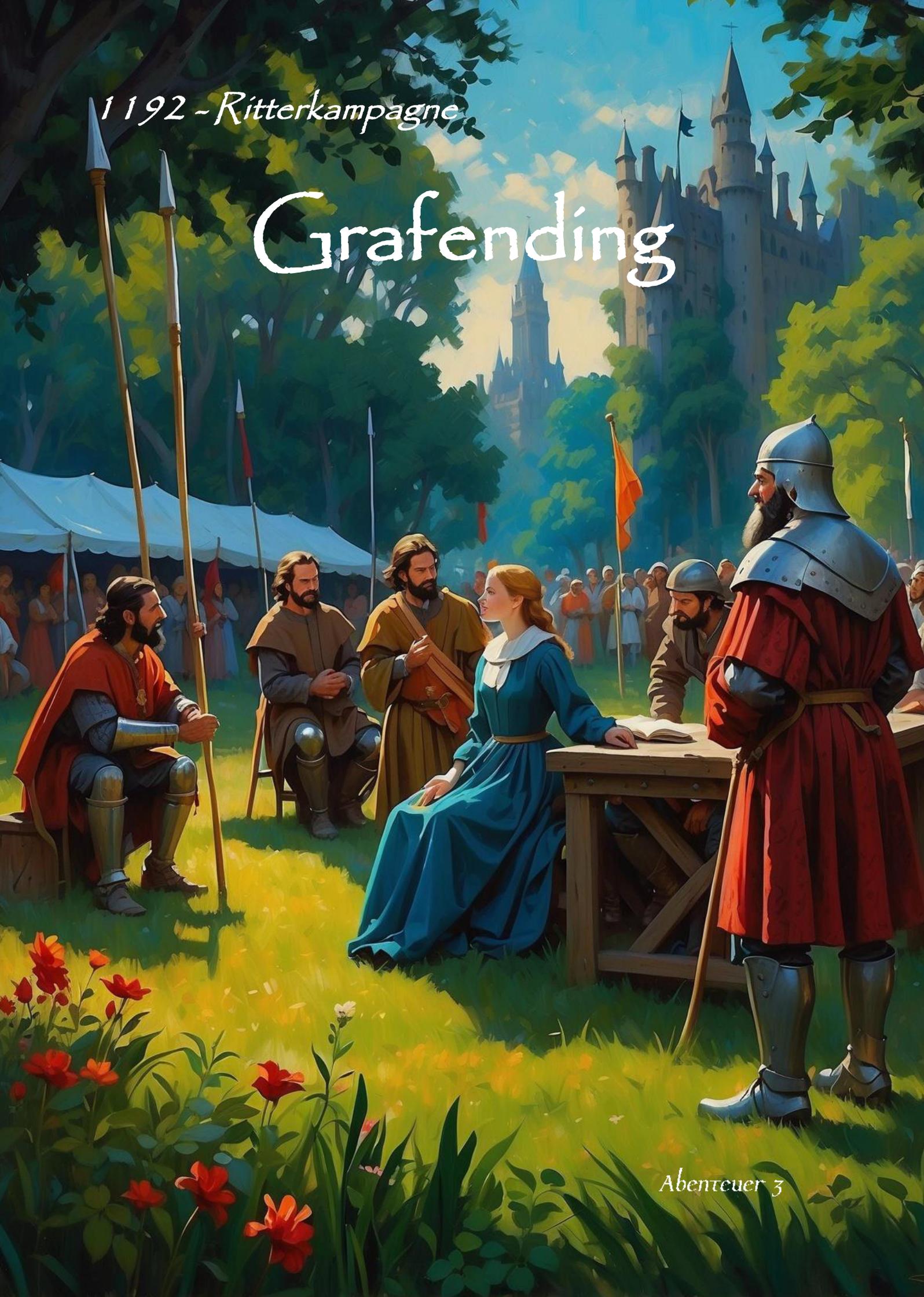


1192 - Ritterkampagne

Grafending



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:

Karten



INKARNATE

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



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

Musik und Atmosphäre



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

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

Inhalt

1	Die Gerichtsverhandlung	5
1.1	Vorbereitungen.....	5
1.2	Ankunft des Grafen	5
1.3	Der Gerichtstag.....	6
1.3.1	Der Auftrag.....	8
1.3.2	Spuren und Hinweise	8
1.3.3	Das Ende der Verhandlung.....	10
2	Tag der Urteile.....	10
2.1	Festlichkeiten	11
2.1.1	Armdrücken.....	12
2.1.2	Faustkampf	12
2.1.3	Tossen	13
2.1.4	Abendlicher Tanz	13
3	Ein neuer Auftrag	14
4	Der Weg nach Köln	15
4.1	Ein Überfall	15
4.2	Die Befreiung	16
4.3	Die Erde bebt	17
5	Hintergründe.....	20

Vorbemerkungen

Grafending ist das dritte Abenteuer der **Ritterkampagne**. Es lässt sich in zwei Teile gliedern:

Im Mittelpunkt des ersten Teils steht die Gerichtsverhandlung, in deren Verlauf die noch lebenden Übeltäter aus dem Abenteuer **Riskante Pfade** verurteilt werden und Graf Wilhelm II. den Helden einen Auftrag erteilen wird. Während der Gerichtsverhandlung ist der Redeanteil des Meisters sehr hoch, die Helden agieren vornehmlich als Zuschauer. Dabei erhalten sie Einblicke in die mittelalterliche Strafverfolgung und lernen Gero und Falk von Lerchenberg kennen, deren Vater Hanto von Lerchenwald sehr wahrscheinlich – wenn alles nach Plan verläuft - zu einem ernstzunehmenden, rachsüchtigen Feind der Helden werden wird. (Dazu später mehr.)

Da ein Angeklagter in einer Grenzstreitigkeit trotz Ladung nicht vor Gericht erscheint und Graf Wilhelm II. der Sache misstraut, schickt er die Helden zwecks weiterer Nachforschungen an den Ort der Streitigkeiten. Dort können sie den Angeklagten als Opfer eines Verbrechens finden und befreien, was den Ankläger zum Angeklagten macht.

Die Helden werden dabei vor allem körperliche Fertigkeiten wie Klettern und Schwimmen (Tauchen) benötigen.

Im zweiten Teil sollten die Helden in den Dienst Ritter Gisberts treten oder ihn zumindest begleiten. Mit ihm und kleinem Gefolge brechen sie in Richtung Köln auf. Unterwegs finden sie Spuren eines Überfalls auf den Grafen. Zusammen mit Ritter Gisbert werden die Helden versuchen, Graf Wilhelm II. von Jülich und sein Gefolge aus den Händen der Entführer zu befreien.

Ort der Handlung: Turre, ein Bauernhof im Umland, die Straße nach Köln, das Kloster bei Königsdorf.

Zeitraum: Etwa 7. bis 13. April 1192

Das Abenteuer beginnt

1 Die Gerichtsverhandlung

1.1 Vorbereitungen

Nach dem Sieg über Herbergsvater Runald und die Räuberbande unter Baltzer kehren die Helden mit Ritter Gisbert und den Gefangenen (wahrscheinlich am 7.4.) nach Turre zurück. Dort sind die Vorbereitungen für das Grafending bereits in vollem Gange. Am 8.4. wird Wilhelm II., Graf von Jülich, erwartet, am 9.4. soll der Gerichtstag stattfinden und am 10.4. sollen die gefällten Urteile vollstreckt werden.

Sollten die Helden sich den Dank Meister Cünels verdient haben, wird er jeden Helden komplett und maßgeschneidert in Stoff einkleiden (Unterkleidung, Oberbekleidung und Schuhe). Meister Cünels Schneidern-Wert beträgt 17 bei 4W20 und 2. Meistergrad, d.h. er kann auch Kleidungsstücke mit Bonuswirkungen herstellen. Zusammen mit seinem Gesellen Anselm wird er die Helden zwei Tage lang (7. und 8.4.) mit Vermessen und Anprobieren beschäftigen.



Schneidermeister Cünel und Anselm

Am Festplatz, der bereits für die Guldenjagd genutzt wurde, müssen nur wenige Umbaumaßnahmen erfolgen: Ein hölzernes Podest für den Grafen und die Schöffen wird an zentraler Stelle errichtet (Gerichtsverhandlungen müssen unter freiem Himmel stattfinden). Das fahrende Volk ist noch immer anwesend, Kaufleute und wandernde Handwerker bieten ihre Waren feil, auch Dienstleistungen können in Anspruch genommen werden: Hier kann der Meister z.B. Bader, Huren, Wahrsager, Heilkundige oder Tränkebrauer anbieten.



Ritter Gisbert

Die bevorstehende Ankunft des Grafen von Jülich führt dazu, dass eine Familie des fahrenden Volkes hastig ihre Sachen packt und das Weite sucht.

Die beiden Tage bis zum Gerichtstag am 9.4. können schnell erzählt werden, sie können aber auch mit kleineren Aktionen ausgespielt werden, z.B. etwaige Besuche bei den genannten Dienstleistern, Handel mit Kaufleuten, Musik und Tanz oder Wettbewerbe wie Armdrücken, Trinkspiele, Ringkämpfe usw.

1.2 Ankunft des Grafen

Am Morgen des 8. April findet sich einiges Volk in Turre ein. Zum Teil handelt es sich um Menschen, die beim Gerichtstag zusehen oder den Grafen und seine Tochter sehen wollen. Ein anderer Teil besteht aus Bittstellern, die auf eine Audienz beim Grafen hoffen.



Graf Wilhelm II.

Gegen Mittag trifft Graf Wilhelm II. schließlich mit Gefolge ein. Ein einzelner Bläser, gekleidet in Rot-Gelb, den Farben Ritter Gisberts, versucht sich an einer Fanfare zur Begrüßung. (Dazu nutzt er als Instrument den langgezogenen Vorläufer der Trompete, der ebenfalls Fanfare genannt wird.)

Der Graf reitet auf einem prächtigen Schimmel voran. Hinter ihm reiten seine Tochter Avelin und acht Bewaffnete in Rüstung und Wappenhemd des Grafen (Schwarzer Löwe vor gelbem Grund). Ein von zwei Pferden gezogener, geschlossener Wagen transportiert einige Vorräte, eine Kiste mit Münzen und verschiedene Güter, welche der Graf auf seiner Reise durchs Land „eingesammelt“ hat. Auf und



Avelin von Jülich

hinter dem Wagen folgen weitere Gefolgsleute, die sich um die Essenszubereitung, die Unterkunft, Kleidung und um Botengänge kümmern.

Das Volk jubelt dem Grafen zu und er besichtigt huldvoll den Fest- und Richtplatz. Er und sein Gefolge trinken mit Ritter Gisbert Bier. Danach kümmert sich ein Teil des Gefolges um die

Unterkunft in Ritter Gisberts Haus, die meisten der Bewaffneten verweilen noch bei Bier und Speck, während Graf Wilhelm, begleitet von Avelin und zwei Bewaffneten mit Ritter Gisbert über den Festplatz schlendert und sich dabei über die jüngsten Geschehnisse informieren lässt.

Im Laufe des Tages findet sich weiteres Volk ein, zusätzliche bunte Zelte werden aufgestellt und die Stimmung ist ausgelassen fröhlich.

EP
1

1.3 Der Gerichtstag

Kurz nach Sonnenaufgang am 9.4. beginnt der Gerichtstag. Graf Wilhelm nimmt mit Ritter Gisbert und seiner Tochter Avelin auf dem Holzpodium Platz. Nahebei stehen Hartung und ein Dienstmann des Grafen. Als erste treten nacheinander zwei Bittsteller vor: Eine Bauersfrau bittet um Steuernachlass, da ihr Mann und ihr ältester Sohn vor fünf Tagen nicht von der Feldarbeit zurückgekehrt seien und ein Musiker bittet um Anstellung beim Grafen. Der Graf weist beide an, ihr Gesuch seinem Dienstmann Volkwart vorzutragen, der auf einen Wink des Grafen hin den Kopf neigt und sich der beiden annimmt.



Bauer Erwin und Dienstmann Volkwart

Als dritter tritt ein Bauer vor. Er verneigt sich vor Graf Wilhelm: „Eure Durchlaucht, werter Graf, ich bin Erwin, ein treuer Untertan. Im vorletzten Jahr konnte ich wegen einer heimtückischen Krankheit einen Teil meiner Felder nicht bestellen und musste sie deshalb brach liegen lassen. Meine Steuern habe ich dennoch bezahlt. Im letzten Jahr konnte ich wieder alle Felder bestellen und habe etwas Interessantes entdeckt.“ – An dieser Stelle wird er unterbrochen durch einen etwa 14-jährigen Adligen. Dieser rüpelt sich in den Vordergrund, stößt Bauer Erwin zur Seite und baut sich vor dem Grafen auf: „Gruß Euch, Graf Wilhelm. Ich bin Gero von Lerchenwald und begehre Gehör.“

Ihr [die Helden] vernehmt, wie jemand flüstert: „Diese Unverschämtheit kann sich der Graf doch nicht gefallen lassen!“, woraufhin ein anderer Besucher zurückflüstert: „Geduld. Der Graf ist sehr geschickt in solchen Dingen. Seht, er lässt den Narren sich erst vorstellen, damit jeder weiß, wer sich gerade blamiert.“ Der Graf hebt eine Augenbraue und seine rechte Hand, worauf das Gemurmel der Zuschauer verstummt. Er blickt Gero von Lerchenwald einen Augenblick schweigend an, bevor er das Wort erhebt: „Gero von Lerchenwald.“ – „Aha. Ihr seid Eurem Vater nicht unähnlich. Habt Dank für Euer Erscheinen und seid versichert, dass wir Euch sehr aufmerksam zuhören werden. Zuvor jedoch werden wir den Fall des ehrbaren Bauern Erwin hier verhandeln. Übt Euch in Geduld.“

Man kann sehen, wie Gero hörbar nach Luft schnappt. Die Sache eines Bauern! Er hebt an zu protestieren, realisiert dann jedoch den Blick des Grafen, verbeugt sich und stößt zwei Zuschauer von ihren Plätzen, um sich selbst dort niederzusetzen. Neben ihn setzt sich ein etwa 7-jähriger Junge, dessen Kleidung etwas zu groß geraten ist, so dass er sich ständig die Ärmel hochschiebt. Er hat ein sommersprossiges, fröhliches Gesicht, rotblonde Haare und wache blaugrüne Augen.

Bauer Erwin fährt auf Wink des Grafen fort: „Nun, also es war so: Die Ernte auf dem Brachefeld war deutlich besser als auf allen anderen Feldern. Diese werfen von Jahr zu Jahr weniger Ertrag ab. Ich möchte Eure Durchlaucht hiermit untertänigst um Erlaubnis bitten, einen Teil meiner Felder brach liegen zu lassen, um die Ernte insgesamt zu steigern.“ – Es entsteht eine Pause, in der Graf Wilhelm II. den Bauern mustert. Er winkt den nahebei stehenden Volkwart heran, der sich zum Grafen neigt und dann leise einige Worte mit ihm wechselt. Schließlich wendet sich Graf Wilhelm wieder an Bauer Erwin: „Die Erlaubnis sei erteilt, Landmann Erwin. Ihr werdet Dienstmann Volkwart jährlich von Euren Erträgen berichten.“ Bauer Erwins Gesicht leuchtet vor Freude, er verneigt sich dankend und tritt zurück. Dann winkt der Graf Gero von Lerchenwald mit der rechten Hand heran, als dieser zu sprechen beginnen will, gebietet ihm Graf Wilhelm jedoch mit erhobener Hand Einhalt. Der Graf wendet sich an Ritter Gisbert und an seine Tochter Avelin. Das Volk verharrt atemlos, während Geros Miene zunehmend finsterer wird.

Nach einer kurzen Zeit, die allen wie eine Ewigkeit vorkommen, wendet sich der Graf an Gero: „Nun, Gero von Lerchenwald. Ihr habt unser Ohr.“ – Gero holt tief Luft: „Mein Vater Hanto von Lerchenwald schickt mich. Er wünscht, dass ich als Euer Knappe Ausbildung erfahre. Mein Bruder Falk hier – er zeigt auf den etwa 7-jährigen Jungen, der noch immer auf der Bank sitzt – soll mein Page sein.“



Gero und Falk von Lerchenwald

„Nun“, setzt der Graf an, „Gero von Lerchenwald, bestellt Eurem Vater meine Genesungswünsche.“ – „Wie?“, entfährt es Gero, „mein Vater ist nicht krank.“ – „Hmh“, der Graf wendet sich an Falk. „Tretet vor, Falk von Lerchenwald.“ Falk klettert von der Bank herunter, schiebt sich die Ärmel hoch, die sogleich wieder über seine Hände herabrutschen, und eilt auf den Grafen zu, dann verbeugt er sich tief: „Wie kann ich Euch dienen, mein Herr?“ Ein Lächeln umspielt kurz die Lippen des Grafen. „Zeigt uns Eure Hände.“ Falk streckt ihm seine Hände entgegen. „Umdrehen.“ Falk dreht die Handflächen nach

oben. „Und jetzt schaut uns an.“ Falk blickt Graf Wilhelm in die Augen, die beiden halten den Blick einen Moment, bis der Graf die Stille unterbricht: „Gut, wir haben entschieden. Ihr sollt als Page in unsere Dienste treten, Falk von Lerchenwald.“ Er wendet sich an Gero: „Ihr hingegen, Gero von Lerchenwald, sollt zu Eurem Vater zurückreiten. Überbringt ihm unsere Grüße und unser Bedauern darüber, dass Ihr unseren Erwartungen nicht entspricht.“ Er wendet sich an seinen Dienstmann: „Volkwart, gebt dem jungen Lerchenwald ein entsprechendes Schreiben mit auf den Weg.“ Gero steht eine Weile fassungslos da. Als der Graf wieder in seine Richtung blickt, findet Gero in die Wirklichkeit zurück, deutet eine Verbeugung an und stapft mit unterdrückter Wut davon.

Es wird eine kurze Pause eingelegt, in der sich Graf Wilhelm erneut mit Ritter Gisbert bespricht. Ein Diener versorgt die beiden mit Getränken und auch das Volk isst und trinkt, jetzt etwas lauter schwatzend.

Dann geht die Verhandlung weiter: Abermals tritt ein Bauer vor und verneigt sich. „Mein Herr Graf, ich heiße Dieppelt und führe Anklage. Mein Nachbar Girnot ist ein Halunke. Und ein Trunkenbold. Vor fünf Tagen, es war der Abend vor Ostern kam er betrunken nach Hause und setzte sein eigenes Haus in Brand. Das Feuer konnte ich von meinem Haus aus sehen. Zwei Tage später fällte er Bäume auf dem mir anvertrauten Land, wohl um seine Behausung wieder



Bauer Dieppelt - Zeuge Bern – Fronbote Hender

aufzubauen. Ich stellte ihn zur Rede und er floh in den Wald. Seitdem versteckt er sich und wie Ihr seht, ist er auch hier nicht erschienen. Eine unerträgliche Missachtung Eurer Hoheit. Der Fronbote hat ihn geladen, ich habe es mit eigenen Augen gesehen. Aber Girnot ist das gleich. Ihr müsst ihn ächten, auf dass Gerechtigkeit herrsche.“ „Das sind schwere Anschuldigungen, Dieppelt“, entgegnet Graf Wilhelm. „Fronbote Hender, spricht Dieppelt wahr?“ Der Fronbote tritt vor: „Tatsächlich hat mich mein Herr Ritter Gisbert am Tiusdag beauftragt, Girnot zum Grafending zu laden und ich bin sofort losgeritten. Auf Gisberts Hof habe ich niemanden angetroffen. Außer einem Hund, der zwischen den noch schwelenden Trümmern des niedergebrannten Hofes herumstreunte.“ „Aber“, stammelt Dieppelt, „das ist nicht alles. Bern hier hat Girnot gesehen. Na los, Bern, sag es dem Herrn!“ Ein dürrer, buckliger Kerl mit geröteter Nase tritt vor, sich mehrfach verbeugend. „Als der Fronbote kam und nach Girnot rief, fing ich am nahen Bach einige Fische. Und nachdem er wieder davonritt, sah ich Girnot, wie er lachend aus seinem Versteck auftauchte und sich in den Trümmern zu schaffen machte. Mehr habe ich nicht gesehen.“ Er blickt zu Dieppelt, der ihm bestätigend zunickt.

Ritter Gisbert beugt sich zu Graf Wilhelm und während er zum Grafen spricht verengen sich dessen Augen. Dann wendet er sich an Dieppelt: „Euch soll Gerechtigkeit widerfahren, wenn es sich so zugetragen hat. Eine Entscheidung wollen wir auf später verschieben. Erst soll jemand noch einmal nach dem Rechten sehen.“ Er nickt Ritter Gisbert zu, der daraufhin mit Hartung spricht. Dieser schaut sich suchend um, sein Blick fällt und verhartet schließlich auf Euch. Hartung nickt, dann bahnt er sich einen Weg durch die Zuschauer auf Euch zu. „Wir müssen reden“, raunt er Euch zu, während er Euch mit einer Handbewegung zur Seite bittet, um etwas abseits der Menge im Schatten eines Zeltes zu sprechen.

Hintergrund: Der Kläger, Bauer Dieppelt, betreibt schon seit einiger Zeit Ehebruch mit Girnots Frau Otilge. Am Samstac vor Ostern lauert er Girnot auf und verletzt ihn schwer. Mit Otilges Hilfe bringt Dieppelt den Verletzten in einen kleinen Vorratsraum unter dem Haus und zündet dieses an. Die Bäume fällt Dieppelt selbst. Er bringt die falschen Anschuldigungen vor, in der Hoffnung, dass Girnot geächtet wird. Dann verlöre er nach Jahr und Tag sein Land und seine Ehe würde geschieden. Dieppelts Plan ist es, sich dann Girnots Land anzueignen und Otilge zu heiraten. Bern ist ein mit Alkohol bestochener falscher Zeuge und Trunkenbold. Tatsächlich war Bern am fraglichen Abend weder fischen noch in der Nähe des Bauernhofs. Stattdessen war er mit einem Trinkkumpan unterwegs und beide übernachteten sturzbesoffen in Dieppelts Scheune, wo dieser die beiden am nächsten Morgen fand. Graf Wilhelm II. misstraut der Anklage. Als Ritter Gisbert ihm sagt, dass Bauer Girnot ein anständiger Mann sei, will der Graf Klarheit. Ritter Gisbert soll zuverlässige Leute zu Girnots Hof senden, um die Sache vor Ort zu überprüfen. Ritter Gisbert schwebt vor, die Helden damit zu beauftragen.

Sollten die Helden Hilfe benötigen, um die Geschehnisse einschätzen zu können, empfehlen sich Proben auf Menschenkenntnis oder Hofkunde. Hofkunde lässt die Helden erkennen, dass Gero tatsächlich respektlos auftritt (7+), lediglich Bauer Erwin und Falk der höfischen Etikette genügen (11+), das Auftreten Dieppelts scheint zwar devot, wirkt aber etwas aufgesetzt (11+). Dies könnte jedoch auch auf Unsicherheit zurückzuführen sein. Mit Menschenkenntnis können sie erkennen: Bern ist ein Säufer (7+) und wirkt wenig überzeugend (11+), da er mehrmals den Blickkontakt zu Dieppelt sucht. Dieppelt wirkt wie jemand, der sich seine Worte genau überlegt, um nichts Falsches zu sagen (11+), um zu erkennen, dass er lügt, muss die Probe mindestens mit 31 gelingen. In Bezug auf den Grafen können die Helden seine Güte im Umgang mit Falk erkennen (7+), sein ehrliches Interesse an Erwins Bericht (7+) und seine eher gleichgültige Haltung der Etikette gegenüber (16+). Dass er Gero ablehnt, scheint tiefere Gründe zu haben (16+), hängt vielleicht mit dessen Vater Hanto zusammen (31+).

1.3.1 Der Auftrag

Hartung kommt sofort zur Sache: „Ritter Gisbert bittet Euch um einen Dienst. Der Graf will Klarheit in dieser Angelegenheit. Beide misstrauen der Anklage. Jemand muss den Kahlschlagplatz und den Hof des Beklagten in Augenschein nehmen. Werdet Ihr das tun?“

Sollten die Helden ablehnen oder um eine Belohnung verhandeln wollen, wird Hartung eine Augenbraue hochziehen. „Es ist Eure Entscheidung. Mag sie klug sein oder nicht. Was soll ich dem Grafen ausrichten?“

Bestehen die Helden auf Verhandlung, wird sie Hartung an den Grafen verweisen und dieser wird mindestens überrascht sein. Ritter Gisbert dürfte seine positive Sicht auf die Helden überdenken.

Wenn die Helden jedoch annehmen, wird ihnen Hartung eine Wegbeschreibung geben und sie zur Eile anhalten: „Folgt der Straße nach Süden, bis Ihr zu einer mächtigen Eiche gelangt. Kurz danach stoßt Ihr auf eine kleine Steinbrücke über einen Bach, der von Südwesten zur Arnefe fließt. Dieser Bach trennt die Grundstücke von Girnot und Dieppelt. Wendet Euch also nach Westen. Girnots Land liegt nördlich des Baches. In der Nähe des Baches sollte auch der Kahlschlagplatz zu finden sein. Eilt Euch. Der Graf benötigt Euren Bericht vor Sonnenuntergang.“



Hartung

1.3.2 Spuren und Hinweise

EP
3

Folgen die Helden dem Bachlauf nach Südwesten, gelangen sie zunächst an die **Kahlschlagstelle** auf der südlichen Bachseite, also auf Dieppelts Grund. Wenn die Helden die Stelle untersuchen, können sie mittels Aufspüren-Probe folgendes entdecken: Fünf Bäume wurden mit einer Säge gefällt, vier liegen noch an Ort und Stelle, der fünfte Baum fehlt (4+). Schleifspuren zeigen an, dass der fehlende Baum mit einem Pferd nach Süden abtransportiert wurde (7+).

Wenn die Helden **Girnots Hof** erreichen, ist das Wohnhaus abgebrannt, überall liegen Trümmer herum. In den Trümmern lässt sich ein Spalt im Boden ausmachen (Aufspüren 11+). Dieser führt direkt zum Kellerraum, in den Girnot eingesperrt wurde. Um das zu erkennen, müssen die Helden aber laute Geräusche verursachen, z.B. nach Girnot rufen oder ähnliches – so dass dieser mit schwacher Stimme um Hilfe rufen kann. Oder eine Aufspüren-Probe gelingt mindestens meisterlich (16+). Dann können die Helden feststellen, dass der Spalt tatsächlich ein kleines Loch in einer Bodenluke ist, durch die man eigentlich in den Kellerraum gelangen könnte. Leider liegen an dieser Stelle so viele herabgestürzte Trümmer und Holzbalken, dass es aussichtslos erscheint, den Eingesperrten noch vor Sonnenuntergang zu befreien.

Im Gespräch mit Girnot erfahren die Helden, dass er verletzt ist und seit einigen Tagen ohne Essen ausharrt. Er erinnert sich dunkel, dass ihn abends jemand überfallen hat, er weiß jedoch nicht, wer das gewesen ist. Er streitet ab, betrunken gewesen zu sein (war er tatsächlich nicht) und sein Haus in Brand gesetzt zu haben. Er weiß auch nicht, wie er in den Vorratsraum gekommen ist. Er wählte sich bereits tot, als das Haus über ihm brannte, doch herabstürzende Trümmer hätten wohl den Hofbrunnen getroffen und irgendwie sei davon Wasser in seinen Kellerraum geflossen. Das habe sein Leben gerettet. (Er konnte sich gegen das Feuer durch Untertauchen und Benässen schützen und hatte später zumindest ausreichend Trinkwasser.) Girnot vermutet, dass man durch den Brunnen zu ihm gelangen könne, er selbst kann aber sein rechtes Bein nicht bewegen und deshalb den Weg umgekehrt nicht wählen.



Girnot

Girnots Vermutung ist korrekt. Der Brunnen wird von einer unterirdischen Wasserader gespeist, trocknet deshalb auch nicht aus. Eine Brunnenwand ist teilweise eingestürzt, so dass knapp unterhalb des Wasserspiegels eine Öffnung entstanden ist, die wundersamerweise nach wenigen Metern in den Kellerraum führt, in dem es ebenfalls zu einem Wandeinbruch kam (Zufälle gibt's).

Die Helden müssen Girnot nicht zwingend selbst retten, wenngleich es ihren Ruf verbessern würde. Sie können auch mit den gesammelten Informationen nach Turre zurückkehren und dort Bericht erstatten. Ritter Gisbert wird dann einen Rettungstrupp aussenden und Dieppelt wird vom Kläger zum Angeklagten.

Eine Rettung über den Brunnen ist jedoch möglich. Dazu muss ein Held in den Brunnen klettern (4+ mit Seilsicherung, 11+ ohne Hilfe) und dann einen schmalen Gang durchtauchen (Schwimmen 7+). Misslungene Kletternproben führen zum Sturz in den Brunnen und zu entsprechenden Verletzungen. Eine gescheiterte Schwimmenprobe führt zu schweren Verletzungen und womöglich zu Panik (Selbstbeherrschung 7+). Panik raubt dem Helden einen Würfel für die nächste Schwimmen-Probe usw. Es kann also extrem gefährlich werden und der Meister sollte überlegen, welche Auswege es gibt (Mythospunkte für legendäre Lebensrettung einsetzen oder unter Erleiden kritischer Verletzungen letzte Kraftreserven mobilisieren, so dass der Held schließlich hustend und spuckend im Kellerraum auftaucht, den Beinathetod ins Gesicht geschrieben.) Klug wäre es, ein Seil mitzuführen, an dem man erstens in Notfällen zurückgezogen werden kann und mit dem man zweitens auch den verletzten Girnot durch den gefluteten Gang ziehen kann. Girnots rechtes Bein ist am Oberschenkel gebrochen und seine rechte Handfläche verbrannt, als er sich vor herabfallenden brennenden Trümmern schützte. Außerdem hat er eine merkwürdige Schnitt- oder Risswunde auf der linken Wange.

Weitere Hinweise lassen sich auf **Dieppelts Hof** finden. Einerseits führen die Spuren des abtransportierten Baumes direkt dorthin und der Baum liegt – bereits entastet und geschält – neben Dieppelts Scheune. Andererseits hält sich auch Otilge, Girnots Frau, hier auf und führt den Haushalt, das heißt, die Helden können sich womöglich summend beim Kochen antreffen.



Otilge

Otilges Erklärung wird sein, ihr Mann habe doch mit dem Fällen der Bäume Unrecht getan und sie habe es wieder gutmachen wollen.

Dieppelt behauptet, er hätte Otilge aus Mildtätigkeit bei sich aufgenommen. Den Baum habe er zu sich abtransportiert, weil es ja ohnehin seiner sei.

Begegnet Otilge Girnot, bricht sie schnell zusammen. Sie gesteht den Ehebruch mit Dieppelt und auch ihre Beteiligung am Mordversuch (Sie half Dieppelt, den bewusstlosen Girnot in den Kellerraum zu schleppen).

Dieppelt hingegen versucht, standhaft zu bleiben. Er wird, wenn nichts mehr hilft, Otilge beschuldigen und sein Verhalten mit einem Zauber erklären, den Otilge über ihn gelegt habe.

Ein weiterer Hinweis für seine Schuld ist Girnots Gesichtswunde. Sie passt zu Dieppelts Kupfering, den er an der rechten Hand trägt.

Auch Bern, der falsche Zeuge, knickt unter Druck ein. Er kann betrunken hinter einem Zelt auf dem Festplatz in Turre gefunden werden. Er ist in Begleitung seines Trinkkumpans, der Dieppelt als denjenigen erkennt, der sie aus seiner Scheune gejagt habe. (Nach der Tatnacht, in welcher beide besoffen waren.)

1.3.3 Das Ende der Verhandlung

Gelingt den Helden die Rückkehr vor Sonnenuntergang, ist das Grafengericht noch nicht beendet. Je nachdem, was die Helden berichten, kann es zu unterschiedlichen Urteilssprüchen kommen.

Falls sie die **Version Dieppelts bestätigen**, wird Graf Wilhelm Girnot in Abwesenheit verfesten. (Eine Verfestung ist wie eine Ächtung, mit dem Unterschied, dass sie auf den Gerichtsbezirk beschränkt ist und nicht für das ganze Reichsgebiet gilt. Der Verfestete darf nicht klagen, weder Zeuge noch Fürsprecher sein und niemand darf ihm Obdach gewähren oder Speis und Trank anbieten. Nach Jahr und Tag verliert er all seinen Besitz und seine Ehe wird aufgelöst. Wird er in dieser Zeit vor Gericht gebracht, ist er mit dem Tode zu bestrafen.

Gelingt es den Helden, die **wahren Umstände** aufzuklären, ist Girnot zunächst entlastet. Sollten die Helden oder Girnot umgekehrt Anklage erheben, werden Dieppelt und Otilge verurteilt. Für Dieppelt bedeutet das, dass er für den Ehebruch zu kastrieren ist, für die falsche Anklage soll er seine Zunge verlieren und für die Brandstiftung wird er selbst dem Feuer übergeben. Otilge wird für den Ehebruch zum Lebendigbegraben verurteilt und der falsche Zeuge Bern soll seine Zunge verlieren.

2 Tag der Urteile



Fran, der Henker

Der folgende Tag (10.4.) beginnt mit den Vorbereitungen zur Vollstreckung der gestern gefällten Urteile. Schon frühzeitig versammeln sich Schaulustige am Richtplatz nördlich von Turre in der Nähe des beginnenden Sumpfes. Fran, der Henker steht nahebei und bereitet seine Werkzeuge vor. Die Menge hält Abstand zu ihm, aus Furcht, Respekt, Ekel oder Abneigung. Eine grobe hölzerne Bank ist aufgestellt, ein Holzpfahl steckt im Boden. Auch eine Grube ist ausgehoben. *Durch ihre Abwesenheit am Vortag haben die Helden die Rechtsprechung im Falle Runalds verpasst. Der Gastwirt wurde zum Tode durch Enthaupten verurteilt.* Es herrscht eine angespannte Vorfreude auf das Spektakel der Hinrichtung. Gaukler spielen verschiedene Hinrichtungsarten vor und erhalten Applaus in Form von Kreischen, angeekelten und belustigten Gesichtern. Graf Wilhelm gibt schließlich das Zeichen zur Vollstreckung der Urteile.

Als erstes wird Otilge, die Ehefrau Dieppelts verurteilt. Sie trägt ein einfaches Kleid aus grobem grauem Stoff und steht mit gesenktem Kopf neben einem hölzernen Sarg.

Hender, der Fronbote spricht: „Otilge, Frau von Dieppelt aus Turre, Euch widerfährt nun Recht für begangenen Ehebruch.“

Noch bevor der Henker sie berührt, steigt sie wie in Trance in den Sarg und legt sich rücklings hin. Der Henker legt den Sargdeckel (drei quer vernagelte Bretter) auf den Sarg und treibt mit wuchtigen Hammerschlägen Nägel in den Rand. Danach wird der Sarg in eine Grube hinabgelassen und zugeschaufelt. Aus dem Sarg klingt Otilges helle Stimme, die ein Ave Maria singt.

Danach wird Dieppelt vorgeführt. Das anwesende Volk verhöhnt ihn, lacht ihn aus und bespuckt ihn. Dieppelt weint und fleht um Erbarmen. Der Henker zeigt die Instrumente: im ersten Fall eine Zange, ein kleines Messer und ein glühendes Eisen.

Der Fronbote spricht: „Dieppelt aus Turre, Euch widerfährt nun Recht für begangene Verleumdung.“

Daraufhin greift der Henker mit seiner behandschuhten Hand um Dieppelts Kiefer, drückt ihm die Wangen nach innen, um seinen Mund zu öffnen. Mit der Zange greift er sich seine Zunge und sperrt gleichzeitig den Mund. Die Rechte hat er nun frei, um sich das Messer zu greifen und Dieppelts Zunge abzuschneiden. Dabei spritzt reichlich Blut und Dieppelt gibt gurgelnde Schreie von sich. Ein glühendes Eisen verschließt zischend die Blutung.

Dieppelt wird ohnmächtig. Man lässt ihn eine Weile liegen, während der Henker die weiteren Werkzeuge richtet.

Dann wird Dieppelt mit kaltem Wasser übergossen. Als er wieder zu sich kommt, ist er bereits rücklings auf einer Holzbank gefesselt, seine Hosen sind herabgelassen.

Abermals zeigt der Henker die Instrumente: ein größeres Messer und das glühende Eisen.

Der Fronbote spricht: „Dieppelt aus Turre, Euch widerfährt nun Recht für begangenen Ehebruch.“

Der Henker greift fest in Dieppelts Schritt, hebt das Messer und kastriert ihn. Dieppelt schreit dumpf und fällt abermals in Ohnmacht, als die Wunde mit dem glühenden Eisen verödet wird.

Nun wird Dieppelt an einen Holzpfahl gebunden und erneut mit kaltem Wasser geweckt. Es sind mehrere Eimer erforderlich. Dann wird bereitliegendes Holz und Stroh zu seinen Füßen aufgeschichtet.

Der Henker zeigt der Menge eine Pechfackel.

Hender, der Fronbote spricht erneut: „Dieppelt aus Turre, Euch widerfährt nun Recht für begangene Brandstiftung.“

Der Henker entzündet das Stroh zu Dieppelts Füßen. Das Feuer greift schnell auf das trockene Holz über und bald steht der wiederum dumpfe Schreie ausstoßende Dieppelt in Flammen.

Schließlich ist Runald an der Reihe. Es fällt ihm schwer aufrecht zu bleiben, immer wieder knicken ihm die Knie ein. Er weint, fleht ebenfalls um Gnade und nässt sich ein, als er den Richtplatz erblickt. Er wird zur Holzbank geführt, auf der schon Dieppelt gerichtet wurde. Dort wird er bäuchlings angebunden und der Henker zeigt dem Volk seine Henkersaxt.

Der Fronbote spricht: „Runald von Berchem, Euch widerfährt nun Recht für begangenen Mord, Raub und Friedensbruch.“

Der Henker hebt die Axt weit über den Kopf und enthauptet Runald mit einem Schlag.

Sollte es noch überlebende und gefasste Räuber aus Baltzers Bande geben, droht ihnen das gleiche Schicksal.



Runald

Danach wird der Richtplatz den Krähen überlassen und die Menge verzieht sich zurück nach Turre.

2.1 Festlichkeiten

Auf dem Festplatz südlich des Dorfes haben Händler ihre Marktstände aufgebaut, Bänkelsänger **Ansgar von Maastricht** gibt wieder sein Lied über Kaiser Friedrich Barbarossa, der heldenhaft gegen die Heiden gekämpft habe und vom Verfall der Sitten angeekelt verschwunden sei, zum Besten.

Mittags kann man beobachten, wie **Gero von Lerchenwald** aufgebracht eine Dirne verprügelt und dann davonrauscht. Ein Zeuge kann berichten, die Dirne habe ihn gefragt, ob er denn nun schon Ritter geworden sei, woraufhin er direkt zugeschlagen habe und es drei erwachsene Männer gebraucht habe, ihn davon abzuhalten, das Mädchen totzuschlagen.

Nachmittags werden wieder die bereits aus dem ersten Abenteuer „Marktspiele“ bekannten Wettbewerbe ausgetragen, an denen die Helden teilnehmen können.



Ansgar von Maastricht

2.1.1 Armdrücken



Großer Konstantin und Langer Ludow

Die Helden können an weiteren Wettbewerben teilnehmen: Faustkampf gegen den Großen Konstantin (Groß, kräftig, mit Ohrring, lederne Armbänder) oder Armdrücken gegen den Langer Ludow. Beide Kämpfer werden von einem Ausrufer angepriesen. Zur Teilnahme muss ein Einsatz gezahlt werden: mind. 1 Pfennig fürs Armdrücken und mind. 5 Pfennig für den Faustkampf. Dem Gewinner wird der doppelte Einsatz ausbezahlt.

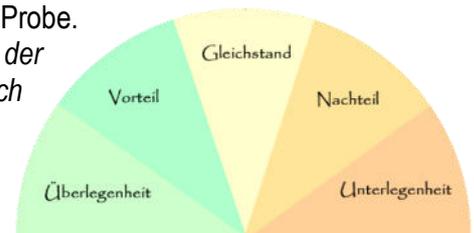
Beim **Armdrücken** werden vergleichende Proben auf **Kraft** durchgeführt. Wer eine Probe gewinnt, verändert die Armstellung um eine Position zu seinen Gunsten.



Der Unterlegene darf jedoch gehalten, indem er mehrere Würfel addiert. Pro zusätzlichem Würfel verliert er allerdings einen Physispunkt und einen Würfel für die nächste Probe.

Wichtig: Der Einsatz von „Rettungswürfeln“ kann die Niederlage in der aktuellen Runde nicht in einen Sieg umwandeln, man kann lediglich bewirken, dass die momentane Armstellung unverändert bleibt.

Insgesamt sind sieben Positionen möglich: Sieg - Überlegenheit - Vorteil - Gleichstand - Nachteil - Unterlegenheit - Niederlage.



Gleiche dürfen addiert werden oder sie verändern die Armstellung um mehrere Positionen. Bsp.: Eike würfelt 7,7,7: Er kann nun mit 7, 14 oder 21 drücken - es ist auch möglich, mit 7 zu beginnen und dann zu erhöhen, wenn der Gegner kräftiger drückt. Sein Gegner Bram würfelt 9.

Eike gewinnt mit 14 und da er noch eine 7 übrig hat, verändert er die Armstellung um zwei Positionen zu seinen Gunsten.

2.1.2 Faustkampf

Beim **Faustkampf** werden Proben auf die **Basis-Kampfkunst** abgelegt. Rüstung darf nicht getragen werden. Ein Kämpfer gewinnt, wenn sein Gegner aufgibt oder nicht mehr kämpfen kann. Der Große Konstantin ist nicht der beste Kämpfer, er teilt aber mächtig aus (PTS: W12) und wird nicht freiwillig aufgeben.



Zum Kampfablauf vgl. Kapitel 5, Kampf, S. 30 ff. Hier die wichtigsten Regeln kurz zusammengefasst:

1. Synchrones Würfeln

Führe synchron mit den anderen Kämpfern Deinen Kaskadenwurf durch, d.h. jeder wirft seine Würfel einmal, prüft und wirft erst dann zusammen mit den anderen erneut. Versuche, Gleiche und Folgen zu bilden. Gleiche sind besser. Wenn Du mit Deinem Ergebnis zufrieden bist, kannst Du ansagen, dass Du initiativ werden willst. Dann müssen alle anderen Kämpfer das Würfeln stoppen.

2. Initiative: Angriff

Wenn Du angreifst, kannst Du mit allen Würfeln Deiner Würfelgruppe (Gleiche und Folgen) angreifen. Jeder Würfel stellt ein eigenes Angriffsmanöver dar. Wenn Du Gleiche hast, erhöht sich ihr Wert (nur für den **Kampf**, nicht für die Bildung der Würfelgruppe!) um die Anzahl der Gleichenwürfel (aus 12,12 wird 14,14, aus 10,10,10 wird 13,13,13). Tipp: Greife zunächst nur mit Gleichen an und setze Folgen erst ein, wenn Dein Gegner alle Gleichenangriffe abwehren kann.

3. Verteidigung

Als Verteidiger musst Du alle Angriffsmanöver des Angreifers abwehren, wenn Du einen Treffer vermeiden willst. Du kannst Gleiche addieren, um mehrere Angriffe des Gegners abzuwehren, wenn die Gleichensumme mindestens so hoch ist wie die Summe dieser Angriffe. Reicht Deine Würfelgruppe nicht aus, um alle Angriffe abzuwehren, darfst Du Rettungswürfel einsetzen (Würfel außerhalb der Würfelgruppe). Pro Rettungswürfel verlierst Du in der nächsten Kampfphase einen Würfel.

4. Konter

Gelingt Deine Abwehr ohne Rettungswürfel, kannst Du einen Konterangriff starten, wenn Du noch Würfel in Deiner Würfelgruppe übrig hast. Der Angreifer wird dann zum Verteidiger und muss mit seinen verbliebenen Würfel auskommen, meist sind das nur Rettungswürfel.

5. Treffer

Kann der Verteidiger mindestens einen Angriff nicht abwehren, erzielst Du einen Treffer. Du kannst ALLE Gleiche und noch nicht verwendete Folgen einsetzen, um die Anzahl der Schadenswürfel zu erhöhen. Der Schadenswurf ist ein **Einzelwurf**.

Die Trefferstärke ergibt sich aus der Höhe der Schadenswürfel (Jeder Würfel wird gewertet):

Schadenswürfel	1-10	11-20	21+	Tria (3 Gleiche): Initiativebonus+1	Pente: In +2, Schaden*2
Trefferstärke	leicht	schwer	kritisch	Tessera/2er Tria: In +1 / entwaffnen	Exi: In +3, Schaden*3; TS: +6W20

Gleiche dürfen addiert werden

Name: Der Große Konstantin				Glückszahl: 13		Name: Der Lange Ludow				Glückszahl: 16					
Eigenschaft / Fertigkeit		FkW	W	PTS	Eigenschaft / Fertigkeit		FkW	W	TS						
Basis-Kampfkunst		11	4W12	W12	Kraft		15	4W20	W8						
Physis	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Physis	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2.1.3 Tossen



Im bereits sumpfigen Gebiet östlich der Festwiese ist ein dicker Baumstamm in etwa 1 Meter Höhe aufgebockt. Zwei Kontrahenten treten hier in mehreren Runden gegeneinander an und versuchen sich gegenseitig vom Baumstamm zu stoßen. Dazu halten sie eine zwei Meter lange Holzstange in Händen. Wer sich länger auf dem Baumstamm halten kann, erhält einen Punkt. Nach jeder Runde - also nach jedem Abgang eines Wettkämpfers - treten die Gegner an ein großes Holzfass heran, auf dem für jeden ein Becher Wein bereit steht, den sie in einem Zug trinken müssen.

Man kann rein zur Unterhaltung der Zuschauer antreten, es ist aber auch möglich, um Geld zu spielen. Dann setzt jeder Kontrahent in der ersten Runde 1 Pf., in der zweiten 2 Pf., in der dritten 3 Pf. usw. Der Gewinner erhält den ganzen Einsatz.

Pro Runde findet eine vergleichende Probe auf **Akrobatik** (Siebwurf) statt, gefolgt von einer **Zechen**-Probe (Einzelwurf). Es gewinnt derjenige, der am längsten durchhält oder nach sieben Runden die meisten Punkte gesammelt hat.

Zechen: Der zu erzielende Mindestwert der Zechenprobe beträgt 4, falls es das erste alkoholische Getränk des Tages ist. Dieser Wert erhöht sich pro „Getränkeportion“ um 1.

Besonderheit: Der Mindestwert muss mit zwei Würfeln erreicht werden, die aber keine Gruppe (Gleiche oder Folgen) bilden müssen. Die Probe scheitert, wenn der Mindestwert gar nicht oder nur mit einem Würfel erreicht wird.

Scheitern der Probe mit einem Würfel: Verlust eines Physis- oder Psychepunkts nach Wahl des Zechers. Scheitern der Probe mit beiden Würfeln: Verlust je eines Physis- und Psychepunkts.

Die komplette Leerung einer Physis- oder Psychezeile: Würfelmalus von 1 und Selbstbeherrschungsprobe (Einzelwurf); bei Scheitern muss sich der Zecher übergeben (vgl. Regelbuch 7.3 Zechen, S. 47f.)

Es ist auch möglich, dass die Helden erst einmal eine Runde ohne Geldeinsatz spielen und dann zu einer Runde mit Einsatz herausgefordert werden.

2.1.4 Abendlicher Tanz

Avelin, die Tochter des Grafen, steht im Mittelpunkt des Interesses von Ritter Gisbert. Er scherzt mit ihr und fordert sie mehrmals erfolgreich zum Tanz auf. Was der Graf davon hält, ist nicht herauszufinden. Er scheint seiner Tochter zu vertrauen.

Die Helden können auch beobachten, wie Gero von Lerchenwald in einer dunklen Ecke mit einem heruntergekommenen Mann spricht. Sowohl Gero als auch der „Landstreicher“ (Hantsch) sind später nicht mehr auffindbar.



Hantsch

Die Helden können zur Musik von Ansgar selbstverständlich ebenfalls das Tanzbein schwingen.

3 Ein neuer Auftrag



Am Morgen des 11. April 1192 können die Helden erfahren, dass Graf Wilhelm zur Mittagszeit nach Osten aufbrechen wird. Bei den abschließenden Wettbewerben des Grafending wird er daher nur noch vormittags zugegen sein. Ritter Gisbert gelingt es nicht ganz, seine Enttäuschung zu verbergen (Menschenkenntnis 11+), denn für den frühen Nachmittag ist ein spontaner Buhurt angesetzt und er hat gehofft, dass Avelin ihm zuschauen wird. Vormittags finden neben dem bekannten Tossen auch Ringstechen und Rolandreiten statt, an denen auch die Helden teilnehmen können.

Falk will beim Tossen mitmachen, was ihm zunächst nicht gestattet wird. Ritter Gisbert erteilt schließlich die Erlaubnis und Falk stellt sich sehr geschickt an. Heimlich lässt Ritter Gisbert Falks Wein mit Traubensaft verdünnen (Achtsamkeit 7+). Bei einem Sturz vom Baumstamm bleibt Falk an einem kleinen Astrest hängen und zerreißt sich das Hemd. Man sieht, dass er vernarbte Stellen auf dem Rücken hat. Darauf angesprochen wird Falk antworten: „Ach, das sind nur Merkhilfen. Gero und mein Vater Hanto haben sie mir verpasst, damit ich stets daran denke, Aufgaben schnell zu erledigen.“

Zur **Mittagszeit** kann man Graf Wilhelm II. mit Ritter Gisbert beim Gespräch beobachten. Ritter Gisbert nickt mehrere Male und verbeugt sich abschließend. Er verabschiedet sich auch von Avelin mit einer Verbeugung, während ihr Blick lächelnd auf ihm ruht. Dann bricht der Graf mit seinem Gefolge auf und reitet Richtung Berchem.

Während dieses Gesprächs erteilt Graf Wilhelm II. Ritter Gisbert zwei Aufträge:

Erstens soll er Falk von Lerchenwald vorübergehend zum Pagen ausbilden.

Zweitens: Unter der bei den Räubern sichergestellten Beute befinden sich auch vier Taschen mit acht kostbaren Büchern. Aus dem Begleitschreiben geht hervor, dass es sich dabei um die Spende einer Edelfrau an ein Kloster in der Nähe von Mainz handelt - dort stammt sie her. Sie hat erfahren, dass ihr Ehemann während seiner Kreuzzugsteilnahme gefangen genommen wurde und will mit der Spende die Kirchenmänner darum bitten, besonders inbrünstig für die Rückkehr ihres Mannes zu beten. Ritter Gisbert soll die Bücherspende (*siehe Anhang*) sicher ins Kloster nach Mainz bringen und dort mit dem Abt klug verhandeln. Da der Graf diese Aufgabe Ritter Gisbert persönlich erteilt hat, kann dieser nicht seinen Vertrauten Hartung schicken, sondern er muss selbst reisen.

Am späten **Nachmittag** wird Schneidermeister Cünel den Helden ihre neue Garderobe überreichen. Und er wird äußerst erfreut sein, wie gut sie darin aussehen. Das wird er auch mehrmals erwähnen.

Abends bittet Hartung die Helden zu einem Gespräch mit Ritter Gisbert und macht Andeutungen in Bezug auf den Gesprächsinhalt. „Möglicherweise bittet Euch Ritter Gisbert um Eure Begleitung. Bedenkt, dass dies eine besondere Ehre darstellt, und wählt Eure Worte mit Bedacht, falls Ihr ablehnen wollt. Ich selbst war damals durchaus erpicht darauf, eine Anstellung als Söldner zu erhalten und Ihr könnt Euch meine freudige Überraschung nicht groß genug ausmalen, als mir Ritter Gisbert sogar anbot, sein Dienstmann zu werden. Etwas Besseres hätte mir nicht widerfahren können.“

Das Gespräch findet in der Wohnhalle Ritter Gisberts statt. Als weitere Personen sind anwesend: Gisberts Vertrauter Hartung, Knappe Eberlin, der in Decken gehüllt vorm brennenden Kamin sitzt und ein heißes Gebräu zu sich nimmt, die fast blinde Heilerin Mechthild kommt im Verlauf des Gesprächs herein und bringt Eberlin einen stark würzig duftenden Brei.

Ritter Gisbert eröffnet den Helden seine Situation. Unter dem sichergestellten Beutegut befinden sich vier Taschen mit acht kostbaren Büchern. Dem Begleitbrief konnte entnommen werden, dass es sich um eine Stiftung an das Benediktiner-Kloster auf dem Jakobsberg (das sogenannte Jakobskloster) nahe Mainz handelt. (Auf Nachfrage oder später während der Reise ist zu erfahren, dass die Stifterin eine gewisse Freifrau Agnise aus Mainz ist, die mit ihrem Manne Volkwin nach Aachen gezogen ist. Da sie die Nachricht



erhielt, ihr Mann sei während seiner Teilnahme am Kreuzzug gefangen genommen worden, will sie dem Kloster ihrer Heimat die Bücher spenden, so dass dort besonders inbrünstig für die Rückkehr ihres Mannes gebetet wird. Da Agnise nur Deutsch spricht, hat sie außer einem erkennbar religiösen Buch sieben Bücher in deutscher Sprache ausgewählt, die ihr selbst gut gefallen. Ob sie damit im Kloster punkten kann, ist mehr als fraglich.) Der Graf hat Ritter Gisbert den Auftrag erteilt, die Bücher zum Kloster zu bringen und mit dem Abt „geschickt zu verhandeln“ was die Belohnung betrifft. Ritter Gisbert befindet sich nun in der schwierigen Situation, dass er nicht genug Mannen hat, um sowohl den Auftrag des Grafen zu erfüllen, als auch die Region Turre zu verwalten. Hartungs Sohn Wulfhart (17) soll während Gisberts Abwesenheit nach dem Rechten sehen. Knappe Eberlin ist gesundheitlich angeschlagen und daher nicht reisefähig, auch er soll zurückbleiben und Wulfhart unterstützen. Hartung soll Gisbert begleiten, ebenso sein Schmied Grimfried, zudem soll der siebenjährige Falk auf Geheiß Graf Wilhelms II. Ritter Gisbert unterstützen und mit auf Reise gehen. Ritter Gisbert habe überlegt, ob er die Helden anheuern solle, doch sei ihm nicht wohl beim Gedanken unterwegs evtl. verhandeln zu müssen, er brauche zuverlässige Unterstützung für die gesamte Reisedauer. Er bietet den Helden daher an, in seine Dienste zu treten, was sie stärker an ihn binden würde - immerhin kann er ihnen dann Befehle erteilen. Wenn die Helden dies wünschen, würde er sie nach Erfüllung des Auftrags in Mainz wieder aus seinen Diensten entlassen. Nehmen die Helden an, müssen sie einen Treueeid leisten.



Reisegruppe: Ritter Gisbert, Hartung, Grimfried, Falk



Wulfhart, Eberlin, Mechthild

4 Der Weg nach Köln

Am Soldag (Sonntag), den 12. April besucht Ritter Gisbert mit Hartung, Grimfried, Falk, Wulfhart und Mechthild den Gottesdienst in der Turrer Kirche. Mechthild ist auf dem Weg bei Grimfried eingehakt, der sie sicher geleitet. Direkt anschließend soll die Reise beginnen, das Tagesziel ist das etwa 30 bis 35 km entfernte Köln. Um die Reisegeschwindigkeit hoch und die Zollaussgaben niedrig zu halten, verzichtet Ritter Gisbert auf ein Fuhrwerk, stattdessen werden Proviant, Lagerausrüstung und Werkzeug auf drei Lastpferden verteilt. Gisbert reitet auf seinem Pferd Balmung, Hartung auf Warod. Alle anderen müssen laufen – sofern die Helden selbst keine Pferde besitzen.

Kurz vor dem Aufbruch berichtet Hartung, dass von den im Räuberlager sichergestellten Waffen mehrere verschwunden sind – vor allem Armbrüste und Keulen. [Anmerkung: Die Diebe sind Gero und dessen neuer Freund Hantsch.]



Ritter Gisbert besieht sich den Tatort, einen an die Stallungen grenzenden Lagerraum, leider können keine hilfreichen Erkenntnisse gewonnen werden. Spuren sind – falls überhaupt erkennbar – zu undeutlich und von den Bewohnern weiß niemand etwas Verdächtiges zu berichten. Schließlich beauftragt er Wulfhart, der Sache nachzugehen, da er selbst nicht länger zögern will.

4.1 Ein Überfall



Nachdem die Reisenden Berchem passiert und wieder die alte Römerstraße erreicht haben, gelangen sie nach kurzer Zeit an die Stätte eines Überfalls: Auf dem Weg liegen zahlreiche Leichen, vier davon tragen die gelben Wappenhemden des Grafen, alle anderen zählen zum unbewaffneten Gefolge des Grafen. Blutspuren finden sich massenhaft am Boden, die Rinden mehrerer Bäume am Wegesrand sind beschädigt, Armbrustbolzen liegen verstreut herum. (Die Schützen waren wohl nicht allzu treffsicher.)



Hintergrund: Der Übeltäter ist Gero von Lerchenwald. Er kann die Zurückweisung des Grafen nicht verwinden und will ihn mit Gewalt dazu zwingen, ihn in seine Dienste zu nehmen.

Hantsch ist der Anführer einer kleinen Gruppe von sieben Gesetzlosen, die hierher kamen, um sich Runalds bzw. Baltzers Bande anzuschließen. In Turre erlebte Hantsch nicht nur das Ende der Räuberbande, sondern auch den Auftritt Geros – vor allem Geros Wut weckte sein Interesse. Hantsch sprach Gero an, und machte sich geschickt dessen Unmut zunutze. Er will durch den Überfall auf den Grafen reiche Beute machen, die Schuld aber Gero in die Schuhe schieben. Die Aussichten stehen nicht schlecht, da es viele Zeugen gibt, welche die Auseinandersetzung zwischen Gero und Graf Wilhelm II. beobachteten. Für Hantsch ist klar, dass der Graf und sein Gefolge nicht überleben dürfen. Gero hält sich aufgrund seiner adligen Herkunft für den Anführer, doch hören die Schergen auf Hantschs Kommando, dem Geros Absichten völlig gleichgültig sind. Zunächst gibt Hantsch aber vor, Geros Befehlen zu folgen.

Nach dem Überfall nehmen sie Graf Wilhelm II. und seine Tochter Avelin gefangen. Die übrigen Gefolgsleute werden getötet, obwohl sie verletzt sind oder sich ergeben haben. Die Banditen raffen eilig alle möglichen Wertgegenstände zusammen, fesseln ihre Gefangenen und fahren mit ihnen im gräflichen Wagen (in dem sich auch die Goldtruhe befindet) nach Osten.

Als sie auf halber Strecke das Kloster Königsdorf erreichen, gelingt es ihnen, unter Vorspiegelung, den verletzten Grafen gefunden zu haben, Einlass zu erhalten. Gero verhandelt am Tor mit einer Nonne, wird dabei schließlich von Hantsch harsch unterbrochen: Die Nonne solle ihm die Wertsachen des Klosters zeigen. Es kommt zum Streit zwischen Hantsch, Gero und der Nonne. Als sie das Tor schließen will, wird sie von Hantsch erschlagen, einige Nonnen werden Zeugen und suchen schreiend das Heil in der Flucht, während Hantschs Mannen das Kloster stürmen. Einige Nonnen verbarrikadieren sich im Kapitelsaal. Gero gelingt es, sich mit dem an den Händen gefesselten Grafen und Avelin in der Küche zu verschanzen, während die Räuberbande im Kloster wütet. Mobiliar wird zerschlagen; die beiden mit Gottesdienst und Seelsorge betrauten Mönche des Klosters werden erschlagen und eine Nonne wird gefangen und mehrfach vergewaltigt. Sie nimmt sich kurz darauf selbst das Leben.

4.2 Die Befreiung



Die Aufgabe ist klar: Die Helden müssen den Spuren folgen, was problemlos möglich ist. Beim Kloster angelangt, müssen sie in dieses eindringen, die acht Banditen und Gero besiegen und Graf Wilhelm II. nebst seiner Tochter befreien.

Dabei sollte es in jedem Fall dazu kommen, dass Gero von einem Helden getötet wird! Wenn sich dazu kein Held bereifindet, wird es Ritter Gisbert tun. *In der Folge wird Geros Vater Hanto von Lerchenwald mit einigen Gefolgsleuten aufbrechen und die Helden verfolgen, um den Tod seines Erstgeborenen zu rächen.*

Zum Aufbau des Klosters: Die mittelalterlichen Klöster sind in der Regel einheitlich aufgebaut. Das Zentrum bildet der Kreuzgarten, der vom überdachten Kreuzgang umgeben ist. Der Kreuzgang dient den Mönchen oder Nonnen als eine Art Wandelgang, in dem sie meditieren, lesen oder auch miteinander reden. Nördlich schließt sich die nach Osten ausgerichtete Klosterkirche an. Im Osten befinden sich an die Kirche anschließend der Kapitelsaal im Erdgeschoß und das Dormitorium (der Schlafsaal) im Obergeschoß. Vom Dormitorium gibt es meist einen direkten Zugang zur Kirche. Im südlichen Ostflügel sind häufig die Bibliothek (Erdgeschoß) und das Skriptorium (die Schreibstube – Obergeschoß) untergebracht. Im Südflügel befinden sich die Küche im Osten und der Speisesaal im Westen. Im Westflügel werden die Gäste untergebracht, bisweilen gibt es dort auch eine Versorgungsstation für Kranke und Verletzte. Das Gästehaus ist vom übrigen Klosterbereich getrennt, damit der Klosteralltag nicht gestört wird.

Dieser in sich geschlossene Bau wird in den Außenanlagen oft von einem Gemüsegarten, Ställen für Schafe, einem Karpfenteich, einem Taubenschlag, einer Scheune, einem Friedhof und einer Schmiede mit Stallungen für Pferde umgeben. Die Gesamtanlage ist ebenfalls bewehrt, das heißt mit einer Mauer umgeben. Das Klostertor beim Pförtnerhäuschen liegt üblicherweise im Westen, so dass die Gäste auch direkt ins Gästehaus gelangen.

Der innere Klosterbereich ist den Mönchen und Nonnen vorbehalten, während im äußeren Klosterbereich üblicherweise Laienbrüder und -schwestern arbeiten.

Nach der Befreiung des Grafen, seiner Tochter Avelin und den Nonnen, verbringen die Helden die Nacht im Kloster. Am Morgen beginnen die Nonnen damit, die Schäden zu beseitigen. Priorin Magdalena bittet Graf Wilhelm, schnellstmöglich Abt Dietrich vom Pantaleonkloster in Köln zu benachrichtigen, damit dieser Hilfe schickt.

Graf Wilhelm II. erhebt erfolgreich Einspruch. Er wird zusammen mit seiner Tochter im Kloster bleiben, bis Hilfe eintrifft. Ritter Gisbert soll die Nachricht überbringen und alles Notwendige veranlassen. Vor seiner Abreise überzeugt sich Ritter Gisbert allerdings davon, dass das Klostertor sicher und zuverlässig geschlossen werden kann.



Priorin Magdalena

4.3 Die Erde bebt



Auf dem Weg nach Köln bebt plötzlich die Erde. Bäume werden entwurzelt und krachen zu Boden, in der Erde zeigen sich Risse. Die Pferde gehen durch. Falk wird von einem Lastpferd zu Boden gestoßen und zieht sich eine Platzwunde am Kopf zu. Ritter Gisberts Pferd Balmung wird von einem Baum getroffen und liegt schwer schnaubend und am Hinterlauf blutend am Boden.

Ein Heiler in der Gruppe kann die Wunde womöglich verarzten, ansonsten wird es Hartung tun. Die Diagnose: Die Wunde kann jederzeit aufreißen, der Verbund muss in kurzen Abständen kontrolliert und ggf. erneuert werden. Das Pferd sollte sich nicht belasten. Normalerweise das Todesurteil für ein Pferd.

Falk steht (verbunden?) und mit Blut im Gesicht traurig bei Balmung, als Ritter Gisbert ihn anspricht: „Falk.“ Er zuckt zusammen, greift zum Gepäck und reicht Ritter Gisbert mit traurigem Blick einen langen Dolch. Dessen Blick verfinstert sich. Er sagt: „Du wirst vergessen und neu lernen müssen, Falk! Sattle Balmung ab. Du wirst ihn führen und auf ihn achten. Melde, wenn er Pflege benötigt.“

Ritter Gisbert will Balmungs Gepäck selbst nach Köln tragen. Da er selbst der Heilkunde nicht mächtig ist, will er schnellstmöglich einen Heilkundigen aufsuchen.

Hartung bietet seinem Herrn an, auf seinem Pferd Warod zu reiten. Gisbert dankt, lehnt aber ab. „Balmung hat mich nie im Stich gelassen. Es wäre falsch, jetzt ein anderes Pferd zu reiten. Aber ich nehme Euer Angebot insoweit an, dass Warod Balmungs Last und Sattel tragen soll. So werden wir beide gemeinsam nach Köln laufen.“

Die Weiterreise verläuft ereignislos und bereits zur Mittagsstunde erreichen die Helden ihr Ziel.



Der Pilgerweg, die Krönungsstraße von Aachen nach Köln hat Euch hierhergebracht. Am Ufer des Rheins liegt die größte Stadt des Heiligen Reichs vor Euch. Eine Metropole des Handels, der Kunst und der Religion, Sitz des Erzbischofs und Erzkanzlers für Reichs-Italien, einer der mächtigsten Fürsten des Heiligen Reiches. Etwa 30.000 Menschen sollen hier leben. Die Gebeine der Heiligen Drei Könige, aufbewahrt im Kölner Dom, die der Heiligen Ursula, und dann die zahlreichen Reliquien, wie die des Heiligen Gereon. Der Anblick raubt Euch den Atem. Eine über acht Kilometer lange und fast acht Meter hohe Mauer umgibt die riesige Stadt, davor erstreckt sich über die gesamte Länge ein etwa 20 Meter breiter Graben. Zwölf große Tore zur Landseite, über 50 Wehrtürme in der Mauer. Und in der Stadt erheben sich die gewaltigen Türme der elf großen Stifts- und Klosterkirchen. Das Hillije (Heilige) Köllen, eine der vier christlichen Metropolen – neben Rom, Byzanz und Jerusalem.

Ihr atmet durch und betrachtet aus der Ferne die Menschenansammlungen vor den Toren der Stadt...

Das Ende des Abenteuers

Hier endet das Abenteuer und die Helden sollten für beide Teile der Handlung reichlich entlohnt werden. Für das komplette Abenteuer sind knapp 20 EP zu vergeben. Außerdem kann der Meister folgende Gratislernwürfe in Erwägung ziehen: Rechtskunde und Hofkunde (Teil I) und die vom jeweiligen Helden hauptsächlich verwendete Kampfkunst-Technik (Teil II).

Sowohl für die Befreiung Girnots in Teil I als auch für die Befreiung des Grafen in Teil II können Respekt und Ehre jeweils um 1 Punkt steigen.



Abenteuer 3: Grafending



5 Hintergründe

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

Osterbräuche

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

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

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

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

Politisches und Geographisches

Ort und Grafschaft Jülich

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

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

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

Berchem (Bergheim)

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

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

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

Turre

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Königsdorfer Benediktinerinnenkloster

Das Königsdorfer Benediktinerinnenkloster ist der heiligen Maria geweiht und steht zusammen mit dem Benediktinerkloster St. Pantaleon in Köln unter dem Schutz des Kölner Erzbischofs. Der heilige Pantaleon ist ein Nebenpatron des Klosters. Die Äbte der Kölner Mutterabtei führen die Aufsicht über die Königsdorfer Nonnen. Dazu sind ständig zwei Mönche vor Ort und kümmern sich um den Gottesdienst und die Seelsorge.

Priorin des Klosters ist Schwester Magdalena.

Die Bücher der Freifrau Agnise von Mainz:

Hartmann von Aue: Klagebüchlein, Erec, Der arme Heinrich

Heinrich von Veldeke: Die Legende von Servatius, Eneide, Niuwe Mare

Der von Kürenberg: Das Zinnenlied

Codex aureus Epternacensis (Evangeliar von Echternach)

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



Grafending - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer

© 2024 by [Andreas Hinrichs](#) is licensed under [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

