglichst viel Licht in den Rittersaal fallen und die vielen Gäste sorgen allein durch ihre Anwesenheit dafür, dass der Saal nicht ernsthaft kalt wird.

Oleif eröffnet die Feier im Rittersaal, indem er mit mehreren Bällen jongliert, dann erhält der siegreiche Bogenschütze seinen Preis: Da die drei Bestplatzierten identische Punktzahlen (69) erreicht haben, werden auch alle drei belohnt. Aimeric ruft zuerst Fylisa und Mara als Siegerinnen auf. Diese treten vor und unter dem Applaus der Gäste überreicht ihnen Luisa jeweils eine Lederscheide mit Messer und Schleifstein. Odin habe sich als Preis zwei freie Tage gewünscht, um mit Kieni im Wald nach dem Rechten zu sehen, um zu prüfen, ob bei Dachs, Fuchs und Bär alles in Ordnung sei. Er brauche aber noch Hilfe, weshalb er hoffe, dass möglichst viele Kinder, die geschickt und leise sein können, ihn und Kieni begleiten wollen.

Dieser Wunsch hat einen guten und einen ernsten Hintergrund. Einerseits wollen Odin und Kieni den Kindern zwei lehrreiche und spannende Tage im Wald verschaffen, sie mit Umgebung und Gefahren vertraut machen und die ersten Frühlingskräuter sammeln. Andererseits sorgt sich Kieni tatsächlich um die Gesundheit einiger Waldbewohner und hofft auf erhellende Erkenntnisse.

Falls Helden siegreich am Wettbewerb teilgenommen haben, werden sie natürlich entsprechend ausgezeichnet und Fylissa, Mara und Odin werden als nachrangige Sieger gefeiert.

Danach sorgen Han von Tullwiller, Heribert von Gutingi und Lukas von Debstedt abwechselnd für prächtige Unterhaltung und es wird eifrig getanzt. Justus singt das schwülstige „In stillen Nächten“, wird aber ebenso wie Michal von Luisa und Aimeric zeitig unterbrochen und wieder weggeschickt. Han von Tullwiller begeistert vor allem, als er auf einem Bein stehend um sich selbst wirbelt und dabei auf der Querflöte den „Erntetanz“ spielt.



Han von Tullwiller

Zwischen den Darbietungen der Musikanten treten wiederholt Anderlin und Ana auf. Obwohl sie sich erst seit wenigen Tagen kennen, zeigen sie schon recht gekonnt akrobatische Kunststücke, bei denen sie sich gegenseitig durch die Luft werfen. Ana jongliert mit brennenden Fackeln und spuckt Feuer.

Für die Helden bietet sich nun abermals die Gelegenheit, ihre Fertigkeiten in Tanzen, Singen und Musizieren zu üben oder unter Beweis zu stellen, vielleicht auch in Zechen, Redekunst und Verführen. Hierbei sollten die Regeln zum Musizieren (vgl. *Regelbuch*, S.65 ff.) beachtet werden. Während Justus (10) und Michal (9) lediglich einfache Proben glücken, erzielen Han (26), Heribert (22) und Lukas (22) jeweils meisterliche Ergebnisse: Die Zuhörer sind begeistert und wollen tanzen (Psyche steigt um 2 Punkte). *Wer nicht tanzen will, verliert 2 Psychepunkte und muss eine Selbstbeherrschungssprobe bestehen, deren Ergebnis mindestens so hoch sein muss, wie das Ergebnis des Künstlers. Scheitert dies, kann derjenige nun entweder doch tanzen oder erneut 2 Psychepunkte verlieren und eine weitere Probe ablegen usw.*

Falls der Meister die Helden zu aktiven Nachforschungen in Bezug auf die Vergiftung des Weins bewegen will, kann er einen NSC ins Spiel bringen, der zu den Burgbewohnern zählt und im Idealfall bereits möglichst positive Bande zu den Helden geknüpft hat. Dies könnte neben Aimeric oder Luisa auch z.B. Bognerin Elisa oder Zimmermann Heinrich sein, die – noch immer etwas angeschlagen – das Hospital verlassen, um mit Mara die Feier zu besuchen und ihre Ehrung als Siegerin des Wettschießens zu erleben. Dieser NSC wird die Helden dann um Unterstützung bitten, diese unseligen, dummen Vorwürfe gegen Margarete und Kieni zu entkräften.

Sollte es den Helden gelingen, Justus noch an diesem Abend zu überführen, wird er kurzerhand in das Verlies im hohen Turm gesperrt, wo er bis zum nächsten Nachmittag bleiben muss. Zu beachten ist, dass ein Überführen entweder auf „handhafter Tat“ oder durch Befragung möglich ist. Die Befragung muss nicht zwingend eine „peinliche“ – also schmerzhaft – Befragung sein, durch geschickte Redekunst können die Helden auch Justus' Zorn kitzeln und ihn so zu unbedachten Äußerungen verleiten. Auch Alkohol kann seine Zunge lockern.

Des Weiteren kommt es noch zu folgenden Ereignissen:

### 8.5.1 Hochzeitspläne

Jedes Jahr feiern Aimeric und Luisa den Tag ihrer Hochzeit am Sambaztac nach Ostern. Mouteburcer, die sich zur Heirat entschlossen haben, können dies ebenfalls an diesem Tag tun. Wenn sie bei der Burgherrschaft rechtzeitig vorsprechen, dann wird nicht nur gemeinsam gefeiert, sondern Luisa und Aimeric geben auch die Trauzeugen. Im Verlauf des Abends sprechen zunächst zwei junge Mouteburcer vor, Kräuterhändlerin Eva vom Markt und Papiermacher Adam aus Mühlwazzer. Etwas später tun dies auch Irma, die seit dem frühen Tod ihres Mannes Heiner vor zwei Jahren die Herberge am Markt führt, und Brauereihelfer Stefan.



### 8.5.2 Genesung

Da es den Vergifteten wieder deutlich besser geht, dürfen sie das Hospital verlassen und noch die letzten Lieder und Tänze des Abends miterleben. Luisa verkündet, dass der Bardenwettstreit am kommenden Tage beginnen wird. Dann spielen mehrere Barden gemeinsam noch ein Tanzlied, bevor Margarete mit „Swaz War Der Tag“ die Nachtruhe ankündigt.

## 9 Die Nacht auf den 5. Februaris

Falls Justus nicht bereits überführt ist, geht er erkennbar missgestimmt zu Bette. Er plant, in der Nacht einige Instrumente seiner Gegner zu beschädigen, doch dieser Plan geht schief.

Als er gegen Mitternacht durch den Schlafsaal schleicht, macht er sich zunächst an Ioannas Laute zu schaffen. Doch Ioanna erwacht, bemerkt, dass jemand an ihrer Laute ist und beschwert sich lautstark, woraufhin alle im Saal wach werden. Es entsteht ein Handgemenge zwischen Justus, Ioanna, Heribert und Michal, schließlich stürzt sich auch noch Anderlin ins Gekloppe. Die Wächter Maria und Balder halten Nachtwache, bemerken den Tumult, eilen in den Schlafsaal und beenden das Ganze. Alle fünf Beteiligten haben leichte Blessuren erlitten, die Lauten von Heribert und Ioanna sind beschädigt.

Sollten die Helden im Rittersaal schlafen, werden sie von diesem Ereignis wohl erst am Morgen erfahren. Schlafen sie hingegen ebenfalls bei den Gästen, können sie natürlich schlagkräftig mitmischen.

## 10 Der 5. Februaris

Der Tag des Bardenwettstreits beginnt mit Vorbereitungen. Die schweren Teppiche im Rittersaal werden wieder auf die Galerie gezogen und zusammengerollt. Tische und Bänke werden gestellt, das Feuer geschürt. Derweil wird das Frühstück in der Burgschenke angerichtet. Dort erscheinen dann auch die lädierten Musikanten. Ioanna stützt den Kopf in beide Hände und wirkt niedergeschmettert. Sie ist um den Zustand ihrer Laute besorgt und befürchtet das Schlimmste. Bognerin Elisa hilft ihr bei der Reparatur und als Ioanna schließlich beruhigt eine neue Saite aufziehen will, macht Elisa sie auf Blutspuren und eine gesplitterte Stelle aufmerksam.

Den Helden könnte auffallen, dass Justus seinen rechten Zeigefinger seltsam abspreizt, wenn er etwas anfasst. Bei genauerer Untersuchung – wozu Justus „überredet“ werden muss, findet sich ein Splitter in seinem rechten Zeigefinger, der zu Ionnas Laute passt.

### 10.1 Ein Fingerzeig (optional)



Hier bietet sich den Helden eine weitere Gelegenheit, Justus zu befragen oder ihn unter Druck zu setzen. Tun sie das nicht, wird Ioanna ihn sich vornehmen:

(Die folgende Szene ist daher beispielhaft für Justus' Auftreten und seine geschilderten Aussagen könnte er so ähnlich auch beim Verhör durch die Helden äußern. Auch die EP sind davon abhängig, wie stark die Helden selbst involviert sind – bspw. 1 EP, wenn sie lediglich Zuschauer sind.)

Ioanna kneift die Augen zusammen und nähert sich Justus. Sie wirkt völlig ruhig und fast beiläufig richtet sie das Wort an ihn: „Sieh an, Justus. Verletzt? Wie ist das denn geschehen?“ – „Lass mich in Ruhe und kümmere Dich um Deine Laute“, entfährt es ihm. – „Zeig mal her!“, fährt Ioanna unbeirrt fort, greift mit einer schnellen Bewegung Justus' rechte Hand und besieht sich den Finger. – „Hör auf damit!“ Justus zieht seine Hand zurück. Sein Gesicht ist rot vor Wut und Empörung. „Ich habe Deine Laute nicht angefasst. Heribert war es. Ich habe es gesehen. Wenn ich mich nicht auf ihn geworfen hätte, wäre nicht nur eine Saite gerissen.“

Heribert, der am Nebentisch sitzt, schaut auf. Dann schiebt er seinen Krug etwas nach vorn und erhebt sich langsam. „Na, Berti?“, stachelt ihn Justus an. „Plagt Dich das Gewissen? Willst Du endlich gestehen?“

„Woher weißt Du von der gerissenen Saite?“ Ionnas Frage bringt Justus durcheinander. „Wie? Was? Davon... das weiß ich doch gar nicht... hab ich? Was willst Du überhaupt?“

Da schaltet sich Anderlin ein. „Du lügst, Justus. Du warst es. Du bist herumgeschlichen. Heribert hat geschlafen. Ich habe seinen Atem gehört. Er wurde erst wach, als Ioanna Dich ertappte.“

„Lügner!“, schreit Justus. „Lügner! Ihr alle seid Lügner! Ihr wollt mich aus dem Weg haben. Ihr wollt nur den Wettstreit gewinnen.“ Heribert setzt sich wieder und blickt Justus unverwandt, fast mitleidig an.

Elisa, die gerade letzte Hand an Ionnas Laute legt, mischt sich geradezu beiläufig ein, ohne den Blick von der Laute zu wenden: „Es hat keinen Zweck, Justus. Gib es einfach zu.“

Justus fährt sich mit der Zunge über die Lippen, seine Beine wippen nervös. „JA!“ Er verschluckt sich fast. „Ja, ich war es. Und es war recht getan.“ Er atmet heftig, fasst sich mit der Rechten ans Herz. „Ihr habt das Geklimper doch auch gehört. Wer soll das ertragen?“ Sein Blick fixiert sich auf Margarete. „Für Dich muss es schlimm gewesen sein, meine Holde. Ich weiß, Du verstehst mich!“ Margarete wendet unsicher den Kopf, ob jemand hinter ihr steht, vergegenwärtigt sich dann, dass wohl sie gemeint ist. Sie hustet, klopf sich beruhigend ans Schlüsselbein und schüttelt den Kopf. „Du weißt es doch.“ Justus' Stimme wird schrill. „Ich konnte es nicht mehr ertragen, dass Du durch dieses Gejaule herabgewürdigt wirst. Ich habe es gesehen, ich habe dich gesehen. O Schönste! Ich sehe Dich. Ich verstehe Dich. Ich sehe Dein Verlangen. Und nur meine Musik kann Dir und Deiner Schönheit gerecht werden!“

Margaretes Blick scheint Blitze zu schleudern, sie zeigt auf Justus, doch geht ihre Rede in ihrem zunehmend heftiger werdenden Hustenanfall unter, einzig die Worte „das milchgesichtige Kuhmaul“ und „aus den Augen“ sind klar verständlich.

Hauptmann Heinrich, der die letzten Wortwechsel mitbekommen hat, tritt zu Justus und fasst ihn am Arm: „Du kommst mal mit mir.“ Gegen diese Kraft ist Justus machtlos. Heinrich führt ihn nach draußen und während Justus' Füße versuchen, Schritt zu halten, ruft er noch kläglich: „Wirtin, ich liebe Dich!“, was bei Margarete abermals einen heftigen Hustenreiz auslöst.

Heinrich schleift Justus direkt in den Rittersaal zu Aimeric und Luisa. Diese lassen ihn bis zum Mittag ins Verlies im hohen Turm sperren und er wird vom Wettbewerb ausgeschlossen. Aus seinem Vermögen von 37 Silberpfennigen erhalten die sechs „Vergifteten“ Ioanna, Maximilian, Roland, Sibylla, Heinrich und Elisa jeweils 5 Pfennige als Entschädigung. Außerdem soll er noch von jedem Geschädigten zwei Backenstrieche erhalten, was nach dem Mittagessen im Burghof erfolgen wird.

## 10.2 Der Bardenwettstreit



Wahrscheinlich werden die Helden nicht zwingend zu den Hauptakteuren des Wettstreits zählen. Geruhsam wird es für sie jedoch deswegen noch lange nicht. Bei jedem Vortrag wird getanzt und die Helden sollten sich dem nicht entziehen können. Auch hier sind die EP vom Einsatz der Helden abhängig.

Konkret: Sofern sich mindestens ein Held am Bardenwettstreit beteiligt, wird ihm der Meister zu geeigneter Zeit die Bühne bereiten und die Reaktionen des Publikums angemessen beschreiben. (vgl. *Regelbuch*, S. 65 ff.) Sind die Helden lediglich Gäste, so kann der Meister den Ablauf schildern und bei jeder Musikdarbietung von den Helden eine Tanzenprobe verlangen. *Sofern die Musik den Geschmack von Meister und Spielrunde trifft, können die Lieder der Webseite zur Untermalung verwendet werden.* Wenn Meister und Spielrunde gerne Kontakt zu vielen NSC knüpfen und ausspielen, können die Helden bei jedem Tanz andere Tanzpartner haben.

### 10.2.1 Der Vormittag

Zahlreiche Gäste sammeln sich in der Ritterhalle, unter anderem auch Reginald und Deeke mit den Kindern Marie und Lili, Heiler Jachim und Waldhüterin Kieni.

Nach der Begrüßung durch Aimeric von Mouteburc treten Anderlin, Ana und Oleif auf. Oleif spielt ein Tanzlied, Anderlin und Ana begeistern mit akrobatischen Sprüngen und Ana jongliert abermals mit Fackeln und spuckt Feuer.



Anderlin

Ana

Oleif

Danach treten die ersten Wettstreiter an (in Klammern das Ergebnis der Musizieren-Probe):

**Roland** spielt und singt den „Frühlingstanz“ (14 - gut).

**Han von Tullwiller** spielt den „Windflötentanz“, wobei er wieder einbeinig flötet und dafür gefeiert wird (20 – meisterlich).

**Michal** trägt ein Tanzlied vor, das wenig Begeisterung hervorruft, weil seine häufigen Rhythmuswechsel die tanzenden Gäste aus dem Takt bringen (7 – einfach).

**Irina von Hainfeld** singt „Fürst Erich“, was von den Gästen begeistert aufgenommen wird, bei Aimeric, Luisa und Hedwig für Belustigung und bei Toumis für Schnappatmung sorgt (18 – meisterlich).

### 10.2.2 Bei Tische

Das Mittagessen wird im Rittersaal serviert, Tische und Bänke werden aus dem Wohnturm herbeigeschafft. Irina ist etwas beunruhigt und beobachtet während des Essens nervös das Gespräch zwischen Toumis und der Burgherrschaft. Zunächst redet Toumis ziemlich viel und gestikuliert recht wild, Aimeric und Luisa müssen häufig auflachen und auch Hedwig kann das Lächeln nicht unterdrücken. Als Luisa Toumis fragt: „Und worüber genau regt sich Dein Schwiegervater nun auf?“, erstarrt dieser kurz und Aimeric kann sich vor Lachen kaum noch halten. Toumis lässt den Holzlöffel in die Schale fallen, so dass die Suppe überschwappt, erhebt sich abrupt und kündigt seine Abreise für den kommenden Tag an. Jetzt müsse er einen Ausritt machen. Knappe Dominikus macht sich sogleich zu den Stallungen auf. Während Toumis tatsächlich einen Ausritt macht und vorerst von der Bildfläche verschwindet, taucht Knappe Dominikus schon bald wieder in der Ritterhalle auf.

Mit meisterlicher Achtsamkeit (16+, Einzelwurf durch den Meister) kann dies den Helden auffallen. Er sollte es aber nur dann erwähnen, wenn Dominikus oder Toumis den Helden verdächtig ist oder eine sich direkt anschließende Menschenkenntnis-Probe dem achtsamen Helden ebenfalls mindestens meisterlich gelingt (erneut Einzelwurf durch Meister). Dann bemerkt der erfolgreiche Held, dass Dominikus sich sonderbar verhält: Er steht am Rand der Halle in der Nähe der Aborterker und beobachtet Irina. Als ein Gast aus einem Aborterker tritt, weist er Dominikus darauf hin, dass jetzt frei ist, doch dieser schüttelt nur den Kopf und bleibt stehen.

**Hintergrund:** Er hat von Toumis den Auftrag erhalten, Irina nicht aus den Augen zu lassen. Sollte sie sich von der Gesellschaft entfernen, soll er sie überwältigen und aus der Burg schaffen.



Die Helden können beim Mittagessen auch beobachten, wie Zimmermann und Figurenschnitzer **Ionys Alexander**, dem Sohn von Aliena und Lorenz, eine kleine geschnitzte und bemalte Josefsfigur schenkt. (Alexander wird seit einiger Zeit von schlimmen Träumen geplagt, die Figur soll ihn nachts schützen und Trost spenden.)



Ionys  
Zimmermann

Alexander

Frohmut  
Burgprieester

Burgprieester Frohmut gesellt sich kurz darauf zu Ionys und fragt nach „den Statuen“. Ionys versichert, dass er gut vorankomme und beide Statuen rechtzeitig fertig sein werden. (Frohmut will Burgkirche und Hospital mit Statuen versehen. Für die Burgkirche schwebt ihm eine Statue des Heiligen Josef vor, im Hospital soll eine Statue der Hildegard von Bingen den Kranken Hoffnung spenden. Luisa unterstützt diese Idee und lässt ihm freie Hand. Frohmut hat daraufhin die beiden Statuen bei Ionys in Auftrag gegeben, sie sollen rechtzeitig zum Beginn des Martius, der dem Heiligen Josef geweiht ist, fertig sein.)

### 10.2.3 Ein schnelles Gericht

Nach dem Mittagessen begeben sich die Gäste in den Burghof. Justus wird vorgeführt und Burgvogt Matthes verkündet das Urteil: Die Vergifteten Ioanna, Maximilian, Roland, Sibylla, Heinrich und Elisa erhalten jeweils fünf Silberpfennige aus Justus' Vermögen. Zudem erhält er von jedem in Ansehen und Gesundheit Geschädigten zwei Backenstreiche. Es beginnt Aimeric von Mouteburc, gefolgt von den Vergifteten und Heribert, Anderlin und Margarete. Margaretes „Ohrfeigen“ scheinen Justus besonders zu schmerzen, was nicht unbedingt allein daran liegt, dass sie mit lautem Klatschen ihr Ziel finden. Burgvogt Matthes verkündet dann seine Verbannung aus Burg und Umland, woraufhin Hauptmann Heinrich Justus seine verbliebenen sieben Pfennige hinwirft und ihn dann vor das Burgtor bringt. Währenddessen kümmert sich das Gesinde darum, den Rittersaal für die weiteren Vorführungen umzuräumen.

### 10.2.4 Der Nachmittag

Schließlich versammeln sich alle Gäste wieder im Rittersaal und der Bardenwettstreit geht in die zweite Runde. Nun treten folgende Künstler auf (in Klammern wieder das Probenergebnis):

- Heribert von Gutingi** singt „Frouwe“ (48 – großmeisterlich).
  - Ioanna von Wizroz** trägt das „Grafenlied“ vor (26 - meisterlich). Dies amüsiert Lukas von Debstedt, den Urheber. Er lobt sie direkt im Anschluss für ihre eigene Interpretation des Liedes.
  - Maximilian von Rabenau** erfreut mit „Für Dich Nur“ (28 – meisterlich).
  - Ericus** überrascht mit „Zephirus est in via“ (19 – meisterlich).
- Den fulminanten Schlusspunkt setzt **Lukas von Debstedt** mit „Das Geschenk“ (48 – großmeisterlich).



Während Ioanna das Grafenlied singt, gelingt es Dominikus, mit Irina von Hainfeld zu tanzen. Dabei droht er ihr die Rache seines Herrn Erik (Toumis' Schwiegervater) an: „Du kannst Dich nicht verstecken. Herr Erik wird Dich verfolgen. An Deiner Stelle würde ich im Staub kriechen oder auf der Stelle fliehen, bevor mein Herr zurückkommt.“ Sein Plan ist es, Irina zur Flucht zu verleiten, um sie außerhalb der Burgmauern schnappen zu können. Vielleicht schnappen die Helden einen Gesprächsfetzen auf – was möglicherweise für Verwechslung mit Ericus, dem Mönch, sorgen kann – oder sie können beobachten, wie Dominikus mit Irina spricht, diese dann erblasst und aus dem Takt gerät, bevor sie sich wieder „fängt“, dann den Tanz beendet und sich zu den anderen Musikern setzt.

Toumis kehrt während Ericus' Lied in die Halle zurück, bedient sich bei Speis und Trank und verfolgt den Rest der Feier mit finsterner Miene. Dominikus erstattet ihm flüsternd Bericht.

## 10.3 Der Ausklang



Luisa beendet den Bardenwettstreit und verkündet, dass nach Beratung mit Margarete und Oleif die Gewinner am nächsten Tag bekannt gegeben werden. Anschließend trägt jeder Musiker nach Belieben und außerhalb des Wettstreits zur Unterhaltung bei. Die Gäste tanzen, singen und lassen sich Wein, Bier und Speisen munden. Hierbei können die Helden – am besten zwischen ihren Tanzproben - mehrere Ereignisse erleben:

### 10.3.1 Stiller Abgang

Claudius, Mitglied der Bellatores Dei und Adressat der geheimen Botschaft im Lied von Ericus, verlässt den Rittersaal, um seine Unterkunft in Irmas Herberge aufzusuchen.

Dieses Ereignis ist maßgeblich davon abhängig, ob die Helden Claudius erkannt haben, ob sie ihn verfolgen oder bereits gestellt haben oder ob er vollkommen unentdeckt bleibt. Alternativ – falls er schon im Abenteuer *Unschuldig* ein frühes Ende gefunden hat – bemerken die Helden den Bellatore auch gar nicht, da er durch einen ihnen unbekanntem Krieger ersetzt wurde.

### 10.3.2 Lauter Abgang

Maximilian von Rabenau setzt sich zu Ericus: „Ein interessantes Lied habt Ihr zum Vortrag gebracht, Ericus.“ Ericus nickt lächelnd und prostet Maximilian zu. Beide nehmen einen Schluck. „Doch nun verrätet mir“, fährt Maximilian fort, „was hat Zephyrus noch vor?“ Ericus blickt ihn unverwandt an: „Wovon sprichst Du?“ – Maximilian zuckt kurz, dann wechselt auch er ins Du: „Nun, Du schilderst Apollons tragische Liebe, aber was ist mit Zephyrus' Schicksal? Immerhin scheint er in Deinen lateinischen Versen äußerst umtriebig zu sein.“ – Ericus fixiert Maximilian und mustert ihn eine Weile schweigend. Als Maximilian erneut anhebt: „Also, was...“, unterbricht ihn Ericus: „Wenn Du es nicht verstehst, lass es. Lass es!“ Er umfasst beide Hände von Maximilian, schaut ihn eindringlich an und wiederholt: „Lass es!“ Dann wendet er sich ab. Maximilian stutzt kurz, dann spricht er Ericus erneut an: „Aber ich frage mich wirklich...“ – „LASST ES!“, entfährt es Ericus. Er springt auf, fegt energisch mit der Rechten über den Tisch und wirft dabei zwei Krüge um. Wein ergießt sich und tropft zu Boden. Während sich die Blicke auf ihn richten, wendet sich Ericus zum Gehen: „Gute Nacht allseits“. Dann stapft er hinaus.

Dies ist die Gelegenheit, um auf die Geheimbotschaft aufmerksam zu werden. Falls die Helden mit Maximilian von Rabenau sprechen, teilt er ihnen seine Verwunderung mit. Einerseits wundert er sich natürlich über Ericus' heftige Reaktion, andererseits sind ihm dessen Verse ein Rätsel. Konkret irritiert ihn, dass Zephyrus in den lateinischen Versen unterwegs sein solle und dass für den Aprilis etwas angekündigt wird. Wenn die Helden hier nachfragen, können sie gemeinsam die Verse durchgehen und Maximilian kann das Latein übersetzen.

### 10.3.3 Ein Übergriff

In einem Aborterker bricht Tumult aus. Man hört zwei erstickte Schreie und Gepolter. Einige Gäste in der Nähe sind kurz irritiert, doch als jemand anfeuernd ruft: „Beeilt Euch! Die Fastenzeit kummt!“, bricht zotiges Gelächter aus. Man ist sich einig, dass sich zwei Feiernde ihren Gelüsten hingeben, bevor die nahende Fastenzeit Enthaltsamkeit verlangt.

Tatsächlich wird hier gerade Dominikus übergriffen. Er ist Irina auf den Abort gefolgt und will sie in seine Gewalt bringen, um sie dann unbemerkt und verhüllt mit Kapuze über die Burgschenke nach draußen zu bringen. Doch Irina wehrt sich und die beiden kämpfen miteinander. Falls die Helden eingreifen, können sie Dominikus ertappen und es sieht nach versuchter Vergewaltigung aus. Toumis wird dann die Angelegenheit für seinen Knappen „retten“, indem er ihm einen Schlag ins Gesicht versetzt und ihn dann zur Abkühlung an die frische Luft schickt. Greifen die Helden nicht ein, fliegt die Aborttür auf. Irina stolpert heraus, wendet sich um und schlägt die Tür zu. Dominikus, der gerade nachsetzen will, wird von der Tür am Kopf getroffen und taumelt zurück. Irina flüchtet zu den anderen Barden, wo sie vor allem von Heribert, Lukas und Ioanna „geschützt“ wird. Dominikus öffnet kurz darauf die Tür, Blut fließt ihm über die Stirn und er wirkt etwas benommen. Die meisten Gäste sind der Meinung, dass die „Liebe wohl einseitig“ war und Dominikus erntet spöttische Bemerkungen.

### 10.3.4 Zur Ruhe

Schließlich geht der Tag zu Ende und die meisten Gäste suchen ihr Nachtlager auf. Diejenigen, die außerhalb der Burg wohnen, brechen entsprechend früher auf. Toumis scheint sich etwas beruhigt zu haben und sucht noch einmal das Gespräch mit Aimeric und Luisa. Hier können die Helden möglicherweise mithören:

„Du solltest vernünftig sein, Cousin“, hört ihr Toumis sagen. „Die Forderungen meines Schwiegervaters sind berechtigt. Wenn sie nicht bereit ist, öffentlich Abbitte zu leisten, ein Lied zur Wiederherstellung der Ehre zu spielen und um Vergebung zu bitten, musst Du sie mir ausliefern.“ – „So? Muss ich das?“ Aimeric wirkt nicht überzeugt. „Es sei denn“, fährt Toumis fort, „Du willst, dass Dich Eriks Zorn trifft. Dann trifft Dich allerdings auch meiner.“ Aimeric blickt seinen Cousin einen Augenblick an. „Ich denke, das werde ich aushalten. Und was Irina von Hainfeld betrifft: Ich kann nicht erkennen, dass sie einen Fehler gemacht hat. Und solange sie sich in Mouteburg aufhält, ist sie mein Gast und steht unter meinem Schutz.“ – „Dann haben wir uns nichts mehr zu sagen“, beendet Toumis die Unterredung und wendet sich ab.

Margarete und Oleif beenden kurz darauf die Feier mit „Swaz war der Tag“.

## 11 Die Nacht auf den 6. Februar (Neumond)

Der Meister kann die Nacht geruhsam verstreichen lassen, sie mit Zwischenfällen unterbrechen oder gar turbulent gestalten. Dazu können zwei Hauptakteure in Erscheinung treten – oder eben im Hintergrund bleiben: Justus von Güldwazer hat sich ein Seil mit Wurfanker besorgt und will über den östlichen Wehgang in die Burg eindringen, um Margarete zu entführen. Als Waffe führt er einen alten, angerosteten Dolch mit sich. Dominikus soll in Toumis' Auftrag Irina verprügeln oder sie entführen. Er entfernt sich aus dem Rittersaal und lauert Irina in der Nähe des Gästetrakts auf, in der Hoffnung, dass sie nachts den Abort aufsucht.

### 11.1 Die geruhsame Nacht (Variante 1)



Justus scheitert beim Klettern und stürzt in die Tiefe, wo sein zerschmetterter Leichnam am nächsten Morgen gefunden wird. Das Seil mit Wurfanker hängt an den Wehgangzinnen darüber. Dominikus wird ebenfalls morgens entdeckt; er liegt leise schnarchend im Erdgeschoß des Zeughausturms, wo ihn der Schlaf übermannte. Ihn plagen Rückenschmerzen und eine beginnende Erkältung.

### 11.2 Die unterbrochene Nachtruhe (Variante 2)



Justus' Versuche, das Seil am Wehgang zu verankern, scheitern häufig und das dabei entstehende, wiederkehrende Geräusch, wenn der Wurfanker gegen die Burgmauer schlägt und an ihr herabrutscht, wird von Wächter Balder bemerkt. Er geht der Sache nach, gelangt so zum Wehgang und entdeckt den Einbruchversuch. Balder kann in der Dunkelheit den Eindringling zwar nicht sehen, doch sind seine vergeblichen Wurfversuche und seine Flüche klar zu hören. Als der Wurfanker schließlich doch noch an der Wehramauer hängen bleibt, muss Balder eine Entscheidung fällen. Da er nicht weiß, mit wie vielen Gegnern er es womöglich zu tun bekommt, wartet er einige Zeit, bis er sicher ist, dass mindestens eine Person am Klettern ist, dann kappt er das Seil mit seinem Dolch. Ein Schrei, ein Aufschlag, ein Körper, der über Fels und Gestrüpp rutscht. Nun alarmiert Balder Heinrich. Dieser schickt Odin und Andine auf den Wehgang und begibt sich mit Balder, Vinzent und Sibylla nach draußen, um mit Fackeln die Lage zu erkunden. Dort finden sie das gekappte Seilende, Blutspuren und schließlich den toten Justus.

Diese Aufregungen bleiben im Gästetrakt nicht unbemerkt und weckt die meisten der dort Schlafenden. Die Neugier treibt Heribert nach draußen, doch wird er umgehend von Andine wieder zurückgeschickt. Die Gäste mutmaßen, was wohl vor sich geht und Maximilian, Heribert, Han, Ana und Irina nutzen die gestörte Nachtruhe, um den Aborterker (in dieser Reihenfolge) aufzusuchen. Dominikus hält Ana irrtümlich für Irina und überfällt sie, als sie aus dem Erker tritt. Ana wehrt sich, Andine und Odin kommen hinzu und Dominikus wird überwältigt. Er entschuldigt sich mehrfach, bezeichnet alles als ein Missverständnis und wird schließlich zu Aimeric in den Rittersaal gebracht. Dieser teilt Toumis mit, dass dessen Knappe nun bereits zum zweiten Male Gäste der Burg angegriffen hat und erwartet, dass Toumis die Angelegenheit bereinigt. Toumis verprügelt seinen Knappen und lässt ihn die Nacht in den Stallungen bei den Pferden schlafen.

### 11.3 Die turbulente Nacht (Variante 3)



Der Unterschied zur zweiten Variante liegt hier einzig darin, dass die Helden involviert sind. Das heißt, die Helden sollten zunächst auf Justus aufmerksam werden, bspw. wenn sie selbst den Abort aufsuchen. Es ist auch denkbar, dass es Justus gelingt, in die Burg einzudringen und die Helden ihn bemerken, wenn er als verhüllte Gestalt bereits bei Margarete im Rittersaal ist, dieser den Mund zuhält und mit seinem Dolch bedroht. Zu bedenken ist, dass die Helden umso aktiver ins Geschehen eingreifen können, je weniger NSC (vor allem Wachen) involviert sind. Insofern könnte auch eine reizvolle Alternative sein, dass die Helden Justus und Margarete erst bemerken, wenn diese bereits den Treppenabgang zur Schenke nehmen.

Hier bieten sich vor allem Proben auf Wachgabe oder Achtsamkeit an.

Wird Justus lebendig gefasst, fällt seine Bestrafung diesmal weitaus härter aus.

Um auf Dominikus' Angriff aufmerksam zu werden, müssen sich die Helden plausibel in der Nähe des Zeughausturms aufhalten. Bestehen begründete Zweifel, dass sie sich von sich aus dorthin begeben, kann dies bspw. geschehen, wenn sie Justus und Margarete folgen und ihn im Burghof stellen.

Auch könnte den Helden auffallen, dass Dominikus' Nachtlager im Rittersaal leer ist.

## 12 Der 6. Februar

### 12.1 Frühstücksgespräche



Am frühen Morgen finden sich alle Bewohner und Gäste der Burg zum Frühstück im Rittersaal ein. Aufgrund der nächtlichen Ereignisse sind einige in aufgekratzter Stimmung und ein unbedachtes Wort mag eine scharfe Entgegnung provozieren. Auch Toumis ist übel gelaunt und trotzig, isst schweigend, beobachtet aber das Geschehen um ihn herum. Bevor er sich zum Aufbruch bereit macht, spricht er zunächst Luisa, dann Aimeric an. Er appelliert an Vernunft und Familienbande, um Irinas Auslieferung zu erreichen. Luisa zuckt die Achseln und verweist darauf, dass Toumis die Entscheidung Aimerics doch gehört habe und dieser wiederum bekräftigt, dass Irina Gast in Mouteburc sei und er ihr Lied gutheiße. Daraufhin nickt Toumis grimmig, lässt Dominikus die Pferde satteln, lehnt den von Aimeric angebotenen Weinkelch ab und wendet sich stattdessen der Tafel zu. Dort versorgt er sich selbst mit Wein und reichlich Backwerk.

Falls noch nicht geschehen, wollen sich die Helden möglicherweise um die Entschlüsselung des lateinischen Rätsels kümmern. Hier könnte Maximilian von Rabenau erneut an die Helden herantreten und interessiert nachfragen, ob sie mittlerweile wüssten, was Ericus' Lied bedeute.

#### Die Entschlüsselung:

Um den lateinischen Text mindestens in groben Zügen übersetzen zu können, ist ein Sprachwert in Latein von 6+ erforderlich.

Dann könnte der sonderbare Umstand ins Auge fallen, dass ein Diskus einen Namen hat. Um zu erkennen, dass es sich bei „Hyoscyamus“ um eine Pflanze handelt, muss der Sprachwert in Latein entweder 11+ betragen oder eine Pflanzenkunde-Probe muss mit 16+ gelingen. Gelingt die Probe gar mit 31+, kann Hyoscyamus direkt als (schwarzes) Bilsenkraut identifiziert werden. Andernfalls hilft womöglich das Macer floridus weiter, ein umfassendes Lehrgedicht über Pflanzen, das in etwa jeder zweiten Bibliothek verfügbar ist und von dem sich auch ein Exemplar in der Mouteburger Burg befindet.

Mittels Probe auf Rechts- oder Hofkunde (11+) können die Iden des Aprils als 13. April erkannt werden.

Eine heikle Sache ist der Geburtsname des Papstes. Hier muss der Meister Fingerspitzengefühl zeigen, damit er den Helden nicht das Denken abnimmt. Idealerweise vermuten sie bereits einen Anschlag und rätseln über das Opfer. Der Meister kann heimlich eine Religions- oder Hofkunde-Probe (11+ oder 16+) für sie ablegen; wenn diese gelingt, erinnert sich der entsprechende Held, dass Hyazinth Coelestins Geburtsname ist.

Auch hinsichtlich der Frage, wer zum Kardinalium zählt, kann eine Probe auf Hof- oder Religionskunde (11+) weiterhelfen. Eine gelungene Probe lässt die Helden auf Kardinäle und Legaten schließen, gelingt die Probe mindestens mit 16, so sind ihnen drei Namen geläufig: Johannes Agnanius, Gratianus und Pandulfus. Außerdem wissen sie dann auch, dass Pandulfus derzeit als Legat in der Region unterwegs ist – vielleicht weiß Burgpriester Frohmuth sogar, dass er sich gerade in Passau aufhält.

Denkbar ist auch, dass die Helden zuerst über das Kardinalium sinnieren und über diesen Gedanken auf den Geburtsnamen des Papstes kommen.

#### Hintergrund: Schwarzes Bilsenkraut (Hyoscyamus niger)

Vom schwarzen Bilsenkraut sind alle Pflanzenteile giftig, ganz besonders die Samen und die unterirdischen Teile. Verwendet wird es zur Behandlung von Geschwüren und Rheuma, als Schmerzmittel, Rauschmittel, Zutat für Hexensalben und Gift. Bereits bei niedrigen Dosierungen kann es zum Tod durch Atemlähmung kommen. Andere Vergiftungssymptome sind Hautrötung, trockener Mund, Unruhe, Schläfrigkeit, Halluzinationen, Verwirrung, Pupillenerweiterung, Herzrhythmusstörungen, Koma und Bewusstlosigkeit.



### 12.2 Ein Zwischenfall am Tor



Im Verlauf des Vormittags füllt sich der Rittersaal erneut auch mit Gästen aus Markt, Werking und den Umlanden und schon bald scheint der Zeitpunkt gegeben, die Sieger des Bardenwettstreits zu verkünden. Als sich Luisa erhebt, um das Wort zu ergreifen, senkt sich gespannte Stille über den Saal. Plötzlich hustelt Toumis

deutlich vernehmbar, die Aufmerksamkeit richtet sich auf ihn: „Nun“, hebt er an, „dies ist der Moment, mich zu verabschieden. Ihr geleitet mich doch zum Tor, Cousin und Cousine?“

Eine Menschenkenntnis-Probe 16+ lässt die Helden die Verärgerung bei Aimeric erkennen. Er neigt den Kopf leicht zur Seite, fixiert Toumis und nickt. Luisa legt ihre linke Hand auf Aimerics Arm und blickt ihn kurz an. Hedwig, die zu Aimerics Linken sitzt, atmet tief ein und schüttelt leicht den Kopf. Aimeric nimmt einen kleinen Schluck Wein, während er Toumis unverwandt anschaut, dann spricht er: „Aldann, Toumis. Gerne verabschieden wir dich.“



Hedwig von  
Mouteburc

Elisa (7)

Mattis (6)

Daraufhin setzen sich Aimeric, Luisa, Hedwig, die Kinder Elisa und Mattis sowie die Wächter Heinrich und Odin in Bewegung. Zahlreiche Burgbewohner begleiten sie ebenfalls zum Tor.

Balder wacht am Haupttor, Sibylla ist im Vorhof unterwegs. Toumis und Dominikus reiten aus der Burg in den Vorhof und stoßen dort auf Claudius, der von Osten kommend den Vorhof passiert, um dann weiter nach Passau zu reiten.

Dieses Ereignis kann natürlich nur dann stattfinden, wenn der Bellatore noch nicht geschnappt wurde. Sind die Helden zugegen, haben sie abermals die Gelegenheit, Claudius zu erkennen. Falls nicht, wird Toumis dies übernehmen, denn er erinnert sich an den Bellatore: Vor etwa zwei Jahren tauchte er kurz vor Toumis' Heirat mit Annegret am Hof seines Schwiegervaters auf und versuchte, diesen für die Sache des Ordens zu gewinnen. Auch wenn Erik von Strazloc letztlich das Ansinnen Claudius' zurückwies, verbrachte er dennoch einen feuchtfröhlichen Abend mit dem Bellatore. Dieser Abend ist Toumis noch gut in Erinnerung, weil er ihn als tiefe Demütigung empfand. Toumis musste Erik aufwarten und je weiter der Abend fortschritt, desto derber wurden die Späße, die Erik und Claudius auf Toumis' Kosten machten.

Plötzlich fällt Toumis die Farbe aus dem Gesicht. Starr sitzt er im Sattel, den Mund geöffnet und den Blick auf einen Reiter gerichtet, der gerade vom Markt kommend den Vorhof durchreitet. „Ihr?“, entfährt es Toumis. Er wendet sich an Aimeric: „Was macht dieser Mensch hier? Auch ein Gast?“ Aimeric runzelt die Stirn, mustert dann den Reiter, der aufrecht und entspannt auf seinem Ross sitzt. Ein schwarzer Kapuzenumhang hüllt ihn ein und verdeckt auch das Gesicht zu einem großen Teil. Ein Langschwert ist an seinem Gürtel, eine Armbrust am Sattel befestigt. Er mustert wachsam die Gesellschaft am Burgtor, kurz blickt er auch Dir direkt in die Augen.

Dies ist ein geeigneter Moment für eine Gedächtnisprobe, die je nach bisheriger Bekanntschaft mit 4+, 7+, 16+ oder 31+ gelingen muss.

Wenn die Helden die Situation überblicken, sollte ihnen spätestens jetzt klar werden, dass sie hier den Adressaten von Ericus' „Attentatslied“ vor sich haben und dass sie ihn überwältigen müssen, wenn sie die Pläne der Bellatores Dei verhindern wollen. Dementsprechend kann es hier zu einem Kampf kommen. Claudius wird angesichts der Überzahl der Gegner sein Heil in der Flucht suchen. Sibylla kann ihn für einen kurzen Moment aufhalten, weil sie sich ihm beherzt in den Weg stellt und die Zügel ergreift. Claudius kann als geschickter Reiter und Kämpfer schnell die Kontrolle zurückerlangen und wird versuchen, nach Westen aus der Burg zu fliehen. Kommt es zum Kampf, kämpft Claudius mindestens mit Kampfwerten von 21. Ein Indiz seiner Zugehörigkeit zum Orden der Bellatores Dei ist das Ordenskreuz-Amulett in seinem Besitz. Es stellt eine Mischung aus Kreuz und Schwert dar und ist kunstvoll aus Weißgold geschmiedet.

Je nach Reaktion der Helden, ergreifen sie die Initiative oder können die Burgmannen unterstützen. Toumis und Aimeric werden hier gemeinsam gegen den Bellatore kämpfen. Kann Claudius überwältigt werden, lässt ihn Aimeric zunächst ins Turmverlies sperren.

Gelingt ihm hingegen die Flucht, werden zumindest Toumis und Dominikus nachsetzen, da sie bereits auf Pferden sitzen. Aimeric, Heinrich und Odin eilen zu den Stallungen und nehmen dann ebenfalls die Verfolgung auf. Der Ausgang ist völlig offen. Toumis und Dominikus können Claudius möglicherweise zum Kampf stellen, werden dabei aber verletzt – was ihnen einen längeren Heilaufenthalt in Mouteburc beschert. Ein gefangener Claudius kann verhört werden. Falls er entkommt, werden Aimeric und Luisa mit den Helden umgehend das weitere Vorgehen beraten.



### 12.3 Wer geht nach Passau?

Wann sich die Bedrohungslage gänzlich erschließt, ist abhängig von den bisherigen Erkenntnissen und der Dauer und Ergiebigkeit des Verhörs, denn selbstverständlich wird ein gefangener Bellatore gründlich befragt werden. Ein geflohener Bellatore erhöht die Dringlichkeit, Nachricht nach Passau zu senden.

Aimeric will einen Boten mit einer Nachricht zu Wolfger von Erla, dem Bischof von Passau, senden. Sollten die Helden anbieten, selbst nach Passau reiten zu wollen, wird er dies gerne annehmen und sie einladen, spätestens zur Feier seines Hochzeitstages mit Luisa am 3. Aprilis wieder Gäste auf Mouteburc zu sein.

Wenn der Meister sich plötzlich in der Notwendigkeit sieht, die Helden nach Passau reisen zu lassen, kann sich ein erneuter Blick in *Abenteuer 13: Der Harte Mann zu Passau* lohnen.

## 13 Das Ende des Abenteuers

Die Festgemeinschaft findet sich schließlich wieder im Rittersaal ein und Luisa verkündet die Sieger des Bardenwettstreits: Heribert von Gutingi, Lukas von Debstedt und Ioanna von Wíroz erhalten das Angebot einer Anstellung bis zum nächstjährigen Bardenwettstreit, was alle drei annehmen. Darüber hinaus gewinnt Ioanna von Wíroz eine kostbare Fidel (*wahrscheinlich von den Helden überbracht, andernfalls im Verlauf der Handlung durch einen fremden Boten geliefert*), Heribert und Lukas gewinnen jeweils eine ebenfalls kostbare Schalmei. Irina von Hainfeld erhält ein befristetes Angebot bis Ende Aprilis. Insofern scheint die Unterhaltung für die diesjährige Hochzeitsfeier vielversprechend zu sein.

Der restliche Tag wird ausgiebig gefeiert, die Barden treten gemeinsam auf (Lukas und Ioanna spielen das Grafenlied als Duett), die Darbietungen gehen fast nahtlos ineinander über und es wird wieder eifrig getanzt bis in den Abend hinein.



Am 7.2. bittet Gaukler Anderlin morgens bei Aimeric und Luisa erfolgreich um eine Anstellung als Unterhalter oder Wächter. Er beginnt dann umgehend mit seiner Ausbildung bei Heinrich – und zu seiner Freude auch bei Maria – was in der Zukunft wohl noch problematisch werden kann.

Ana und die Barden (Han, Roland, Maximilian, Michal, Ericus – falls er nicht verhört wird) verlassen die Burg, Toumis und Dominikus müssen womöglich noch einige Tage medizinisch betreut werden. Konnte Claudius noch im Burghof überwältigt werden, sind Toumis und Dominikus sehr wahrscheinlich unverletzt geblieben; dann führt Toumis mit Aimeric und Luisa am 6.2. ein langes Gespräch und wohnt dem Verhör von Claudius bei. Er reist dann erst am 7.2. ab.

Für die Helden sollte der Meister bei den Gratislernwürfen vor allem ihren Einsatz bei Tanz und Gesang berücksichtigen.

## Hintergrund: Mouteburc

### Lage

Mouteburc liegt etwa 40 km östlich von Passau auf einem Bergsattel am Ufer des Mohiles, der fünf Kilometer südlich in die Donau mündet.

### Wappen

Das Wappen von Mouteburc zeigt in gespaltenem Schild rechts in Gold zwei nach rechts aufsteigende rot gezungte Hunde, links in Schwarz ein goldenes Tatenkreuz über einem goldenen drei-blättrigen Buchenzweig.



## Bauliches

**West- und Osttor** (1, 2) sind die äußeren Tore, die meist für den „Durchgangsverkehr“ geöffnet sind. Der Wehrgang über dem Westtor kann von der **Vogtei** (14) betreten werden. Das überdachte Osttor besitzt ein „Mannloch“ und eine Wachstube. Neben dem Osttor sind hölzerne **Stallungen und Lager** (3). Hier finden bei schlechtem Wetter auch Handelsgeschäfte statt.

Das **Haupttor** (4) wird stets bewacht und kann durch Fallgitter und Holztür verschlossen werden.

Im **Wohnturm** (5) wohnen Aimeric und Luisa von Mouteburc mit ihren Kindern Elisa und Mattis und Großmutter Hedwig. Im Erdgeschoß ist die von Burghof und **Burgschenke** zugängliche **Kelterei**, darüber liegen ein Lager- raum, eine Wachstube und ein Waffenlager. Im zweiten Stock sind die Quartiere der Wachleute, im dritten Stock befinden sich Kemenate und Schlafräume der Familie des Burgherrn. Im vierten Stock sind Schatzkammer und Bibliothek untergebracht. Unter der Überdachung auf der Turmspitze werden Wurfsteine und Pfeile aufbewahrt. Das **Palasgebäude** (6) beherbergt den hohen Festsaal, der sich über zwei Stockwerke erstreckt und mit den großen Fenstern atemberaubende Aussichten nach Osten und Süden bietet. Eine Galerie verläuft entlang der



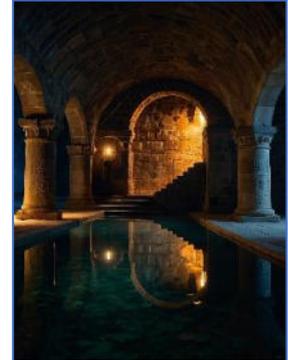
West-, Nord- und Ostwand. Im Winter wird der Festsaal als Schlafsaal genutzt und von der Galerie hängen dann prächtige, dicke Teppiche herab, um den Raum warm zu halten. In der Westwand befindet sich ein großer Kamin. Im Erdgeschoß unter dem Festsaal und dem Gästetrakt liegen Bäckerei, Burgschenke und Küche.

Der **Ostpalas** (7) verfügt im zweiten Stockwerk über Gasträume für gehobene Gäste. Im ersten Stock sind die Schlafräume für die Burgbewohner: ein Familienschlafsaal, ein großer und ein kleiner Schlafsaal.

Die zwei Stockwerke hohe **Burgkapelle** (8) besitzt verzierte bunte Fenster nach Osten und kann entweder im ersten Stockwerk vom Ostpalas oder vom Burghof im Erdgeschoß betreten werden.

Das **Badhaus** (9) schließt direkt an die Kapelle an und bietet Platz für mehrere Holzzuber. Nördlich davon ist die **Apotheke**, an die sich das **Hospital** für die Kranken und Verletzten anschließt. Das Erdgeschoß besitzt eine steinerne Gewölbedecke. Im Obergeschoß befinden sich mehrere Gemeinschaftsschlafsäle für Gäste der Burg und ein Wehrgang, der über den Zeughausturm zugänglich ist.

Vor den Ostgebäuden verläuft ein Arkadengang über den man trockenen Fußes von der Burgschenke im Palas bis zum Zeughausturm gelangt. Hier befindet sich in Höhe des Badhauses eine Treppe hinab zur darunterliegenden **Zisterne**. Diese unterkellert fast den kompletten Osttrakt und wird vom Wasser des östlichen Wasserfalls gespeist. Auf seinem Weg durch das Gestein wird es gefiltert. Der Überlauf der Zisterne wurde so geschickt weitergeleitet, dass er die Grube unter dem Abort im Wohnturm spült.



Zisterne

Im **Zeughauturm** (10) befinden sich im Erdgeschoß zwei große Vorratskammern für Nahrungsmittel, Bier und Saatgut. Im Keller werden Obst, Wurzelgemüse und eingelegtes Kraut gelagert. Im ersten Stockwerk gibt es eine kleine Wachstube und die Zeughausräume für Waffen, Rüstungen und Werkzeuge. Im zweiten Stockwerk ist Platz für weitere Waren wie Felle, Stoffe, Leder, Talg, Kerzen usw.

In den **Kleintierställen** (11) sind Hühner, Gänse, Schweine und Schafe untergebracht, in den großen **Stallungen** (12) werden die Pferde versorgt.

An die Stallungen schließen sich die **Werkstätten** (13) an für Zimmermann, Steinmetz und Schmied. In der Schmiede werden Waffen, Rüstungen und Werkzeuge hergestellt. Drechsler, Schuster und Schneider haben ihre Werkstätten im Obergeschoß.

Der Eingang zur **Vogtei** (14) liegt direkt hinter dem Haupttor. Hier befinden sich im Erdgeschoß eine kleine Schreib- und Verwaltungsstube für die täglichen Geschäfte, ein Lagerraum für einbehaltene Gegenstände (bspw. Waffen, deren Tragen den Gästen der Burg verboten ist) und ein separater **Wachraum** für die Torwachen. Im ersten Stock ist das Hauptkontor mit einer größeren Schreibstube (besseres Licht von Südwest). Über den Wachraum führt eine Treppe zum Wehrgang über dem Westtor. Im Obergeschoß befinden sich die Tuchweberei und das Quartier des Vogts.

Eine lange in den Felsen gehauene Treppe führt hinter den Kleintierstallungen zum **Weingarten** (15), dem **Gemüsegarten** (16), dem **Kräutergarten** (17) und den **Obstbäumen** (18). Mehrere Bienenkörbe sind hier aufgestellt. Zwischen den Obstbäumen und dem natürlichen Wasserbecken befindet sich eine Öffnung in der Felswand. Dahinter liegt ein natürlicher Höhlengang, der zum Hochplateau führt. Der Höhlengang ist „nachbearbeitet“, die Wände wurden begradigt und abgestützt, Stufen in den Felsen gehauen.

Eine kleine **Kapelle** (19) steht am Wegesrand auf dem Berggipfel.

Der **Hohe Turm** (20) ist Zufluchtsort und Verlies, es existieren daher vor allem Schlaf- und Lagerräume. Aktuell wird er selten genutzt. Der einzige Zugang liegt etwa in der Turmmitte. Das Verlies ist im dritten Untergeschoß.

Das **Jagdhaus** (21) wird tatsächlich nicht für die Jagd, sondern als zusätzliche Werkstatt genutzt. Hier können Bogen hergestellt und Kerzen gezogen werden. Auf dem Hochplateau sind mehrere Zielscheiben aufgestellt.

## Der Werking

Westlich der Burg befindet sich eine kleine Ansiedlung von Handwerkern, die von den Einheimischen „der Werking“ genannt wird. Ein breiter Weg führt durch das große Handwerkshaus und ermöglicht das wettergeschützte Be- und Entladen von Fuhrwerken.

Im Ratssaal des Handwerkshauses finden die Treffen der Handwerker statt. Ein großer Schlafraum steht durchreisenden Handwerkern zur Verfügung. In den Lagerräumen werden Rohmaterialien und von Allen nutzbare Werkzeuge gelagert. Außerdem kann jeder Handwerker auch seine Endprodukte einlagern, bspw. wenn er größere Aufträge für die Burg oder den (Fern-)Handel produziert.



## Der Markt

Die kleine Siedlung westlich der Burg wird von den Leuten nur „der Markt“ genannt, was schlicht daran liegt, dass hier ein Markt abgehalten wird. Um den zentralen Platz südlich der Dorfkirche haben sich die Bewohner der Siedlung niedergelassen: Bäcker, Goldschmied, Kürschner, Schneider, Buchbinder, Heiler, Weber, Töpfer, Zimmermann, Werkzeugmacher, Wagenbauer, Kräuterhändler und Krämer. Nordöstlich der Kirche liegt ein kleiner Friedhof.



In der Mitte des Marktplatzes befinden sich der Marktbrunnen und die Statue eines knieenden Handwerkers mit einem Hammer in der rechten Hand. Dabei handelt es sich um Heinrich von Peschau, den verstorbenen Mann von Hedwig, Großvater von Aimeric von Mouteburc und Erbauer der Burg. Am Säulensockel sind neben den Längenmaßen für Elle (etwa 60 cm), Fuß (etwa 30 cm) und



Zoll (etwa 2,5 cm) auch die Eichgrößen für Brötchen und Brote eingritz.

Südwestlich der Kirche ist ein Bauplatz eingerichtet. Hier entsteht eine Schule. Auf Anregung von Zimmermann und Holzschnitzer Ionys und Heiler Jachim sollen die Kinder in Lesen, Rechnen, Singen, Bogenschießen, Pflanzen- und Tierkunde unterrichtet werden, damit sie verständiger ihren späteren Beruf lernen können.

Aktuell findet bereits Unterricht in der Lagerscheune statt, die provisorisch mit Tischen und Bänken ausgestattet wurde. Am Bau beteiligen sich viele Freiwillige, auch die Handwerker aus der Burg und vom Werking helfen regelmäßig.

Der Markt brummt vor emsiger Betriebsamkeit. Gut gelaunte Menschen treiben Handel, genießen köstliche Leckereien, beklatschen die Vorführungen der Gaukler, Kinder spielen Fangen, Hunde streunen schnuppernd durch die Menge.

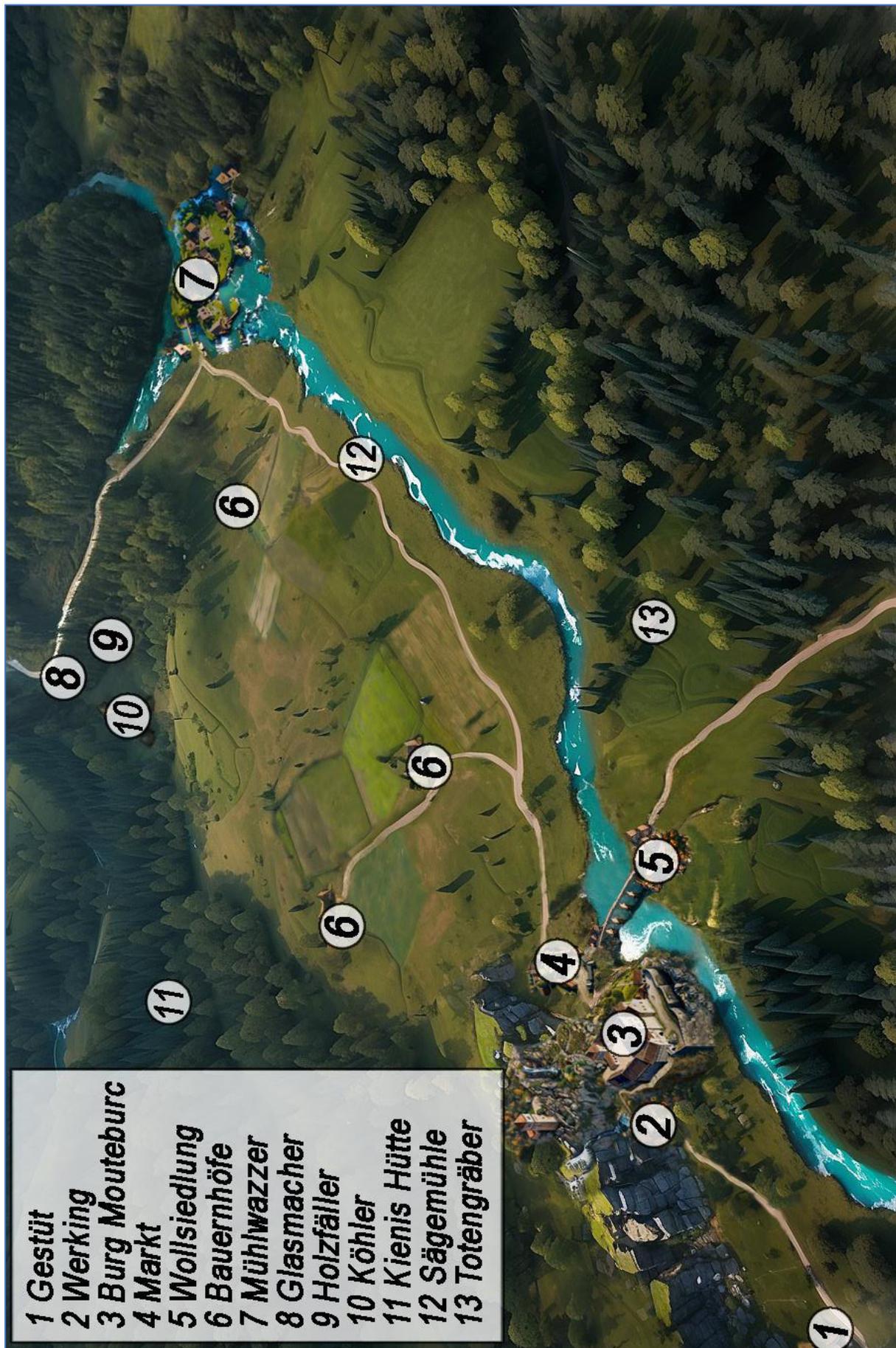
Das Brückenhaus kontrolliert den Verkehr über die Brücke nach Südosten. Hier haben sich Wollscherer, Weber, Schneider, Beutler, Gerber und Färber niedergelassen.

Die nächste Siedlung „Mühlwazzer“ im Nordosten ist eine Mühlensiedlung, mit Papiermachern und einem Ba-dehaus.

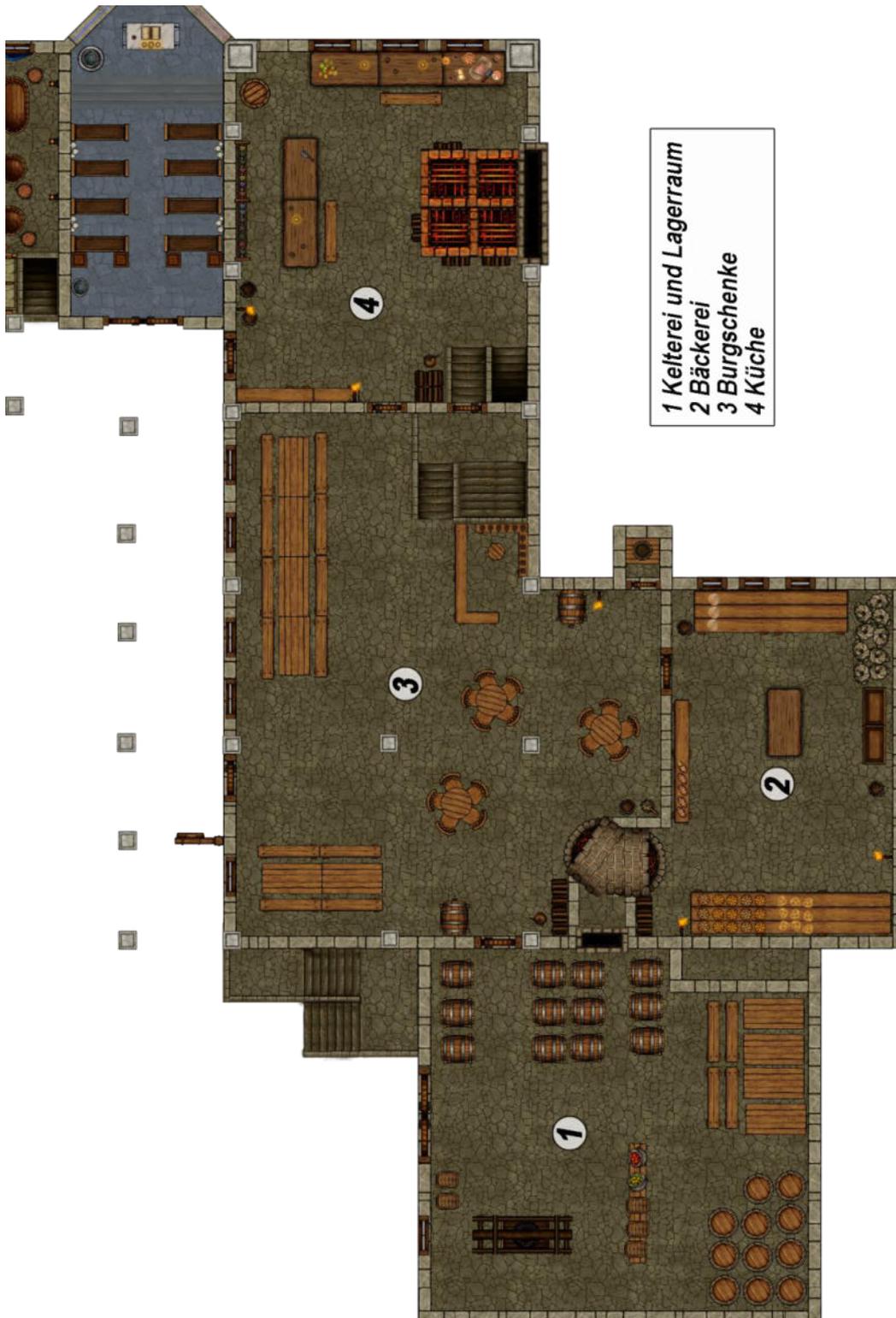
**Region Mouteburc**



Region Mouteburc mit Legende



Palas und Wohnturm, Erdgeschoß



### Palas und Wohnturm, 1. Obergeschoß

Die Schlafplätze gelten für die Sommerzeit von Ostern bis October.



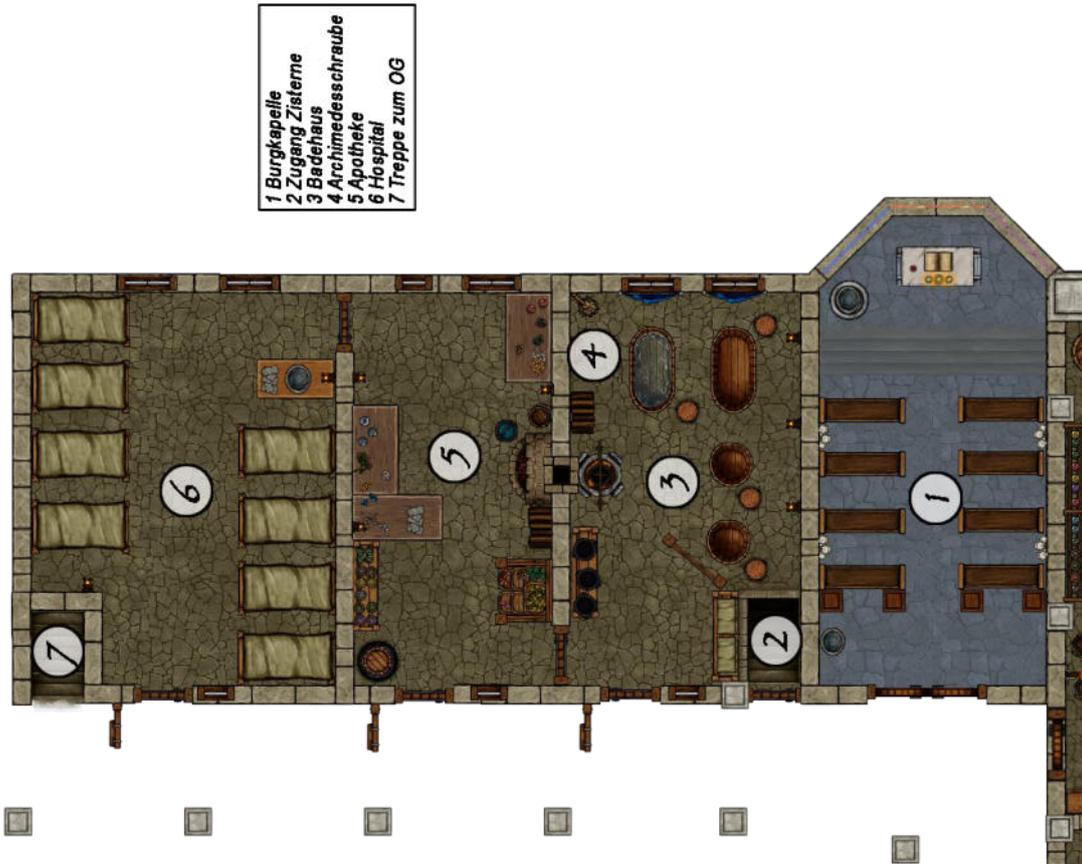
## Palas und Wohnturm, 2. Obergeschoß

Die Schlafplätze gelten für die Sommerzeit von Ostern bis October.

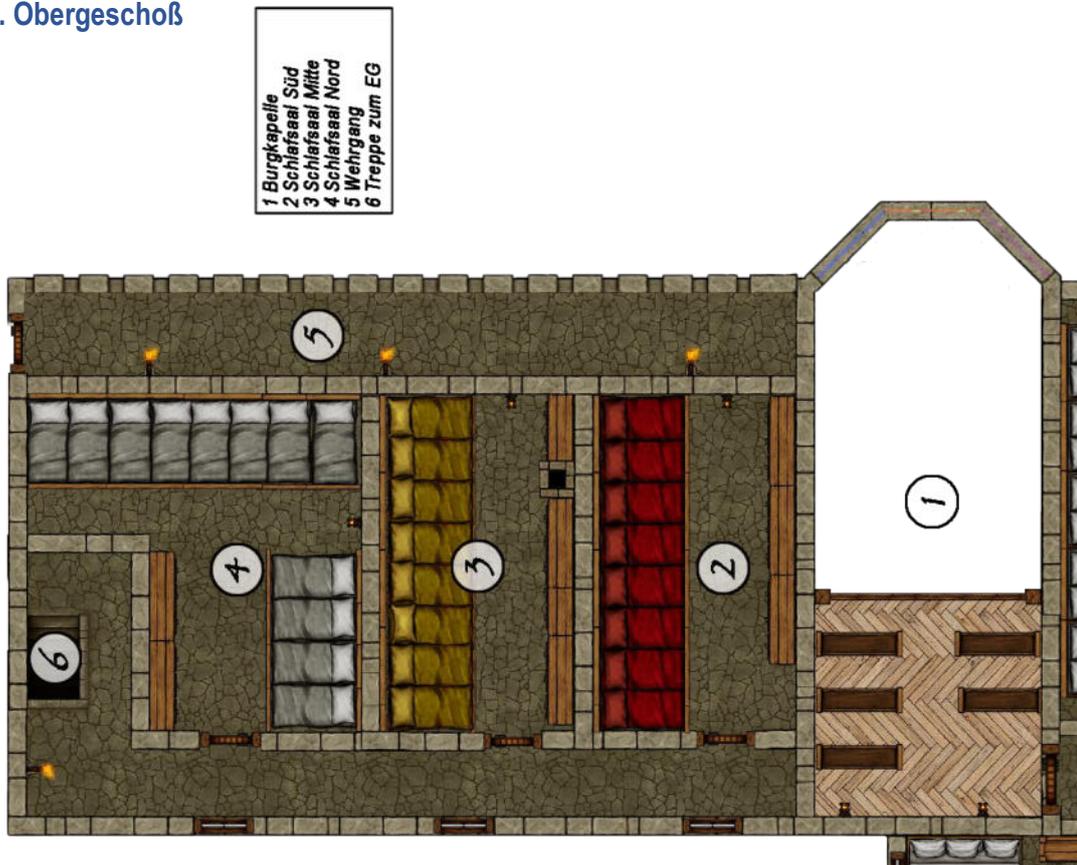


Schlafplätze

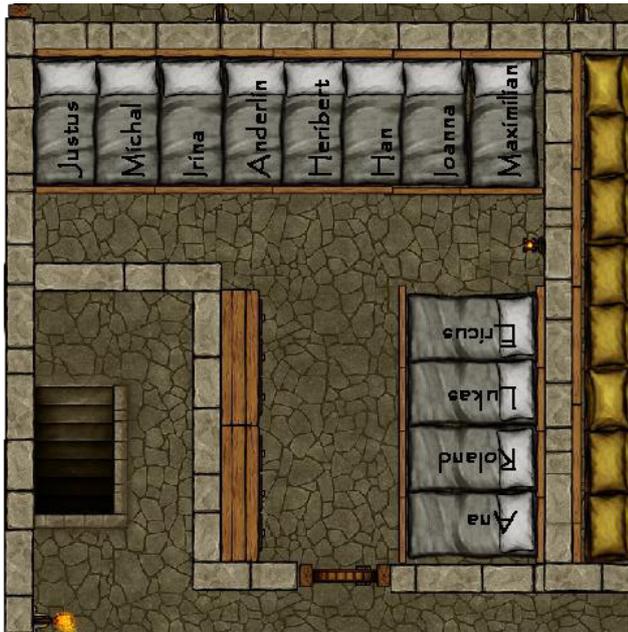
Osttrakt, Erdgeschoß



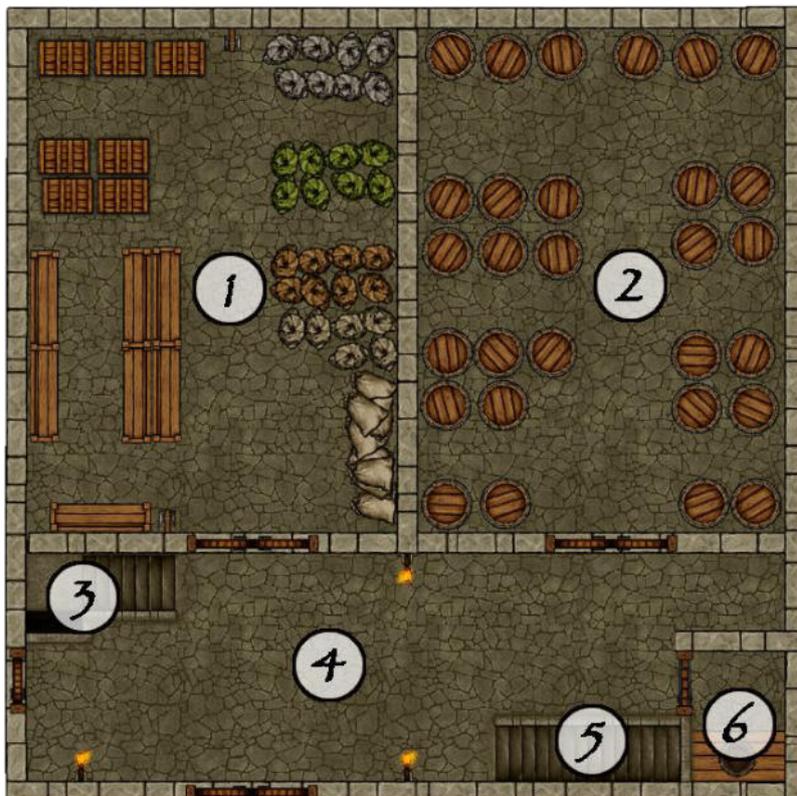
Osttrakt, 1. Obergeschoß



Osttrakt, 1. Obergeschoß, Schlafplätze der Gäste



Zeughauturm, Erdgeschoß



- 1 Vorratskammer
- 2 Bierlager
- 3 Treppe abwärts
- 4 Vorraum
- 5 Treppe aufwärts
- 6 Abort

## Liedtexte

### **Für Dich nur** (Maximilian von Rabenau)

Du, holdez Licht, für dich strif' ich umher,  
Für dich pfluck' ich Bluomen, die blühen so rihn,  
Für dich sing' ich Lyeder, so hold und so schwer,  
Für dich geb' ich alles, min Herz soll din sin.

Alles vertrag' ich, für dich nur alleyn,  
Alles erleyd' ich, für dich nur alleyn.  
Din Lächeln, es führt mich, so sanft und so fin,  
Für dich, mine Frouwe, möcht' ich ewic sin.

Für die abe, die fern sin, da streyf' ich niht weyt,  
Für jene, die klage, da bleyb' ich niht stehn,  
Für die, die niht liaben, da fehlt mir die Zeyt,  
Für dich alleyn lebe ich, dich mac ich sehn.

Alles vertrag' ich...

Du, mine Liebe, ich trag' alle Last,  
Trag Schmerzen, trag Leyden und allgroze Not,  
Für dich, mine Frouwe, da halte ich Rast,  
Für dich, mine Frouwe, für Dich nur und got.

Alles vertrag' ich...

### **Fürst Erich** (Irina von Hainfeld)

Fürste Erich, so stolz und so kühn,  
Mag oft mit Frouwelin im Schatten blühn.  
Doch wenn die Nacht kommt, so finster und still,  
Versagt er im Bette, das ist nicht sein Will.

Oh, armer Erich, du Narrenheld,  
Deyn Wil ist groz, doch die Lust verweht.  
träumest von Lieb und Macht so schwer,  
Bleybst du alleyn, und das Herz ist leer.

Die Frouwe, sie wîz, waz ir Gatte tuot,  
Waret ir ere unde ouch iren muot.  
Si spottet den Bocke, wenn er es versucht,  
Denn sine Taten sinde nur eyn Betrug.

Oh, armer Erich...

Die Frouwen, sie kumen, die Nacht ist nah,  
Doch Erich, der Fürst, bleybt eyn armer Narr.  
Mit Worten so süß, doch die Taten so kalt,  
Verlässt ihn die Kraft des Mannes so balt.

Oh, armer Erich...

So lebt er im Schlosse, in Eynsamkeit,  
Die Frouwe, sie lacht, ist ihm niemals bereit.  
Die Liebe, die flieht, wie der Wind im Wald,  
Und Erich, der Fürst, bleibt einsam und kalt.

Oh, armer Erich...

### **Frouwe** (Heribert von Gutingi)

Ich sing nun von der Frouwe hold,  
Der Frouwe, minem Ougenstern,  
In minem Herzen, das Verlangen sollt,  
Nicht lodern, sondern treu und fern  
Soll mein Lied künden, ruhig und fein,  
Wann wird die Frouwe Frouwe sein?

Die Frouwe weint, die Frouwe lacht,  
Die Frouw ist tapfer, wenn sie muss  
Die Frouwe schilt und gebet acht,  
Min Lîb ersehnet iren Kuss.  
Und frage leis im Herzen rein,  
Wann wird die Frouwe Frouwe sein?

So sing ich, liute, rein und klar,  
Der Frouwen Ere dieses Lîd  
Ich mac nicht leiden, das ist wahr,  
Dass sie meinen Anblick flieht.  
Das Rätsel bleibet ewig Dein  
Wann wirst Du, Frouwe Frouwe sein?

Die Frouwe weint...

### **Zephyrus est in via** (Ericus)

In Sparta blühte, so schön und so rein,  
Der edle Hyakinthos, ein strahlender Schein.  
Apollon, der Gott, entflammet schon,  
Verliebt in den Krieger, den Königssohn.

Zephyrus est in via.  
Discus eius appellatur Hyscyamus.  
Discus etiam eius Cardinales feriet.  
Idibus Aprilis fiet.

Mit Kraft und Geschick, den Diskus er warf,  
Doch Zephyros den neidvollen Grolle traf.  
Er lenkte den Flug, und der Diskus fiel schwer,  
Hyakinthos sank nieder, sein Leben nicht mehr.

Zephyrus est in via...

„Ai! Ai!“ rief Apollon, die Trauer so tief,  
Um den schönen Geliebten, um den, der nun schlief.  
Wo sein Blut vergossen, die Blume erblüht,  
In Erinnerung stets, wo die Liebe verglüht.

Zephyrus est in via...

### **Swaz war der Tag** (Margarete)

Swaz war der Tag, sol niht verdriezen  
Swaz bringt die Nacht, sol tue guot  
Swaz morgen kumt, ihr muogt geniezen  
mit saelde vil und guotem muot.

### **Tanz, mein Lieb, tanz**

(Ioanna von Wîzroz, Oleif)

Komm, mein Lieb, komm, lass fröhlich uns sein,  
Die Nacht ist so jung, und der Wein mundet fein.  
Die Feuer, sie lodern, wir woll'n uns betrinken,  
Komm, tanz mit mir, tanz, bis wir niedersinken!

Tanz, tanz, mein Lieb tanz, so wild und so frei,  
Die Freude des Lebens, die teilen wir zwei!  
Komm, schwing dich zu mir, lass die Sorgen verweh'n,  
Im Reigen des Lebens, da kann's lustig geh'n!

Die Wangen so rot, und der Atem so heiß,  
Komm, lass uns drehen, das ist unser Kreis.  
Die Hände so zart, und die Blicke so klar,  
Komm, tanz mit mir, tanz, es wird wunderbar!

Tanz, tanz, mein Lieb...

Die Nacht ist voll Glanz, und die Sterne so nah,  
Komm, lass uns genießen, was Freude uns war.  
Die Hüften sie wippen, im Einklang so schön,  
Komm, tanz mit mir, tanz, lass die Welt stille stehn!

Tanz, tanz, mein Lieb...

Dein Mund, Deine Lippen, sie fordern den Kuss.  
Komm, lass uns verfallen dem heißen Genuss.  
Die Nacht ist zum Feiern, wir feiern uns wild,  
Komm, tanz mit mir, tanz, bis die Lüste gestillt!

Tanz, tanz, mein Lieb...

### **O wie izt mir swêre**

(Lukas von Debstedt)

o wie izt mir swêre  
daz ich niht wolle hêre  
kein sange niht  
und auch keine wort  
mein witz erlischt  
mein seel muoz fort

o wie izt mir swêre  
so swêre, so swêre  
wer ich nur ine amselin  
dann muogt ich frei und frölich sin

### **Das Geschenk**

(Lukas von Debstedt)

Liebe frouwe mîn, ir kent mîn seit jâren.  
Ir muost niht gesagen.  
Ich will iuch fragen:  
Welt ir mîn gift hân?

Ich mac es rôsen geregnen.  
Ich vuere iuch den buoch hinap.  
Ich gebe iuch vil vröide.  
Welt ir mîn gift hân?

### **Das Grafenlied**

(Lukas von Debstedt, Ioanna von Wîzroz)

Niemen sol gesehen an waz ich gedenke.  
Niemen sol gesehen dîn rouwelâger.  
Mir schouwen lieber ze buode  
unde tragen ein vîgenblât vor dem munt.

Ich enwil niht sagen, waz ich gedenke.  
Ich enwil niht sagen, waz ich enwil.  
Ich enwil, daz du gedenkest, waz ich gedenke,  
unde daz du mir sagest, waz ich will.

### **Frühlingstanz**

(Roland)

Bluomelin spriez et und Vogelin singet,  
Lentze erwachet, unz Frohmuot bringet.  
Waz lachet die Sonne am Himel so blau,  
All liute tanzet im Morgentau.

Hêre und frouwe und all ir kinder  
tanzet wol und vertreibet den Winter,  
Lachet und singet, frölich und heiter,  
tanzet wol und weiter und weiter!

Swaz Wiesen so grün, swaz Dufte vil,  
Springet Kinder, zu gotes wil.  
Swaz lied spielet, swaz lied klinget  
die fueze wirbeln, und alle singet:

Hêre und frouwe...

Hêre und frouwe...

### **In stillen Nächten**

(Justus von Gûldwazer)

In stillen Nächten, da seufz' ich allein,  
Die Liebe verzehrt mich, oh Herrin, so fein.  
Dein Lächeln, so süß, wie der Wein in dem Krug,  
In meinem Herzen, da brennt die lodernde Glut.

O Liebe, so groß, doch verborgen im Schatten,  
Ich schweige und hoffe, daz Got dir wöle raten.  
Die Sehnsucht, sie blühet, in der Dunkelheit still,  
Gott möge dir zeigen, was mein Herze dir will.

Du schenkst den Trunkenen, die dich nicht versteh'n,  
Die Worte der Ehre, sie fliegen im Weh'n.  
Sie drängen und drängen, doch du nicht siehest zu mir,  
In der Menge verloren, verzehr' ich mich hier.

O Liebe, so groß...

Doch eines Tages, da blickst du zu mir,  
In deinen Augen, da blüht die Zier.  
Ein Anstand, ein Lächeln, das Herz schlägt so schnell,  
Die Liebe erwacht, wie ein süßer Gesell.

O Liebe, so groß...

## Aufzeichnungen zum Bilsenkraut

Jusquiamum Graeci quam nostri Caniculatam Dicunt, huic herbae virtus est frigida valde. Tres habet haec species, semen profert prior album, Altera subrufum, producit tertia nigrum; Nobilior reliquis est semen quae gerit album, Pro quo si desit mos est apponere rufum, Nigrum vero frequens medicorum respuit usus.

Jusquiami foliis contritis adde poentam, Haec adhibendo potes quosvis curare tumores, Sic mire calidam potes infrigidare podagram, Auribus infusus vermes succus necat eius, Illarumque solet varios lenire dolores.

Ore diu tepidum si contineatur acetum, Quo sint deoctae radices illius herbae, Dicitur immodicum dentis placare dolorem.

Expressus succus contriti seminis eius Viscosum calidumque potest compescere rheuma, Si fuerint oculi patientis saepe peruncti. Seminis illius obolus cum semine mixtus Myconis pariter cum mulsa sumitur illis Utiliter, fluxum matricis quae patiuntur, Et dicunt haemoptoicis sic posse mederi, Vel quocunque modo sanguis iacetetur ob ore, Dicitur hic potus medicari saepius haustus. Cum vino tritum semen cataplasmaque factum Mammis et testes dicunt curare tumentes; Emplastris multis apponitur antidotisque. Infert sicut olus haec herba comesta maniam, Praestat idem succus in quovis vulnere fusus.

### Übersetzung

Die Griechen nennen es Jusquiamum, wir Caniculata. Dieses Kraut hat eine sehr kalte Wirkung. Es gibt drei Arten davon: Die erste bringt weiße Samen hervor, die zweite rote, die dritte schwarze; Edler als die übrigen ist der Samen, der Weiß trägt, zu dem man, wenn es fehlt, Rot hinzufügen muss, die meisten Ärzte aber lehnen Schwarz ab.

Verwende einen Esslöffel zerstoßener Jusquiam-Blätter. Mit diesen kannst du jede Art von Schwellung behandeln, eine Gicht wunderbar kühlen, der in die Ohren gegebene Saft tötet Würmer ab und es wird zur Linderung verschiedener Schmerzen eingesetzt.

Essig, gemischt mit den abgekochten Wurzeln des Krauts, sollst du über längere Zeit im Mund warm halten, es lindert übermäßige Zahnschmerzen.

Der aus den zerkleinerten Samen herausgepresste, zähflüssige und heiße Saft kann Rheuma bekämpfen, wenn dem Patienten wiederholt in die Augen gegeben werde. Etwas vom Samen, gemischt mit dem Samen von Myconus, und zusammen mit der Königskerze, wird diejenigen heilen, die an der Gebärmutterentzündung leiden. Mit Wein, den zerstoßenen Samen und einem angefertigten Umschlag heilen Schwellungen; Es wird in vielen Pflastern und Gegenmitteln eingesetzt. Wenn dieses Kraut gegessen wird, löst es Manie aus wie ein Gemüse. Der gleiche Saft, der in jede Wunde gegossen wird, ist gut.

Informationen zum Hyakinthos-Mythos: <https://de.wikipedia.org/wiki/Hyakinthos>  
Vorlage für Bilsenkraut: Von H. Zell - Eigenes Werk, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=10404537>  
Informationen zum Bilsenkraut: [https://de.wikipedia.org/wiki/Schwarzes\\_Bilsenkraut](https://de.wikipedia.org/wiki/Schwarzes_Bilsenkraut)



Minnesang - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer

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

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

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

Die Nutzung für den privaten Gebrauch ist kostenfrei.

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

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

Eine kommerzielle Nutzung ist nicht gestattet.



### Kontaktinformationen

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

