

1192 - Rollenspiel

Bärendienst



Abenteuer 26



1192

Abkürzungen

EP: Erfahrungspunkte. Werden den Helden vom Meister verliehen.

EwP: Entwicklungspunkte. Von den Helden bereits zur Charakterentwicklung eingesetzte EP.

NSC: Nichtspielercharakter. Charaktere, die im Abenteuer auftauchen und vom Meister gespielt werden.

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

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

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

EP-Marker

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

Wochentage und ihre Symbole

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

Weiterführende Tipps:*Musik und Atmosphäre*

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

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

Inhalt

1	Die Abenteuerhintergründe	5
2	Das Abenteuer beginnt.....	6
3	Eibenholz und Herzeleid	7
3.1	Abschied und Willkommen	7
3.2	Ein Angebot	8
3.3	Anweisungen	9
3.4	Baum fällt.....	9
3.5	Bogenbau	10
4	Aschermittwoch	10
4.1	Gottesdienst	10
4.2	Der Wichteltrupp.....	11
5	Einige Angelegenheiten	12
5.1	Ein Gefallen	12
5.2	Ein Ratschlag	12
6	Am Markt.....	13
7	Den Spuren folgen	15
8	Die Höhle des Totenbeschwörers	16
9	Das Ende des Abenteuers.....	17

Anhang

Hintergrund: Pflanzen

Karten zu Mouteburc, Werking, Markt, Kienis Hütte, Artos' Höhle und Region

Pergamentseiten mit Rätseln und Ausführungen zu den Indischen Ziffern

Vorbemerkungen

Bärendienst spielt in Mouteburc, einem fiktiven Ort, der als ausgearbeiteter Schauplatz in der Bibliothek der 1192-Webseite verfügbar ist. Die Handlung knüpft an die Geschehnisse aus Abenteuer 25: Minnesang an und kann direkt im Anschluss gespielt werden.

Die Hauptquest beginnt erst nach einigen Tagen. Kieni, Odin und der „Wichteltrupp“ geraten in die Fänge eines Totenbeschwörers. Glücklicherweise kann ein Kind fliehen und auf dem Mouteburcer Markt Alarm schlagen. Da sich die Helden zu diesem Zeitpunkt gerade dort aufhalten, sind sie die ersten „Befähigten“, die von dieser Notsituation erfahren. Äußere Umstände zwingen sie zum umgehenden Handeln, das heißt, sie müssen die Spuren der Verschollenen finden, den Unterschlupf des Totenbeschwörers aufspüren und ihn besiegen, bevor er seine finsternen Rituale durchführen kann.

Die Nebenquest „Eibenholz“ bietet den Helden die Möglichkeit, sich selbst einen guten Bogen herzustellen. Sie werden dabei von Bognerin Elisa angeleitet und müssen nahezu alle Arbeitsschritte, angefangen mit dem Fällen einiger Eiben, durchführen.

Bei „Herzeleid“ stehen Hauptfrau Maria und Anderlin im Mittelpunkt. Letzterer war bis vor kurzem noch als Gaukler unterwegs und ist nun als Wächter in den Dienst Mouteburcs getreten. Er ist heillos in Maria verliebt. Die Helden können als Ratgeber in Erscheinung treten und über Anderlins Schicksal mitbestimmen.

Ob der Meister diese Episode ausspielen will, hängt maßgeblich davon ab, ob die Helden für derlei Angelegenheiten empfänglich sind.

Ort der Handlung: Mouteburc, Wälder der Umgebung, Kienis Hütte, Unterschlupf des Totenbeschwörers

Zeitraum: 7. bis 13. Februarius 1193. Die Handlung kann aber auch zu jeder anderen Zeit spielen, ggf. erforderliche Anpassungen (bspw. bei der Nebenquest „Herzeleid“) muss der Meister berücksichtigen.

Zu den bildlichen Darstellungen

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

1 Die Abenteuerhintergründe

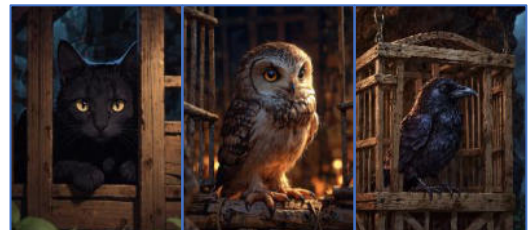
Im Zentrum der Hauptquest steht Artos von Linz, der einst als Kaufmann tätig war, sich nun aber, nach dem tragischen Tod seiner Familie, als reisender Heiler und Pythagoreer ausgibt und heimlich versucht, seine Frau und seine beiden Kinder von den Toten zu erwecken.



Artos von Linz

Im Winter 1192 unternimmt Artos von Linz eine seiner üblichen Handelsreisen nach Böhmen, wo er Salz verkaufen will. Diesmal begleiten ihn seine Frau Dorethe und die beiden Kinder Elsbeth und Kunrad. Artos will ihnen Prag zeigen. Unglücklicherweise erkranken alle vier und finden Unterkunft in einer Herberge. Der Herbergsvater ist zunächst unwillig und fürchtet, selbst zu erkranken, doch als Heiler Apollonius ebenfalls in der Herberge eintrifft, den Herbergsvater beruhigt und verspricht, die Kranken zu heilen, sinkt dessen Widerwille. Gänzlich einverstanden ist er, als Artos bereit ist, ihm eine hohe Summe zu zahlen. Artos ist schon bald wieder genesen und unterstützt Apollonius bei der Pflege seiner Familie. Dabei führen sie lange Gespräche. Apollonius offenbart sich als Pythagoreer und Artos ist fasziniert von deren Ideen, vor allem von der Zahlenmystik und der Vorstellung von der Unsterblichkeit der Seele. Nach etwa zwei Wochen bessert sich der Zustand der Kranken, doch nur für kurze Zeit. Herbergsvater Hans erkrankt, er wird von schwerem Fieber erfasst und stirbt binnen zweier Tage. Dann verschlechtert sich auch der Zustand von Dorethe, Elsbeth und Kunrad. Apollonius vermutet, dass Hans' Krankheit auf sie überspringt und ihre Körper zu geschwächt sind, um Widerstand zu leisten. Artos gibt jedoch Apollonius die Schuld und die beiden geraten ständig in Streit. Als schließlich die beiden Kinder und einen Tag später Dorethe sterben, fleht Artos Apollonius an, das Ritual der Totenerweckung durchzuführen, von dem er Artos berichtet habe. Apollonius rät davon ab. Ein heftiger Streit entbrennt und Artos erschlägt Apollonius.

Noch immer beseelt vom Wunsch, seine Familie zurückzuholen, nimmt Artos Apollonius' Besitztümer an sich und außerdem dessen Identität an. Aus seinen Gesprächen mit Apollonius hält er an den Gedanken fest, die seinem Ziel der Totenerweckung dienlich sind: Der alte ägyptische Glaube, die Seele der Verstorbenen halte sich nach dem Tod in der Nähe des Leichnams auf, verknüpft er mit der Vorstellung der Pythagoreer, dass menschliche Seelen auch in Tieren „wohnen“ können. Dies führt dazu, dass Artos drei Tiere, eine Katze, einen Waldkauz und einen Raben, fängt, die nachts und am nächsten Tag nahezu zutraulich in der Nähe der Herberge auftauchen. Die Katze nennt er Dorethe, den Waldkauz Elsbeth und den Raben Kunrad. Auch wenn er sie streng gefangen hält, kümmert er sich gut um sie. Die Leichname seiner Familie versucht er zu konservieren, wobei er reichlich Salz und eine von Apollonius grob umrissene Prozedur anwendet.



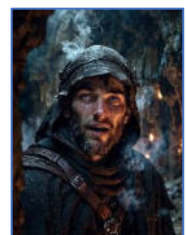
Dorethe

Elsbeth

Kunrad

Artos vergräbt Apollonius und Hans im Wald hinter der Herberge, lädt die Leichname seiner Familie auf seinen Handelskarren und tritt den Rückweg nach Linz an. Anfang Januar und kurz vor Mouteburc wird deutlich, dass die Konservierung versagt. Artos bestattet die drei Toten und richtet sich in einer nahegelegenen Höhle einen Unterschlupf ein. Den leergeräumten Karren versteckt er notdürftig im Unterholz am Wegesrand.

Artos plant nun, die in Katze, Kauz und Rabe lebenden Seelen seiner Familie in geeignete menschliche Körperhüllen zu transformieren, das entsprechende Ritual will er zur Sicherheit aber vorab testen. Dazu legt er einerseits Fallen aus, um Tiere zu fangen, deren Seelen er übertragen will. Die ersten Versuche, die Seelen von Rehen in die Körper eines Fuchses und eines Wildschweins wandern zu lassen, verlaufen nicht sehr ermutigend. Weder Fuchs noch Wildschwein zeigen plötzlich Anzeichen, sich wie Rehe zu verhalten, noch kann Artos sie befragen. So wird Pilger Karl zum nächsten Opfer. Artos entführt ihn Anfang Februar von der Straße weg und hält ihn in seiner Höhle gefangen. Für das Erweckungs- bzw. Transformationsritual entzündet Artos zwei Räucherlaternen, die er mit Pilzen bestückt. Pilger Karl und dem Versuchstier – ein junger, erst im Januar geborener Bär – flößt er einen Trank mit reichlich zerstoßener Muskatnuss ein, der, in Kombination mit den Dämpfen, nach wenigen Stunden, zumindest bei Pilger Karl, Euphorie und visuelle Halluzinationen auslösen. Sobald Artos diese Anzeichen bemerkt, leitet er das eigentliche Ritual ein: Er füllt die



Pilger Karl

Räucherlaternen mit weiteren Pilzen, dann beginnt er mit rhythmischem Trommeln und murmelt dazu mantra-artig lateinische Beschwörungsformeln. Pilger Karl leidet nun unter psychotischen Reaktionen und Depersonalisation, was ihn dazu verleitet, allen Fragen und Handlungen zuzustimmen. Auf Artos' unabsichtliche Suggestivfragen antwortet Karl, dass er in einem Seelenmeer schwimme, dann, dass er über die Lande flöge und schließlich seinen Körper verlasse. Er bejaht die Fragen, ob er zum Tier werde und ob dieses Tier ein Bär sei. Dann wendet sich Artos dem Jungbären zu, er zieht ihn am Fell und pickst ihn in Fuß und Schulter. Da Pilger Karl abermals zustimmt, dies jeweils zu spüren, wähnt sich Artos auf dem richtigen Weg. Nun fordert er die Seele des Bären auf, in Karls Körper zu wandern. Die entsprechende Beschwörungsformel wiederholt er mehrere Male, dann lässt er das rhythmische Trommeln allmählich ausklingen und die Räucherlampen herunterbrennen. Karl zeigt anhaltend heftiges Muskelzittern und mit schwindendem Rauschzustand leidet er zunehmend unter Übelkeit, die schließlich zu starkem Erbrechen führt.

Karl beginnt schließlich wieder zu sprechen und bittet, Artos möge ihn doch einfach gehen lassen. Artos glaubt daher, dass die Seelenwanderung zwar funktioniert habe, es ihm aber nicht gelungen sei, den Seelentausch permanent aufrecht zu erhalten. Er setzt Pilger Karl in den Folgetagen wiederholt den Rauschdämpfen aus und stellt dabei befriedigt fest, dass sich dieser wieder wie ein Bär fühlt, obwohl er diesen gar nicht in sein Ritual einbezieht. Artos vermutet nun, dass in Karl bereits beide Seelen leben, es ihm nur gelingen müsse, der Bärenseele dauerhaft zur Herrschaft zu verhelfen. Tatsächlich zeigen die langen Rauschphasen Wirkung. Einerseits stellt sich bei Karl eine Art „Dauernebel“ ein, der ihn kaum noch zu klarem Verstand kommen lässt. Andererseits erkennt er in den wenigen lichten Momenten, dass sein Entführer anscheinend unbedingt will, dass sich Karl wie ein Bär fühlt. In der Hoffnung, dadurch seiner Freiheit näher zu kommen, versucht Karl daher sehr bereitwillig, sich in all seinen Antworten und Handlungen „bärenartig“ zu geben.

Als Artos dann Mitte Februar Kieni und die Kinder in einer seiner Fallen findet, kann er sein Glück kaum fassen; die passenden Gefäße für die Seelen seiner Liebsten kommen zur rechten Zeit von selbst zu ihm. Vor der großen Seelenwanderung seiner Familie will er jedoch noch an einem der Kinder eine Tierseelenwanderung testen, was mithilfe der Helden hoffentlich verhindert werden kann.

Wenn die Helden eintreffen, sollten sich neben Artos, Kieni und den Kindern, Pilger Karl (mittlerweile ziemlich seelenlos und einem Bären in Winterruhe nicht unähnlich), Katze Dorethe, Kauz Elsbeth, Rabe Kunrad, der Jungbär, zwei Füchse, zwei Rehe und ein Wolf in der Höhle befinden.

Das hebräische Buch Sefer ha-Bahir, ein Dialog zwischen Schülern und Meistern mit R. Amora und R. Rahamai als Hauptpersonen, handelt von Reinkarnation und liegt recht zerlesen auf einem groben Holztisch.

2 Das Abenteuer beginnt

Der Beginn des Abenteuers fällt planmäßig auf den 7. Februarius, was allerdings durch die Ereignisse des vorherigen Abenteuers (Minnesang) beeinflusst werden kann.

Für den hier dargestellten Handlungsverlauf gehe ich von folgenden Umständen aus:

- Heribert von Gutingi, Lukas von Debstedt und Ioanna von Wíroz haben den Bardenwettstreit gewonnen.
- Bellatore Claudius wurde überwältigt und am Vortag verhört. Er ist aktuell im Verlies des Hohen Turms eingesperrt.
- Toumis und sein Knappe Dominikus halten sich noch in der Burg auf. Sind sie unverletzt, reisen sie am frühen Morgen des 7.2. ab.
- Wächter Odin zählt zu den Siegern des Wettbewerbs im Bogenschießen.
- Die Helden werden nicht selbst nach Passau reisen, um Bischof Wolfger von Erla über die geplanten Schandtaten der Bellatores Dei zu informieren.

Falls diese Bedingungen nicht alle zutreffen, sollte der Meister prüfen, inwieweit die Abenteuerhandlung dadurch beeinflusst wird. Möglicherweise können dann einige Ereignisse nicht stattfinden, müssen zeitlich verschoben oder von anderen NSC getragen werden.

Bis zum Beginn der Hauptquest um Odin, Kieni, die Kinder und den Totenbeschwörer vergehen einige Tage, in denen die Helden mit zwei Nebenquests beschäftigt werden: Eibenholz und Herzeleid.

3 Eibenholz und Herzeleid

EP
1

Am Morgen des 7. Februarius sind die Helden noch immer Gäste auf Mouteburc und genießen nach dem Soldagsgottesdienst ihr Frühstück bei Margarete in der Burgschenke. Ebenfalls anwesend sind die Spielleute Oleif, Heribert von Gutingi, Lukas von Debstedt, Ioanna von Wızroz und Irina von Hainfeldt.



Margarete Wirtin



Ioanna von Wızroz



Heribert von Gutingi



Lukas von Debstedt



Irina von Hainfeldt



Oleif

Kurze Zeit später stoßen Han von Tullwiller, Roland, Maximilian von Rabenau, Michal und Gauklerin Ana hinzu. Diese haben sich gerade von Aimeric, Elisa und Hedwig von Mouteburc verabschiedet und wollen nun auch ihren Berufsgenossen Lebewohl sagen. Es geht recht munter zu, die Barden spielen abwechselnd einige Lieder bevor sich alle gegenseitig alles Gute wünschen. Schließlich versammeln sich die Anwesenden an der Schenkentür und winken den Reisenden hinterher.



Han von Tullwiller



Roland



Maximilian von Rabenau



Michal



Ana Gauklerin



Balder



Anderlin

3.1 Abschied und Willkommen

Es ist kalt, leichter Schneefall hat eingesetzt und eine zarte Schneedecke bedeckt bereits Burghof und umliegende Gebäude. Ihr blickt und winkt den Spielern hinterher. Ihre Stiefel hinterlassen Abdrücke im Schnee, die schon bald wieder verschwunden sein werden. Von links nähern sich Wächter Balder und Anderlin. Balder trägt Rüstung und ein schwarzes Wappenhemd mit dem Mouteburger Wappen, Anderlin trägt seine bunte Gauklerkleidung. Balder spricht, während er mit den Händen gestikuliert. Es wirkt, als würde er Anderlin etwas erklären, denn dieser nickt bisweilen. Im Näherkommen fällt Anderlins Blick auf Euch, er lächelt, nickt Euch kurz zu und schaut für einen Moment in Richtung der um die Ecke des Wohnturms ziehenden Spielleute. Balder hält inne und schaut Anderlin unverwandt an. Dieser wendet sich sofort wieder Balder zu, der nach einem kurzen Zögern fortfährt: „Die nächsten Wochen werden hart für dich. Und noch härter, wenn du nicht aufmerksam bist. Hör gut zu. Fragen stellen ist erlaubt. Stell aber keine dummen Fragen.“ Als die beiden auf Eurer Höhe sind, wendet sich Balder an Euch: „Guten Morgen, edle Herrschaften!“ Er stößt Anderlin an, der Euch sofort ebenfalls anspricht: „Guten Morgen. Ich bin erfreut, Euch zu sehen. Genießt Euren Tag!“ „Hmh“, hört Ihr Balder, „du kapiert schnell. Sehr gut. Sei freundlich und offen. Aber übertreib es nicht. Weiter!“ Die beiden setzen ihren Weg in Richtung Zeughausturm fort.

Mittels einer Probe auf Menschenkenntnis können die Helden die Situation genauer erfassen: Ab 7+ ist erkennbar, dass zwischen Balder und Anderlin ein Hierarchieverhältnis besteht, in dem Anderlin der Rangniedere ist. Den Helden ist die leichte Missbilligung in Balders Blick nicht entgangen, als Anderlins Aufmerksamkeit kurz nachlässt, um die Helden zu begrüßen. Ab 11+ vermuten sie, dass Balders Missbilligung gespielt ist, anscheinend will er damit seinen Anweisungen Nachdruck verleihen und seinen höheren Rang unterstreichen. Ab 16+ erkennen sie, dass Anderlin freudig aufgeregt ist. Balders Missbilligung scheint er als hilfreichen Ratschlag zu verstehen. Ab 21+ erkennen die Helden, dass es Balder tatsächlich nicht so sehr um seinen Rang geht, sondern dass es ihm offensichtlich Spaß macht, Anderlin ins Bockshorn zu jagen. In Balders Augen blitzt diese Freude verräterisch auf, wenn er vage Anweisungen gibt, wie die Ermunterung, Fragen zu stellen und die Warnung, keinen dummen Fragen zu stellen. Balder und Anderlin verbindet eine gegenseitige Sympathie.

3.2 Ein Angebot

EP
1

Wenn die Helden sich wieder dem Schankraum zuwenden und die Tür hinter sich schließen, betritt Wächterin Andine über die Treppe den Raum. Sie grüßt lächelnd in die Runde und hält dann auf die Helden zu, um sie zu informieren, dass sie von der Burgherrschaft im Rittersaal erwartet werden. Sie wartet, um die Helden über die Treppe nach oben zu begleiten.

Im Rittersaal sitzen Aimeric, Elisa und Hedwig von Mouteburc mit Zimmermann Heinrich und dessen Frau, Bognerin Elisa zusammen. Die Kinder Hedda, Mattis und Mara spielen vor dem Kamin mit Frünt. Hauptmann Heinrich bespricht sich nahe der doppelflügeligen Eingangstür mit Wächter Odin. Von der hölzernen Galerie hängen schwere Teppiche herab.



Andine

Nach der Begrüßung erkundigt sich Elisa nach dem Wohlbefinden der Helden und die Helden können die Gelegenheit nutzen, alle möglichen Anliegen vorzutragen. Danach kommt Aimeric auf Heinrich, Elisa und deren Tochter Mara zu sprechen, die den Helden sicherlich bereits bekannt sind. Er lädt sie ein, Bognerin Elisa und ihrem Mann Heinrich beim Bogenbau zu helfen.

Selbstverständlich soll heute, am Soldag, nicht gearbeitet werden, doch schon morgen wollen sie damit beginnen, drei Eiben auf



Aimeric von
Mouteburc

Elisa von
Mouteburc

Hedwig von
Mouteburc

Heinrich
Zimmermann

Elisa
Bognerin



Hedda

Mattis

Mara

Heinrich
Hauptmann

Odin
Wächter

dem Hochplateau zu fällen und zu entasten. Wenn die Helden annehmen, können sie sich dabei einen eigenen Bogen herstellen, unter fachkundiger Anleitung von Elisa.

Der Meister sollte dieses Angebot nach Möglichkeit nachvollziehbar unterfüttern. Aimeric könnte bspw. erwähnen, dass die Helden durch ihre Teilnahme am Bogenschießwettbewerb entsprechendes Interesse und Können gezeigt haben. Vielleicht ist auch ein Bogen der Helden in schlechtem Zustand, von minderer Qualität oder sogar abhanden gekommen. Im besten Falle verstehen die Helden das Angebot nicht als Ausbeutung ihrer Arbeitskraft, sondern eher als Ehre, Lernchance und gute Gelegenheit, an selbstgefertigte gute Ausrüstung zu kommen.

Der Bogenbau beschäftigt die Helden etwa drei Tage lang. Am ersten Tag werden die Eiben gefällt, entastet und die Stämme längs gespalten. Danach werden sie im Jagdhaus eingelagert, um mindestens sechs Monate zu trocknen. Das im Winter geschlagene Holz ist etwas elastischer und wird daher gerne für die dem Schützen zugewandte Bauchseite des Bogens verwendet. Für die Helden stehen folgende Tätigkeiten an: Fällung mit der Axt, Entasten mit der Axt, Ablängen mit der Zugsäge, Spalten mit Keilen und Hammer. Für diese Tätigkeiten sollte der Meister jeweils geeignete Proben, z.B. auf Kraft und Fingerfertigkeit verlangen.

Der eigentliche Bogenbau findet am zweiten Tag statt. Hierbei werden bereits getrocknete Hölzer zunächst geschält, verleimt und dann abgezogen. Beim Abziehen des Holzes achtet Elisa darauf, dass die komplette Rückenseite des Bogens vom gleichen Jahresring gebildet wird, um ein späteres Reißen zu vermeiden. Für die Bauchseite wird im Winter geschlagenes Kernholz verwendet. Helden, die einen FkW in Bogenbau besitzen, können Proben auf diesen ablegen, ansonsten bietet sich Fingerfertigkeit an. Um die angeleitete Herstellung zu simulieren, kann der Meister eine Probe für Elisa ablegen (FkW 18, 5W20) und der Held muss mit seiner Probe an ein Ergebnis Elisas durch Gleiche oder Folgen „andocken“. Bei Misserfolg könnte sie zusätzliche Hinweise geben und das misslungene Werkstück selbst nachbearbeiten. Bei einem Erfolg lobt sie den Helden und vielleicht gelingt auf diesem Weg sogar die Herstellung eines Bogens mit Bonuswirkung. In Abweichung von den Regeln zur Herstellung kann der Meister auch drei Proben für Schälen, Leimen und Abziehen verlangen.

Da im Bogenbau Unkundige nicht selbst auf wundersame Weise Bonus-Gegenstände herstellen können, sollte Elisas Wurf hauptsächlich über die Güte des Gegenstands bestimmen. Der Meister sollte jedoch bedenken, dass es für Helden einen besonderen Wert haben kann, wenn ihnen eine der Proben richtig gut gelingt, sie dafür von Elisa gelobt werden und dies auch Niederschlag in einer Bonuswirkung findet.

Am dritten Tag werden Bogensehnen und Pfeile hergestellt. Für die Sehnen nutzt Elisa aus Flachsfasern gesponnenes Garn, das in der richtigen Länge und Dicke verzwirrt wird. Die Pfeile werden aus gelagertem Eschenholz und Eisenspitzen hergestellt. Auch hier sollte der Meister eine Probe für Elisa durchführen und die Helden wieder „andocken“ lassen. Sowohl bei Sehnen und Pfeilen sollte der Meister jeweils zwei Proben verlangen. Die Helden erhalten dann eine Ersatzsehne und insgesamt 20 Pfeile.

Während die Helden ihren eigenen Bogen herstellen, fertigt Heinrich zwei und Elisa drei Bögen.

Für diese Lehrstunden kann der Meister den Helden entsprechende Gratislernwürfe gewähren, optional können sie auch die Berufsfertigkeit „Bogenbau“ erwerben; für deren weitere Steigerung sollten jedoch erschwerte Bedingungen gelten, wie gedeckelter Maximalwert und höhere Steigerungskosten (siehe Regelbuch).

3.3 Anweisungen

EP
1

Gegen Abend sollten die Helden auf Maria und Balder treffen, die entweder im Burghof beisammenstehen oder sich in der Burschenke austauschen.

Im Burghof haben beide ihren Blick auf den Wehrgang gerichtet, und die Helden werden unwillkürlich ebenfalls in diese Richtung schauen, wo sie einen Wächter mit rotem Wappenhemd patrouillieren sehen, bei genauerem Hinsehen erkennen sie ihn als Anderlin.

In der Burschenke hält sich zunächst Balder auf, dann kommt Hauptfrau Maria hinzu und auch direkt zur Sache.

Ideal ist es, wenn die Helden nahe genug sind, um das Gespräch zwischen Maria und Balder mitzuhören.



Hauptfrau Maria

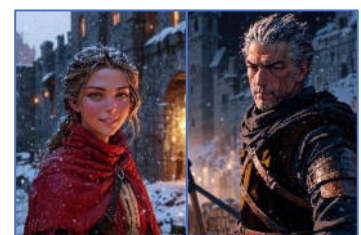
„Wie macht er sich?“, hört Ihr Maria fragen. „Nun, er ist verständig und lernbegierig“, entgegnet Balder. „Seit dem Mittag pendelt er gewissenhaft auf dem Wehrgang hin und her. Kein Murren, keine Pause.“ „Gut“, kommentiert Maria lakonisch. „Lass ihn noch etwas Wache halten. Ich werde ihn bald einer strengen Kontrolle unterziehen. Bring ihm kurz darauf etwas Verpflegung und übertrage ihm noch die erste Nachtwache. Wecke ihn morgen zeitig und schicke ihn zu mir und Sibylla ans Tor.“ Balder grinst: „Alles klar. Ich verstehe.“

3.4 Baum fällt

EP
variabel

Am nächsten Tag (8.2.) werden die Eiben auf dem Hochplateau gefällt. Wenn die Helden sich beteiligen, sollte der Vormittag mit der Baumfällung und der Nachmittag mit Entasten, Ablängen und Spalten vergehen. Vielleicht wollen sie auch Claudius, so er noch im Verlies steckt, einen Besuch abstatten.

Die Helden werden den Rittersaal vermutlich zeitig verlassen, um noch ein Frühstück in der Burschenke zu nehmen. Wenn sie dann den Burghof betreten, können sie am Burgtor eine weitere Episode mit Anderlin, Maria und Sibylla verfolgen.



Sibylla

Vinzent

„Halte dich gerade! Sei wachsam, freundlich und bestimmt!“ Es ist Hauptfrau Maria, die am Tor klare Anweisungen erteilt. Anderlin steht vor ihr und bemüht sich um aufrechte Haltung. Er verzieht das Gesicht, als wolle er ein Gähnen unterdrücken. „Gerade halten!“, ermahnt ihn Maria. Dann deutet sie auf Sibylla, die soeben das Mannloch öffnet. „Weiche Sibylla nicht von der Seite!“, fährt Maria fort. „Tu, was sie tut. Sei aufmerksam und lerne! Und halte dich gerade!“ Maria und Sibylla nicken sich zu, dann fordert Sibylla Anderlin mit einer Kopfbewegung auf, ihr zu folgen. Maria, die Hände in die Hüften gestützt, blickt den beiden nach, wie sie den Vorhof betreten.

Kehren die Helden abends in den Burghof zurück, sehen sie Vinzent und Anderlin, wie sie am Tor Wache stehen. Anderlin streckt mehrmals den Rücken gerade, um sich aufrecht zu halten und hat anscheinend nicht mehr die Kraft, sein Gähnen zu unterdrücken.

3.5 Bogenbau



Der 9. Februarius steht ganz im Zeichen des Bogenbaus. Während die Helden in der Zimmerei die Bögen schälen, leimen und abziehen, können sie hören, wie Anderlin im Burghof mit Holz Waffen Kampfübungen macht. Unter den strengen Augen von Hauptfrau Maria, die später von Hauptmann Heinrich abgelöst wird, muss er nacheinander gegen alle Wächter der Burg antreten, so dass auch jeder von ihnen zu jeweils zwei Übungskämpfen kommt. Seine Gegner sparen nicht mit Ratschlägen („Halte den Arm höher!“, „Achte auf die tiefe Deckung!“, „Beweg Dich schneller!“), Maria und Heinrich beobachten hingegen schweigend. Abends treffen sich alle Burgbewohner in der Burgschenke, wo noch einmal ausgiebig mit Backwerk, Bier und Wein gefeiert wird, da mit dem morgigen Aschermittwoch die eher freudlose Zeit der Einkehr und Buße beginnt.

4 Aschermittwoch



4.1 Gottesdienst

Am 10. Februarius rufen die Glocken der beiden Gotteshäuser (Burghkapelle und Dorfkirche am Markt) alle Bewohner Mouteburcs kurz nach Sonnenaufgang zum Gottesdienst. Die Helden werden sich dem nicht entziehen können, dazu ist Religion zu stark im Alltagsleben verankert. In der Burghkapelle hält Priester Frohmüt die Messe, in der Dorfkirche tut dies Priester Gabriel.



Frohmüt
Burghgeistlicher

Gabriel
Dorfpriester

In einem Gefäß am Altar wird Asche aufbewahrt, die der Geistliche nach der Predigt segnet und mit Weihwasser besprengt. Dann treten alle Gläubigen vor ihn hin und während die Gemeinde einen Bußgesang (*Miserere mei*¹) singt, zeichnet der Priester dem jeweils vor ihm Stehenden ein Aschekreuz auf die Stirn. Dazu spricht er die Worte: „Memento homo, quia pulvis es et in pulverem reverteris.“ (Bedenke Mensch, dass du Staub bist und zum Staub zurückkehrst.) Der Gottesdienst endet nach den Fürbitten, die vom Priester vorgetragen und von der Gemeinde mit „Amen“ abgeschlossen werden.

Hintergrund: Die **Asche** wird aus den Palmzweigen vom Palmsonntag des Vorjahres gewonnen; sind diese nicht verfügbar, bspw. weil sie in der Region nicht wachsen, werden als Ersatz gerne Zweige von Buchsbaum, Eibe, Wacholder oder Fichte verwendet. Das **Aschekreuz** wird nicht abgewaschen, sondern verbleibt auf der Stirn, bis es von selbst abfällt. Dies dauert selten länger als ein paar Stunden.

Der **Aschermittwoch** leitet die **40-tägige Fastenzeit** (Quadragesima) ein, die an Jesu 40 Fastentage in der Wüste, die 40 Tage der Sintflut, den 40-jährigen Zug des Volkes Israel und den 40-tägigen Aufenthalt Moses auf dem Berg Sinai erinnert. Alle Gläubigen sind angehalten, enthaltsam zu leben. Dies betrifft neben der Ernährung auch Sexualität, Feste, Arbeit und Handel.

Die Seele soll sich in der Fastenzeit reinigen, der Gläubige soll Buße tun. Verboten sind Tanzfeste und Hochzeiten und das Abwickeln von Handelsgeschäften vor Ende des Gottesdienstes. Die tägliche Arbeit muss natürlich auch weiterhin getan werden, allein schon, um den Lebensunterhalt zu verdienen, es gilt daher ein eher grundsätzlich zu verstehendes Gebot der Zurückhaltung, wie auch immer man das auslegen will.

Die **Ernährungsregeln** erlauben eine Mahlzeit pro Tag, die üblicherweise abends (nach Sonnenuntergang) eingenommen wird. Es ist verboten, Alkohol und Produkte von vierfüßigen oder warmblütigen Tieren zu verzehren, also beispielsweise Wein, Fleisch, Eier, Milch, Butter oder Käse. Speisen werden daher oft zubereitet mit Hülsenfrüchten, Gemüse, Getreidebrei, Brot, Fisch, Öl und Mandeln (als Milchersatz).

Die oft gebräuchliche theologische Auslegung „Liquida non frangunt ieiunium“ (Flüssiges bricht das Fasten nicht) erlaubt das Trinken von Bier - auch außerhalb der Mahlzeiten. Vor allem in Klöstern wird für die Fastenzeit daher gerne ein nahrhaftes Fastenbier gebraut, das dann auch mehr Alkohol enthält.

¹ siehe Rittersaal auf <https://www.1192mittelalterrollenspiel.de/rittersaal/>

4.2 Der Wichteltrupp

EP
1

Am Aschermittwoch (10. Februar) trifft sich der „Wichteltrupp“ kurz nach der Messe im Burghof: Um Kieni und Odin scharen sich Mattis, Hedda, Mara, Alexander, Elija und Anna, und die Kinder sehen in ihrer Winterkleidung wirklich wie kleine Wichtel aus. Die schwarzen Aschekreuze auf den Stirnen verleihen ihnen eine mysteriöse Aura. Die Helden sollten diese Versammlung miterleben.



Kieni

Odin

Mattis

Hedda



Mara

Alexander

Elija

Anna

Als Ihr den Burghof betretet, vernehmt Ihr aufgeregtes Kindergeplapper, das plötzlich verstummt, als sich jemand räuspert. Auch Ihr haltet kurzerhand inne. Sechs Kinder stehen dicht beisammen. Sie tragen dicke Winterkleidung, man könnte sie für Waldwichtel halten. Gespannt blicken sie auf Kieni, die zusammen mit Odin vor ihnen steht, beide ebenfalls wintertauglich gekleidet.

„Dann wollen wir mal sehen, wie gut ihr aufgepasst habt“, spricht Kieni die Kinder an, die förmlich an ihren Lippen kleben. Kieni kneift die Augen zusammen und macht eine Pause. „Wer kann mir sagen, welche Pflanzen wir suchen?“ Ein Durcheinander von Kinderstimmen. „Stopp!“ Kieni hebt eine Hand und es wird augenblicklich ruhig. „Alexander?“ – „Vogelmiere und Labkraut.“ – „Sehr gut. Hedda?“ – „Sauerampfer.“ – „Auch richtig. Was noch? Anna?“ – „Löwenzahn.“ – „Ja. Gut. Weiter. Mattis?“ – „Gänseblümchen und Vogelmiere.“ – „Vogelmiere hatten wir schon. Aber Gänseblümchen fehlte noch. Und Mara, du weißt doch bestimmt, was man über diese sagt?“ – „Klar. Wer die ersten drei Gänseblümchen im Frühjahr isst, kriegt das ganze Jahr keine Zahnschmerzen, Augenweh und auch kein Fieber.“ Kieni lächelt. „Das sieht ja so aus, als würden wir in diesem Jahr mit echten Waldläufern unterwegs sein, nicht wahr, Odin?“ Odin nickt lächelnd: „Alle fertig zum Aufbruch? Dann los.“ Kieni geht voran zum Burgtor und die Kinder folgen mit Odin als Schlusslicht.

Odin ist als einer von drei Siegern aus dem Wettstreit im Bogenschießen hervorgegangen (*falls die Helden nicht gewonnen haben - vgl. Abenteuer 25: Minnesang*). Als „Lohn“ hat er sich zwei freie Tage gewünscht, um mit Waldhüterin Kieni im Wald nach dem Rechten zu sehen. Der Wunsch war eigentlich überflüssig, weil ihm die freien Tage ohnehin gewährt worden wären, doch Odin wollte dadurch den Waldbegang für die Kinder des Ortes interessanter machen, damit möglichst viele von ihnen mit Begeisterung teilnehmen wollen. Die Kinder sollen Flora und Fauna kennenlernen. Kieni und Odin wollen frühe Kräuter sammeln und Wildfährten lesen. Nebenbei will Kieni auch überprüfen, wie es um die Gesundheit der Waldtiere bestellt ist, da sie merkwürdige Spuren verletzter Tiere gefunden hat, welche sie nicht sicher deuten kann. Sie hofft, dass es nichts Ernstes ist, will aber vorsorglich überprüfen, ob nicht doch eine rätselhafte Krankheit bekämpft werden muss. Eigentlich würde Kieni das ja lieber allein machen, doch der gutherzige Odin ist eine angenehme und zurückhaltende Begleitung. Als Odin in diesem Jahr von Kienis Idee erfuhr, die Kinder zwei Tage im Wald zu unterweisen, regte sich ein ungutes Gefühl in ihm (Gefahrensinn?), was ihn dazu veranlasste, seine Begleitung anzubieten. Wie sich herausstellen wird, hat ihn sein Gespür nicht getrogen.

Kurz nach dem Aufbruch der „Wichtel“ werden sich die Helden wahrscheinlich zur Drechslerei begeben, wo sie Sehnen und Pfeile herstellen. Anderlin hält am Vormittag Torwache und muss am Nachmittag mehrere intensive Übungskämpfe gegen Maria bestreiten. Wenn die Helden ihre Proben für den Nachmittag durchführen (Herstellung der Pfeile), können sie Zeuge eines weiteren Ereignisses der Herzeleid-Quest werden:

Wieder hast Du einen Pfeil fertiggestellt, aber irgendetwas hat sich verändert. Du blickst Dich um, auch Deine Gefährten wirken irritiert. Plötzlich bemerkst Du es. Es ist ruhig geworden. Keine hölzernen Waffen werden mehr gegeneinander geschlagen, auch die Kampfrufe und das Geächze sind verstummt. Neugierig werft Ihr alle einen Blick in den Burghof:

Ein ziemlich erschöpft wirkender Anderlin, verschwitzt und in voller Rüstung, kniet auf einem Bein und schaut hoch zu Hauptfrau Maria, die vor ihm steht und ihm offensichtlich etwas erklärt. Sie hält ein Holzschild in Händen, das sie mehrmals schwingt, bevor sie mit einem Ausfallschritt einen Streich gegen einen imaginären Gegner führt. Dann schaut sie Anderlin an, dieser nickt und auf ihr Zeichen erhebt er sich. Maria wendet sich zur Burgschenke, während Anderlin tief Luft holt und sich dann mehrmals bückt, um einige Übungswaffen einzusammeln.

5 Einige Angelegenheiten

Gegen Abend versammeln sich die Burgbewohner in der Burgschenke, wo reichlich Brot mit Gemüse und Getreidebrei zu einem recht starken Bier gereicht wird. Es ist der erste Fastentag und alle zeigen sich ernsthaft bemüht, innere Einkehr zu demonstrieren.

5.1 Ein Gefallen



Burgpriester Frohmüt wählt einen Platz bei den Helden und nickt ihnen freundlich zu. Während der Mahlzeit beginnt er ein Gespräch.

„Sagt, liebe Freunde, darf ich Euch um eine gottgefällige Tat bitten?“, wendet sich Burgpriester Frohmüt an Euch. Er blickt Euch erwartungsvoll an, während sein Holzlöffel mit Getreidebrei einen Augenblick vor seinem Mund verharret. Ihr seht die ansteckende Begeisterung in den Augen des Priesters, allein seine Anwesenheit hebt Eure Laune und ihr verspürt den Drang, ihm gerne zu helfen, sofern Euch dies möglich ist.

Falls die Helden zögerlich sind oder gar ablehnen wollen, sollte der Meister von jedem eine Probe auf Selbstbeherrschung (oder Wille) verlangen, um zu unterstreichen, dass es schwerfällt, Frohmüt eine Bitte abzuschlagen. Bei unterschiedlichen Ergebnissen kann dies durchaus auch zu unterschiedlichen Reaktionen der Helden, möglicherweise sogar zu einem kleinen Streit führen.

„Nun, es ist so“, fährt Frohmüt fort. „Ihr habt doch sicherlich schon Ionys, den Zimmermann und Figureschnitzer vom Markt, kennengelernt. Ein sehr geschickter Handwerker. Manchmal vielleicht etwas vorwitzig, aber das tut jetzt nichts zur Sache. Der gute Ionys soll für Burgkapelle und Burghospital Statuen schnitzen. Erfreulicherweise hat er beide heute fertiggestellt und ich bräuchte ein paar zupackende Hände, die diese beiden Figuren sicher vom Markt hierher transportieren und an ihren vorgesehenen Platz stellen. Wollt Ihr diese zupackenden Helfer sein? Morgen zur Mittagsstunde wäre ein guter Zeitpunkt, um sich bei Ionys zu treffen. Dann sollte die Farbe getrocknet sein. Was sagt Ihr?“

Es ist wichtig, dass die Helden am nächsten Tag etwa zur Mittagszeit am Markt sein werden, um die Hauptquest beginnen zu können. Der Meister sollte daher in jedem Fall versuchen, die Helden dorthin zu lotsen.

5.2 Ein Ratschlag



Den Helden sollte auch Anderlin auffallen, der eher still an einem der Nebentische sitzt. Eine Menschenkenntnisprobe (7+) lässt vermuten, dass dieses zurückhaltende Beobachten für den jungen Gaukler ungewöhnlich und wohl kaum allein mit der Fastenzeit zu erklären ist. Gelingt die Probe gar mit 11+, wirkt Anderlin bedrückt. Den Helden kann auffallen, dass er die Tischgespräche verfolgt, gelegentlich lächelt, aber trotzdem irgendwie abwesend wirkt. Es ist ein Ergebnis von mindestens 16+ oder 21+ erforderlich, um zu bemerken, dass Anderlins Blick manchmal auf Hauptfrau Maria ruht, er dann seufzt und einen tiefen Schluck Bier trinkt.

Der Meister kann es dabei bewenden lassen, sollten die Helden nicht selbst aktiv werden. Falls es aber nachvollziehbare Gründe gibt, dass Anderlin den Helden genug vertraut, um sie in Herzensangelegenheiten um Rat zu fragen, wartet dieser eine günstige Gelegenheit ab, um sich zu den Helden (oder auch nur einem der Helden) zu setzen und seine „Not“ anzusprechen. Es ist auch denkbar, dass die Helden beobachten, wie er sich Margarete anvertraut und die beiden ein verschwiegenges Gespräch führen.

Anderlins Situation lässt sich leicht beschreiben: Kurz nach seiner Ankunft auf Mouteburc am 31. Ianuarius verliebt er sich auf den ersten Blick rettungslos in Hauptfrau Maria, was auch der wichtigste Grund war, sich um eine Anstellung als Wächter zu bewerben. Nun kann er zwar auf Mouteburc und in Marias Nähe bleiben, doch während er ihr als Gaukler seine Gefühle hätte offenbaren und um sie werben können, fürchtet er nun, dass ihm das als ihr Untergebener nicht mehr möglich ist. Er sucht daher nach Möglichkeiten, zunächst ihr Wohlwollen, dann ihre Sympathie und schließlich ihre Zuneigung zu gewinnen. Kurz: Er benötigt Rat, wie er sich verhalten soll.

Sollte er sich den Helden anvertrauen, kann deren Ratschlag über Anderlins weiteres Schicksal entscheiden. Der Weg zu Marias Herzen ist durch das Untergebenenverhältnis tatsächlich steiniger geworden. Der beste Rat wird dies berücksichtigen: Maria ist empfänglich für Zuverlässigkeit und entschlossenes Handeln zum Wohle Mouteburcs und seiner Bewohner. Schnelle Auffassungsgabe und kluges Handeln, vor allem in Stresssituationen finden ihr Wohlwollen. Sie toleriert dabei auch die Missachtung von Anweisungen, wenn dadurch eine schlimme Situation abgewendet werden kann. Was sie ebenfalls schätzt, ist, wenn man sich auf die Seite der Schwächeren schlägt und diese verteidigt. Kurz: Aufrichtigkeit, Ehrlichkeit, Rückgrat und Mut imponieren ihr.

Was sie hingegen verachtet, sind Großspurigkeit, leichtsinnige oder gar gefährliche Tollkühnheit und das Ausnutzen von Macht zum Schaden „Niederer“. Übergriffiges Verhalten, wie es manche „echten Kerle“ gerne gegenüber Frauen zeigen, ist ihr ebenso verhasst wie Feigheit und das Spinnen von Intrigen.

Von den ihr unterstellten Wächtern erwartet sie, dass sie tapfer, klug, freundlich und ehrenhaft handeln. Sie mag es nicht, wenn durch „heldenhafte“ Einzeltaten überflüssige Risiken entstehen, die den Wächter selbst, seine Gefährten oder die unter seinem Schutz Stehenden unnötig in Gefahr bringen.

Sollte Anderlin den Rat erhalten und befolgen, Maria seine Liebe zu gestehen, so wird sie ihn dafür zurechtweisen: „Was du sagst, hilft dir nicht, ein guter Wächter im Dienste Mouteburcs zu sein. Daher frage ich dich: Stehen dir deine Gefühle im Weg? Oder wirst du in der Lage sein, deine Aufgaben gewissenhaft zu erledigen?“ Maria wird dann einen Großteil der weiteren Ausbildung an Vinzent, Balder und Sibylla übertragen, sie wird aber seinen Mut zur Aufrichtigkeit schätzen und auch seine Worte nicht vergessen. Sollte er sie durch gute Pflichterfüllung überzeugen, mag er langfristig auch ihre Zuneigung gewinnen.

Sollte er jedoch den Rat befolgen, sich durch große Taten hervorzutun, wird sie ihn heftig abkanzeln und er sinkt in ihrer Gunst. Folgt er gar dem Rat, ein „echter Mann“ zu sein, der sich nimmt, was er will, wird er ihr maximal einen Kuss stehlen können, mit der Folge, dass er sich eine gehörige Tracht Prügel einfängt und dann aus den Diensten Mouteburcs entlassen wird.

Der weitere Verlauf dieser Nebenquest ist ab diesem Zeitpunkt abhängig davon, ob die Helden zu Ratgebern geworden sind und ob Anderlin deren Rat beherzigt.

6 Am Markt

Planmäßig sollten sich die Helden zur Mittagszeit des 11. Februarius am Markt einfinden. Wenn sie der Bitte Frohmuts entsprechen, suchen sie Zimmermann Ionys auf, wo sie vermutlich zunächst die beiden hölzernen Statuen bestaunen. Für die Burghirche hat Ionys eine etwa lebensgroße Statue des Heiligen Josef geschnitzt. Sie zeigt den bartlosen jungen Mann mit Wanderstab.

Für das Burghospital fertigte Ionys eine etwa 80 cm hohe Figur der Hildegard von Bingen.

Frohmüt umrundet begeistert und des Lobes voll die beiden Statuen, während Ionys schweigend, aber mit erfreut leuchtenden Augen danebensteht. Die Statue der Hildegard sollte von mindestens zwei, die des Josef eher von drei Helden getragen werden. Doch dazu wird es vermutlich zunächst nicht kommen, denn noch bevor die Beratung abgeschlossen ist, wer welche Figur wie zur Burg transportieren soll, sind vom Marktplatz laute Rufe zu hören.



„Um Himmels Willen!“ Laute Rufe unterbrechen Eure Überlegungen. „Schnell! Herbei!“ Auf dem Marktplatz scheint etwas vor sich zu gehen.



Bei der Statue von Heinrich von Peschau hat sich eine Menschenmenge versammelt, die sich teilt, um den herbeieilenden Heiler Jachim durchzulassen. Sobald die Helden anlangen, sehen sie, wie Jachim neben einem Kind kniet und mit einer Hand dessen Stirn berührt. Es handelt sich um Hedda, die Tochter von Aimeric und Elisa.



Ionys
Zimmermann



Jachim
Heiler



Hedda



Eva
Kräuterhändlerin

Es ist wichtig, dass außer den Helden keine kompetenten Kämpfer vor Ort sind. Falls der Meister die anwesenden NSC genauer beschreiben will, kann er nach Belieben unter den Zivilisten des Marktes (*siehe Abenteuer-schauplatz Mouteburc*) auswählen.

Während sich Jachim, Eva, Priester Frohmüt und die Helden um Hedda kümmern, sorgt Ionys dafür, dass die anderen Dorfbewohner etwas Abstand halten.

Die kleine Hedda wirkt erleichtert beim Anblick von Jachim und Eva, die anscheinend beruhigend auf sie einwirken. Hedda holt Luft und bemüht sich erkennbar, klar und kräftig zu sprechen. Sie schaut Jachim an: „Mir geht es gut. Danke. Aber den anderen nicht. Sie brauchen Hilfe. Ein finsterner Mann hält sie gefangen. Die Kinder und Kieni. Odin ist in die Grube gefallen, er ist verletzt.“ Jachim erstarrt, dann wechselt er einen schnellen Blick mit Eva, die ihm zunickt: „Ich kümmere mich um sie, Jachim.“ Dann steht Jachim auf und eilt davon. „Das ist nicht gut“, hört Ihr Ionys sagen, der Jachim nachschaut. „Er muss nach Kieni sehen“, wendet Eva ein. „An seiner Stelle würdest du das auch tun. Und nun hilf mir lieber. Lass uns Hedda zu ihren Eltern bringen.“ Ionys nickt, wendet sich Euch aber nochmals mit gerunzelter Stirn zu: „Ich würde mich besser fühlen, wenn ich wüsste, dass Ihr Jachim folgt. Es scheint gefährlich zu sein.“

Die Helden sollten Jachim folgen, der sich auf den Weg zu Kienis Hütte im Wald macht. Davon wird er nicht abzubringen sein. Notfalls sollte der Meister auch andere NSC einsetzen, um die Helden dazu zu bewegen, Jachim zu begleiten. Wenn dies nicht gelingt und die Helden erst in der Burg Alarm schlagen, werden Aimeric und Elisa zusammen mit einigen Wachleuten aufbrechen, um Kieni, die Kinder und Odin zu suchen. Die Helden können dann zwar als Unterstützung mitgehen, doch für die Befreiung wichtige Entscheidungen werden sie dann nicht mehr treffen können.

Hintergrund: Das Schicksal des Wichteltrupps

Am Vortag steuern Kieni und Odin mit den Kindern zunächst Kienis Hütte an. Bereits auf dem Weg dorthin sammeln sie Pflanzen und üben sich im Fährtenlesen. In der Hütte legen sie eine Rast ein, dann gehen sie tiefer in den Wald, und nähern sich einer Bärenhöhle. Kieni weiß, dass die Bärenmutter Junge bekommen hat und zurzeit die Höhle nicht verlässt, weil sie Winterruhe hält und ihre Jungen säugt. Sie hat aber auch merkwürdige Spuren im Wald gefunden, Blut und die Tatzenabdrücke eines Jungbären. Dies kann eigentlich nicht sein, denn die Jungtiere sollten frühestens im Aprilis und dann gemeinsam mit ihrer Mutter die Höhle verlassen. Kieni sorgt sich daher um deren Wohlergehen. [Der Jungbär wurde von Artos verletzt und entführt.]

Noch bevor der Wichteltrupp die Bärenhöhle (mit Bärenmutter und den zwei verbliebenen Jungtieren) erreicht, stürzen sie beinahe in eine mit spitzen Hölzern bewehrte Fallgrube. Odin entdeckt die Falle gerade noch rechtzeitig und verhindert ein Unglück. Während die Kinder zurückweichen, löst Elijah eine weitere Falle aus, so dass alle Kinder und Kieni in einem großen Netz gefangen und in die Höhe gezogen werden. Beim Versuch, die Gefangenen zu befreien, stürzt Odin selbst in die Fallgrube. Kurz darauf taucht Artos auf. Er wähnt das Schicksal auf seiner Seite: In Kieni und den Kindern sieht er geeignete „Gefäße“ für die Seelen seiner Familie. Bevor er sie befreit, fesselt er Kieni und bindet die Kinder mit einem Seil an ihr fest, so dass er sie problemlos in seinen Unterschlupf führen kann. Den schwer verletzten Odin lässt er zum Sterben in der Grube zurück.

In Artos' Höhle erleben die Gefangenen einen weiteren Versuch der Seelenwanderung zwischen Jungbär und Pilger Karl. Kieni beruhigt die Kinder. Außerdem setzt sie sich Rücken an Rücken mit Hedda, löst im Verlauf der Nacht deren Handfesseln und flüstert ihr zu, sie solle bei Tagesanbruch nach Mouteburc fliehen und Hilfe holen.

Am frühen Morgen verwickelt Kieni Artos in einen Disput. Sie bezweifelt, dass sein Plan funktionieren werde. Artos fällt darauf herein und erläutert sein Vorhaben und die zugrunde liegenden Theorien. Kieni führt stets Gegenargumente ins Feld, was Artos schließlich zur Weißglut treibt. Er schreit herum und schlägt Kieni ins Gesicht, die ihn mit einem gezielten Tritt zu Fall bringt. Diese Ablenkung verschafft Hedda die Gelegenheit, aus der Höhle zu fliehen. Als Artos sich wieder beruhigt hat, stutzt er kurz, weil er das Fehlen eines Kindes bemerkt, doch Kieni überzeugt ihn, dass er sich verzählt haben müsse; sie seien nur zu siebt gewesen. Odin, den Artos mit seiner Falle getötet habe, sie selbst und fünf Kinder. Außerdem bringt sie Artos dazu, den Jungbären mit Mandelmilch aus Kienis Trinkbeutel zu füttern, weil sie behauptet, die Seele des Jungbären sei aufgrund der Trennung von der Mutter und dem Entzug der Muttermilch so stark geschockt, dass sie sich auf keinen Fall vom Körper lösen könne.

7 Den Spuren folgen

EP
3

Jachim sorgt sich um Kieni, seine Ziehtochter. Er ist daher unter keinen Umständen davon abzubringen, nach ihr zu suchen. Es sollte den Helden also nichts weiter übrig bleiben, als ihn zu begleiten. Jachim steuert Kienis Hütte an, die sie verlassen vorfinden. Offenkundig hat der Wichteltrupp die Nacht nicht – wie ursprünglich geplant – in der Hütte verbracht. Jachim untersucht auch einige der Kräuter und erst kürzlich zubereitete Substanzen und kommt zu dem Schluss, dass es sich um Heil- und Stärkungsmittel handelt, die er vor allem bei der Behandlung erkrankter oder verletzter Tiere einsetzen würde.



Kienis Hütte

Während der Weg zur Hütte durch Jachims Führung problemlos zu finden ist, müssen die Helden nun ihr Geschick im **Aufspüren** unter Beweis stellen. Hier sollten jedoch einfache Proben (4+) ausreichend sein, denn immerhin gilt es, die recht offensichtlichen Spuren des achtköpfigen Wichteltrupps zu finden. Dies führt sie nach Norden zu den Fallen, wo der schwer verletzte **Odin** noch immer in der Grube liegt. Immerhin ist ihm eine lebensrettende Wundversorgung gelungen: Mit seinem Dolch hat er von den Hölzern Späne abgeschält und ein kleines Feuer entzündet. Damit konnte er die Klinge erhitzen und seine Wunden verschließen. Mit zerrissenen Teilen seiner Kleidung gelang es ihm dann noch, einige seiner Wunden zu verbinden, bevor er das Bewusstsein verlor.

Jachim kann ihn wieder zu Bewusstsein bringen und die Wundversorgung notdürftig vollenden. Odin kann von der Gefangennahme der Kinder und Kieni berichten und seinem leider gescheiterten Rettungsversuch. Jachim (und auch ein der Heilkunde mächtiger Held) erkennt, dass Odin dringend ins Warme gebracht werden muss und auch seine Verletzungen fachgerechter versorgt werden müssen. In dieser Zwickmühle ist er bereit, den Wächter in Kienis Hütte zu bringen, er lässt die Helden aber schwören, dass sie sofort aufbrechen, um Kieni und die Kinder zu retten.

Die Spuren sind auch weiterhin recht leicht zu verfolgen, die Schwierigkeit für Aufspürenproben sollte daher maximal bei 7+ liegen. Um die Achtsamkeit der Helden hoch zu halten, kann der Meister für die Helden auch noch eine Gefahrensinprobe durchführen (11+), bei deren Gelingen sie eine weitere Wildfalle Artos' entdecken; dies könnte beispielsweise eine Schlingfalle sein, die sich zuzieht, wenn das Tier (hier ein Held) hindurchläuft. Die Helden bewegen sich nun nach Westen, wo sie einen kleinen eiskalten Waldbach überqueren müssen. An dessen Ufer führen die Spuren schließlich zur Höhle des Totenbeschwörers. Eine Schwimmenprobe sollte nicht erforderlich sein, um den Bach zu überqueren, besser geeignet sind Akrobatik oder Geländelauf, ggf. kombiniert mit Schleichen, vielleicht auch mit Selbstbeherrschung wegen der Kälte.

Hinweis: Folgen die Helden nicht dem Ufer, sondern wählen – bspw., weil sie die Fährte verlieren – einen eher geradlinigen Weg in den Wald hinein, gelangen sie zur Bärenhöhle. Sollten sie gar – aus welchen Gründen auch immer – nach Norden gehen, kommen sie an der Köhlerhütte und dem Glasmacher vorbei. Nahe der Straße könnten sie dann den im Unterholz versteckten und zugeschneiten Wagen von Artos finden.

8 Die Höhle des Totenbeschwörers



Irgendwann dürften die Helden Artos' Höhle erreichen. Kleine, seltsam riechende Rauchschwaden ziehen aus der Höhlenöffnung und von drinnen sind Stimmen zu vernehmen.

„Das wird nicht funktionieren“, vernehmt Ihr eine weibliche Stimme, es könnte die von Kieni sein. „Sei endlich still!“, entgegnet eine männliche Stimme. Der Zorn ist unüberhörbar. „Wie oft denn noch?“, hört Ihr wieder Kienis Stimme. „Tierseelen passen nicht in menschliche Körperhüllen.“ – „Ach? Und wie erklärst du dann, dass Karl sich wie ein Bär fühlt und die kleinen Piekereien spürt?“

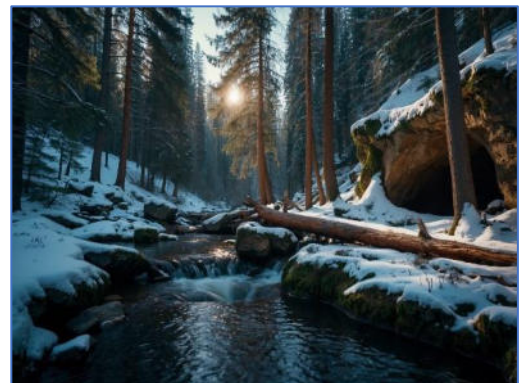
„Das ist ja wohl offensichtlich“, stellt Kieni fest und macht eine Pause. Ungeduldig braust die Männerstimme auf: „Offensichtlich? Ha! Offensichtlich? Na dann, erleuchte mich mit deiner Weisheit!“ – Geradezu aufreizend ruhig antwortet Kieni: „Das. Sind. Einfachste. Körperliche. Reaktionen. Was du aber vorhast, ist etwas ganz anderes. Du willst eine menschliche Seele mit Moral, Glaube, Bindungen und weitreichenden Erinnerungen transformieren. Aus einem Tierkörper heraus. Glaub mir, diese Nischen werden leer bleiben. Und denk erst an die Sprache. Wie willst du mit deiner Frau sprechen? Etwa mit Miau?“ Kieni lacht. „Hör auf zu lachen. Es wird funktionieren. Mit dem Kleinen hier werde ich einen neuen Versuch wagen.“ – „Das wird dir nichts bringen.“ Kienis Stimme zittert etwas. „Du musst die Seelen und ihre Körper besser vorbereiten. Lass Mattis in Frieden und ich werde dir verraten, wie diese Vorbereitung gelingen kann.“ Stille.

Es wird allmählich Zeit, dass die Helden eingreifen. Falls sie weiterhin abwarten oder die Lage erkunden, kann der Meister Kieni ausführen lassen, dass Artos Mohn und Honig benötige und beides zu einer Paste verrühren müsse. Unglücklicherweise sei jetzt nicht die Blütezeit für Mohn, doch könne sie ihn zu ihrer Hütte führen, wo sie sowohl Honig als auch einen Mohnvorrat habe.

Für die Spannung kann der Meister von den Helden eine Zechenprobe verlangen, wenn sie die Räucherdämpfe einatmen. Im direkten Kampf sollte **Artos** vergleichsweise leicht zu besiegen sein, die größte Gefahr geht von ihm aus, wenn er die Helden bemerkt und damit droht, Kieni und den Kindern etwas anzutun, bspw. sie mit seinem Dolch zu töten. (FKW 11, 4W12)

Pilger Karl ist benebelt und nur dann gefährlich, wenn die Helden ihn aufschrecken. Er wird sich dann, noch immer im Glauben, Bärenverhalten sei seine Rettung, brüllend auf die Brust klopfen und mit den Armen in weiten Kreisen um sich schlagen.

Von den gefangenen Tieren geht allenfalls vom Wolf eine Gefahr aus, die beiden Füchse und Rehe, Katze Dorethe, Kauz Elsbeth und Rabe Kunrad werden nach ihrer Befreiung eher die Flucht antreten. Der Jungbär ist völlig harmlos und sogar auf Versorgung angewiesen.



Die Höhle des Totenbeschwörers

Beim Eintreffen der Helden halten sich alle in der Ritualkammer (2) auf. In der Mitte führt Artos das Ritual durch, der Räucherdampf zieht von dort in Richtung Höhleneingang. Hier befindet sich auch eine mit Steinen eingefasste Feuerstelle, neben der ein Dreibein mit einem Kochtopf aufgestellt ist.

In der unteren Ausbuchtung sitzen Kieni, Mattis, Mara, Alexander, Elijah und Anna gefesselt auf dem Boden. Die gefangenen Tiere (Füchse, Rehe und Bär) werden in der hinteren Ausbuchtung gehalten und Pilger Karl liegt benebelt dazwischen.

Bei der wahrscheinlich spannendsten Variante wird Artos im Kampf gestellt, bemerkt die Aussichtslosigkeit und flieht durch seine Schlafkammer (3) in die hinteren Bereiche der Höhle. Die Helden können ihn dann verfolgen und mit Schleichen und Aufspüren zur Strecke bringen. Der Meister kann Artos dabei einige Angriffe aus der Dunkelheit durchführen lassen, so dass er bspw. einen Helden mit einem Stein am Kopf trifft und damit leichte, womöglich sogar schwere Verletzungen verursacht. Der Abgrund (7) sieht zunächst wie ein schmaler Gang aus; unvorsichtiges Betreten kann zu einem tiefen Fall von bis zu 14 Metern führen. Da der Abgrund aber sehr eng ist und mit armdicken Ranken bewachsen, hat ein Stürzender gute Chancen, während des Falls Halt zu finden.

In der Schlafkammer (3) befinden sich Artos' Besitztümer: Ein Holzfass enthält gute Reisekleidung für Artos, seine Frau und die beiden Kinder. Sein eigenes Nachtlager ist mit vier Decken gepolstert. Nahe dieses Lagers hausen die drei „Familiertiere“ in Holzkäfigen. Zwei kleinere Fässer enthalten Salz, ein weiteres Fass enthält Muskat und eine Holzkiste drei Münzbeutel mit insgesamt 121 Silberpfennigen und 12 Gulden. Proviant (hauptsächlich Nüsse und getrocknete Früchte) bewahrt Artos in kleinen Beuteln auf. Das hebräische Buch Sefer ha-Bahir handelt von Reinkarnation und liegt recht zerlesen auf einem groben Holztisch. Zwischen den Seiten des Buches finden sich (nur bei genauer Untersuchung!) auch mehrere einzelne Pergamente in Latein, die von Apollonius verfasst wurden (*siehe Anhang*. Diese Pergamente behandeln die Indischen Ziffern, die darauf aufbauende Mathematik und einige Rätsel. Für dieses Abenteuer sind sie ohne Belang, werden aber zu Beginn von Abenteuer 28 eine Rolle spielen. **Empfehlung: Die beigefügten Pergamentseiten im Anhang sollte der Meister beschreiben, wenn sie den Helden auffallen, er sollte sie aber nicht zwingend aushändigen, da die Spieler ausgehändigtem Material in der Regel größere Bedeutung beimessen.**)

Beim Holztisch liegen auch einige getrocknete Exemplare des Austern-Seitlings und drei Schlingfallen. Auch Werkzeug ist zu finden: Eine Axt, eine Schaufel, Hammer und Nägel, Seile, Feuerzeug und Zunder.

9 Das Ende des Abenteuers

Der aktive Teil des Abenteuers endet mit der Befreiung der Gefangenen und dem Überwältigen von Artos. Sollte er überleben, werden die Helden ihn womöglich nach Mouteburc bringen, wo er seine gerechte Strafe erhalten soll. Der Ausklang mit Rückweg, Treffen mit Eltern und Jachim, Verurteilung, nachzuholender Transport der Statuen usw. nimmt etwa zwei Tage in Anspruch und kann in großen Teilen auch im Zeitraffer erzählt werden. (Der aktive Teil endet daher ungefähr am 11. Februarius (oder Hornung) und der Ausklang am 13.)

Kieni wird sich des Jungbären annehmen und ihn zunächst in ihrer Hütte versorgen. Dann wird sie versuchen, ihn zu seiner Familie zurückzubringen. Die Bärenhöhle ist mit Gras, Laub, Farn, Moos und Flechten gepolstert und die kleine Bärenfamilie noch sehr träge, auch wenn die beiden Jungbären fast unablässig Muttermilch saugen. Hier muss der Meister entscheiden, ob die Bärenmutter ihr verlorenes Junges wieder akzeptiert oder ob es von Kieni aufgezogen wird.

Das Ansehen der Helden in Mouteburc steigt durch die erfolgreiche Rettung enorm, Ehre und Respekt steigen jeweils um einen Punkt und sie gelten fortan als Mouteburcer, das heißt, sie zählen zur „Familie“ und können mit Obdach, Verpflegung und Schutz rechnen.

Wie immer sollte der Meister neben den Erfahrungspunkten auch geeignete Gratis-Lernwürfe gewähren.



Die Bärenhöhle

Zu den Pflanzen:

Kieni und die „Wichtel“ tragen bereits gesammelte Pflanzenvorräte bei sich: Vogelmiere (schmerzlindernd, entzündungshemmend, gegen Hautprobleme, Rheuma), Labkraut, Sauerampfer (gegen Fieber, Skorbut), Löwenzahn und Gänseblümchen. Alexander hat auch Scharbockskraut (glänzende, herzförmige, hellgrüne Blätter) und Huflattich (gelbe Blüten; bei Husten, Entzündungen) gesammelt.

Mouteburc (Burg und Werking)



Markt



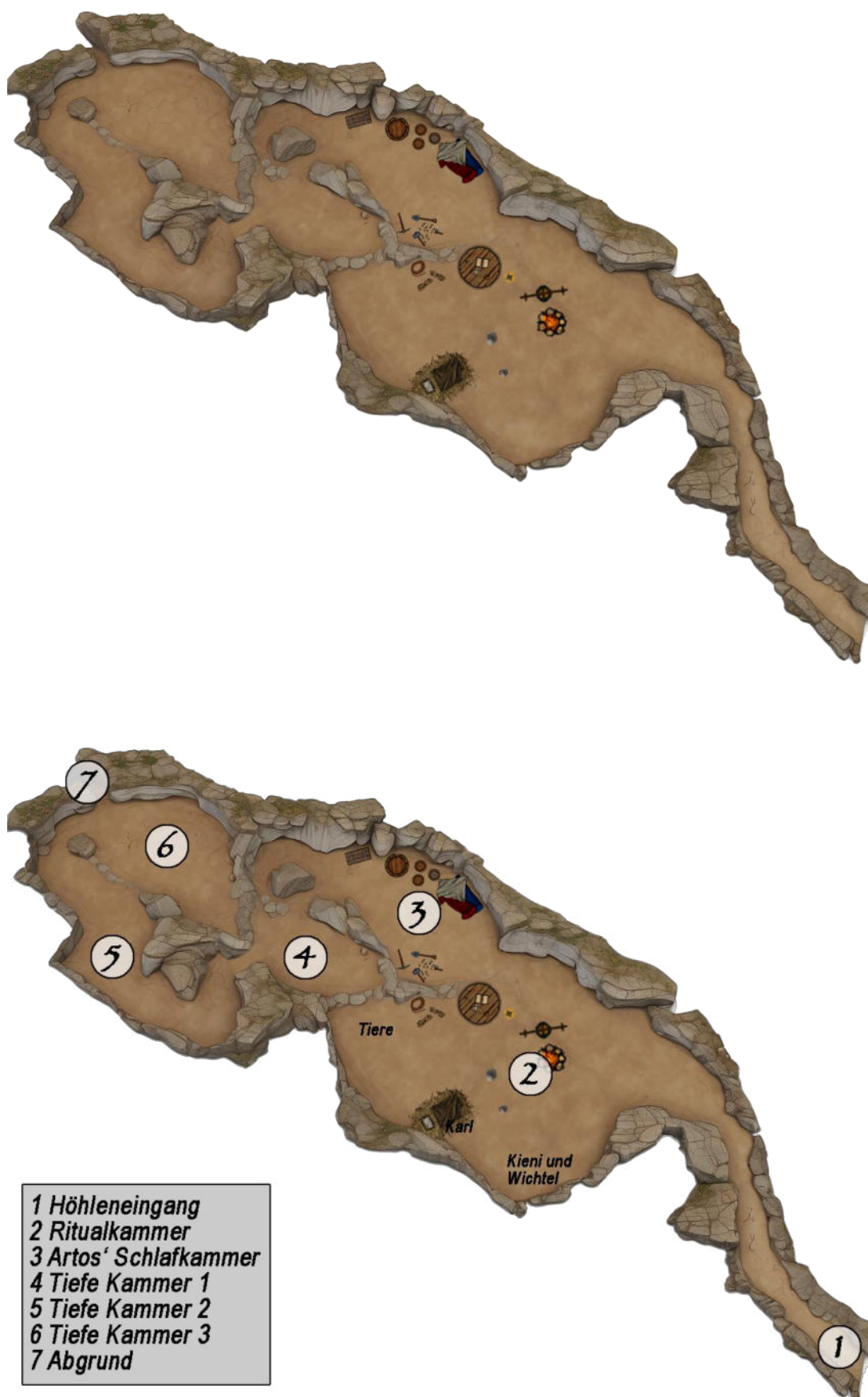
Kienis Hütte

Die Falltür führt zu einer kleinen, kühlen Speisekammer.

Über die Holzleiter wird der kleine, mit Stroh bedeckte Zwischenboden erreicht, wo sich Kienis Nachtlager befindet.



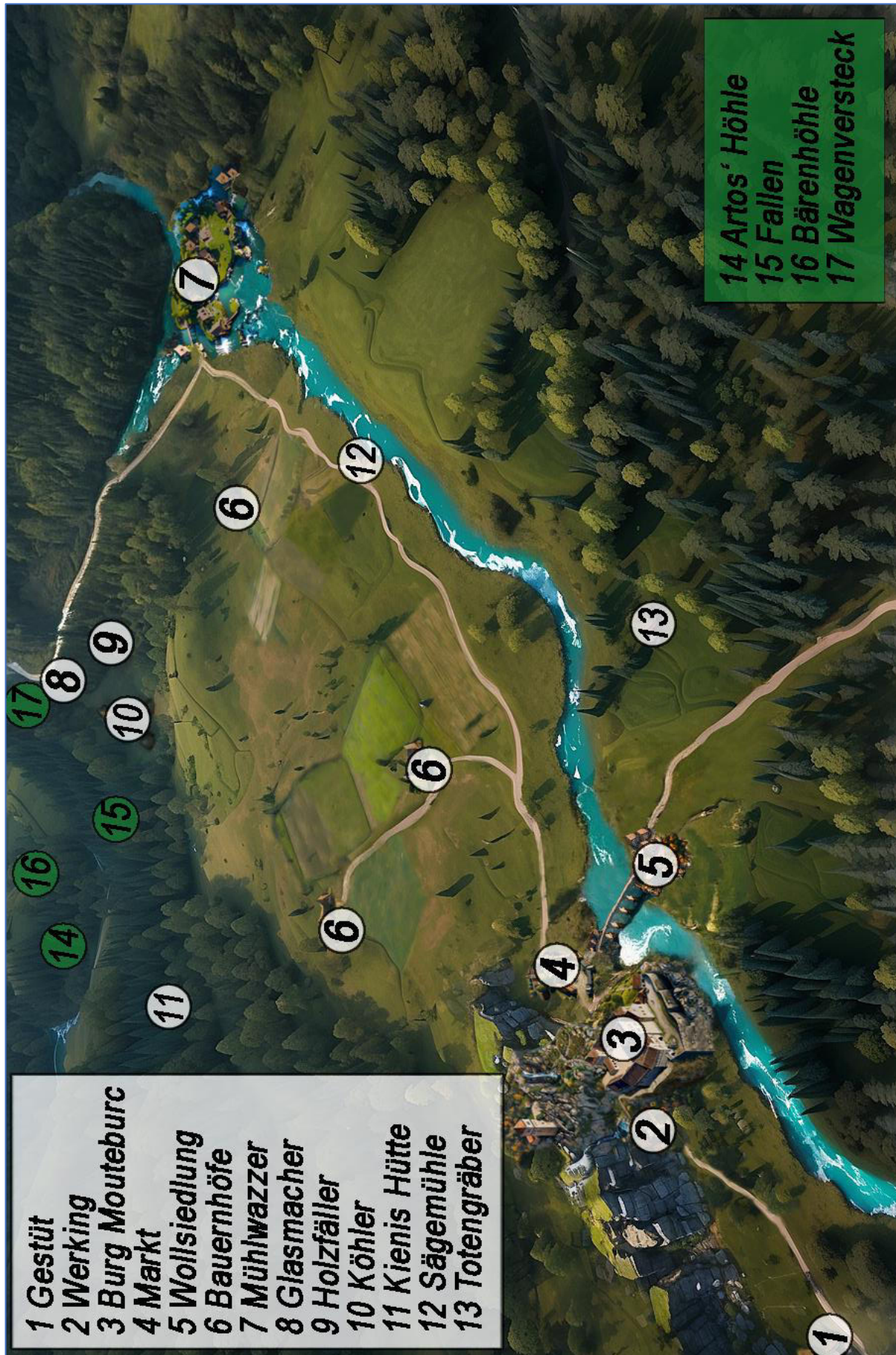
Artos' Höhle



Region Mouteburc



Region Mouteburc mit Legende



Pergamente zwischen den Buchseiten des Sefer ha-Bahir:

Ego Apollonius Treverorum hic refero scripta Gerberti Aurillacensis, postea Silvestri ii papae, nec non de Algoritmi de numero Indorum, hoc a Gerardo Cremonensis interpretatum est. Numeri Indi numeris Latinis praestant in repraesentandis numeris magnis et omnibus quae ad mathematicam et mercaturam pertinent. Numeri Latini per additionem et subtractionem valorum suorum numeralium computantur. Numeri Indi, contra, locum intra systema decimale habent, id est valores ab i ad ix describunt. Legunt: i 1 – ii 2 – iii 3 – iv 4 – v 5 – vi 6 – vii 7 – viii 8 – ix 9.

E tiam nihil numerum habet: 0.

Numeri ordine ascendente a dextra ad sinistram scribuntur; positio ultima dextra valorem ab i ad ix describit, una loca ultra ad sinistram valorem ab x ad xc, deinde a c ad cm, a m ad m[Ⓢ] et sic porro. Numerus Latinus mclxviii in numeris Indicis est 1268.

Gerbertus Aurillacensis lapides e cornu factos numerare describit, quos numeris Indices ab 1 ad 9 pinxit. His in abacur utitur.

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

Ich, Apollonius von Trier, berichte hier von den Schriften des Gerbert von Aurillac, dem späteren Papst Silvester II., außerdem vom Algoritmi de numero Indorum, übersetzt von Gerardus Cremonensis.

Die indischen Zahlen sind den lateinischen Zahlen überlegen bei der Darstellung großer Zahlen und allem, was mit Mathematik und Handelsgeschäften zu tun hat. Die lateinischen Zahlen ergeben sich durch Addieren und Subtrahieren ihrer Zählwerte. Sie lauten: i 1 – ii 2 – iii 3 – iv 4 – v 5 – vi 6 – vii 7 – viii 8 – ix 9. Selbst das Nichts hat eine Ziffer: 0.

Dabei werden die Zahlen von rechts nach links aufsteigend notiert, die äußerste rechte Stelle beschreibt einen Wert von i bis ix, die links daran anschließende einen Wert von x bis xc, dann folgen c bis cm, m bis m[Ⓢ] und so fort. Das lateinische mclxviii lautet in indischen Ziffern 1268.

Gerbert von Aurillac beschreibt Rechensteine aus Horn, die er mit den indischen Ziffern von 1 bis 9 bemalt. Diese verwendet er auf einer Rechentafel.

Auf der darunter abgebildeten Rechentafel wird eine Addition durchgeführt: 805+67+131=1003. Die 0 wird nicht eingetragen.

Die schematische Darstellung eines Labyrinths...

... füllt ebenfalls eine Pergamentseite

Eine Seite mit Rätseln aus den Propositiones ad acuendos iuvenes

„Die Propositiones ad acuendos iuvenes (Aufgaben zur Schärfung des Geistes der Jugend) sind eine frühmittelalterliche Sammlung mathematischer Rätsel. Sie wird dem Gelehrten Alkuin (735-804) zugeschrieben“.²



Flumen transitus

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

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

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

Scala centum gradibus

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

Flussüberquerungen

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

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

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

Leiter mit 100 Sprossen

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

² Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Propositiones_ad_acuendos_iuvenes

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

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

Dieses Rätsel entstammt der ältesten überlieferten Rätselsammlung der lateinischen Literatur, dem Aenigmata des Symphosius.³

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

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

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

³ Quellen: Reisacher, Robert: Was das Böse mit dem Apfel zu tun hat..., <https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/pegasus/article/view/35361> und <https://de.wikipedia.org/wiki/Symphosius>.

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



Bärendienst - 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

