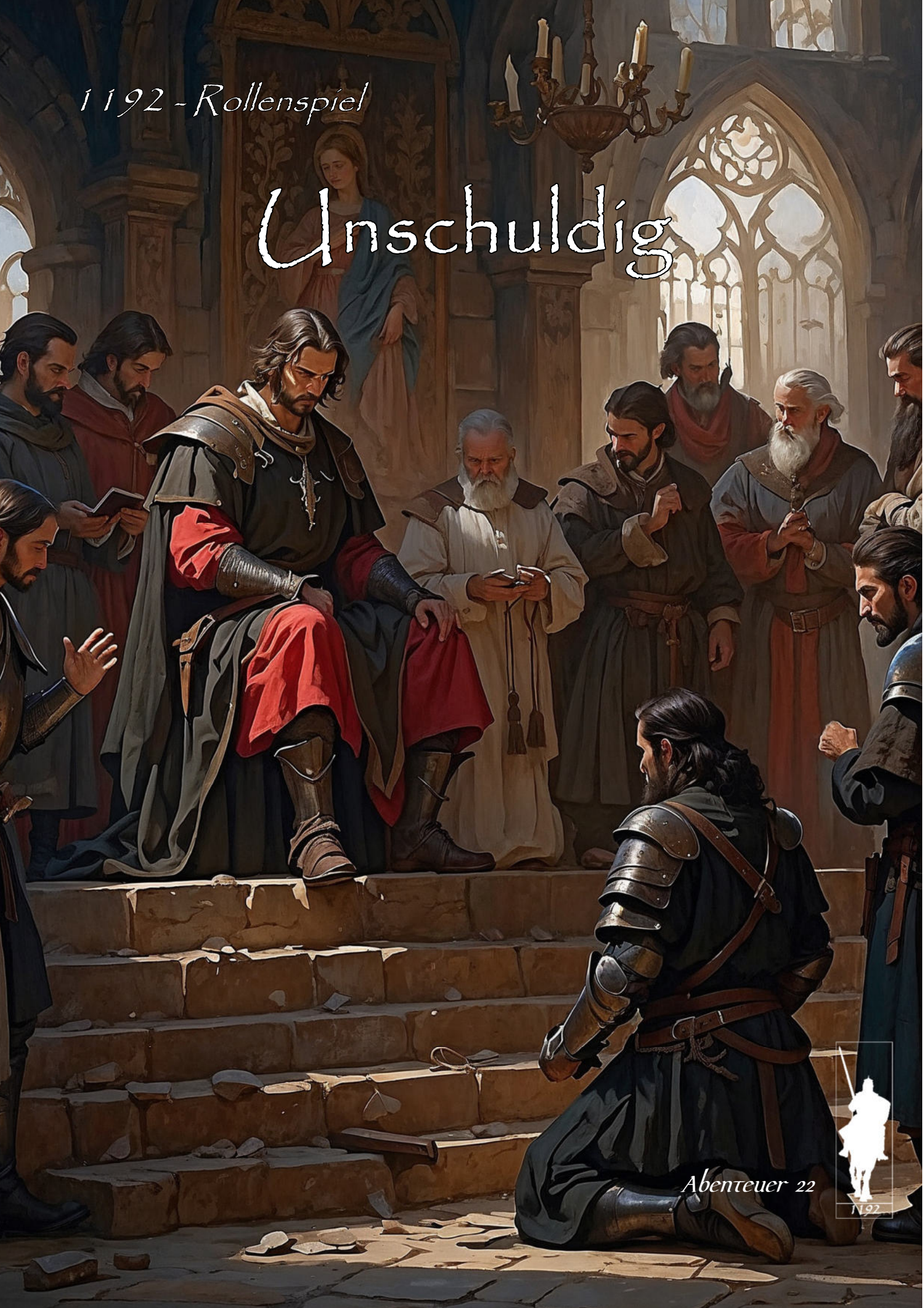


1192 - Rollenspiel

Unschuldig



Abenteuer 22



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)	☉
2	Monddag (Montag)	☾
3	Tiusdag (Dienstag)	♂
4	Wodensdag (Mittwoch)	♀

5	Donarsdag (Donnerstag)	⚡
6	Fridag (Freitag)	♀
7	Sambaztac (Samstag)	♂

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	Ein folgenschwerer Rausch.....	5
2	In der Zwischenzeit	7
3	Angeklagt	8
4	Im Herzogshof.....	10
5	Ein nächtlicher Anschlag	11
5.1	Der Ablauf.....	12
5.2	Bestandsaufnahme	13
6	Hilfe oder Hohn?	13
7	Das Ultimatum läuft ab	15
7.1	Der Held ergibt sich.....	15
7.2	Die Helden übergeben den Gral (oder eine Replik)	15
8	Die Verfolgung.....	15
8.1	Ein Hinterhalt	16
8.1.1	Das Erlebnis des Gefangenen	16
8.1.2	Das Erlebnis der Verfolger	17
8.2	Die Holzfällerhütte.....	17
8.2.1	Das Erlebnis des Gefangenen	17
8.2.2	Das Erlebnis der Verfolger	18
8.3	Hinweis zu den Gegnern.....	18
8.4	Stets zu spät	19
8.4.1	Das Erlebnis des Gefangenen	19
8.4.2	Das Erlebnis der Verfolger	19
8.4.3	Die Reiseroute	19
8.4.4	Mögliche Ereignisse.....	19
8.5	Überraschende Zusammenkunft.....	19
8.6	Dünnes Eis.....	20
8.7	Die Herberge am Bürglstein	21
9	Agnes' Befreiung	22
10	Das Ende des Abenteuers.....	23

Anhang

Hintergrund: Zählkette, Verschwörung der Bellatores, Wien
Karten: Wien, Herzogshof in Wien, Aberseeregion

Vorbemerkungen

Unschuldig ist das zweite Abenteuer nach der Ritterkampagne. Hier wird die Erzählung um den Orden der Bellatores Dei wieder aufgegriffen.

Ort der Handlung: Wien, Sankt Wolfgang und der Weg dazwischen

Zeitraum: 6. bis 16. Ianuarius 1193

Handlungsverlauf: Die Helden werden heimtückisch betäubt und unschuldig des Mordes angeklagt. Ihr Richter gehört zu den Bellatores Dei. Durch Intervention Herzog Leopolds kommen sie zwar wieder auf freien Fuß, doch dann wird unter anderem dessen Tochter Agnes entführt und die Helden nehmen die Verfolgung auf. Nach mehreren Kämpfen stehen sie dem Kopf der Entführer gegenüber und können (hoffentlich) die Herzogstochter befreien. Nebenbei können sie einer Verschwörung bis in höchste Kreise auf die Spur kommen.

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.

Das Abenteuer beginnt

Zu Beginn des Abenteuers sollten die Helden an einem Fest teilnehmen. Hier eignet sich besonders gut das Stärkefest am 6. Ianuarius oder dessen Vorabend. In Wirtshäusern wird starkes Bier ausgeschenkt, damit die Menschen im Rausch näher bei Gott sind und Kraft und Gesundheit für das kommende Jahr sammeln.

Am Wodendsdag, dem 6. Januar ist Dreikönigstag (Epiphania). An diesem Tag segnen Priester in den Kirchen Weihrauch und Dreikönigswasser, und die Menschen reinigen zum Abschluss der Raunächte ihre Häuser erneut, indem sie sie räuchern, meist mit Weihrauch.

Am darauffolgenden Soldag (10.1.) feiert die Kirche Jesu Taufe im Jordan und am zweiten Soldag (17.1.) die Offenbarung bei der Hochzeit zu Kana.

An vielen Hauseingängen sind Buchs-, Eiben-, Tannen- oder Wachholderzweige aufgehängt. Diese schützen das Haus insofern, als die vielen, immergrünen Blätter bei einigen bösen Gestalten den sogenannten Zählzwang auslösen: Sie müssen vor dem Zweig verharren und die Blätter zählen.

1 Ein folgenschwerer Rausch



Unter den Feiernden befindet sich ein Mitglied der Bellatores Dei, das es auf die Helden abgesehen hat. Mindestens einem Held mengt der Bellatore ein Rauschgift in Essen oder Getränk, das die rauschhafte Wirkung verstärkt und im Verlauf des Festes seine Ohnmacht bewirkt.

Hier muss der Meister einerseits überlegen, wie viele Helden er betäuben will. Andererseits muss er einen geeigneten Bellatore auswählen. Es wäre sicherlich interessant, wenn einer der – noch lebenden – ehemaligen Gegner auftaucht. Die Helden sollten diesen jedoch während der Feier noch nicht wiedererkennen. Anbieten dürften sich hier vor allem Carl und Catharina, die sich auch beide unter die Feiernden mischen können. Sollten die Helden alle bisher aufgetretenen Bellatores getötet haben, muss der Meister logischerweise einen bislang unbekannten Gotteskrieger aktiv werden lassen.

Hintergrund: Die Bellatores Dei sind noch immer auf der Suche nach dem Gral und der Meinung, dass die Helden zumindest im Besitz von hilfreichen Wissen sein könnten. Hinzu kommt der Helden Nähe zu Herzog Leopold V., den die Bellatores ebenfalls missbilligen, vor allem wegen seiner vorzeitigen Abreise vom Kreuzzug und nun auch noch wegen der Gefangennahme des englischen Königs. Im Orden der Bellatores Dei hat sich ein aufstrebender Krieger mittlerweile eine bedeutende Position erworben und wurde damit beauftragt, sich um die Gralsangelegenheit und den Wiener Herzog zu kümmern: Benjamin von Almeria, der innerhalb des Ordens Corvus genannt wird. Er hat einige alte Gegner der Helden – wie gesagt, sofern sie noch leben – und einige neue Ordensleute nach Wien beordert und geht nun gegen Helden und Herzog vor.

Zur weiteren politischen Gesinnung der Bellatores Dei: Sie kämpfen für eine starke Kirche, die auch unangefochten über Kaiser und Königen stehen soll. Die Bestrebungen des Kaisers, im Machtkampf mit dem Papst eine Vorrangstellung zu erreichen, sind ihnen daher ein Dorn im Auge. Hierbei sind sie auch von Papst Coelestin III. schwer enttäuscht, der dem Kaiser lediglich passiven Widerstand entgegensetzt, indem er dessen Anliegen verzögert. Seine im März 1192 erlassene Bulle *Cum universi* lehnen sie vehement ab. Sie gewährt der schottischen Kirche eine Sonderstellung und die Bellatores fürchten, dass dadurch die schottischen Könige starken Einfluss auf die Kirchenpolitik nehmen können. Da Papst Coelestin überdies auch eigentlich nur Diakon sei – seine Weihen zu Priester und Bischof fanden erst vierzehn Tage nach seiner Papstwahl am 13. und 14. aprilis 1191 statt –, halten sie ihn für unwürdig. Sie streben an, den jungen, erst 31-jährigen Lotario dei Conti di Segni aus Rom als Gegenpapst einzusetzen, dessen politisches Machtstreben sich in weiten Teilen mit den Vorstellungen der Bellatores deckt. Er ist Kardinaldiakon in Rom, weilt derzeit in Salzburg bei Erzbischof Adalbert III.

Im Wirtshaus geht es hoch her. Ihr seht in die fröhlichen Gesichter der ausgelassenen Gäste, die mit fröhlichem Tanz und beständigem Trunk das Ende der Raunächte feiern. Gerade endet das Lied des Barden und ein „Hoch lebe unser Musicus!“ erschallt, gefolgt von einem „Und ein Prosit!“, das mehrstimmig mit lautem „Prosit!“ beantwortet wird. Die Wirtsleute beeilen sich, alle Gäste mit Bier zu versorgen und auch vor Euch werden gefüllte Krüge abgestellt. Etwas Bier schwappt über den Rand. Dicht gedrängt erheben die Gäste ihre Krüge.

Das Wirtshaus

Ein guter Ort dürfte das Wirtshaus am Bauernmarkt sein, das die Helden bereits aus Abenteuer 21 kennen, ebenso wie die meisten Gäste aus den Abenteuern 18, 19 oder 21: Adele, Hecke, Junte, Kurti, Marina, Florus, Hartmut, Gerhart, Rupert, Steffan und Thea.

Neben Carl und Catharina ist auch Benjamin

„Corvus“ von Almeria im Wirtshaus, der die Aktion gegen die Helden überwacht. Hektor, Hecke genannt, ist ein alter Trunkenbold, der für das Schottenkloster kleinere Aufgaben übernimmt. So hilft er oft bei der Ernte, beim Zuschneiden der Bäume, bringt Waren zum Markt oder übermittelt Botschaften.



Irmingard
Gastwirtin

Helene
Wirtstochter

Marcus
Wirtssohn

Wedel



Adele
Papiermüllerin

Benjamin

Carl

Catharina

Hektor "Hecke"

Junte

Kurti



Marina
Dirne

Florus
Schmiedelehrling

Hartmut
Schneider

Gerhart
Goldschmied

Rupert
Sänger

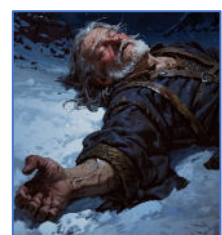
Steffan
Botenreiter

Thea

Bevor das Attentat geschieht, kann der Meister die Helden am feuchtfröhlichen Miteinander teilnehmen lassen. Neben den verpflichtenden Zechenproben bieten sich Singen und Tanzen an. Sofern nicht alle Helden Attentatopfer sind, sollte der Meister nun auf getrenntes Spiel achten.

Es ist kalt. Etwas Längliches drückt unbequem in Deinen Rücken und eine Art Stoff liegt über Deinem Mund. Du hustest. Dann schlägst Du die Augen auf. Spärliches Sternenlicht über Dir. Es ist Nacht. Anscheinend bist Du im Freien. Dein Schädel brummt und instinktiv willst Du Dir mit der Rechten an die Stirn fassen, doch irgendwas hält Deinen Arm fest. „Was zum...?“ Da liegt doch jemand. Du riechst Schweiß und Urin und kämpfst gegen die aufsteigende Übelkeit. Schließlich gelingt es Dir, Dich aufzurichten. Tatsächlich. Du sitzt auf der Straße, vor Dir ragen die Schatten einzelner Häuser auf, über Dir siehst Du ein Gebälk. Der Wehrgang der Stadtmauer. „Wie kunstfertig Menschen doch sein können“, denkst Du langsam. „Aus Holz eine Konstruktion zu zimmern, auf der Menschen gehen und sogar kämpfen können.“ Der Gedanke, dass Du darunter liegen kannst, ohne fürchten zu müssen, dass alles auf Dich herabstürzt, treibt Dir fast Tränen der Rührung in die Augen. Dann wischst Du diesen Gedanken fort. „Was ist los mit mir? Und wer ist der Kerl, der da bei mir liegt?“ Du schiebst den fremden Körper mit Deinen Füßen zur Seite, dann ziehst Du Dich ächzend an einem Holzbalken empor. Dein Rücken schmerzt. „Wie lange habe ich da gelegen?“ Anscheinend auf dem Arm des Fremden. Du stößt ihn leicht mit der Fußspitze an „He! Wach auf!“ Der Fremde rührt sich nicht.

Der Held befindet sich etwas südlich des Wiener Nordwesttores und kann sich an so gut wie nichts erinnern. Bei dem Fremden handelt es sich um „Hecke“. Er ist tot. Eine Wunde am Hinterkopf hat den Schnee rot gefärbt und auch deutliche Spuren auf der Kleidung unseres Helden hinterlassen. Ein faustgroßer Stein mit einem Blutfleck liegt nahebei, offensichtlich die Mordwaffe.



Hektor "Hecke"

Während Carl und Catharina dafür sorgen, dass unser Held an diesen Ort gebracht wurde, wurde Hecke von Benjamin erschlagen. Der Held hat keine Erinnerung an die Vorgänge, kann also nicht sicher ausschließen, dass er der Täter ist. Hecke besaß eine Zählkette, grobe Holzkugeln auf ein Lederband aufgezogen, mit denen man üblicherweise die zu betenden 50 oder 150 „Vater Unser“ oder „Ave Maria“ abzählt. Diese Zählkette ragt nun teilweise aus einer Tasche des Helden. Während der Held, noch immer benommen, allmählich den Tod des Fremden realisiert, nähern sich Bewaffnete mit Fackeln.

Der Fremde, von dem der üble Geruch ausgeht, ist tot. Da ist wohl nichts mehr zu machen. An einer Häuserecke siehst Du flackerndes Licht. Du kneifst die Augen zusammen. Es bereitet Dir Mühe und Schmerzen Deinen Blick zu fokussieren. Durch den Schnee knirschen schwere Schritte heran und Gestalten schälen sich aus der Dunkelheit. Da ist ein Fackelträger, bewaffnet. Und noch ein, nein zwei weitere Personen. Wie sind die nur so schnell herangekommen? Schwankend hältst Du Dich an dem Holzbalken fest, dann knicken Dir die Knie ein und Du rutschst zu Boden. Du seufzt und atmest erschöpft aus. Plötzlich fassen Dich Hände an den Oberarmen und Du wirst rüde nach oben gezogen und auf die Beine gestellt. „Das ist er. Seht, Meister, was er bei sich trägt.“ Aus Deiner Tasche wird eine hölzerne Zählkette gezogen, die im Fackelschein vor Dir schwingt. „Ergib Dich, Mörder! Auf handhafter Tat erwischt! Du kommst mit uns. Deus vult. [Gott will es.]“ Die Hände fassen Dich fester und Du wirst abgeführt.

Sehr wahrscheinlich wird sich der Held wehren oder verteidigen wollen. Dabei wird er feststellen, dass er bei allen Aktionen Schwierigkeiten hat. Die Worte wollen sich nicht so recht formen und Bewegungen sind unkoordiniert und zeitverzögert. Mit schwachem Bewusstsein kann er registrieren, dass seine Beine oft stolpern oder über den Boden schleifen, während er von zwei kräftigen Menschen davongetragen wird. Es gibt einen kurzen Halt am Stadttor, der Held bemerkt auch ein kurzes Gespräch. „Den hier haben wir auf handhafter Tat ergriffen. Ein Mörder. Wir bringen ihn ins Kloster. Lasst uns durch.“ – „So geht das nicht. Wer seid Ihr? Und wer ist Euer Gefangener?“ Eine Fackel nähert sich dem Gesicht des Helden. Dann gibt es einen dumpfen Schlag. Das Fackellicht fällt zu Boden und etwas Schweres wird durch den Schnee geschleift. Das Mannloch wird entriegelt und der Held wird aus der Stadt getragen. Durch die Kälte erkennt der Held mit zunehmend schärferem Bewusstsein, dass er ins Schottenkloster gebracht wird, wo man ihn in die kleine Zelle im Kellergewölbe wirft. „Schlaf Deinen Rausch aus, morgen wird Dir der Prozess gemacht.“ Ein verächtliches Lachen ist noch kurz zu hören, dann schlägt die Tür zu, Stille umfängt den Helden und auf der anderen Seite werden Stühle gerückt.

In der Zelle befindet sich ein Strohlager. Der Raum ist knapp 1,50 Meter hoch und gerade lang genug, um sich im Liegen ausstrecken zu können. Zwei Ordensbrüder der Bellatores Dei werden vor der Tür Wache halten, bis der Morgen anbricht.

2 In der Zwischenzeit



Die restlichen Helden haben irgendwie den Weg in ihr Quartier gefunden und das Fehlen ihres Gefährten nicht bemerkt. Wenn sie morgens erwachen, sollten sie ihn vermissen und Nachforschungen anstellen.

Ihre Herbergsmutter kann sich noch lebhaft an ihre geräuschvolle Ankunft in der Nacht erinnern. Die Helden waren allesamt betrunken, der fehlende Held fehlte auch schon in der Nacht.

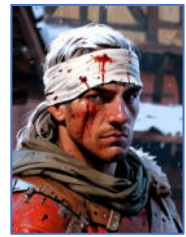
Im Gasthaus am Bauernmarkt erinnert man sich ebenfalls an die Helden. Wirtssohn Marcus weiß, dass der oder die Vermisste mit Sänger Rupert tanzte und danach mit Marina oder Catharina in den Stall wollte. Seither habe er den Helden (oder die Heldin) nicht mehr gesehen.

Plötzlich stürzt Florus herein. „Sie haben Hecke erschlagen! In der Nacht. An der Stadtmauer. Es war...“ Florus hält inne. Er blickt Euch an, seine Augen weiten sich. Er tippt sich nachdenklich zählend mit erhobenem Zeigefinger an die Nasenspitze, während er Euch nacheinander anschaut. Dann flüstert er: „Also ist es wahr. [Name des Vermissten] hat Hecke getötet.“

Wenn die Helden nachfragen, kann Florus berichten, dass in der Stadt das Gerücht verbreitet wird, der vermisste Held habe in der Nacht Hecke mit einem Stein ermordet und dann einen Torwächter am Westtor niedergeschlagen, um aus der Stadt zu fliehen.

Erkundigen sich die Helden bei den Stadtwachen, so wird zunächst bestätigt, dass in der Nacht Torwächter Erich niedergeschlagen wurde und das Mannloch im Westtor offen stand. Bei der Wachablösung wurde Erich gefunden und er ist wieder wohlauf.

Erich berichtet den Helden, dass in der Nacht drei Männer mit einem Gefangenen die Stadt verlassen wollten. Er habe sich geweigert und wollte den Gefangenen in Augenschein nehmen. Dabei sei er hinterrücks niedergeschlagen worden, habe jedoch noch mitbekommen, dass der Gefangene ins Schottenkloster gebracht werden sollte.

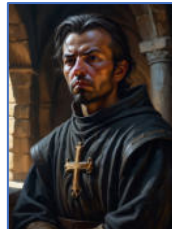


Erich
Torwächter

Im Schottenkloster stehen die Helden hoffentlich in gutem Ansehen. Pförtner James [deutsch aussprechen: Ja-mes] wirkt aufgeregt und ist erleichtert, die Helden zu sehen. Er sagt, dass ihr Gefährte angeblich einen Mord begangen habe und schon bald vorgeführt werde. Ein Gericht tage schon bald im Kapitelsaal unter Vorsitz eines hochgestellten Geistlichen, Bruder Benjamin. Selbstverständlich seien auch Abt Finanus und Prior Gregor zugegen. Nachdem James die Helden eingelassen hat, eilt er auch schon davon, um den Prior zu holen.

Gregor sorgt dafür, dass die Helden dem Prozess als Gäste beiwohnen können.

Als hohes Mitglied der Bellatores Dei hat Benjamin von Almeria seine Autorität mit entsprechenden Dokumenten belegt und übernimmt wie selbstverständlich den Vorsitz der Gerichtsverhandlung.



Bruder Benjamin



Abt Finanus



Prior Gregor



Bibliothekar
Odelmus



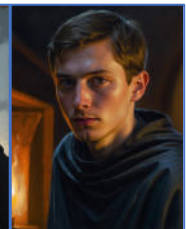
Bruder Ansgar



Pförtner James



Bruder Petrick



Cellarer Martin

3 Angeklagt



Wenn der Held morgens zu sich kommt, verspürt er am ganzen Körper Schmerzen und im Mund schmeckt es nach Eisen. Bruchstückhaft erinnert sich an Gestalten, die mehrmals in der Nacht im Fackelschein auf ihn einprügelten und dass er sich mit den Armen erfolglos vor Schlägen und Tritten schützen wollte.

Quietschend wird die Tür zu Deiner Zelle geöffnet, Fackellicht fällt herein. Instinktiv gehst Du in eine Abwehrhaltung in Erwartung weiterer Misshandlungen. Doch diesmal wirst Du gepackt und aus der Zelle gezerrt. Es klirrt an Deinen Handgelenken, offenbar wurden Dir vor kurzem Fesseln angelegt. Du stehst im Kellergewölbe, flankiert von einem Mann und einer Frau in dunklen Kapuzenumhängen. Ihre Körperhaltung lässt vermuten, dass sie Kämpfer sind. Ein dritter Mann in dunkler Robe steht breitbeinig vor Dir und mustert Dich. Mit einem langen hölzernen Stock stößt er gegen Deinen Oberkörper, dann führt er den Stock von unten gegen Dein Kinn und hebt so Deinen Kopf an. Du blickst direkt in seine dunklen Augen und findest darin keinerlei Mitleid. „Kommen wir gleich zur Sache: Wo ist der Gral?“

Bei den drei Personen handelt es sich um Benjamin von Almeria, Carl und Catharina. Sehr wahrscheinlich wird unser Held keine zufriedenstellende Antwort bieten können. Benjamin ist unerbittlich und wird jede Äußerung des Helden mit einem brutalen Stockschlag quittieren. Abermals schmeckt unser Held Eisen, wenn ihm sein Blut warm über das Gesicht läuft.

Dein Peiniger schaut Dich interessiert an. Ein Lächeln umspielt seine Lippen und da kommt die Erinnerung. Er war einer der Gäste, mit denen Du Stärke angetrunken hast. Benjamin nannte er sich. Noch immer lächelnd legt er den Kopf schief: „Du enttäuschst mich nicht. Ich finde Gefallen an Deiner Sturheit und je länger unser Gespräch währt, desto größer ist mein Vergnügen. Aber täusche Dich nicht. Du wirst reden. Oder Du wirst Deinen Freunden eine Abschreckung sein.“ Dann saust der Stock abermals auf Dich nieder.

Benjamin „Corvus“ wird den Helden schwer misshandeln, ihn aber nicht töten. Nach einigen Schlägen wird das „Gespräch“ unterbrochen:

Du hörst Schritte die Treppe herabkommen und kurz darauf erscheint der junge Cellerar Martin. „Großer Gott!“, entfährt es ihm. Er eilt zu Dir und hält Deinen Kopf. Dann wischt er Dir mit einem Tuch vorsichtig das Blut aus dem Gesicht. Er wendet sich zu Benjamin: „Ich protestiere energisch.“ „Beruhigt Euch, Cellerar“, entgegnet dieser gelassen. „Er ist widerspenstig und streitet das Offensichtliche ab. Ich wollte ihm die peinliche Befragung ersparen, doch Ihr werdet es selbst hören.“ Dann wendet er sich zu den beiden Kuttenkriegern: „Bringt ihn in den Kapitelsaal. Die Brüder warten sicherlich schon.“ Lächelnd schaut er Dir hinterher, während Du an beiden Armen gepackt und nach oben geleitet wirst. Cellerar Martin geht Dir mit sorgenvoller Miene hinterher.

Zunächst werden die Helden von Prior Gregor in den Kapitelsaal geleitet. Die Mönche des Klosters haben sich vor den beiden Längsseiten versammelt, am Kopfende stehen zwei Stühle, auf einem sitzt Abt Finanus, der zweite Stuhl ist noch leer.

Kurz darauf wird der vermisste Held von den zwei Bellatores (Carl und Catharina) hereingeführt. Er ist übel zugerichtet (eine Selbstbeherrschungsprobe, die mit mindestens 16 gelingen muss, bestimmt, wie sicher er sich auf den Beinen halten kann). In gebührendem Abstand von etwa vier Metern zu Abt Finanus wird er genötigt, auf die Knie zu sinken. Dann



Carl



Catharina



Lucas



Markus



Graf Abensperg



Herzog Leopold

betritt Benjamin von Almeria mit schneidigem Schritt und einem feinen Lächeln den Kapitelsaal, schreitet nach vorn und bleibt vor dem leeren Stuhl stehen. Er blickt in die Runde, kostet die Aufmerksamkeit und die gespannte Stille aus, bevor er sich niedersetzt.

„Venerabilis abbas, fratres carissimi, [Ehrwürdiger Abt, meine lieben Brüder], ein schrecklicher Mord ist geschehen. Das Opfer der Schandtat ist unser Bruder Hektor, ein unschuldiges Lamm im Garten des Herrn. Die mordende Bestie ist hier, auf handhafter Tat gefasst von unseren tapferen Mitbrüdern.“ Benjamin weist zur Seite, wo Lucas und Markus zwischen den Klosterbrüdern stehen. Und hier sind die Beweise seiner Schuld: die Zählkette Hektors, gefunden in der Tasche des Mörders, der Stein, mit dem Hektor erschlagen wurde. Sein Blut ist Anklage. Und schließlich die Kleidung des Mörders, ebenfalls besudelt mit dem Blute Hektors. Und auch hier: Sein Blut ist Anklage.“

„Nein, Ihr könnt hier nicht herein“, hört Ihr eine protestierende Stimme vom Eingang des Kapitelsaals. Die Tür wird aufgestoßen und Graf Abensperg betritt mit weitausgreifenden Schritten die Raummitte. Alle Augen wenden sich ihm zu. Abensperg grüßt den Abt, indem er eine Verneigung andeutet. „Ihr stört...“, beginnt Benjamin von Almeria, doch Graf Abensperg fällt ihm mit fester Stimme ins Wort: „Diese Frau / dieser Mann ist unschuldig. Sie / Er hat sich bereits mehrfach um das Wohle Wiens und seiner Bewohner verdient gemacht. Ich verlange die unverzügliche Freilassung im Namen des Herzogs.“

Erregtes Gemurmel unter den Mönchen, Abt Finanus hebt die Hand und es wird wieder leise. „Ihr seid mir wohl bekannt, Graf Abensperg“, vernehmst Ihr die Stimme des Abts, „und mit Euren Taten habt Ihr auch dieser Klostersgemeinschaft schon so manchen Dienst erwiesen. Daher vergebe ich Euch Euer Eindringen und will Euch Gehör schenken.“

Da erhebt sich Benjamin von Almeria von seinem Sitz. „Ich widerspreche, ehrwürdiger Abt. Nicht die Taten des Grafen werden hier verhandelt, sondern ein Mord ist zu sühnen. Und das Opfer ist ein Angehöriger der Klostersgemeinschaft, der Mörder fällt daher unter das kanonische Recht.“ Er wendet sich zu Graf Abensperg: „Ihr habt hier nichts zu sagen, Graf. Und Ihr missachtet Kirche und Gesetz. Entfernt Euch oder ich lasse Euch in Ketten legen. Deo gloria! [Ehre sei Gott!]“

Unbeeindruckt bleibt Graf Abensperg hinter Dir, [Name des Helden], stehen. Es ist völlig still im Saal. Fast unmerklich nickt Benjamin seinen Glaubensbrüdern Lucas und Markus zu und diese setzen sich in Bewegung.

Da wird die Tür des Kapitelsaals erneut geöffnet und diesmal ist es Herzog Leopold selbst, der den Raum betritt. Er schreitet zur Mitte, streckt Dir [Name des Helden] die Hand entgegen und lässt Dich aufstehen. Dann wendet er sich zu Abt Finanus: „Ehrwürdiger Abt, wir nehmen die/den hier mit. Grüß Gott.“ Marcus und Lucas greifen mit behandschuhten Händen an ihre Seite, als wollten sie Schwerter ziehen, doch Benjamin von Almeria gebietet ihnen mit seiner Rechten Einhalt.

„Vorán, Obensperch, vorán.“ Während Graf Abensperg [Name des Helden] unterstützend am Arm greift und sich zur Tür wendet, bedeutet Euch Herzog Leopold mit einer kleinen Kopfbewegung, dass Ihr Euch anschließt.

4 Im Herzogshof

EP
2

Leopold kehrt mit den Helden in den Herzogshof zurück, wo er bereits von Willehalm, dem Kommandeur der Hofwache erwartet wird. Wächterin Berenike führt einen stramm gefesselten Gefangenen in schwarzem Umhang herein. Beide Wachen weisen leichte Verletzungen auf.



Willehalm
Kommandant

Berenike
Wächterin

Albertus
Gefangener



Ausrüstung des Gefangenen: Dolche, Gürtel mit Phiolen, Kreuzamulett

Willehalm verneigt sich und erstattet Bericht: „Eure Hoheit. Wir haben diesen Mann festgenommen, als er vor den Gemächern Eurer Hoheit herumschlich. Er hat sich heftig gewehrt und will nichts sagen. Das hier haben wir bei ihm gefunden.“ Während die Wächterin den Gefangenen am Arm festhält, präsentiert Kommandant Willehalm zwei kunstfertig geschmiedete Dolche, einen Ledergürtel mit fünf kleinen Phiolen und ein Kreuzamulett.

Der Gefangene ist Albertus, ein Mitglied der Bellatores Dei. Er wurde gefasst, als er den Herzogspalast auskundschaftete, um einen Überfall auf den Herzog vorzubereiten. Das Kreuzamulett sollte den Helden als Zeichen der Bellatores Dei bereits bekannt sein. Falls die Helden nicht reagieren, kann ihnen der Meister vielleicht mit einer Gedächtnisprobe auf die Sprünge helfen.

Leopold mustert den Gefangenen, nickt dann nachdenklich und stellt fest: „Aha. Verstockt isser also. Dann führts ian ob. Wir befossns uns später mit iam.“ Während der Herzog die sichergestellte Ausrüstung begutachtet, lässt er den Gefangenen entfernen und sucht dann das Gespräch mit den Helden. Er verlangt einen Bericht der Ereignisse, beginnend am vorherigen Abend und „schön der Reihe nach.“ Ob die Helden hier schon das Amulett als Kennzeichen der Bellatores Dei identifizieren, ist unerheblich. Gerne kann der Meister sie aber durch Leopold einbremsen, der zunächst den Bericht hören will. Während des Gesprächs taucht ein Diener auf, der Willehalm etwas zuflüstert, woraufhin dieser Herzog Leopold meldet, dass ein gewisser Benjamin von Almeria eine dringliche Audienz begehrt. Leopold berät sich leise mit Abensperg, dann geleitet dieser die Helden in den Trep-
penabgang zur Küche (siehe Plan im Anhang), lässt die Tür aber offen stehen und postiert sich davor, sodass die Helden alles hören und auch heimlich beobachten können. Dann wird Benjamin hereingeleitet.

Mit weiten Schritten betritt Benjamin von Almeria den Thronsaal des Herzogs und bleibt etwa fünf Meter vor ihm stehen. Kommandant Willehalm postiert sich etwa einen Meter dahinter und die mittlerweile zurückgekehrte Wächterin Berenike wacht seitlich des Herzogs.

Benjamin deutet mit einer knappen Kopfbewegung eine Verneigung an: „Eure Hoheit, schneller als erwartet sehen wir uns wieder. Ich bin Benjamin von Almeria, und spreche hier als inoffizieller Gesandter einflussreicher Kirchenväter. Ich komme aus Salzburg, von Beratungen mit Erzbischof Adalbert III. und Lotario dei Conti di Segni, Kardinaldiakon zu Rom. Überdies entbiete ich Euch die Grüße des Großmeisters meines Ordens, als dessen Duxmajor ich weitgehende Befugnisse habe.“ Mit selbstgefälligem Blick lässt er seine Worte verhallen. Herzog Leopold und Graf Abensperg mustern ihn mit unbewegter Miene, dann fährt Benjamin von Almeria fort.

„Um gleich zur Sache zu kommen: Nun bin ich es, der um die Freilassung eines Unschuldigen bittet. Der Mann, den Eure Hoheit gefangen halten, ist Albertus, ein treuer Glaubensbruder, seine Verhaftung sicherlich ein Missverständnis. Überstellt ihn meiner Obhut und die Angelegenheit ist aus der Welt.“ Er macht abermals eine Pause, doch außer einem kurzen Zusammenkneifen der Augen zeigt Herzog Leopold noch immer keinerlei Reaktion.

„So gewährt mir noch einige Worte in aller Offenheit: Euer Eintreten für den Mörder und Kirchenfeind am heutigen Tage war fehlgeleitet, doch liegt es mir fern, Euch zu kritisieren. Versteht mich bitte als Freund, der Eurer Hoheit lediglich Wege aufzeigen will. Vernehmt, dass Ihr Euch auch mit der Festsetzung des englischen Kreuzfahrerkönigs ganz und gar nicht im Einklang mit der christlichen Kirche befindet. Im Umfeld des Papstes fallen bereits Begriffe wie Exkommunikation und Lokalinterdikt. Ich bin befugt, Euch zu versichern, dass Kardinaldiakon Lothar und Erzbischof Adalbert bereit sind, für Euch zu sprechen. Dazu ist zunächst auch nur ein bescheidenes Zeichen vonnöten: Übergebt mir Albertus und zusätzlich den Ketzer, dessen Freilassung Ihr heute erwirkt habt. Alles Weitere wird sich ergeben.“

Leopold mustert Benjamin lange, der seinen Blick erwidert. Schließlich spricht der Herzog: „Alsdann, Duxmajor vom Orden der unbegonnenen Hailigen. Du gonnst di wiada entferna. Wia lossens di unser Antwort wissn.“ Benjamins Blick verfinstert sich, er verneigt sich und verlässt den Saal.

Hintergrund: Exkommunikation und Interdikt drohen tatsächlich. Exkommunikation bedeutet den Ausschluss aus der Gemeinschaft der Christen. Ein Lokalinterdikt ist die Untersagung jeglicher gottesdienstlichen Handlungen und Schließung der Gotteshäuser, so dass das Seelenheil der betroffenen Bevölkerung gefährdet ist. Die Kirchenglocken dürfen nicht mehr läuten, die Sakramente werden nicht mehr erteilt, Begräbnisse finden nicht mehr statt¹.

Nachdem Benjamin von Almeria verschwunden ist, lässt Herzog Leopold die Helden wieder hereinbitten. Er stellt bei der anschließenden Beratung die Frage in den Raum, warum die Helden diesem „geheimnisvollen Bund“ so wichtig sind und wer dieser Bund überhaupt ist.

Je nach Verlauf der bisherigen Gralsabenteuer kann die Version der Helden sehr unterschiedlich ausfallen. Die Helden können den Gral besitzen, sie können auch mehrere Kelche mit sich führen oder gar keinen. Der Gral kann tatsächlich wirkungsvoll sein oder eben nicht. Dann müssen die Helden auch noch abwägen, ob sie Leopold wahrheitsgemäß von ihren Abenteuern berichten.

Da Leopold nicht glaubt, selbst Ziel des Ordens zu sein, bietet er den Helden zu ihrem Schutze an, die Nacht im Gästeraum im Keller des Herzogshofs zu verbringen, wo sie auch durch die Hofwachen geschützt werden.

5 Ein nächtlicher Anschlag

In der folgenden Nacht (auf den 8.1.) dringen die Bellatores in den Herzogshof ein. Dabei soll einerseits Albertus befreit werden, andererseits sind sowohl die Helden als auch der Herzog Anschlagziele.

Der Meister sollte mehrere Aspekte im Blick behalten:

1. Besteht die Heldengruppe aus maximal zwei Helden, werden sie von einem Bellatore angegriffen, sind die Helden mindestens zu dritt, haben sie es mit zwei Angreifern zu tun.
2. Die hier beschriebenen Angreifer können unter Umständen nicht mehr am Leben sein, sollten ihnen die Helden in der Vergangenheit den Garaus gemacht haben. Dann müssen die Angreifer natürlich entsprechend angepasst werden. Grundsätzlich empfehle ich, den Helden bereits bekannte Bellatores zu schicken, um eine schon bestehende Feindschaft stimmungsvoll zu pflegen.
3. Sollten die Helden das Angebot des Herzogs abgelehnt haben, im Herzogshof Quartier zu nehmen, so sind sie logischerweise auch nicht in die Gefechte im Herzogshof verwickelt. Falls sie wie Walther von der Vogelweide im Zwettlerhof gastieren, können sie dessen Entführung miterleben. Sollte es den Helden gar gelingen, dessen Entführung zu vereiteln, verändert dies entsprechend auch den weiteren Handlungsverlauf.

¹ Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Interdikt_\(Kirchenrecht\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Interdikt_(Kirchenrecht))

Insgesamt sind bis zu 14 Bellatores vor Ort, der Meister sollte daher genügend Auswahl haben. Alle Bellatores sind ausgezeichnete Kämpfer, besitzen Kampfwerte von mindestens 21.

Zu den bekannten Bellatores: Rainald von Kattelbach war der Anführer bei den Ereignissen um das Jakobskloster bei Mainz (*Abenteuer 6 und 7*). Hier waren auch Carl, Catharina, Quintus, Thadeuz und Severin beteiligt. Falls Severin überlebt hat, ist seine rechte Hand gezeichnet, weil Quintus ihm damals als Strafe ein Stilett durch selbige bohrte.

Quintus (und Thadeuz) greifen die Helden an, Carl und Catharina kümmern sich um die Kinder des Herzogs und Alexander und Andreas kämpfen gegen Herzog Leopold. Lucas entführt Walther von der Vogelweide, Markus und Paulus befreien Albertus aus dem Gefängnis. Willegis (und Severin) warten mit Pferden beim Schottenkloster, um die Gefangenen bereits in der Nacht in ein nahegelegenes Versteck (eine verlassene Holzfällerhütte im Wald) zu bringen. Benjamin von Almeria überwacht die Aktionen im Herzogshof (zusammen mit Rainald von Kattelbach). Er hält sich in den Schatten unterhalb des Balkons auf.



Benjamin
von Almeria

Rainald
von Kattelbach

Lucas

Markus

Alexander

Andreas



Paulus

Carl

Catharina

Quintus

Thadeuz

Severin



Claudius

Willegis

5.1 Der Ablauf



Wenn die Helden im Herzogshof übernachten, werden zehn Bellatores am Angriff teilnehmen. Zunächst schalten sie heimlich die Torwachen an allen drei (!) Toren aus. Diese werden niedergeschlagen, fachkundig gefesselt und geknebelt und in der Dunkelheit des jeweiligen Tores „abgelegt“.

Nahezu gleichzeitig schlagen die Eindringlinge zu: Quintus und Thadeuz wollen mindestens einen Helden gefangen nehmen, was vermutlich unweigerlich zum Kampf führen wird. Der Meister kann schlafenden Helden mit Gefahrensinnproben eine Chance einräumen, den Angriff zu bemerken. Wird ein Held im Schlaf überwältigt, wacht er auf und befindet sich bereits in einem festen Griff, eine Hand verdeckt seinen Mund. Hier kann durch Basiskampfkunst-Proben evtl. Tumult entstehen, der andere Helden weckt. Quintus und Thadeuz kämpfen zunächst waffenlos oder mit Dolchen, wechseln bei größerem Gefecht aber zu Schwertern (Kampfwerte 23). Wenn die Helden einen Angreifer töten oder gefangen nehmen, können sie bei ihm ein Bellatoreskreuz, Waffen, Tränke usw. finden.



Aus dem Obergeschoß des Herzogshofs ist ebenfalls Lärm zu hören. Vor allem die hochfrequenten Schreie von Agnes und Helene können bis in die Kellerräume dringen. Gelingt es den Helden, sehr frühzeitig (!) nach oben zu stürmen, nimmt der Lärm zu: Rufe, aufeinanderschlagende Klingen, schwere Schritte und schlagende Türen. Wahrscheinlicher ist, dass die Kämpfe im Obergeschoß bereits vorüber sind, wenn die Helden dort eintreffen.

Wenn die Gefechte in den Räumen des Herzogs und seiner Kinder beginnen, stürzen Willehalm und Berenike aus dem Wächterzimmer und greifen gemeinsam mit Graf Abensperg, der bei einem nächtlichen Kontrollgang verdächtige Geräusche bemerkt, in den Kampf ein. Während Berenike den Kindern zu Hilfe eilt, greifen Abensperg und Willehalm die Bellatores Alexander und Andreas im Herzogsgemach an. Herzog Leopold wird dabei zwar leicht an der Schulter verletzt, doch gelingt es mit vereinten Kräften, die Eindringlinge in die Flucht zu schlagen. Alexander führt ein langsames Rückzugsgefecht, während sich Andreas in den Kampf gegen die

Herzogskinder einmischt. Er fügt Berenike eine tiefe Stichverletzung im unteren Rücken zu, dennoch gelingt es ihr, Friedrich vor Carl zu schützen. Agnes und der junge Leopold werden hingegen von Catharina, Carl und Andreas über den Balkon entführt, während Alexander die herzoglichen Kämpfer auf Abstand hält. Benjamin von Almeria und Rainald von Kattelbach fangen Agnes unten auf, dann gleitet Carl herab, der dabei hilft, den von Catharina und Andreas hinuntergestürzten Leopold aufzufangen. Schließlich entfliehen auch Andreas und Alexander über den Balkon und verschwinden mit den anderen Bellatores in die Dunkelheit.

5.2 Bestandsaufnahme

EP
2

Nach den Kämpfen ist der Herzogshof in höchster Alarmbereitschaft. Wachen sichern den Herzog, der nach draußen stürmt, um die Verfolgung aufzunehmen. Da werden die überwältigten Torwachen gefunden, aus dem Zellentrakt überbringt ein Wächter die Nachricht, dass Wachmann Josef erschlagen und der Gefangene befreit wurde.

Das Verfolgen von Spuren ist aussichtslos, zu viele Wachleute haben bereits ihre Abdrücke im Schnee hinterlassen. Herzog Leopold schickt Wachen in die Straßen und zu den Stadttoren. Mit Graf Abensperg und den Helden erwartet er deren Bericht im Rittersaal. Helene und Friedrich kommen hinzu, beide merklich erschüttert. Auch Berenike meldet sich, um dem Herzog zu helfen. Sie ist versorgt, aber noch immer verletzt, weshalb ihr Herzog Leopold Ruhe verordnet und sie für ihre Tapferkeit lobt.

Schließlich trifft Richart mit Nachrichten ein: Am Westtor wurden die Wachen angegriffen und überwältigt, Wächter Erich wurde abermals schwer verletzt und das Tor geöffnet vorgefunden. Östlich der Stadt wurde der Zwettlerhof heimgesucht und Walther von der Vogelweide entführt. Außerdem wurde die vorherige Unterkunft der Helden durchsucht, der „Herbergsvater“ steht noch unter Schock, schwarze Kapuzengestalten hätten ihn angegriffen und niedergeschlagen. [Natürlich nur dann, wenn die Helden zuvor eine entsprechende Unterkunft bezogen hatten.]



Richart

Herzog Leopold nimmt die Nachrichten grimmig entgegen, entscheidet dann aber, dass man in der Nacht nichts Vernünftiges ausrichten könne. Grundsätzlich wäre es wünschenswert, wenn die Helden auf den Gedanken kommen, dass Hoffnung besteht: Hätten die Angreifer die Kinder des Herzogs töten wollen, so hätten sie dies sicherlich direkt getan und sie nicht entführt. Es dürfte daher damit zu rechnen sein, dass man schon bald von den Entführern hören werde. Kommen die Helden nicht auf diese Idee, wird sie Graf Abensperg oder der Herzog selbst vorbringen. Schließlich wartet man auf das Anbrechen des Tages und Neuigkeiten.

6 Hilfe oder Hohn?

EP
2

Am frühen Morgen informiert Hofmeister Hans, dass Benjamin von Almeria den Herzog zu sprechen wünscht und der Herzog lässt ihn direkt eintreten. Zugewogen sind neben dem Herzog und den Helden auch Herzogin Helene, Graf Abensperg, Baron Guido de Beaufort, Friedrich und Wächter Willehalm.



Herzogin Helene

Baron de Beaufort

Friedrich

Hofmeister Hans

Mit seinen typischen weitausholenden Schritten betritt Duxmajor Benjamin von Almeria den Rittersaal. Mit leicht erhobenem Kinn und einem feinen Lächeln mustert er die Anwesenden. Er bleibt etwa fünf Meter vor dem Herzog stehen und verneigt sich. Dabei streckt er beide Arme zur Seite. „Ich grüße Euch, Leopold, Herzog von Österreich.“ Benjamins Augen glänzen belustigt. Baron de Beaufort und Graf Abensperg, die zu beiden Seiten des Herzogs stehen, treten einen Schritt vor und Graf Abensperg spricht: „Du unterbrichst eine Beratung, Almeria. Sprich, was gibt es so Dringendes, das Du dem Herzog vorzutragen wünschst?“ Der Angesprochene lässt seinen Blick von Graf Abensperg zu Baron Beaufort wandern. Dann verharrt sein Blick mit einem Lächeln auf Euch [den Helden], bevor er Herzogin Helene zunickt und dann Herzog Leopold unverwandt anschaut. „Ich hörte von Eurem Unglück und drücke Eurer Hoheit mein tiefstes Bedauern über die schrecklichen Ereignisse aus.“ – „Zur Sache, Almeria!“, unterbricht ihn Graf Abensperg, doch Herzog Leopold hebt beschwichtigend seine rechte Hand.

„Geschätzter Herzog“, fährt Almeria schmunzelnd fort, „Ihr solltet Euren Hofhund an die Leine legen. Am Ende beißt er noch die helfende Hand. Ja, Ihr hört richtig. Ich bin gekommen, um Euch meine Unterstützung anzubieten. Es mag sich herausstellen, dass die Macht meines Ordens groß genug ist, um Euch die verschwundenen Kinder zurückzubringen. Für eine kleine Gefälligkeit werde ich alles in Bewegung setzen, um die herzogliche Familie wieder glücklich vereint zu sehen.“

Graf Abensperg macht einen Schritt auf Almeria zu und holt Luft, da folgt ihm Baron Beaufort und legt ihm eine Hand auf den Unterarm. Abensperg und Beaufort wechseln kurz einen Blick, Abensperg atmet aus und Beaufort wendet sich Almeria zu: „Jede Hilfe ist willkommen, Duxmajor Benjamin. Sprecht weiter. Wie könnt Ihr helfen und welche Gefälligkeit erbittet Ihr?“

Noch immer amüsiert ruht Almerias Blick auf dem tief durchatmenden Grafen Abensperg. Dann nickt er Baron Beaufort zu und schürzt anerkennend die Lippen. „Wohl gesprochen. Zur Sache also: Ich bin zuversichtlich, noch im Laufe des Vormittags Kunde über den Aufenthaltsort Eurer Kinder zu erhalten. Ein Wort von mir und meine Ordensleute werden zur Befreiung schreiten. Was die Gefälligkeit anbelangt, so erbitte ich lediglich Gerechtigkeit.“ Er blickt [den vormals angeklagten Helden] an, dann fährt er mit scharfer Stimme fort: „Ich sehe, dass der feige Mörder des armen Hektors noch immer unter Eurem Dache Zuflucht findet und Gottes Gerechtigkeit dadurch gehemmet wird. Er möge unseren Brüdern im Schottenkloster überantwortet werden.“

Benjamin von Almeria wendet sich wieder Herzog Leopold zu und hebt seine rechte Hand: „Beratet in Ruhe. Ich erwarte Eure Antwort bis zur Mittagsstunde, solange werde ich noch im Schottenkloster verweilen.“ Er verneigt sich knapp, dreht sich dann energisch um, sein Umhang flattert und Almeria verlässt den Palas.

In der folgenden Beratung drängt Friedrich darauf, direkt zur Befreiung zu schreiten. Er würde dafür den „seltsamen Ordensbruder“ festnehmen und verhören. Sowohl Mutter Helene als auch Vater Leopold verwehren dieses Ansinnen. Willehalm berichtet vom hohen Kampfgeschick der Eindringlinge (was die Helden sicherlich bestätigen können). Es sollte auch die Frage gestellt werden, weshalb sich Almeria so sehr für den Helden interessiert. Die Helden können von sich aus einen Austausch anbieten, der angeklagte Held genügt. Herzog Leopold und Herzogin Helene würden dieses Angebot dankend annehmen, Graf Abensperg und Baron de Beaufort trauen Almeria jedoch nicht und raten zu Vorkehrungen.

Baron Guido de Beaufort wiegt den Kopf: „Wenn ich einen Vorschlag machen darf?“ – „Nur zu!“, ermuntert ihn Herzog Leopold. – „Nun, wir könnten Dich [den gesuchten Helden] gefesselt übergeben. Wir haben noch etwas Zeit, so dass ich Dich unterweisen kann, wie Du Dich heimlich von den Fesseln befreien kannst.“ – „Beaufort!“, entfährt es dem Herzog begeistert. „Wo habts Ihr nur Eure Dalente her?“ Beaufort lächelt leicht: „Nun, sagen wir, ich hatte manche Bekanntschaften, deren Fähigkeiten mir zuweilen schon recht hilfreich waren.“

Graf Abensperg interveniert: „Alles schön und gut, aber Fesseln sind nur eine Sache.“ An Dich [den Helden] gewandt, fährt er fort: „Du bist dort für einige Zeit auf Dich alleine gestellt. Du solltest bewaffnet sein.“ – „Und wie wollt Ihr das bewerkstelligen?“, fragt Beaufort. „Ich nehme nicht an, dass Ihr [ihn/sie] gerüstet und gegürtet übergeben wollt.“ – „Natürlich nicht. Pfeilspitzen. Wir brauchen Pfeilspitzen. Wir nähen jeweils eine Pfeilspitze in den Hemd- und Hosensaum ein. Damit hast Du eine zweite Möglichkeit, Dich von den Fesseln zu befreien und außerdem eine Klinge, auch wenn sie klein ist.“

Diese Überlegungen setzen voraus, dass der Held an Almeria übergeben wird. Beaufort wird ihn dann einige Zeit unterweisen: Dabei wird der Held mehrmals gefesselt und übt, sich daraus zu befreien. Sein Wert in Seilkunst steigt dadurch (vgl. *Abenteureranhang 3: Von Meistern lernen.*) Beaufort hat einen Seilkunst-FkW von 17, besitzt den Könnernstern und darf mit 5W20 würfeln. Um sich später aus der Fesselung zu befreien, muss die Seilkunst-Probe mit 16+ gelingen. Beaufort kann das Seil auch etwas lockerer knüpfen, dann genügt eine Probe mit 11+, es besteht jedoch die 50%-Wahrscheinlichkeit, dass dies Almeria auffällt und der Held stärker gefesselt wird (was eine Probe von 21+ erforderlich macht). Bei extrem lockerer Fesselung reicht eine Probe von 7+, die Entdeckungswahrscheinlichkeit beträgt jedoch 75% (6-20 auf W20).

Zur gleichen Zeit werden zwei Pfeilspitzen in die Kleidung eingenäht und Graf Abensperg zeigt dem Helden dann, wie er sie sich zunutze machen kann. Hier ist denkbar, dass der Held ein bis zwei Gratislernwürfe auf Fingerfertigkeit, Taschenspielerlei oder – bei Fokussierung auf die Entfesselung – Seilkunst erhält.

Alternativ können die Helden unter anderem auch erwägen, Almeria den Gral oder eine Replik zu übergeben.

7 Das Ultimatum läuft ab



Im Schottenkloster erwartet Benjamin die Antwort des Herzogs bis zur Mittagsstunde. Je nachdem, auf welchen Plan sich Herzog Leopold mit den Helden geeinigt hat, kommt es zu unterschiedlichen Handlungsverläufen.

7.1 Der Held ergibt sich

Begibt sich der gesuchte Held in die Hände des Ordens, so wird er wieder in der Zelle im Keller des Klosters eingesperrt. Benjamin will ihn am Nachmittag intensiv nach dem Gral befragen, dabei würde er auch vor Folter nicht zurückschrecken. Falls der Held glaubhaft jegliches Wissen über den Verbleib des Grals leugnet, wird Almeria nachmittags das Kloster in westlicher Richtung verlassen und die Brüder des Schottenklosters anweisen, dass sie nach Belieben mit dem Mörder Hektors verfahren können. Sollte Almeria jedoch der Meinung sein, dass der Held Wissen über den Gral besitzt, wird er ihn am Nachmittag auf ein Pferd binden lassen und mit ihm das Kloster in westliche Richtung verlassen. Er will sich mit seinen Gefolgsleuten in der verlassenen Holzfällerhütte treffen. Zusammen mit Benjamin von Almeria verlassen zwei weitere Personen das Kloster: Bruder Ansgar wird beauftragt, Walther von der Vogelweide am westlichen Stadttor Wiens auszuliefern. Walther muss bis zur Ankunft einen schwarzen Sack über dem Kopf tragen.



Walther von der Vogelweide

7.2 Die Helden übergeben den Gral (oder eine Replik)

Übergeben die Helden den Gral oder eine Replik, wird Benjamin zwischen Skepsis und freudiger Erregung schwanken. Er wird die Echtheit überprüfen wollen.

Auch hier verlässt er nachmittags das Kloster nach Westen und lässt Walther von der Vogelweide zum Stadttor bringen. Erweist sich der Gral als echt, will Almeria seine Gefolgsleute in der verlassenen Holzfällerhütte treffen und dort den jungen Leopold in die Freiheit entlassen. Agnes behält er als Faustpfand gegen den Herzog. Kann die Echtheit des Grals nicht sicher bestätigt werden, bleibt auch Leopold in der Gewalt der Bellatores. Erweist sich der Gral jedoch sicher als unecht, will Almeria den jungen Leopold tot in der Hütte zurücklassen.

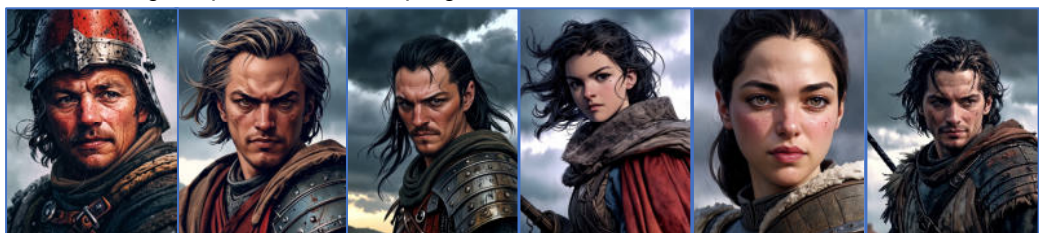
8 Die Verfolgung

Da Benjamin von Almeria in jedem Fall das Schottenkloster im Verlauf des Nachmittags verlässt und zumindest Agnes in seiner Hand bleibt, bleibt zu hoffen, dass Helden oder Gefolgsleute des Herzogs die Abreise Almerias beobachten und ihn (heimlich) verfolgen. Sollte der Herzog das Ultimatum sogar ohne Antwort verstreichen lassen, bricht Almeria kurz nach Mittag auf und will den jungen Leopold zur Strafe töten lassen.

Sein Plan ist es, gemeinsam mit allen Bellatores und den Gefangenen nach Salzburg zu reisen, wo er sich mit seinem Großmeister treffen will. Die Reise verläuft donauaufwärts bis kurz vor Linz und dann nach Südwesten am Ufer der Traun entlang, am Traunsee vorbei durch das Ischlland zum Abersee.

Falls der gesuchte Held als Gefangener (gefesselt und geknebelt) dabei ist, hängt es von seinem Entfesselungsgeschick ab, zu welchem Zeitpunkt er wieder aktiv in die Handlung eingreifen kann. Solange die Heldengruppe nicht wieder vereint ist, kann es der Spielatmosphäre zuträglich sein, wenn die Ereignisse bis dahin getrennt gespielt werden.

Die Verfolger bestehen aus Herzog Leopold, Graf Abensperg, Baron de Beaufort, Willehalm und der noch immer verletzten Benenike, deren Zorn auf die Bellatores so stark ist, dass sie darauf besteht, bei der Befreiung der Kinder dabei zu sein. Außerdem



Franzen

Schickl

Georg

Johanna

Lore

Friedrich

sind neben den Helden auch noch die Wachleute Franzen, Schickl, Georg, Johanna, Lore und Friedrich dabei.

8.1 Ein Hinterhalt

Wenn Benjamin von Almeria das Schottenkloster verlässt, setzt er Walther und Ansgar auch ein, um für Ablenkung zu sorgen, so dass er einen Vorsprung gegenüber etwaigen Verfolgern erzielen kann. Denkbar ist auch, dass die Mannen des Herzogs überprüfen wollen, ob Agnes und der junge Leopold noch im Kloster sind. In diesem Fall empfiehlt sich wieder eine Arbeitsteilung: Leopold wird mit Beaufort und Berenike das Kloster besuchen, während Graf Abensperg mit den restlichen Wächtern und den Helden die Verfolgung Almerias übernimmt.

Über das offene, verschneite Feld vor dem Kloster lässt sich der Weg Almerias ein gutes Stück weit beobachten, doch sobald er bewaldetes Gebiet erreicht, müssen die Verfolger versuchen, aufzuschließen und ihr Geschick im Spurenlesen beweisen.

8.1.1 Das Erlebnis des Gefangenen



Falls der gesuchte Held ein Gefangener Almerias ist: Er ist nicht nur auf ein Pferd gebunden, das Almeria hinter sich herführt, sondern er ist zusätzlich auch noch geknebelt und an Händen gefesselt. Eine selbstständige Befreiung sollte der Meister entweder grundsätzlich für unmöglich erklären oder allenfalls bei einer Seilkunstprobe 60+ gewähren. Falls diese gelingt, fällt der Held noch immer geknebelt und an Händen gefesselt vom Pferd und erleidet TS in Höhe von 3W12, gelingt ihm eine Akrobatikprobe 16+, reduziert sich der Schadenswurf auf 2W8, bei 21+ auf 2W6 und bei 31+ auf 0. Sollten an dieser Stelle bereits Verfolger sichtbar sein, wird Almeria sein eigenes Pferd beschleunigen und weiter nach Westen reiten. Sind keine Verfolger in Sicht, zügelt und wendet er sein Pferd.

Direkt nach dem Aufprall bist Du von tiefem, kaltem Schnee umhüllt. Undeutlich nimmst Du wahr, dass Almeria sein Pferd wendet und langsam auf Dich zureitet. [Vielleicht bleibt der Held liegen, vielleicht erhebt er sich.] Das Pferd kommt unmittelbar vor Dir zum Stehen. Du hörst sein Schnauben und der weiße Atem aus den Nüstern fährt Dir warm über das Gesicht. „Immer noch widerspenstig?“ Der Spott in Almerias Stimme ist unüberhörbar. Wenn der Held steht: Unvermittelt trifft Dich Almerias Stiefel hart im Gesicht und Du wirst zu Boden geworfen (TS: 1W12).

Wenn der Held liegt: Almeria schwingt sich aus dem Sattel, dann trifft Dich sein Stiefel unvermittelt und hart im Gesicht (TS: 1W12).

Er kniet sich auf Deinen Rücken, überprüft ruckelnd den Sitz der Fesseln. Dann wirst Du rüde auf die Beine gezogen und er bindet Dich mit einem Seil am Sattel des Pferdes fest. „Nun gut, wenn Du nicht reiten magst, wirst Du laufen.“ Dann besteigt er wieder sein Pferd und die Reise geht weiter.

Der Held muss nun regelmäßig Geländelaufproben absolvieren, die mit 16+ gelingen müssen, allerdings an seiner Physis zehren. Pro Probe verliert er einen Physispunkt, da er sich einerseits durch den hohen Schnee kämpfen muss, andererseits auch die Geschwindigkeit halten muss. Wenn eine Probe misslingt, stürzt der Held (TS: 2W8). Um wieder aufzustehen, muss ihm eine Akrobatikprobe 16+ gelingen. Scheitert diese, erleidet er noch einmal Schaden mit 1W8, da er über den Boden geschleift wird. Außerdem verliert er auch hier einen Physispunkt. Dies wiederholt sich solange, bis die Akrobatikprobe gelingt, der Held das Bewusstsein verliert oder sein Leben aushaucht.

Kurz bevor der Weg vom offenen Feld in Wald übergeht, nähern sich zwei berittene Bellatores (Alexander und Andreas), die zuvor im Schutz der Bäume gewartet haben, und schließen sich der kleinen Gemeinschaft an.

Nach kurzem Ritt durch den Wald verlassen die Reiter den Weg und folgen einem kleinen Pfad nach Westen durch den Wald. Der Schnee ist tief, die Bäume stehen eng beisammen und das Tempo wird langsamer. Weitere Geländelaufproben müssen daher nur noch mit 7+ gelingen. Schließlich bleiben Alexander und Andreas zurück, während Almeria [mit dem Helden] weiter dem Weg folgt, bis er schließlich an einer alten Holzfällerhütte ankommt. Ein Bellatore (Claudius) steht vor der Tür, mehrere Pferde sind neben der Hütte angebunden und Rauch steigt knapp unter dem Dachfirst aus der Abluftöffnung empor.

8.1.2 Das Erlebnis der Verfolger

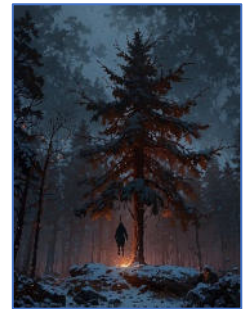
EP
3

Die Helden, die Almeria beobachten, können seinen Ritt über die Ebene verfolgen. Sie können auch den eventuellen Fluchtversuch ihres Gefährten und den Zusammenschluss mit den beiden wartenden Bellatores mitansehen. Sobald sie ebenfalls den Wald erreichen, müssen sie die Spuren im Schnee lesen (Aufspüren 4+), was nicht allzu schwer sein dürfte. Mit einer Aufspürenprobe 7+ entdecken sie auch die Stelle, an der die Bellatores den schmalen Waldpfad wählten.

Das Verfolgen dieser Spur lässt sie nach kurzer Zeit innehalten. Der Meister kann dies dramatisch mit einer Probe auf Achtsamkeit oder Gefahrensinn verknüpfen.

Vor Euch erblickt Ihr eine hohe Kiefer, an der etwas baumelt, das wie der Körper eines Menschen aussieht, gehüllt in einen dunklen Umhang. Die Szenerie wird von einem flackernden Licht beleuchtet, anscheinend brennt in einer Senke hinter der Kiefer ein Lagerfeuer.

Hier haben die Bellatores einen Hinterhalt für etwaige Verfolger gelegt. An der Kiefer baumelt lediglich eine Puppe aus gefüllten Säcken, die in dunkle Kleidung gestopft wurden. Puppe und Lagerfeuer sollen die Aufmerksamkeit der Verfolger auf sich ziehen. Alexander und Andreas halten sich unter den Bäumen seitlich versteckt. Bei der Annäherung an die Kiefer gibt es drei Gelegenheiten, in weitere Fallen zu tappen, was mittels Gefahrensinnprobe 16+ vermieden werden kann. Dann kann jeweils ein knapp über dem Boden gespanntes Seil oder ein im Baum darüber angebrachter großer Nadelbaumzweig entdeckt werden. Wird die Falle ausgelöst, saust der Zweig herab. Dessen Schaden ist überschaubar (1W8), doch in der dadurch entstehenden Verwirrung gehen Alexander und Andreas zum Angriff aus dem Hinterhalt mit Pfeil und Bogen über.



Es kann atmosphärisch hilfreich sein, wenn die Helden die Angreifer noch nicht sofort lokalisieren können, bspw. mit Aufspüren 16+ oder gar 21+, und sie zunächst nur die Schreie der Getroffenen hören oder vielleicht sogar selbst getroffen werden. Auf Seiten der Verfolger wird es in jedem Fall Verletzte oder sogar Tote geben und der Hinterhalt kostet Zeit. Beispielsweise könnten die Verfolger zunächst Deckung suchen, weitere Fallen auslösen und erst nach einiger Zeit die Angreifer erspähen, die eben auch hervorragende Nahkämpfer sind. Sollten die beiden Bellatores nicht ihrerseits schwer verletzt oder getötet werden, treten sie den Rückzug an, jedoch nicht in Richtung Holzfällerhütte. Dies kann dazu führen, dass die Verfolgergruppe sich aufteilt, den beiden Angreifern nachsetzt oder beim Verfolgen der Spuren zur Holzfällerhütte erneut von Alexander und Andreas aus dem Hinterhalt angegriffen wird.

Die Kampfspuren und der blutrote gefärbte Schnee erleichtern es allerdings der kleinen Truppe um Herzog Leopold, den Helden zu folgen, so dass sie spätestens an der Holzfällerhütte wieder aufschließen werden.

8.2 Die Holzfällerhütte

Eine verlassene Holzfällerhütte ist der Treffpunkt der Bellatores.

8.2.1 Das Erlebnis des Gefangenen

EP
variabel

Wenn Almeria mit dem Gefangenen an der Hütte ankommt, beauftragt er Claudius, den Helden [vom Pferd] loszubinden und in die Hütte zu bringen.



Der als Claudius Angesprochene wendet sich Dir zu. Du wirst vom Pferd gehoben / vom Zugseil befreit und in den tiefen Schnee gestellt. Claudius fasst Dich kräftig von hinten am Oberarm und drängt Dich zur Eingangstür. Der Schnee knirscht unter Euren Schritten. Aus dem Inneren der Holzfällerhütte hörst Du Almerias Stimme im Gespräch mit einer anderen Person. Feuerschein flackert. Als Du über die Schwelle geführt wirst, trifft Dich die plötzliche Hitze wie ein Schlag. Die Hütte ist mit einem Dutzend Bellatores gefüllt, an der Holzwand zur Linken sitzen Agnes und der junge Leopold mit angezogenen Beinen, die Hände offensichtlich auf dem Rücken gefesselt. In der Raummitte flackert auf dem festgestampften Boden ein in Steine gefasstes Feuer, das den Raum erhellt, wärmt und mit Rauch füllt. Deine Augen reagieren gereizt. Rüde wirst Du von Claudius neben Agnes auf den Boden gezwungen.

Der Held kann die Pläne der Bellatores mithören: Almeria will direkt nach Salzburg aufbrechen, um sich dort mit dem Großmeister zu treffen, zu beraten und die Gefangene(n) zu übergeben.

Je nach bisherigem Verlauf will er außerdem...

... den Gral übergeben, den Helden und den jungen Leopold freilassen, wenn er überzeugt ist, im Besitz des echten Grals zu sein. Agnes soll als Gefangene mitgeführt werden.

... den Kelch übergeben, wenn er zwar einen Gral besitzt, dessen Echtheit aber noch nicht zweifelsfrei bewiesen ist. Agnes, Leopold und der Held sollen als Gefangene mitgeführt werden.

... den jungen Leopold töten lassen, falls ihm ein unechter Gral ausgehändigt wurde. Agnes und der Held bleiben in Gefangenschaft.

... den Helden regelmäßig nach dem Gral befragen, wenn Almeria glaubt, dass der Held entsprechendes Wissen besitzt. Auch Agnes und Leopold bleiben weiterhin in Gefangenschaft.

Sollte es dem Helden hier gelingen, sich von den Fesseln zu befreien, mag ihm in einem günstigen Moment vielleicht die Flucht glücken, doch eine Befreiung von Agnes oder Leopold dürfte schon aufgrund der überwältigenden Übermacht der Gegner ausgeschlossen sein.

Schon kurz darauf brechen die Bellatores auf. Die Gefangenen werden auf Pferde gebunden und inmitten der Bellatores mitgeführt. Hintereinander reiten sie auf einem schmalen Pfad durch den Wald in nordöstliche Richtung, bis sie wieder auf den breiten Handelsweg stoßen. Dann geht es in schnellem Ritt weiter bis zu einer Herberge bei Nivvenburc, wo die Gefangenen von vier Bellatores bewacht in einer Scheune schlafen müssen. Almeria und Kattelbach übernachten in der Herberge, die restlichen Krieger stehen Wache oder schlafen ebenfalls in der Scheune.

8.2.2 Das Erlebnis der Verfolger



Das Verfolgen der Spuren führt die Getreuen schließlich zur mittlerweile verlassenen Holzfällerhütte.

Im Inneren glühen noch einige Holzscheite und die Hütte ist noch behaglich warm, aber auch mit Rauch erfüllt. Mittels Aufspürenproben (11+) kann festgestellt werden, dass mehr als zwölf Pferde angebunden waren und sich etwa ebenso viele Personen in der Hütte aufhielten. Offenkundig führen Spuren nach Nordosten von der Hütte weg. Herzog Leopold wird spätestens hier mit Beaufort und Berenike wieder zu den Helden aufschließen. Aufgrund der fortgeschrittenen Tageszeit (es beginnt zu dämmern), entscheidet Leopold, in der Hütte zu übernachten. In der Nacht könnten wichtige Spuren übersehen werden und der Trupp mit seinem Fackellicht ein leichtes Ziel für Angriffe aus dem Hinterhalt sein.

Falls Almeria ein falscher Gral übergeben wurde oder das Ultimatum unbeantwortet blieb, liegt der junge Leopold mit durchschnittener Kehle in einer Blutlache in der Hütte vor der linken Wand, was tiefe Bestürzung, Trauer und Wut auslöst. Herzog Leopold wird dann am nächsten Morgen zwei Wächter - Franzen und Johanna – damit beauftragen, den Leichnam des jungen Leopolds nach Wien zu geleiten.

Mitten in der Nacht werden Alexander und Andreas – sofern sie noch nicht ausgeschaltet wurden – einen Angriff starten: Sie wollen die Pferde vertreiben und die Hütte mit Fackeln entzünden. Letzteres kann jedoch nur gelingen, falls vorher etwaige Wachen ausgeschaltet wurden. Dies ist davon abhängig, wer Wache hält und wie gut dies gelingt. Möglicherweise kommt es zu einem kurzen Gefecht, vielleicht müssen auch die Pferde wieder eingefangen werden.

In der Hauptsache sollte den Helden das Gefühl vermittelt werden, dass sie bei ihrer Verfolgung ständig auf der Hut sein müssen. Falls die Bellatores gefangen und verhört werden, stellen sie sich als sehr zäh heraus: Sie werden entweder gar nichts sagen oder falsche Fährten legen. Können Sie hingegen entkommen, dürften sie auch in der nächsten Zeit noch Angriffe aus dem Hinterhalt durchführen.

8.3 Hinweis zu den Gegnern

Während der Verfolgung werden die Bellatores zunehmend ausgedünnt, indem Gegner besiegt oder in die Flucht geschlagen werden. Der Meister sollte hier mit Bedacht entscheiden, welchen Bellatores die Flucht gelingt und ob diese sich (für den Endkampf) wieder ihrem Anführer Benjamin von Almeria anschließen.

8.4 Stets zu spät



Es schließt sich nun eine mehrtägige Verfolgung an, die weitgehend ereignislos verläuft. Herzog Leopold entsendet Willehalm und Schickl als Vorhut, während bei den Bellatores Paulus und Willegis die Nachhut bilden und Alexander und Andreas möglicherweise den Helden nachsetzen.

8.4.1 Das Erlebnis des Gefangenen

Falls der gefangene Held nicht aktiv nach Fluchtmöglichkeiten sucht, kann der Meister die nächsten drei Tage im Zeitraffer erzählen. Die Reise mit den Bellatores verläuft eintönig. Abends suchen sie eine Herberge, Wachen werden zuverlässig eingerichtet und die Nachhut berichtet über etwaige Vorkommnisse. Gespräche zwischen den Gefangenen werden unterbunden.

8.4.2 Das Erlebnis der Verfolger

Auch für die Verfolger verlaufen die nächsten drei Tage eintönig und können zeitraffend erzählt werden. Kennzeichnend ist, dass sie den Bellatores zwar auf den Fersen sind, diese aber ihren Vorsprung halten können. Die Stimmung ist gedämpft, Gespräche werden kaum geführt. Die verbissene Entschlossenheit, die Bellatores einzuholen und die Gefangenen zu befreien, treibt die Gemeinschaft voran, jeder Reiter kämpft mit der Kälte und seiner Enttäuschung, dass es nicht schneller voran geht. Ortschaften auf dem Weg werden als kurze Rast genutzt, um sich zu stärken und aufzuwärmen und die Pferde zu versorgen. Herzog Leopold wird keine langen Aufenthalte dulden und will auch kein Aufhebens um seine Person. Deshalb kümmert sich meist Willehalm als Vorhut darum, dass die besuchten Herbergen und Gasthäuser auf die Gäste vorbereitet sind. Erkundigungen ergeben, dass die Entführer den gleichen Weg wählten.

8.4.3 Die Reiseroute

Auch wenn die Kälte den Reisenden zu schaffen macht, sind die Wege hart und begehbar, so dass es meist gut vorangeht. Die durchschnittliche Reisstrecke liegt bei etwa 60 km pro Tag.

Am **9. Ianuarius** passieren die Verfolger Nivvenburc, Tullina (kurz vor Mittag), Zewentendorf und Tresma [in der Nibelungensage trifft hier Kriemhild mit Etzel zusammen; im Osten Tresmas steht das römische „Wienertor“] und beenden die Reise in Furth (ein ausgedehnter Feuchtraum, Mündung der Fladnitz in die Donau, mit Kirche und Mühle). (Die Bellatores schaffen es bis Mautern.)

Am **10. Ianuarius** passieren die Helden Mautern (4 km), Rosseza (8 km), (Burg) Aggstein (14 km), Melk (10 km; früher Nachmittag) und Bechelar (10 km; Handels- und Umschlagplatz für Wein, Salz und Eisen), bevor sie abends in Krummnußbaum (5 km) einkehren. (Die Bellatores kommen bis Ipusa.)

Am **11. Ianuarius** geht die Reise weiter über Ipusa (12 km), Niwenstat (18 km; auf Hochplateau gelegen, schneidet den Struden ab), Ardagger Markt (8 km) und Wallsee (10 km) bis nach St. Pantaleon (16 km; die Verfolger übernachten im südlich gelegenen Benediktinerinnenstift Erla). (Die Bellatores erreichen Enns.)

8.4.4 Mögliche Ereignisse

Falls der Meister die Reisetage etwas spannender gestalten will, kann er kleinere Ereignisse einstreuen, z.B.:

- Die Vorhut trifft auf die Nachhut der Bellatores, es kommt zu einem kleinen Scharmützel, bevor sich beide Seiten zurückziehen.
- Nachts findet ein Anschlag auf die Unterkunft der Verfolger statt (durch Alexander und Andreas), der aber von den Wachenden bemerkt und (hoffentlich) abgewehrt werden kann.

8.5 Überraschende Zusammenkunft



Am **12. Ianuarius** geht die Reise über Enns (10 km) nach Astina (4 km). Dort erfahren die Verfolger von einer Schneeverwehung auf der Straße nach Ebilsperch, die eine Reise auf diesem Weg nahezu unmöglich macht. Ein Reisender ist deshalb nach Astina zurückgekehrt. Da Herzog Leopold das Angebot eines Einheimischen annimmt, sie auf einem „Schleichweg“ über das kleine Örtchen Buch nach Albinsvelt (10 km) zu geleiten, werden die Bellatores überholt, die an der Schneeverwehung aufgehalten wurden. Deren Weg führt sich nach Ebilsperch (7 km) am Südufer der Traun, von wo sie dann traunaufwärts nach Albinsvelt (4 km) reisen.

Als die Helden Albinsvelt von Osten erreichen, ziehen die Bellatores von Norden kommend in den Ort und es kommt zu einem überraschenden Treffen in der Ortsmitte. Spätestens hier sollte sich der gefangene Held endlich befreien können. Während der Kampf noch tobt, flüchtet Benjamin von Almeria mit der sich wehrenden Agnes und mindestens vier Bellatores. Herzogssohn Leopold kann seine Fesseln lösen, kämpft mit und wird schwer verletzt. Abensperg wird im Kampf sogar lebensbedrohlich verletzt – für zusätzliche Dramatik sorgt es, wenn er verletzt wird, während er einem Helden das Leben rettet. Aufgrund der ausgeprägten Kampfkünste der Bellatores sind vielleicht auch noch weitere Verluste zu beklagen. Sohn Leopold und Graf Abensperg sind nicht reisefähig, möglicherweise stirbt Abensperg an den Folgen seiner Verletzung, falls die Helden nicht entsprechend heilkundig sein sollten. Herzog Leopold entscheidet, drei Wächter zurückzulassen, um die Versorgung und Sicherheit der Verletzten sicherzustellen.

Schnellstmöglich wird dann die Verfolgung wieder aufgenommen. Die Verfolger passieren Waizkirchen (mit einer gemauerten, weißen Kirche; 15 km) und nächtigen in Thalham (8 km).

(Almeria verbringt die Nacht unbemerkt ebenfalls in Thalham; er hat eine Müllersfamilie „überredet“, ihnen Quartier zu gewähren.)

8.6 Dünnes Eis



Am 13. Ianuarius führt der Weg über Lambach (15 km) nach Roitham (9 km) am Traunfall, von dort geht es über Lochkirchen (7 km) nach Gmunden (8 km) am Traunsee. Vielleicht können die Verfolger anhand der Spuren erkennen, dass sie den Bellatores dicht auf den Fersen sind. Dann könnte Herzog Leopold das Tempo erhöhen und zu den Entführern aufschließen. Diese beschleunigen dann ebenfalls und eine Verfolgungsjagd zu Pferd kann sich anschließen. Dabei sollte der Meister jedoch dafür sorgen, dass die Bellatores noch nicht eingeholt werden.



Traunfall

Schneefall, Windstille und kalte Temperaturen haben den Traunsee zufrieren lassen. Almeria wählt daher den Weg übers Eis und die Verfolger um Herzog Leopold können ihn dort erblicken, so dass auch Herzog Leopold sogleich übers Eis nachsetzt. Unterhalb des Benediktinerinnenkloster Traunkirchen, das auf einer felsigen Landzunge den Traunsee überragt, schließen die Verfolger letztlich auf, denn Almeria hat mit brüchigem Eis zu kämpfen. Es kommt erneut zu einem Kampf, der zunächst mit Fernkampfwaffen ausgetragen wird.



Der Kampf auf dem Eis: Regeltechnisch kann der Meister das brüchige Eis wie folgt handhaben. In jeder Runde würfelt er für das Eis einen „Angriff“. Dazu legt er fest, ob sich der betreffende Charakter an **sicherer** Stelle, **eher sicherer** Stelle, **eher gefährlicher** Stelle oder **klar gefährlicher** Stelle befindet. Der Eisangriff wird mit 1W6 (sicher), 1W6 + 1W8 (eher sicher), 1W6 + 1W8 + 1W12 (eher gefährlich) oder 1W6 + 1W8 + 1W12 + 1W20 (klar gefährlich) durchgeführt. Das Angriffsergebnis wird stets durch den höchsten Wert gebildet, bestehen Folgen oder Gleiche, gibt es entsprechend viele „Eisangriffe“.

Bsp.: Auf eher sicherer Stelle greift das Eis mit 3 und 7 an. Es gilt die 7. Der Angriffswurf auf klar gefährlicher Stelle ergibt 1,5,8,8. Das Eis greift mit zwei 8ern an. Bei 6,4,5,3 greift das Eis mit einer 4er-Folge an. Angriffsergebnisse bis 10 bedeuten, dass der Charakter ausrutscht und hinfällt, Ergebnisse ab 11 bedeuten, dass das Eis bricht.

Um den Angriff abzuwehren, muss der Charakter aus der Probe seiner aktuellen Handlung (z.B. Fernkampf, Reiten, Geländelauf) einen Würfel entwerfen, der größer als 3 UND mindestens so hoch wie das Angriffsergebnis des Eises sein muss. Bei Gleichen oder Folgen müssen entsprechend viele Würfel entwertet werden. Bei nicht offensiven Handlungen können auch Rettungswürfel eingesetzt werden, die dann allerdings die Würfelzahl in der nächsten Kampfphase reduzieren. Wenn der Charakter eigentlich gar nichts tut, legt er eine Probe auf Akrobatik ab.

Der Charakter entscheidet selbst, ob er den Eisangriff abwehren will; falls die Abwehr des Eisangriffs zum Scheitern seiner eigentlichen Probe, z.B. eines Angriffs führen würde, kann er sich auch dafür entscheiden, die Probe erfolgreich zu bestehen und dann die Folgen des Eisangriffs hinzunehmen.

Jeder nicht abgewehrte Eisangriff bis 10 führt zu einem Sturz und verursacht Schaden: Als Schadenswürfel wird der Würfel des Eisangriffs genommen.

Wird also bspw. eine 9 auf einem W12 nicht abgewehrt, stürzt der Charakter und muss einen Schadenswurf mit 1W12 hinnehmen. Werden zwei Eisangriffe mit 5 (W8) und 6 (W12) nicht abgewehrt, werden zwei Schadenswürfel (W8 und W12) verwendet.

Jeder nicht abgewehrte Eisangriff ab 11 führt dazu, dass der Charakter durch das Eis bricht. Er erleidet Schaden wie oben und muss in der nächsten Kampfphase eine Schwimmen-Probe (7+) ablegen. Wenn diese gelingt, kann er auftauchen, misslingt die Probe, bleibt er unter der Eisschicht und muss in der nächsten Kampfphase erneut eine Schwimmen-Probe (7+) ablegen. Pro Kampfphase im Wasser erleidet der Charakter Schaden mit 2W20 und verliert zwei Physispunkte. Pro Kampfphase unter dem Eis wird der Schaden mit 3W20 ermittelt und der Charakter verliert drei Physis- UND drei Psychepunkte. Aufgetauchte Charakter können in der folgenden Kampfphase versuchen, aus dem Wasser auf das Eis zu kommen, dazu muss ihnen entweder eine Schwimmen- oder eine Akrobatik-Probe mit mindestens 16 gelingen. Alternativ können sie auch von Charakteren, die sich auf dem Eis befinden herausgezogen werden, dann muss diesen eine Kombi-Probe auf Akrobatik und Kraft gelingen, eine der Proben mit 11+, die andere mit 16+.

Charaktere, die bereits im Wasser waren und nun wieder auf dem Eis sind, müssen in jeder weiteren Kampfphase eine Selbstbeherrschungssprobe 16+ bestehen. Misslingt diese, verlieren sie einen Physis- ODER einen Psychepunkt (nach eigener Wahl), bis sie nicht mehr der Nässe und Kälte von Kleidung und Umgebung ausgesetzt sind.

Mindestens ein Wächter Leopolds bricht durch das Eis. Und wieder gelingt Benjamin von Almeria die Flucht. Er nutzt Agnes als Schutzschild und wird von mindestens zwei weiteren Bellatores begleitet.

Herzog Leopold verbringt die Nacht im Kloster Traunsee, da die aus dem Wasser Geretteten dringend aufgewärmt werden müssen.

8.7 Die Herberge am Bürglstein

EP
2

Am Morgen des 14. Ianuarius bricht Herzog Leopold in aller Frühe auf. Diesmal wählt er den Uferweg nach Süden. Die Reise führt zunächst durch ein enges Tal südwestlich durchs Ischlland.

Bei einer Rast in Iselen (22 km) erfahren die Verfolger, dass Almeria nach Westen in Richtung Abersee (10 km) geritten ist.

Dort, am Ostufer des Abersees folgen die Helden dem Weg nach Norden auf den Bürglstein. (siehe Karte im Anhang) Am Wegesrand stoßen sie auf eine Herberge.



Herberge am Bürglstein

Ihr nähert Euch langsam und wachsam der Herberge. Die Ereignisse der letzten Tage lassen Euch ständig auf der Hut sein. Es ist kurz nach der Mittagsstunde. Aus dem Kamin steigt Rauch auf und die Fenster im Erdgeschoß, wo Ihr den Gasträum vermutet, werden durch flackerndes Licht beleuchtet. Stille liegt über dem Haus. Leise schnauben Eure Pferde. Ein plötzliches lautes Bellen lässt Euch zusammensucken. In der vergitterten Öffnung an der Euch zugewandten Seite des kleinen Holzschuppens vor der Herberge seht Ihr den Kopf eines riesigen Hundes. Er schaut Euch an, steigt wiederholt auf die Hinterpfoten und stellt die Vorderpfoten gegen das Gitter. Dabei bellt er laut und unablässig.

Eine Tierkundeprobe 7+ ergibt, dass der Hund nicht aggressiv ist. Gelingt die Probe mit 11+, ist die empörte Unzufriedenheit des Hundes zu hören. Offenkundig ist er mit seinem „Gefängnis“ nicht einverstanden und verlangt, befreit zu werden.

Öffnen die Helden die Tür des hölzernen Verschlags, saust der Hund (Leopold) ins Freie, quert den Weg und geht in die Hocke, um ein dringendes Bedürfnis zu stillen. Dann kehrt er schwanzwedelnd mit eleganten, federnden Schritten zu seinem Befreier zurück und leckt ihm die Hand. Leopold (der Hund) ist beeindruckend groß, mit einer Widerristhöhe von etwas über 70 cm.

Die Herberge selbst wirkt zunächst verlassen. Im Erdgeschoß flackert ein Feuer im Kamin, Krüge und Teller auf einem Tisch zeugen von einer kürzlich eingenommenen Mahlzeit. Eine Holzterre führt an der linken Hauswand ins Obergeschoß, eine der Eingangstür gegenüberliegende Tür führt in die Küche. Dort sitzen die Herbergsleute Hans und Blanca gefesselt und geknebelt auf dem Boden. Sie mussten Almeria, dessen Begleiter und Agnes verpflegen, die Pferde versorgen und Hund Leopold (benannt nach Herzog Leopold) wegsperren. Dann wurden sie gefesselt zurückgelassen, konnten jedoch belauschen, dass Almeria den nördlichen Weg über Sankt Wolfgang wählen wollte. Er sei erst vor wenigen Augenblicken aufgebrochen.



Hans

Blanca

Leopold

9 Agnes' Befreiung



Herzog Leopold nimmt umgehend die Verfolgung auf, zumal beim Abstieg vom Bürgl erkennbar ist, dass Almeria tatsächlich nur einen knappen Vorsprung von etwa 1 km hat. Der stramme Verfolgungsritt verlangt nach entsprechenden Reitenproben. In der Ebene vor Sankt Wolfgang wird Almeria von drei Reitern aufgehalten und Herzog Leopold und die Helden können heranreiten. Je nach Verlauf der bisherigen Ereignisse wird Duxmajor Almeria von mehreren Bellatores begleitet. Eventuell in die Flucht geschlagene Bellatores können mittlerweile wieder zu ihrem Anführer gestoßen sein; dies sollte der Meister mit Bedacht und im Hinblick auf die Stärke der Helden und Kämpfer um Herzog Heinrich festlegen.

Bei den Reitern handelt es sich um **Aimeric von Mouteburc**, dessen Frau **Elisa** und ihrem Wächter, Hauptmann **Heinrich**. Sie gastieren im Rößl in Sankt Wolfgang, wollten gerade einen abendlichen Ausritt am Seeufer unternehmen und trafen dabei auf Benjamin von Almeria. Sie bemerkten Agnes' Fesselung und verlangten Auskunft. Die Helden und Herzog Leopold schließen auf, als Almeria wiederholt, in kirchlicher Angelegenheit unterwegs zu sein, die Reiter auffordert, den Weg frei zu machen und die Waffen zieht.

Hintergrund: Aimeric und Elisa nahmen am 10. Ianuarius an der Beerdigung ihres alten Freundes Gotfried in Atterhofen am Attersee teil. Weil sie Land und Leute sehr schätzen, verbringen sie noch ein paar Tage an Attersee, Mondsee und Abersee und wollen am 17. Ianuarius wieder die Rückreise nach Mouteburc, etwa 40 km östlich von Passau, antreten. Hauptmann Heinrich ist ständiger Begleiter des Ritters auf dessen Reisen. Elisa war vor ihrer Hochzeit ebenfalls Wächterin. Alle drei kämpfen mit Schwertkampf-FkW 21.

Sollte der Meister die drei Reiter nicht als Kampfunterstützung auftreten lassen, dann können sie die Helden als Gäste im „Rößl“ in Sankt Wolfgang antreffen.

Das bevorzugte Ende des Kampfes ist, dass Almeria abermals die Flucht gelingt. Wieder nimmt er Agnes oder eine andere Person als Schutzschild, hält so seine Gegner auf Abstand, während er das Pferd eines anderen (verletzten oder getöteten) Bellatore langsam wegführt. Sobald der Abstand groß genug ist, stößt er seine Geisel weg, schwingt sich aufs Pferd und reitet davon. Da er sein eigenes Pferd zurücklassen musste, können die Helden dort den möglicherweise ausgehändigten Kelch finden und darüber hinaus auch in den Besitz von Unterlagen kommen, die belegen, dass die Bellatores den aktuellen Papst Coelestin beseitigen und durch Kardinaldiakon Lotari di Segni ersetzen wollen. Diese Information kann Herzog Leopold nützlich sein, um der Exkommunikation zu entgehen.

Da nach dem Kampf Agnes – und womöglich auch noch weitere Verletzte – versorgt werden müssen, empfiehlt sich die Einkehr im Rößl in Sankt Wolfgang.



Aimeric von
Mouteburc



Elisa von
Mouteburc



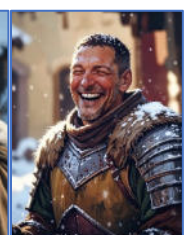
Heinrich
Hauptmann



Aimeric von
Mouteburc



Elisa von
Mouteburc



Heinrich
Hauptmann

10 Das Ende des Abenteuers

Auch wenn Benjamin von Almeria abermals die Flucht gelungen sein sollte, feiern die Helden mit Herzog Leopold die erfolgreiche Befreiung seiner Tochter am Abend des 14. Ianuarius.

Die kleine Herberge „Rößl“ direkt vor der Sankt-Wolfgang-Kirche wird von den Wirtsleuten Waltraut und Peter geführt. Wirtssohn Gustl (14) spielt auf der Laute und Peter singt dazu fröhliche Tanzlieder. Die einzigen Gäste Elisa, Aimeric und Heinrich feiern kräftig mit. Elisa und Aimeric laden die Helden ein, sie in Mouteburc zu besuchen.

Am 15. Ianuarius trifft Reichstruchseß Markward von Annweiler in Begleitung zweier Wächter, Johann und Tilman, ein. Er bespricht sich mit Herzog Leopold über die Causa Richard Löwenherz und übergibt den Helden feierlich die Urkunden des Kaisers (*die beispielhaften Versionen im Anhang enthalten die Namen meiner ersten Helden-Gruppe und sollen dem Meister daher lediglich als Anregung dienen*). Herzog Leopold nimmt die konspirativen Dokumente Almerias an sich, um sie dem Papst vorzulegen.

Während sich Agnes den ganzen Tag erholt und – gut bewacht – am Seeufer spazieren geht, besucht der Herzog die Heilwasserquelle – wo er Heilwasser abfüllt und mitnimmt – und die Falkensteinhöhle, wo er durch den „Schlieffstein“ schlüpft. Am 17. Ianuarius will Herzog Leopold die Rückreise nach Wien antreten, Markward von Annweiler will ihn begleiten, nicht zuletzt, um den englischen König in Augenschein zu nehmen. Sie wenden sich nach Osten, um auf gleichem Weg via Traunsee zu reisen. Selbstverständlich können die Helden Herzog Leopold begleiten, sie sind ihm jederzeit aufs Herzlichste willkommen. Sie können sich auch Elisa und Aimeric von Mouteburc anschließen, die wieder nach Norden in ihre Heimat reiten. Sollten sie hingegen Benjamin von Almeria folgen wollen, werden sie sich nach Westen in Richtung Salzburg wenden müssen. Letztlich können sie aber auch noch etwas vor Ort bleiben, da Rößlwirt Peter die Dienste der Helden gerne in Anspruch nehmen würde. (*siehe Abenteuer 23: Amissa fortuna*)



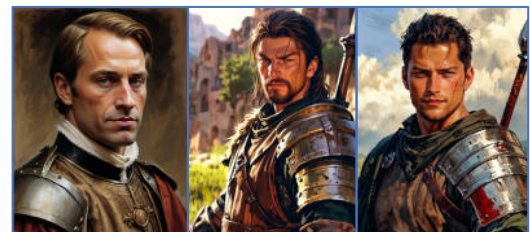
Peter
Rößlwirt

Waltraut
Rößlwirtin

Gustl
Wirtssohn



Sankt Wolfgang mit „Rößl“



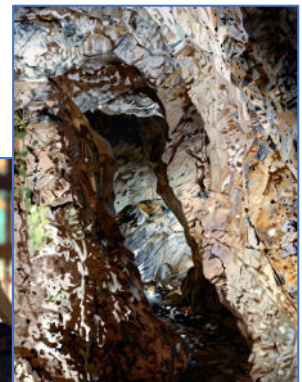
Markward von
Annweiler

Johann

Tilman



Albertus
Priester



Schlieffstein in Falkensteinhöhle

Hintergrund: Der Heilige Wolfgang von Regensburg (924 – 994) soll, der Legende nach, seine Hacke vom Falkenstein aus ins Tal geworfen haben, um an der Stelle ihres Aufschlagens eine Kirche und eine Klausen zu errichten (Hackwurflegende). Dort steht heute die Sankt-Wolfgang-Kirche von Priester Albertus. Die Heilquelle liegt auf dem Weg zur Falkensteinhöhle. Die Quelle habe Wolfgang als Wunder erschaffen, um einen Mönch vor dem Verdurstenden zu retten. Das Heilwasser soll Augenschmerzen lindern, Haustiere heilen – vor allem bei Verhexung – und gegen Unfruchtbarkeit helfen. In der Falkensteinhöhle habe Wolfgang fünf Jahre als Einsiedler gelebt. Dort sei er vom Teufel verfolgt worden, der Felsen habe sich vor ihm geöffnet, der Spalt (Schlieffstein) sei jedoch gerade groß genug gewesen, dass der Heilige Wolfgang, nicht jedoch der Teufel durchschlüpfen konnte. Pilger schlüpfen durch diesen etwa 2 Meter hohen Felsspalt, um ihre Sünden abzustreifen. Bei Schwangeren soll es eine leichtere Entbindung bewirken.

Hintergrund: Zählkette

Heckes Zählkette besteht aus einfachen Holzkugeln, die auf eine Lederschnur aufgezogen wurden. Auf eine dunkle Kugel folgen zehn helle Kugeln, insgesamt sind es sechs dunkle und 50 helle Kugeln. Mit der Zählkette können 50 (oder auch 150) „Ave Maria“ (helle Kugeln) gebetet werden. Jedem Zehnerblock „Ave Maria“ ist ein „Vater Unser“ vorangestellt (dunkle Kugeln).



Ave Maria, gratia plena,
Dominus tecum.
Benedicta tu in mulieribus,
et benedictus fructus ventris tui, Iesus.

Sancta Maria, Mater Dei,
ora pro nobis peccatoribus
nunc et in hora mortis nostrae.

Amen.

Gegrüßet seist du, Maria, voll der Gnade,
der Herr ist mit dir.
Du bist gebenedeit unter den Frauen,
und gebenedeit ist die Frucht deines Leibes, Jesus.

Heilige Maria, Mutter Gottes,
bitte für uns Sünder
jetzt und in der Stunde unseres Todes.

Amen.

Hintergrund: Verschwörung der Bellatores Dei

Die Bellatores Dei sind von Papst Coelestin III. schwer enttäuscht, da er sich ihrer Meinung nach nicht entschieden gegen den Kaiser stellt. Seine im März 1192 erlassene Bulle *Cum universi* lehnen sie vehement ab. Sie gewährt der schottischen Kirche eine Sonderstellung und die Bellatores fürchten, dass dadurch die schottischen Könige starken Einfluss auf die Kirchenpolitik nehmen können. Da Papst Coelestin überdies auch eigentlich nur Diakon sei – seine Weihen zu Priester und Bischof fanden erst vierzehn Tage nach seiner Papstwahl am 13. und 14. Aprilis 1191 statt –, halten sie ihn für unwürdig. Sie streben an, den jungen, erst 31-jährigen Lotario dei Conti di Segni aus Rom als Gegenpapst einzusetzen, dessen politisches Machtstreben sich in weiten Teilen mit den Vorstellungen der Bellatores deckt. Er ist Kardinaldiakon in Rom, weilt derzeit in Salzburg bei Erzbischof Adalbert III.



Adalbert III.
Erzbischof von
Salzburg

Lotario di Segni
Kardinaldiakon

Benjamin von Almeria trägt drei inhaltlich identische Schriftstücke bei sich. Sie sind versiegelt und für unterschiedliche Adressaten bestimmt: *Eminentiae Vestrae Archiepiscopi Adalberti III.* [An Ihre Eminenz, Erzbischof Adalbert III.], *ad Diacono Cardinali Lotario dei Conti di Segni* [an Kardinaldiakon Lothar aus dem Hause der Grafen von Segni], *ad Magister Ordinis Bellatores Dei* [an den Großmeister des Ordens der Krieger Gottes]

Die Übersetzung, falls die Helden einen lateinkundigen Leser zur Hand haben:

Wir kämpfen, um Gott zu ehren!

Der Vater / Papst ist krank / schwach. Das Eisen wurde geschärft.

Wir erwarten die Kalenden des März (1. März).

Ehre sei Gott!

Pugnamus honorare Deum!
Papa infirmum est. Ferrum exacutus est.
Expectamus kalendis martiis.
Deo gloria!

Hintergrund: Wien

Bauliches

Wien ist auf dem einstigen Römerlager Vindobona errichtet, die Stadtmauer entspricht in ihrem Verlauf dem der damaligen Römermauer.

Blickt man heute (1192) auf Wien, so wird die Silhouette von mehreren Gebäuden geprägt:

Westlich der Stadt erhebt sich das **Schottenstift**, ein typischer Klosterbau, quadratisch um den zentralen Kreuzgang mit Garten gruppiert. Die Klosterkirche schließt sich nördlich an den Kreuzgang an und ist in Ost-West-Richtung angelegt. Ihr **Glockenturm** ist weithin sichtbar. Der Mönchsbezirk ist abgeschlossen, d.h. dass Nicht-Kleriker in der Regel nur Zugang zu den Wirtschaftsgebäuden erhalten, die den inneren Klosterbereich umgeben. Das Kloster enthält eine umfassende Bibliothek und ein Hospiz. Das Kloster bietet gerichtlich Verfolgten uneingeschränktes Asyl. Irische Mönche bewohnen das Kloster, Abt Finanus, ein Iroschotte, leitet das Stift seit 1169. Er ist aktuell erkrankt, die Mönche bangen um sein Leben. Prior Gregor führt stellvertretend die Geschäfte und kümmert sich maßgeblich um die Heilung des Erkrankten. Letztlich wird Finanus wieder genesen und bis 1195 Abt bleiben, dann wird Gregor ihm als Abt nachfolgen.

Markant ist auch die auf der alten römischen Mauer basierenden **Stadtmauer** mit den Eck- und Tortürmen, welche Wien quadratisch umgibt, teilweise jedoch der Ausbesserung bedarf.

Im Südwesten der Stadt erheben sich die Gebäude der **Herzogsresidenz**, dem Wohnsitz der Babenberger. Von Jasomirgott 1150 übernommen und neu erbaut, besteht sie aus mehreren Häusern, die einen großen Platz, den Hof, umringen. In dessen Mitte steht geschützt das Haus des Herzogs. Die nordwestliche und südwestliche Seite befindet sich entlang der alten römischen Ummauerung, gegen die Stadt ist der Hof durch Tore abgegrenzt.

Die eher kleinen Türme der vier **Kapellen Pankratzkapelle** (am Hof), **Marie am Gestade** (im Nordwesten), **St. Ruprechtskirche** im Norden und der dreistöckige rechteckige Turm der einschiffigen, basilikalen **Peterskirche** im Süden sind ebenfalls gut sichtbar. Der Altarraum der Peterskirche ist tief gelegen, weshalb man zum Betreten einige Treppenstufen hinabsteigen muss.

Östlich der Stadt erhebt sich die für die Stadt überdimensionierte **Stephanskirche**, dreischiffig, mit zwei Türmen, der Südturm ist seit einem Blitzeinschlag 1149 ausgebrannt.

Im Zentrum Wiens, nördlich der „West-Ost-Durchgangsstraße“ befindet sich der **Hohe Markt**. Hier werden vor allem Lebensmittel und Textilien gehandelt, wichtige Neuigkeiten ausgerufen und auch Feste veranstaltet.

Außerhalb der Mauern von Wien liegt viel unbebautes Land. Schlechte Straßen führen durch Wiesen und Wälder. Die Straßen liegen einsam; nur hie und da poltert ein Wagen daher und der Fuhrmann schimpft über die Gruben und Löcher, in denen sein Fuhrwerk oft stecken bleibt. Manchmal reitet ein Bote daher, sonst sieht man kaum jemanden auf den Straßen außerhalb der Stadt.

Politisches

Politisch erfährt Wien ab 1146 einen Bedeutungsschub, als Markgraf Heinrich Jasomirgott (Heinrich II., * 1107; † 13. Jänner 1177 in Wien) von Österreich seinen Sitz von Klosterneuburg nach Wien verlegt und Wien somit zur Hauptstadt der Markgrafschaft wird. (Heinrich erhält seinen Beinamen „Jasomirgott“ übrigens, weil er stets „Ja, so mir Gott helfe!“ zu sagen pflegt, wenn er etwas bestätigen muss.)

1147 wird die Markgrafschaft zum Dank für Heinrichs Teilnahme am Kreuzzug zum Herzogtum erhoben und Heinrich erhält den Titel „Herzog“.

1156 empfängt Heinrich Jasomirgott, gemeinsam mit seiner zweiten Ehefrau Theodora Komnena (eine byzantinische Prinzessin) Kaiser Friedrich Barbarossa. 1157 wird ihr gemeinsamer Sohn Leopold geboren.

Im November 1176 zieht sich Heinrich II, als er mit seinem Pferd über eine morsche Holzbrücke reitet und diese dabei einstürzt, einen Schenkelhalsbruch zu, der schließlich am 13.1.1177 zu seinem Tod führt. Seinem letzten

Wunsch folgend, wird er in einem Hochgrab in der Schottenkirche beigesetzt. An der Außenwand der Kirche ist eine Statue von Heinrich zu sehen.

1174 heiratet Leopold die Schwester des ungarischen Königs Bela und wird im Sommer 1174 mit dem Herzogtum Österreich belehnt. Nach dem Tode Heinrichs II. führt **Leopold V.** dessen Kampf gegen den Herzog von Böhmen Sobeslav II. weiter und schließt 1179 nach dessen Sturz mit Herzog Friedrich (Bedrich) Frieden. Dabei wird der Grenzverlauf zwischen Österreich und Böhmen geregelt.

1182 unternimmt Leopold eine Pilgerreise nach Jerusalem und besucht unterwegs den byzantinischen Kaiser Alexios II. Komnenos in Konstantinopel. Er hält engen Kontakt zu Kaiser Friedrich Barbarossa und beteiligt sich 1185 an dessen sechstem Italienzug.

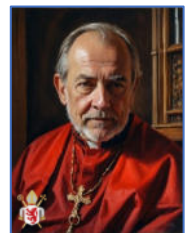
Im August 1190 beteiligt er sich mit einem kleinen Kontingent als Kreuzfahrer am Dritten Kreuzzug. Auf dem Seeweg gelangt er über Venedig ins Heilige Land und schließt sich im Januar 1191 der Belagerung von Akkon an, wo er das Kommando über die dortigen deutschen Kreuzfahrer übernimmt. (Kaiser Barbarossa, der die deutschen Kreuzfahrer anführte, war im Juni 1190 im Fluss Saleph ertrunken.) Nach der Eroberung Akkons am 12. Juli 1191 zerstreitet sich Leopold mit dem englischen König Richard Löwenherz, weil dieser Leopolds Ansprüche rüde zurückweist und dessen Fahne vom Burgturm der eroberten Stadt herunterwerfen lässt. Leopold tritt daraufhin die Heimreise an und erreicht Wien im November oder Dezember 1191.

Bei der Belagerung von Akkon soll Leopolds weißer Waffenrock rot von Blut gewesen sein. Als er seinen breiten Gürtel abnimmt, ist ein weißer Streifen zu erkennen. Weil sein Banner (schwarzer Panther auf silbernem Grund) während der Schlacht verloren ging, erteilt ihm Kaiser Heinrich VI. das Recht, die **rot-weiß-roten** Farben als neues Banner zu tragen.



Herzog Leopold V

Geistlich untersteht Wien dem Bischof von Passau, **Wolfger von Erla**. Es gibt eine Pfarre, die Kirche St. Stephan, östlich vor den Toren Wiens gelegen. Deren Pfarrsprengel umfasst ganz Wien, einschließlich der Kapellen und des Schottenstifts. Das Schottenstift hingegen ist Besitzer der in Wien gelegenen Kapellen Marie am Gestade, St. Ruprecht und St. Peter und so besteht eine Rivalität zwischen den Iroschotten des Schottenstifts und dem Pfarrer der Pfarrkirche St. Stephan. Begegnungen zwischen Abt Finanus (ca. 80) und Pfarrer Egeber sind daher stets etwas spannungsgeladen. Diese Rivalität wird zusätzlich angeheizt durch die Bemühungen des Herzogs, in Wien ein eigenständiges Bistum mit Bischof zu etablieren, weswegen auch die Dimensionen der Stephanskirche entsprechend groß ausgefallen sind. Die Mönche des Schottenklosters versuchen, sich dagegen zu wehren, werden in späterer Zukunft sogar Urkundenfälschungen vornehmen, um ihre Ansprüche zu begründen. Aktuell sind aber sowohl das Schottenkloster als auch die Pfarre fest im Stadtleben Wiens verankert, sowohl geistlich als auch kulturell.



Wolfger von Erla

Wiener Dialekt

Falls der Meister Wert auf sprachliche Ausgestaltung legt, hier ein paar Ausführungen zum Wiener Dialekt: Die meisten Wörter werden sehr gedehnt ausgesprochen, K wird oft als G gesprochen, z.B. Gatzte statt Katze.

Grüaß Gott.

Jo. Oida, eh. (Ganz bestimmt nicht)

Jo, eh. (Ich weiß, ist mir aber egal.)

S' Gwandl machts Mandl. (Kleider machen Leute)

Oida (Alter)

Jetzt is ois im Oasch. (Die Lage ist schlecht.)

Bei zu dichter Nähe. Na, wos is, soll i di huckepack trogn?

I loss de Mörder und de Bütteln ausschnapsen, wer mer das Licht löscht.

Des interessiert mir so vü wia a Schas im Woid. (Das interessiert mich so viel wie Scheiße im Wald.)

Schau da den o, dem geht da Reis. (Der dort hat offensichtlich Angst.)

Drah di, Deppata! (Dreh dich um und geh weg, du Blödmann!)

Wien als Handelsplatz

Wien kann für die Helden auch gut genutzt werden, um Einkäufe zu tätigen. Hier bieten sich zunächst die Marktplätze an, die jedoch vor allem dazu da sind, den täglichen Bedarf der Bevölkerung zu decken.

Am Schottenstift findet gelegentlich ein Pferdemarkt statt. Ansonsten werden hier vor allem Gemüse, Kräuter, Mehl und „Kuriositäten“ angeboten. Marktschreier und Gaukler halten sich hier gerne auf und ein Pranger ist hier aufgestellt.

Am Kienmarkt werden vor allem Leuchtmittel (Kienhölzer) für die ärmeren Leute gehandelt, auch Holz und Holzkohle kann man hier erwerben.

Der Hohe Markt bietet alle möglichen Waren des täglichen Bedarfs: Fische, Glaswaren, Wachs, Unschlitt (ausgebranntes Fett) und Textilien.

Am Bauernmarkt bietet die Landbevölkerung Lebensmittel an.

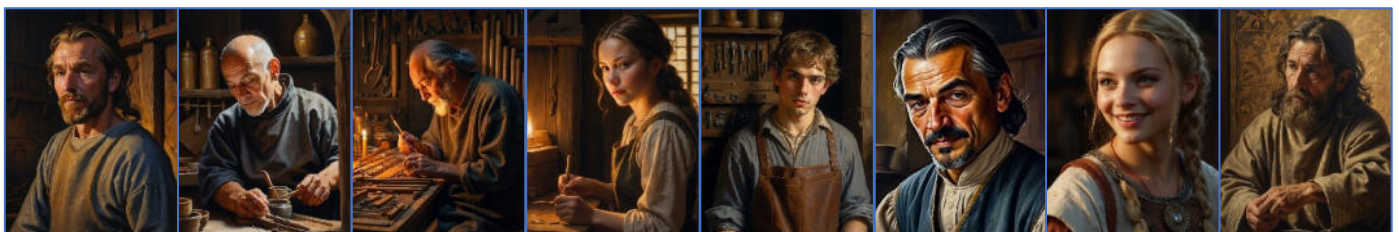
In der Linsenangersiedlung östlich der Stadt wird Fleisch gehandelt. Die Siedlung ist etwas verrufen, da sie auch bekannt ist für die zahlreichen Dirnen, die hier ihre Dienste anbieten.

An der Wollstrazze im Osten werden vor allem Schuhe, Tuch und Kleidung gehandelt, aber auch Lämmer, Geflügel, Obst und Backwaren.

Von größerem Interesse sind für die Helden aber wahrscheinlich die Waren niedergelassener Handwerker. Generell sollte es möglich sein, Handwerksmeister mit Fertigkeitwerten von 16+ und zweitem Meistergrad zu finden. Ein wahrhafter Meisterhandwerker mit FkW 20+ und MG 3 sollte aber eine Besonderheit sein.

Einige ausgewählte Handwerksmeister, die den Helden aufgrund ihres Geschicks empfohlen werden können:

Bogner Lente (FkW 18, 2. MG) in der Siedlung an der Langen Mauer; **Goldschmied Ekardius** (FkW 20, 3. MG) im Schottenstift, lernte von 1150 bis 1158 bei Roggerus von Helmarshausen; **Instrumentenbauer Bertolotti aus Florenz** (FkW 19, 2. MG) und **Johanna** (FkW 18, 2. MG) beide am nördlichen Kienmarkt; **Schlosser Julius** (FkW 16, 2. MG) am westlichen Schulhof; **Schneider Hölzl** (FkW 16, 2. MG) in der Wollstrazze; **Waffenschmiedin Dorothea** (FkW 17, 2. MG) in der Schmiedegasse nahe des Stephansdoms; **Rüstungsschmied Konrad** (FkW 16, 2. MG) am Hof (Schmiede des Herzogshofs).



Lente
Bogner

Ekardius
Goldschmied

Bertolotti
Instrumentenbauer

Johanna
Instrumentenbauer

Julius
Schlosser

Hölzl
Schneider

Dorothea
Waffenschmiedin

Konrad
Rüstungsschmied

Außer den oben Genannten können die Helden weitere NSC als **Lehrmeister** aufsuchen:

Jonatha (Bogen-FkW 22, 6W20) in Wache des Herzogshofs; die „**silberne Leonora**“ (Verführen-FkW 18, 5W20), schielende Dirne in der Linsenangersiedlung; **Margarethe** (Kochen-FkW 17, 5W20, MG 2) Köchin in der Herberge „Zwettlerhof“ hinter dem Stephansdom; **Walther von der Vogelweide** (Musizieren-FkW 17, 5W20, MG 1) gastiert im „Zwettlerhof“ hinter dem Stephansdom; **Reinmar von Hagenau** (Musizieren-FkW 21, 6W20, MG 3) gastiert im Herzogshof; **Gerhard** (Heilkunde-FkW 20, 5W20, MG 2) nördlich von Maria am Gestade.



Jonatha
Bogenschilder

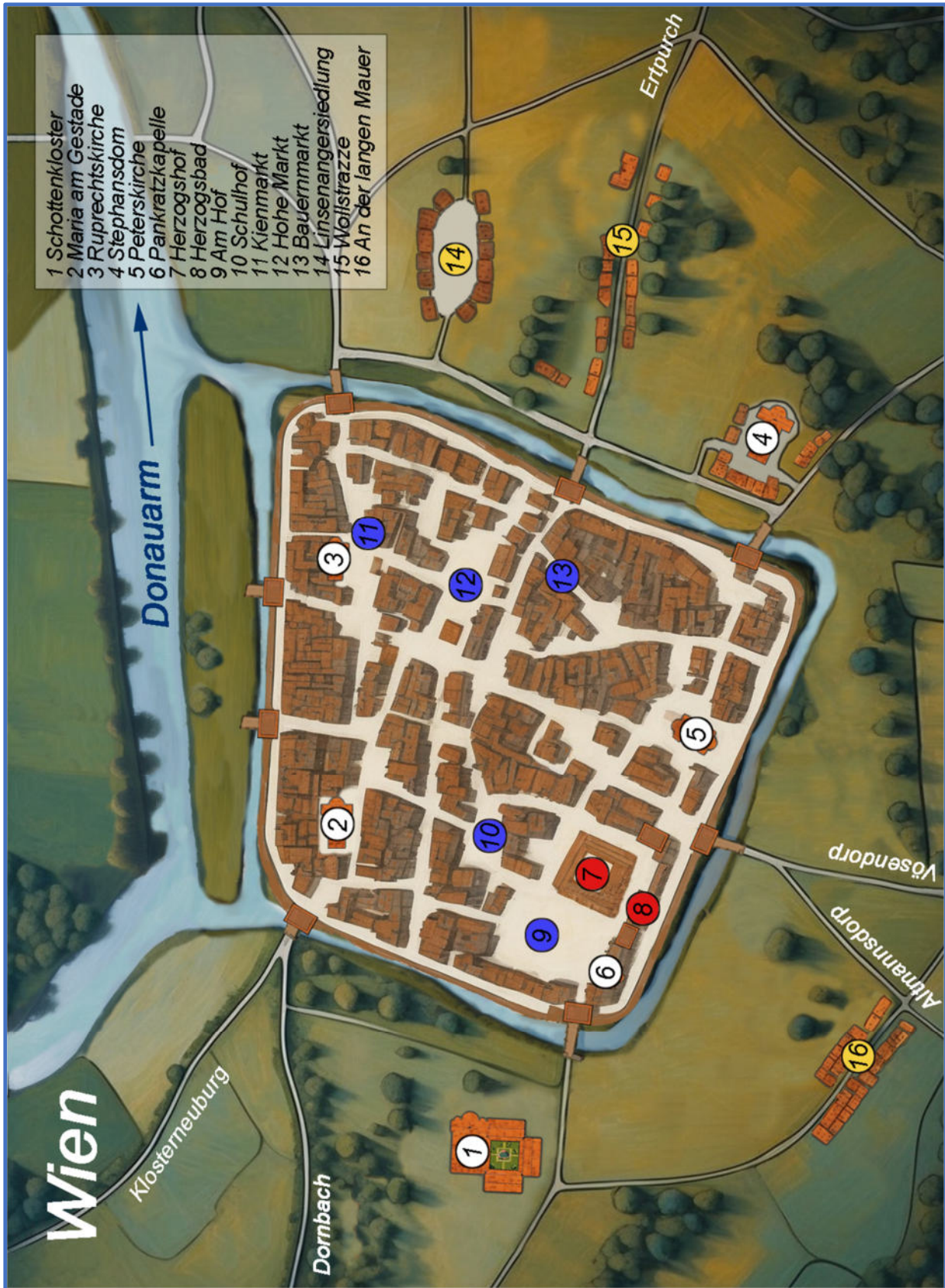
silberne Leonora
Dirne

Margarethe
Köchin

Walther von
der Vogelweide
Minnesänger

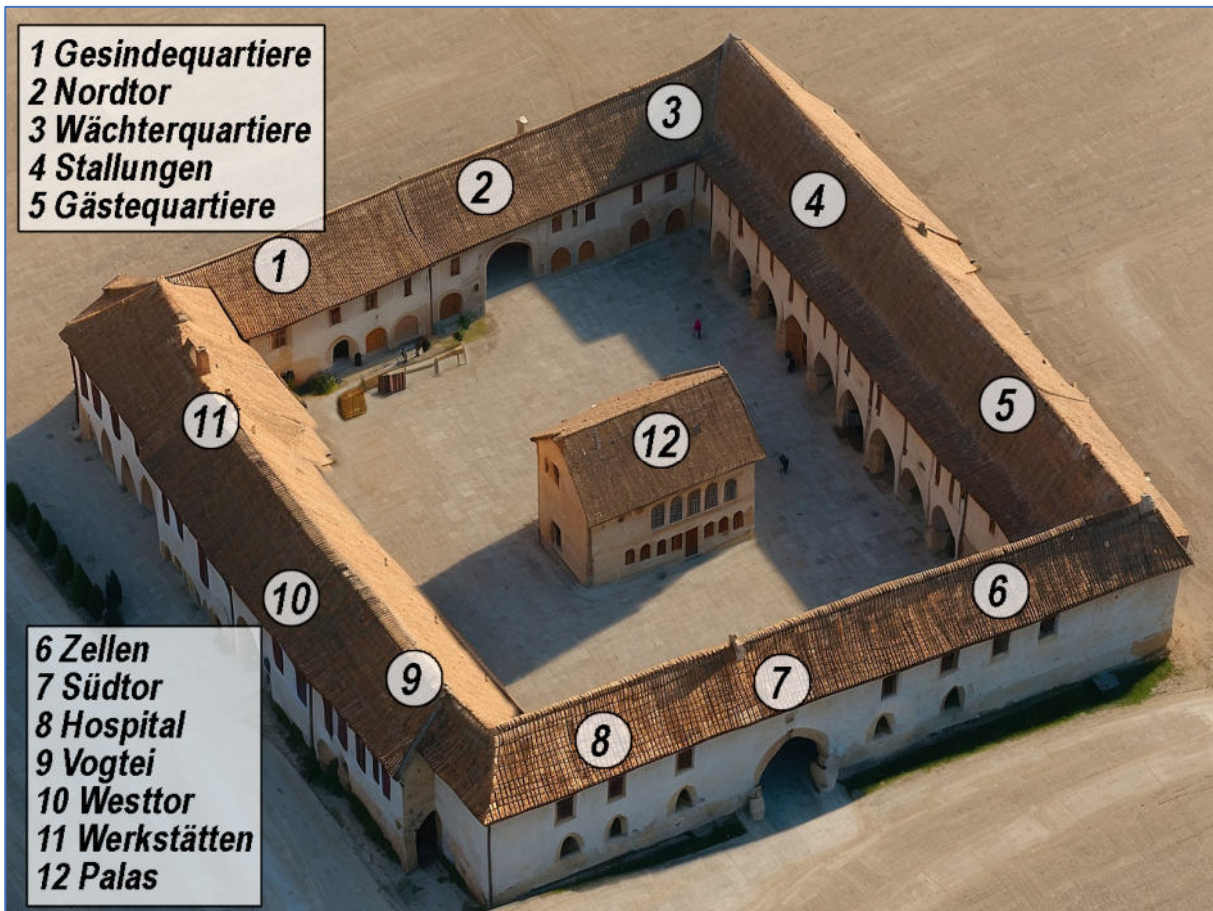
Reinmar
von Hagenau
Minnesänger

Gerhard
Heiler





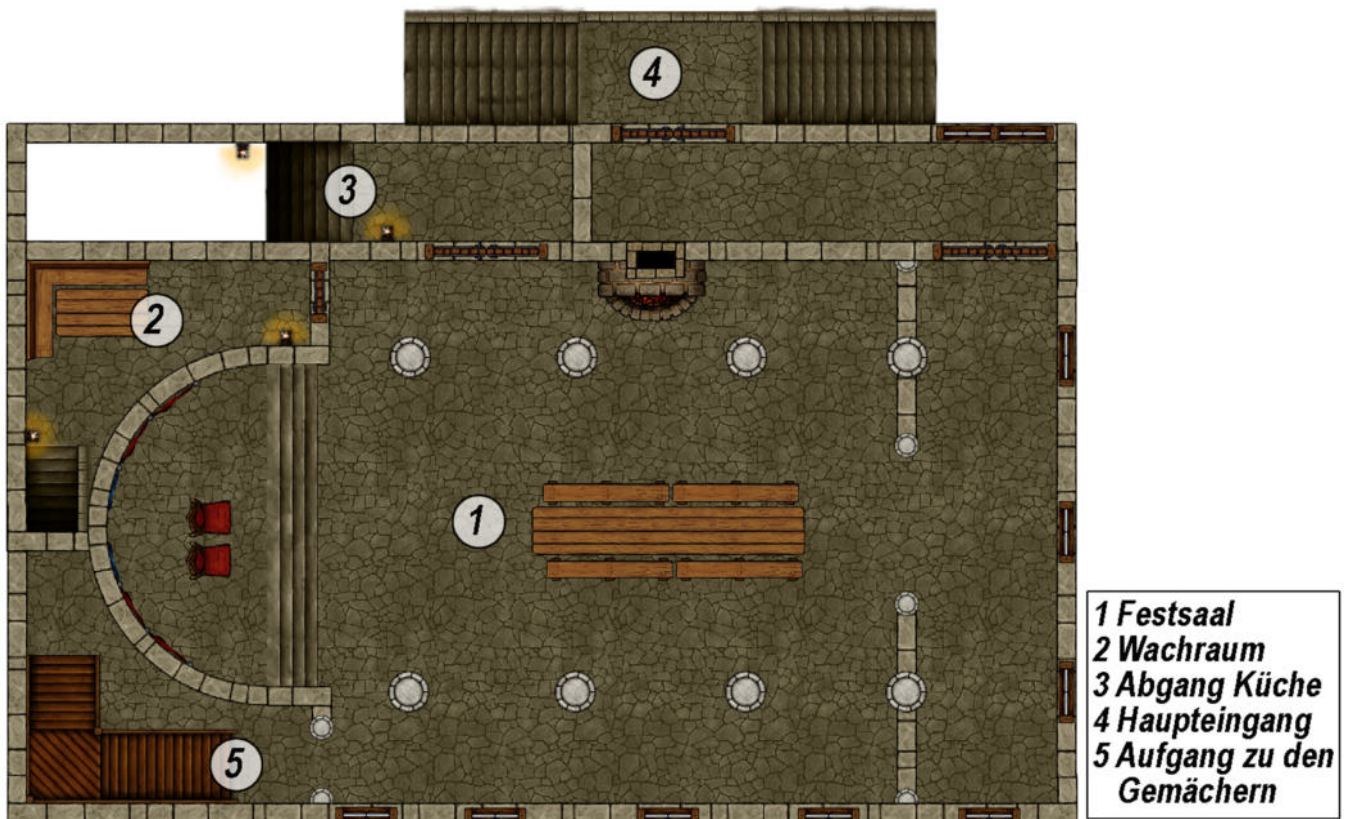
Herzogshof in Wien (Ansicht)



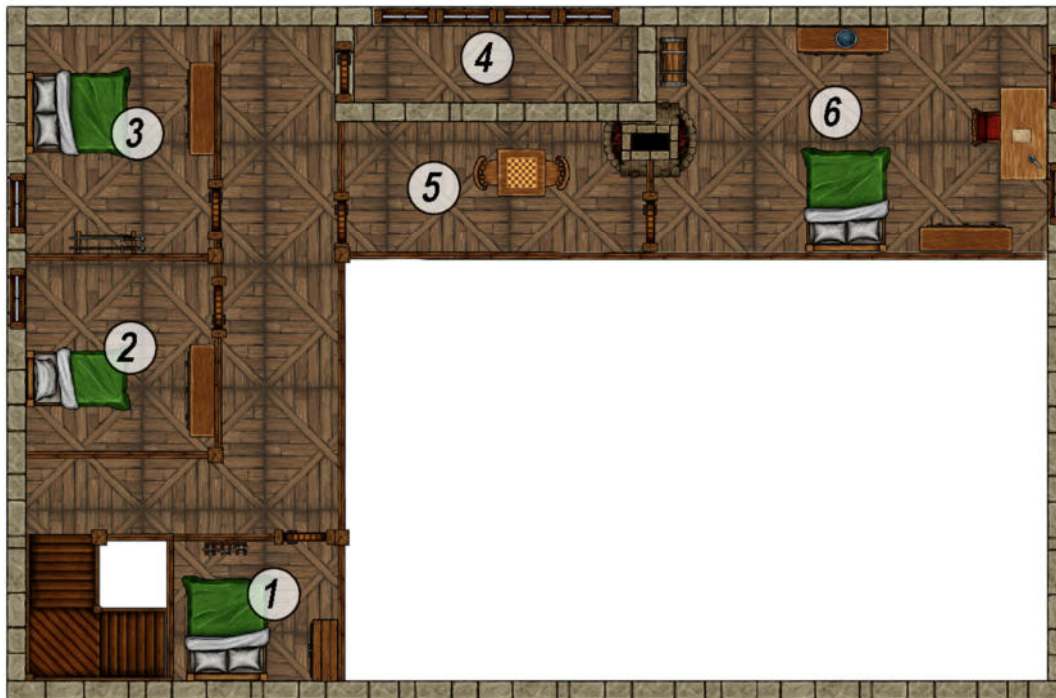
Herzogshof in Wien: Palas (Erdgeschoß)



Herzogshof in Wien: Palas (1. Obergeschoß)



Herzogshof in Wien: Palas (2. Obergeschoß)









Im Namen der heiligen und unteilbaren Dreifaltigkeit. Heinrich VI., durch göttliche vorausbestimmende Gnade Kaiser.

All unsere eifrigen Getreuen, die gegenwärtigen und auch die künftigen, mögen wissen, dass die tapferen Ritter zu Bergrothenvels, Janne, Veit und Erasmus, dem Reiche ruhmvoll und christlich gedienet haben, was bezeuget ward durch Leopold V., Herzog von Ostarrichi, Heinrich von Berg, Bischof von Würzburg, Konrad von Laichling, Bischof von Regensburg, Heinrich I, Graf von Ortenberg und Rapootto II., Graf von Kraiburg-Marquadtstein. Wir werden ihnen folgende Rechte schenken und gewähren. Fortan soll Janne den Titel Freifrau führen, Erasmus und Veit sollen den Titel Freiherr führen. Wir befreien die Genannten vom Zoll und allen Ungeldserhebungen. Ferner sollen sie die nördlich von Bergrothenvels gelegenen Ländereien entlang des Mains bis zur Mündung der Lara bei Lare und entlang des Lohrbachs bis zu dessen Quellen zu eigenem und ewigem Gebrauch erhalten. Dies umfasst alles bebaute und unbebaute Land, mit Wiesen, Weiden, Wäldern, Gebäuden, mit Quellen und Wasserläufen einschließlich des Lohrbachs, mit Jagden, Bienenweiden, Fischwässern, Mühlen, mit Wegen und unwegsamem Land, mit erzielten und noch zu erzielenden Erträgen und mit allem, was nach Recht und Gesetz zu diesen Ländereien gehört. Erasmus, Janne und Veit erhalten das Patronat über das Benediktinerkloster zu Neustadt und walten als Vögte, die Abgaben des Klosters sind nunmehr an die hier eingesetzten Vögte zu leisten. Bergrothenvels soll das Marktrecht erhalten und die Freiherren zu Bergrothenvels dürfen auf ihrem Land Mühlen, Werk- und Ausbildungsstätten errichten und betreiben.

Überdies sind wir erfreut ob der Bande zwischen Rothenvels und Bergrothenvels und wir huldern die lobesame gemeinsame Wehr gegen unsere Feinde. So sei bestimmt, dass beide Lebensgebiete, derer von Bergrothenvels und derer von Rothenvels, dem gemeinschaftlichen Schutze übereignet seien. Ihr möget einen Geleitpfennig erheben und diesen sowie die Gewährung des Geleits mit ère, staete und triuwe teilen, wie es Euch dünkt.

Und damit der Kraft unserer Schenkung stets fester und unerschütterlicher Glaube geschenkt werde, haben wir diese Urkunde zu schreiben befohlen und sie, nach der Besiegelung mit unserem Siegel, unten mit eigener Hand bekräftigt.

// // // // // // // // // // // // //

Ich, Heinrich von Utrecht, Bischof von Worms habe rekognosziert.

Gegeben am 6. Jenner im Jahre der Fleischwerdung des Herrn 1193, im vierundzwanzigsten Regierungsjahr des Königs Heinrich und im dritten seines Kaisertums. Geschehen zu Regensburg



All unsere eifrigen Getreuen, die gegenwärtigen und auch die künftigen, mögen wissen, dass die tapferen Ritter Ava von Mautern, Marie von Petersbach und Eike von Ertpurch, dem Reiche ruhmvoll und christlich gedienet haben, was bezeuget ward durch Leopold V., Herzog von Oestarrichi, Heinrich von Berg, Bischof von Würzburg, Konrad von Laichling, Bischof von Regensburg, Heinrich I, Graf von Ortenberg und Rapootto II., Graf von Kraiburg-Marquadtstein. Wir werden ihnen folgende Rechte schenken und gewähren. Fortan sollen sie die bei Mautern südlich der Donau gelegenen Ländereien zwischen Mauternbach im Westen, Halterbach im Süden und Fladnitzbach im Osten gemeinschaftlich zu eigenem und ewigem Gebrauch erhalten. Dies umfasst alles bebaute und unbebaute Land, mit Wiesen, Weiden, Wäldern, Gebäuden, mit Quellen und Wasserläufen einschließlich der genannten, mit Jagden, Bienenweiden, Fischwässern, Mühlen, mit Wegen und unwegsamem Land, mit erzielten und noch zu erzielenden Erträgen und mit allem, was nach Recht und Gesetz zu diesen Ländereien gehört. Wir befreien die Genannten ferner vom Zoll und allen Ungeldserhebungen. Ava, Marie und Eike erhalten das Patronat über das Benediktinerkloster zu Göttweig, zu welchem auch die Pfarrkirche des Heiligen Stephan und Margaretenkapelle, beide zu Mautern gelegen, zugehörig sind. Die Genannten walten als Vögte, die Abgaben des Klosters sind nunmehr an die hier eingesetzten Vögte zu leisten. Mautern soll das Marktrecht erhalten und die Herren zu Mautern dürfen auf ihrem Land Mühlen, Werk- und Ausbildungsstätten errichten und betreiben.

/// /// /// /// /// /// /// /// /// /// /// ///

*Gegeben am 6. Jenner im Jahre der Fleischwerdung des Herrn
1193, im vierundzwanzigsten Regierungsjahr des Königs Heinrich
und im dritten seines Kaisertums. Geschehen zu Regensburg*



Informationen zur christlichen Zählkette: <https://de.wikipedia.org/wiki/Rosenkranz#Mittelalter>

Wappen der Babenberger:

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

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

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



Unschuldig - 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

