

1192 - Ritterkampagne

Der Kopf des Adlers



Abenteuer 17



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)	♁		

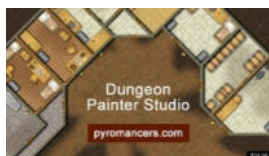
Weiterführende Tipps:

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	Das Banner des Grafen.....	6
2	Das Blumenmädchen.....	6
3	Ekarius.....	7
4	In Burg Krems.....	9
4.1	Entführung.....	9
4.2	Flucht.....	9
4.3	Der Schachtabstieg.....	10
5	Die Flucht durch die Lande.....	10
5.1	Der Wegstein.....	10
5.2	Stoccerouwe I: Würfelnde Wächter.....	11
5.3	Stoccerouwe II: Der Ort.....	11
5.4	Ein Karren auf dem Weg.....	12
5.5	Ein alter Lagerplatz.....	12
5.6	Jindrichs Fluchtversuch.....	12
5.7	Nivvenburg.....	12
6	Das Ende des Abenteuers.....	13

Anhang

Hintergrund: Die böhmischen Pläne
Hintergrund: Dörfer, Städte und Bevölkerung
Hintergrund: Arlene (Lenne von Rothenvels)
NSC-Übersicht nach Ortschaften
Karten: Niederösterreich, Liubisa, Krems, Stoccerouwe, Burg Krems

Vorbemerkungen

Der Kopf des Adlers ist das 17. Abenteuer der **Ritterkampagne**. In diesem Abenteuer geht es darum, dem feindlichen Heer einen empfindlichen Schlag zu versetzen, indem die Helden den Heerführer, Markgraf Jindrich ausschalten. Da nicht auszuschließen ist, dass die Helden unter „ausschalten“ „töten“ verstehen, sollte der Meister bspw. durch die Ritter Lenne, Cuno und Melisande zu bedenken geben, dass der Markgraf nunmal ein Markgraf ist und sie nur gewöhnliche Ritter. Sollten sie Jindrich töten, könnte das zu unerfreulicher Verfolgung durch den strengen Arm des Gesetzes führen. Die Lösung besteht also in Entführung und Auslieferung an Herzog Leopold in Wien. Dazu sollen sie heimlich in Burg Krems eindringen, wo Markgraf Jindrich sein Hauptquartier aufgeschlagen hat.

Ort der Handlung: Liubisa, Krems, Burg Krems, der Weg nach Wien (wahrscheinlich über Stoccerouwe und Nivvenburc).

Zeitraum: Etwa 26. September bis 7. Oktober 1192

Bei schnellstmöglichem Verlauf erreichen die Helden am 27.9. Krems, entführen direkt Graf Jindrich und beginnen in der Nacht auf den 28.9. mit der Flucht nach Wien. Dort können sie frühestens am 29.9. ankommen. Der Meister kann hier jedoch einige Verzögerungen einbauen: Die Helden könnten sich zu Beginn noch einige Tage in Liubisa aufhalten, um der Bevölkerung bei der Neuordnung der Angelegenheiten und einer möglichen Verteidigung zu helfen. In Krems könnten ebenfalls ein paar Tage verstreichen, bevor die Entführung stattfinden kann und letztlich können Hindernisse den Weg nach Wien verlangsamen, so dass die Helden auch erst am 7. Oktober Wien erreichen.

Handlungsverlauf: Bei ihrer Ankunft in Krems, stellen die Helden fest, dass Markgraf Jindrichs Banner über Burg Krems weht. Das böhmische Heer lagert zwischen Krems und Stein und hält beide Orte auch besetzt. Die Einheimischen leiden unter der Besatzung. Ein Dorfbewohner (vorzugsweise Ekarius) wird den Helden einen Geheimgang in die Burg zeigen. Durch diesen ist es möglich, in den Palas zu gelangen. Die Helden (oder Lenne) werden nachts zuschlagen, den Markgrafen überwältigen und gefangen nehmen. Mit diesem treten sie die Flucht nach Wien an, die getreuen Ritter des Markgrafen werden ihnen dicht auf den Fersen sein.

Zu den bildlichen Darstellungen

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

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

Das Abenteuer beginnt

Das vorherige Abenteuer **Ira et ignis** endete ungefähr am 26. September mit der Befreiung Liubisas von den böhmischen Besatzern. Die Helden werden möglicherweise unterstützt durch Lenne von Rothenvels, Melisande von Caltenhain und Cuno von Alodmering. Außerdem noch durch deren Gefolge Änlin, Jos, Ketlin, Ottin und Dietz.

Auch Crafft von Steinberge, dem die Helden möglicherweise kurz vor Liubisa erneut begegnet sind, könnte sich den Helden angeschlossen haben.

Liubisas Bevölkerung ist zwiegespalten. Während einige Bewohner die Rache der Böhmen fürchten und mit dem Eingreifen der Helden hadern, gibt es auch viele sehr dankbare Leute, vor allem Brida und Isa, die sich gemeinsam darum kümmern, dass die „alte Ordnung“ wieder hergestellt wird. Parallel dazu bereiten sie sich auch auf ein erneutes Auftauchen der Böhmen vor, indem über Flucht- und Verteidigungspläne beraten wird.

Die fünf Flüchtlinge aus Krems, Sigunde, Lotte, Tilo, Gert und Merten, konnten wenig Erfreuliches über die Lage in Krems berichten. Die Helden können von selbst darauf kommen, den Böhmen auch dort entgegenzutreten. Tun sie das nicht, werden sich Lenne, Melisande und Cuno dafür aussprechen.



Lenne
von Rothenvels

Melisande
von Caltenhain

Änlin
Rossmagd

Jos
Knappe



Cuno
von Alodmering

Ketlin
Waffenschmiedin

Ottin
Koch, Rüstschmied

Dietz
Knappe



Crafft
von Steinberge

Hintergrund zur Lage in Krems: Als die böhmischen „Hilfsarbeiter“ Anfang September das Signal zum Losschlagen erhalten, übernehmen sie gewaltsam die Kontrolle in Krems, nicht wenigen Kremsern gelingt jedoch die Flucht in die Burg des Grafen. Alheit, Tochter Markwards, des Schulzen von Stein, und erfolgreiche Bogenschützin beim Kremser Turnier hat sich in den Wald zurückgezogen, beobachtet das Geschehen und sucht nach Möglichkeiten, die böhmischen Feinde zu bekämpfen. Als das böhmische Heer Krems erreicht, übergibt der Graf die Burg für die Zusicherung freien Geleits für Besatzung und Kremser Bevölkerung. Den Bewaffneten wird jedoch der Zug ins Hinterland verwehrt; sie ziehen daher nach Stein und Dürnstein und begehren Einlass in Burg Dürnstein. Ein Teil der Bevölkerung schließt sich ihnen an, was die Lage in Burg Dürnstein aufgrund Platzmangels und beschränkter Vorräte spannend macht. Die meisten Bewohner Krems' bleiben vor Ort in ihren Häusern, lediglich fünf Personen ziehen nordöstlich in Richtung Liubisa, darunter auch der zu den Fahrenden zählende Gaukler Merten.

Burg Dürnstein wäre beinahe handstreichartig genommen worden, da Endres seinen Landsleuten das Burgtor öffnete. Doch die Besatzung der Burg war wachsam und die Böhmen nicht stark genug, um einen Kampf gegen die Ritter zu führen. Die Böhmen zogen sich daraufhin in den Ort Dürnstein zurück, konnten sich dort aber nicht halten, weshalb sie nach Krems marschierten und ihre Landsleute dort im Kampf unterstützten.

Abraham von Josting und Eike von Ouwe haben sich beim Turnier angefreundet und sind noch etwas in Krems geblieben. Beim Auftauchen der Böhmen helfen die beiden zunächst den Kremsern bei der Verteidigung, nach der Übergabe der Burg ziehen sie sich jedoch nach Burg Dürnstein zurück.

Dudo von Ott wird vom böhmischen Heer gefangen genommen und muss den Böhmen zur Unterhaltung aufspielen. Er erhält dafür Speis und Trank, schlafen muss er jedoch unter freiem Himmel.

1 Das Banner des Grafen



Krems liegt vor Euch. Sollte es eigentlich. Aber das, was tatsächlich vor Euch liegt, ist ein riesiges Heerlager. Der Turnierplatz östlich des Dorfes ist übersät mit Zelten. Wachfeuer allenthalben. Und rege Betriebsamkeit. Zimmerleute fügen mit dumpfen Schlägen gewaltige Holzstämme zusammen, Knechte und Mägde schleppen Vorräte heran, die in großen Töpfen zu einem Eintopf verrührt werden. Ein würziger Duft weht über dem Lager, die Böhmen scheinen heute Glück mit dem Essen zu haben. Ein Knappe versucht, ein Kampffross zu bändigen, während sein Ritter dahinter mit dem Waffenschmied spricht und anscheinend mit seiner Waffe nicht zufrieden ist. Der Handwerker nickt, nimmt die Waffe und setzt sich an den Schleifstein. Sirrend und Funken schlagend dreht kurz danach der Stein über das Metall der Klinge. In den umgebenden Wäldern wird Holz geschlagen, Pferdegespanne ziehen Baumstämme ins Lager und Kinder tragen Klaubholz zum Feuermachen herbei. Das Zeltlager verbindet Krems und Stein, und auch in den beiden Dörfern sind die Menschen beschäftigt. Klopfen, Hämmern, Sägen, Rufe und das Wiehern der Pferde überall. Aus den Rauchlöchern und Kaminen steigt Rauch auf, der Duft nach frisch gebackenem Brot zieht herüber. Hinter einer Hausecke in Krems rennt ein Schwein hervor, dicht gefolgt von einem Kriegsknecht, der sich auf das Tier werfen will. Im letzten Moment schlägt das Schwein einen Haken und kann, zumindest vorerst, sein Leben retten. Über der Burg weht der weiß-rote Böhmenadler auf blauem Grunde flatternd im Wind und hell klingt das Läuten der Glocke der Burgkapelle herüber. Zwei behelmte Wächter stehen auf der Zinne beisammen und unterhalten sich, während sie das Treiben im Lager unter sich beobachten.

Sollten die Helden nachts nach Krems kommen:

Vor Euch müsste Krems liegen, doch es sind nicht die Umrisse von Gebäuden, die Ihr in der mondbeschiedenen Dunkelheit ausmacht. Stattdessen seht Ihr mehr als 20 kleine Feuerstellen, in deren flackernden Schein gelegentlich Bewaffnete treten. An einem Feuer sitzen drei Wächter beisammen und streiten miteinander, vielleicht machen sie aber auch nur ein Würfelspiel. In der Nähe hört Ihr vielstimmiges Schnarchen, dazwischen Schritte über weiches Gras, gefolgt von leisem Plätschern und zufriedenen Grunzen.

In der Kremser Burg hat Markgraf Jindrich sein Quartier genommen. Bei ihm sind 20 getreue Ritter, die für seine Sicherheit sorgen, außerdem zahlreiche Knappen, Knechte, Mägde und Handwerker, die sich um Verpflegung, Pferde, Waffen und Ausrüstung kümmern. Das Heerlager zwischen Krems und Stein umfasst insgesamt rund 175 Ritter und etwa 2500 Fußkämpfer. Die Bevölkerung von Krems und Stein muss - sofern sie nicht geflohen ist - für die Böhmen arbeiten, die Vorräte wurden von den Böhmen beschlagnahmt.

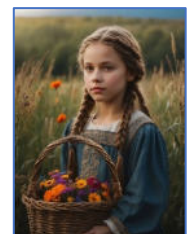
2 Das Blumenmädchen



Womöglich halten sich die Helden abseits des Ortes im Wald versteckt, um die Lage zu sondieren. Die Begegnung mit Lina, einem Mädchen aus Krems, kann stattfinden, um die Helden gezielt in Kontakt mit Ekarius zu bringen, durch den sie über einen Geheimgang zur Burg informiert werden.

Da die Situation mit dem feindlichen Heerlager sehr verlockend für zahlreiche Aktionen sein kann, sollte der Meister das Treffen mit Lina zu einem geeigneten Zeitpunkt stattfinden lassen. Denn sobald die Helden den „Entführungsweg“ über Lina beschreiten, werden sie kaum noch Gelegenheit haben, das feindliche Heer zu sabotieren.

Zu berücksichtigen ist aber auch, dass Sabotageaktionen die Wachsamkeit in Burg Krems erhöhen werden.



Lina

Ein kleines Mädchen schlendert in etwa 20 Metern Entfernung durch die Wiese. Es trägt einen geflochtenen Korb in der linken Hand und pflückt gelegentlich eine Herbstaster, die sie dann sorgfältig in den Korb zu anderen Herbstblumen legt. Dabei summt sie eine Melodie vor sich hin. Ihr Weg scheint sie immer näher zu Euch zu führen.

Wenn die Helden Lina nicht aktiv zu sich locken, wird sie selbst die Initiative übernehmen:

Das Mädchen hört auf zu summen und blickt zurück nach Krems. Es verharrt einen Moment, dann bückt sie sich fast beiläufig zu Boden und verschwindet im hohen Gras. Kurz darauf erhebt sie sich zwei Meter weiter rechts vor einem Baum, so dass sie vom Dorf aus nicht zu sehen ist. Sie blickt direkt in Eure Richtung und hält den rechten Zeigefinger vor ihre Lippen. Dann macht sie einige schnelle Schritte auf Euch zu und setzt sich vor Euch hin. Mit großen Augen schaut sie Euch an: „Hallo“, sagt sie, „ich bin Lina. Ekarius schickt mich. Ich soll Euch sagen, dass er Euch zur Mittagszeit im Wald östlich der Nordfurt treffen will.“

3 Ekarius



Ekarius sollte den Helden bereits von ihrem ersten Besuch in Krems bekannt sein. Als kräuterkundiger Pferdebauer und Druidenfreund - vielleicht ist er im Geheimen ja selbst auch ein Druiden - beobachtet die Vorgänge in und um Krems sehr genau. Falls ihn die Helden fragen, wie er von ihrer Ankunft erfahren hat, wird er milde lächeln und antworten: „So manches vermag ich auch in meinem Alter noch gut zu sehen.“ Mehr sagt der dazu nicht.

Er hat vor einiger Zeit den Geheimgang aus der Burg entdeckt, dieses Wissen aber für sich behalten. Nun, da der böhmische Markgraf in der Burg sitzt, will er den Helden den Gang zeigen, in der Hoffnung, dass sie dieses Wissen vorteilhaft nutzen können.



Ekarius

Zur Mittagszeit habt Ihr Euch am vereinbarten Ort eingefunden. Die Schatten der Bäume und das dichte Unterholz schützen Euch vor feindlichen Blicken. Ihr schaut über die Große Krems. Vor Euch liegt die Furt zu Füßen der Grafenburg, die majestätisch auf dem Hügel über den Baumwipfeln thront. Zwei böhmische Kriegsknechte sitzen auf einem Stein auf der anderen Flussseite und betrachten missmutig den Inhalt der hölzernen Schalen, die ihnen gerade ein junger Bursche aus dem Lager gebracht hat. Achselzuckend taucht der linke Wächter seinen Löffel in die Schale und beginnt zu essen. Der rechte stellt die Schale auf den Stein, ergreift seinen Speer, den er an einen Baum gelehnt hatte und wendet sich damit nach Süden: „Halt! Wo willst du hin?“ Ekarius tritt vor ihn, streckt ihm seinen leeren Umhängebeutel hin und sagt: „Es gibt viele Verletzte. Ich muss Kräuter sammeln, um Arznei herzustellen.“ Der Wächter wirft einen Blick in den Beutel, mustert dann kurz Ekarius, bevor er ihn durchwinkt. „Dann gebt auf euch Acht! Im Wald sind viele Räuber!“ Die beiden Wächter lachen, der Stehende setzt sich neben den anderen und die beiden widmen sich wieder ihrem Eintopf. Ekarius geht mit grüßend erhobener Hand an den beiden vorbei, die ihn gar nicht mehr beachten, schreitet durchs Wasser und taucht in den Baumschatten ein. Kurz darauf ist er bei Euch. „Folgt mir. Lasst uns ein wenig Abstand gewinnen.“

Ekarius freut sich, die Helden hier und vor allem lebendig und frei zu sehen, auch wenn die Umstände bessere sein könnten. Er ist in Krems geblieben, um zu helfen. Aufgrund seiner „kleinen Kundschafter“ und seinen Kräutlerernten ist er recht gut über die Lage informiert. Vor einigen Jahren beobachtete er den mittlerweile verstorbenen Vater des Grafen Friedebracht, Ludowig, wie er sich abends heimlich mit seiner späteren Gemahlin Iva, einer Bürgerlichen, am Kremsufer traf. Kurze Zeit später hastete Iva zurück ins Dorf und Graf Ludowig verschwand zwischen den Bäumen. Ekarius ging ihm nach, folgte den Fußspuren und entdeckte den Felsspalt. Wohin er genau führt, weiß er aber nicht, weil er dem Gang nie bis zu seinem Ende gefolgt ist. Ekarius kann die Helden zum Eingang führen, schlägt jedoch vor, mindestens bis Einbruch der Nacht zu warten.

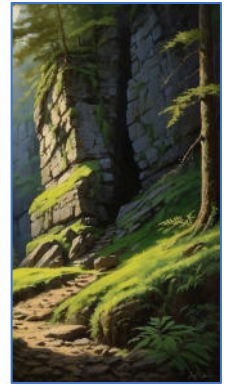
Überdies kann Ekarius in Krems auch zusätzliche Ausrüstung besorgen, z.B. Seile, Fackeln, Lampen, Feuerzeug, ggf. sogar noch zusätzliche Pferde für die anschließende Flucht nach Wien, um Jindrich dort an Leopold auszuliefern.

Lenne, Melisande und Cuno (und Crafft) können die Helden hier unterstützen, was möglicherweise zu einem Gefecht in der Burg führt, sie können aber auch den Helden die Entführung überlassen, während sie das feindliche Heerlager sabotieren. Lenne könnte Stoccerouwe als möglichen Treffpunkt vorschlagen.

Falls sich der Meister (oder die Heldengruppe) dazu entscheidet, dass die befreundeten Ritter bei der Entführung dabei sind, kann der Meister in der Burg die Dramatik erhöhen, indem er an passender Stelle (Jindrich ist bereits in der Gewalt der Helden) einen Wächter Alarm schlagen lässt. Während die Helden dann mit Jindrich fliehen, werden Lenne und Co. ihren Rückzug decken.

Ekarius führt die Helden zum nicht unweit gelegenen Geheimgang.

Ihr steht unter den Bäumen zu Füßen der Burg. Hinter Euch fließt die Große Krems nach Süden, vor Euch ragt zerklüfteter Fels steil bis über die Baumwipfel empor. Es duftet würzig nach den Kiefern, die sich über Euch im Fels festgekrallt haben. Ein schmaler Spalt, vielleicht gerade mal einen halben Meter breit gibt eine knapp fünf Meter hohe Öffnung frei. Farnwedel wachsen in der Nähe des Spalts und verbergen den Zugang vor unaufmerksamen Blicken.



In der Höhle:

Kühle Dunkelheit und feuchte Luft umgeben Euch. Eure Fackel wirft bizarr tanzende Schatten auf die natürlichen Wände der Grotte. Der Fels glänzt dunkel, der Boden ist uneben und gerade breit genug, dass Ihr hintereinander her gehen könnt. Immer wieder streift Ihr mit Eurer Kleidung die Wände.

Gelingt einem Helden eine Achtsamkeitsprobe mit 31+, so macht er eine Entdeckung:

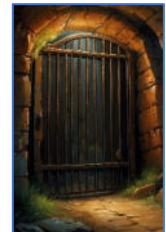
Während Ihr Euch langsam vorwärtsbewegt, registrierst Du eine Reflexion Eures Fackellichts an der Decke über Euch. Das erscheint Dir seltsam.

Wenn die Helden der Sache auf den Grund gehen:

Ihr geht mit der Fackel ein Stück zurück und da ist die Reflexion wieder. Ihr leuchtet in die Höhe und tatsächlich: In etwa 2,50 Metern Höhe befindet sich zu Eurer Linken ein kleines Plateau und auf diesem könnt Ihr ein Metallgitter erkennen, das die Reflexionen verursacht hat. Es sollte möglich sein, hier hoch zu klettern.

Misslingt die Achtsamkeitsprobe, können die Helden dem Gang insgesamt ungefähr 40 Meter folgen, bis er in einer kleinen Höhle endet. Am Boden befindet sich Fledermauskot und die Decke ist übersät mit Fledermäusen.

Mit einer gelungenen Kletterprobe 7+ kann ein Held das Plateau erreichen und darauf in leicht gebückter Haltung stehen. Ein altes, angerostetes Gitter versperrt einen Gang. Das Gitter ist mit einem Schloss gesichert und kann geknackt (Schlösser öffnen 11+) oder aufgebrochen (Kraft 31+) werden. Dementsprechend fallen kleine Rostpartikel vom Gitter oder es bricht scheppernd aus dem Schloss, was einen langen beklemmenden Nachhall erzeugt.



Der Gang hinter dem Gitter ist aus dem Felsen gehauen und in unregelmäßigen Abständen mit Holzbalken abgestützt. Der führende Held muss drei Achtsamkeitsproben 16+ machen, bei deren Scheitern er mit dem Kopf gegen einen Stützbalken knallt. Je nachdem, ob der Führende die Folgenden durch Hinweis oder Schmerzlaute auf den Stützbalken aufmerksam macht, ist auch für sie eine Probe fällig.

Die Helden gelangen bald an eine Engstelle. Der Stützbalken ist geknickt, hängt aber noch an der Decke. Gestein ist in den Weg gefallen. Hier kommt man nur mit einer Akrobatik-Probe 16+ durch. Wenn sie misslingt, hängt man fest. Die Gefährten können mit Geschick und Kraft oder vorsichtigem Abräumen der Steine helfen. Ersteres geht schneller, kann aber zu Verletzungen führen.

Nach der Engstelle ist noch eine Achtsamkeitsprobe (16+) für einen weiteren Stützbalken erforderlich, dann gelangen die Helden abermals zu einer Gittertür. Auch diese ist verschlossen und kann geknackt (16+) oder aufgebrochen (31+) werden. Dahinter ist das Gangende erreicht, eine Person kann zwischen Gittertür und Wand stehen. In der Wand führen Eisenkrampen etwa zehn Meter nach oben und enden unter einer hölzernen Falltür.

Die Falltür lässt sich mit einer Kraftprobe 31+ nach oben öffnen.

Du verkeilst Dich in der Wand, suchst mit Deinen Füßen einen möglichst festen Stand auf den Eisenkrampen und stemmst dann mit aller Kraft Deinen Rücken gegen die Falltür. Ein Krachen. Dein rechter Fuß rutscht ab, als die Krampe ein Stück nach unten bricht. Kleine Steine rieseln aus der Wand.

Gelingt eine anschließende Akrobatik-Probe 16+:

Du entlastest augenblicklich Deinen rechten Fuß und stützt Dich mit den Händen an der Wand ab. Ein kleines Stück rutschst Du nach unten, dann findest Du den Halt wieder. Das ist nochmal gut gegangen, Dein Herz hämmert und Du atmest tief durch. Wenn Du Dich nicht täuschst, hat sich die Holzklappe ein wenig bewegt, bevor Du den Halt verloren hast.

Misslingt die Akrobatik-Probe:

Leider findet Dein Fuß keinen Halt und rutscht ins Leere, Dein Gesicht scheuert am kalten Fels entlang, während Du Deine Hände zur Seite streckst, um Deinen Kopf zu schützen und Deinen Fall zu bremsen. Du knallst mehrere Male schmerzhaft gegen die Steinwände und Eisenkrampen.

Mit einer zweiten Akrobatik-Probe 16+ kann der Held eine Eisenkrampe fassen und seinen Sturz auf halber Strecke aufhalten. Dann erleidet er Schaden (TS: 5W6), Rüstung schützt hier nicht.

Misslingt auch diese Probe knallt der Held auf dem Boden auf und erleidet durch Sturz und Aufprall Schaden mit 5W20.

Sollte ein Gefährte im Weg stehen, darf auch dieser eine Akrobatik-Probe ablegen. Gelingt sie mit 31+, reduziert er den Schaden des Stürzenden auf 5W12. Gelingt sie lediglich mit 16+, kann er entweder rechtzeitig zur Seite springen oder den Schaden des Stürzenden auf 5W12 reduzieren, den er dann aber ebenfalls erleidet. Misslingt die Probe, erleidet der Stürzende 5W20 Schaden und der Untenstehende 4W20.

Zurück zur Falltür. Gelingt eine zweite Kraftprobe 31+, lässt sie sich öffnen:

Du Klappe bewegt sich tatsächlich ein wenig nach oben, dann hörst Du das Geräusch von Stoff, der über Holz rutscht und spürst ein leichtes Vibrieren am Rücken.

Eine Reaktionsprobe 16+ ermöglicht es mittels Gewandtheit oder Akrobatik (16+) nach oben zu greifen und den rutschenden Mehlsack festzuhalten.

Geschieht dies nicht, rutscht der Sack einfach von der Falltür herunter, es gibt einen dumpfen Laut, als er am Boden ankommt und die Falltür lässt sich nun ohne Probleme öffnen.

4 In Burg Krems

Nun befindet man sich im Erdgeschoss des Palas, direkt neben der Küche (*siehe Plan im Anhang*). Das Ziel, Markgraf Jindrich, befindet sich im 1. Stock. Dazu müssen die Helden die Treppe hinaufsteigen und dann direkt durch die erste Tür links gehen. Die Tür, die im ersten Stock gegenüber der Treppe ist, führt in den Rittersaal, in dem zwölf Ritter schlafen. Die restlichen acht halten in der Burg Wache.

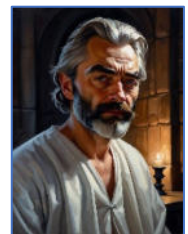
In der Küche schlafen fünf Personen recht unruhig auf Strohlagern: Köche und deren Gehilfen. Leises Schnarchen und das Rascheln von Stroh über Stein sind zu hören.

4.1 Entführung

Die Tür zum Grafenzimmer wird von einem Wächter bewacht, der jedoch auf einem Hocker sitzend eingeschlafen ist.

Markgraf Jindrich schläft allein im Gemach des Grafen. Sollten die Helden bislang keinen Tumult verursacht haben, können sie ihn auch im Schlaf überraschen. Wenn es gelingt, dass Jindrich keinen Alarm schlägt (bspw. durch Knebeln), werden auch keine Wächter herbeieilen. Andernfalls wird es schnell von kampftüchtigen Rittern wimmeln.

Es bietet sich an, die Aktionen der Helden mit Schleichen-Proben zu kombinieren.



Markgraf Jindrich

EP 3

Wie oben erwähnt kann der Meister an dieser Stelle sehr gut die Dramatik steigern, wenn Wachen die Eindringlinge oder das Fehlen des Grafen bemerken. Vor allem dann, wenn die Helden von Lenne, Melisande und Cuno begleitet werden. Während die Helden den Grafen aus der Burg schaffen, decken Lenne und Co. den Rückzug. Hier kann der Meister die Helden auch von den Begleitern trennen und deren Schicksal für den Augenblick offen lassen. Bekräftigend kann Lenne die Helden auffordern, Jindrich unverzüglich nach Wien zu schaffen. Auch hier könnte Lenne Stoccerouwe als Treffpunkt vorschlagen.

4.2 Flucht

Im besten Fall beginnt die Flucht mit dem Verlassen des Grafenzimmers und dem Markgrafen als Gefangenen. Die Helden müssen unterbinden, dass sich Graf Jindrich wehrt oder Alarm schlägt. Dazu können sie

EP 2

ihn fesseln und knebeln (Seilkunst-Proben 11+), was seine Möglichkeiten zum Widerstand einschränkt, oder sie können ihn einschüchtern, um seinen grundlegenden Widerstandswillen zu erschüttern. Beim Einschüchtern ist zu beachten, dass die Wirkung nachlassen kann und der Markgraf nur dann komplett wehrlos folgen wird, wenn seine Psychepunkte aufgebraucht sind. Alternativ können die Helden auch Betäubungsmittel einsetzen.

Wenn die Helden Markgraf Jindrich betäuben oder fesseln, wirkt sich dies auf die Proben für den Rückweg aus, weil die Helden ihn irgendwie befördern müssen: Tragen, schleifen, werfen oder was auch immer den Helden einfallen mag. Werden die Helden bereits verfolgt, führt dies zu Kämpfen oder Zeitdruck; Letzterer bewirkt, dass einige Proben als Einzelwürfe durchzuführen sind.

4.3 Der Schachtabstieg



Wird der Graf getragen, sind beim Abstieg an den Eisenkrampen mindestens meisterliche Kletterproben (16+) zu bestehen. Leichter geht es, wenn man ihn an einem Seil herablässt oder ihn fallen lässt. Letzteres verursacht aber mindestens Schadenswürfe mit 5W20, sollte der Graf sogar völlig eingeschränkt sein und deshalb auch keine schützenden Bewegungen ausführen können, erhöhen sich die Schadenswürfe auf 10W20 (die Beschränkung auf sechs Würfel - wie im Kampf - besteht hier nicht).

Für zusätzliche Dramatik sorgen brechende oder sich lösende Eisenkrampen.

Bei der Flucht durch den Geheimgang werden, wenn die Helden wieder den natürlichen Abschnitt erreichen, die Fledermäuse aufgeschreckt, die dann die Helden wild umflattern.

5 Die Flucht durch die Lande



Ekarius wartet mit den Pferden vor der Höhle und kann die Helden - auch in der nächtlichen Finsternis - durch den Wald führen, so dass sie den Uferweg nach Stoccerouwe erreichen. Sollten die Helden auf Lichtquellen verzichten, sind Geländelaufproben zu absolvieren. Deren Ergebnis bestimmt den Erfolg:

Ergebnis	Charakter...
1	...stürzt, verliert kurz das Bewusstsein und hat Kontakt zur Gruppe und die Orientierung verloren.
2-3	...verläuft sich und erleidet Schaden (2W6) durch Stolpern, Fehltritt, Unterholz,...
4-6	...verliert unbemerkt den Kontakt zum Vordermann und erleidet Schaden (2W6 Schadenswürfel) durch Stolpern, Fehltritt, Unterholz,...
7-10	...verliert den Kontakt zum Vordermann.
11-15	...hält Kontakt zum Vordermann, erleidet aber eine leichte Verletzung durch Stolpern, Fehltritt,
16+	...hält Kontakt zum Vordermann und vermeidet Verletzungen.

Das Auseinanderbrechen der Gruppe kann bspw. durch Verwendung eines Seils vermieden werden. Werden Lichtquellen benutzt, sind keine Geländelaufproben erforderlich, es besteht jedoch die Gefahr, dass böhmische Wachen des Heerlagers die Helden bemerken.

Die Flucht endet, wenn die Helden mit Jindrich Wien erreichen und den Gefangenen an Herzog Leopold ausliefern. Mit Verlassen der Höhle beginnt der Überland-Teil der Flucht. Im Folgenden einige Anregungen für den Meister, wie der Verlauf der Reise ausgestaltet werden kann.

5.1 Der Wegstein



Während einer Rast finden die Helden Bruchstücke eines Steines, in den Buchstaben eingegraben sind. Mittels einer Probe auf Geschichtskunde (11+) können die Helden erkennen, dass es sich dabei um einen alten römischen Wegstein handelt, der ursprünglich etwa 3 Meter hoch war. Zu entziffern ist: „AVG MP CCCXX“ (Augsburg etwa 500 km) und „VIND MP LIII“ (Wien (Vindobona) etwa 53 Meilen = etwa 80 km), dazwischen sind weitere Buchstaben, die jedoch zu fragmentarisch sind. „MP“ steht für 1000 Schritte, also eine römische Meile, die etwa 1,4 km entspricht.

5.2 Stoccerouwe I: Würfelnde Wächter

EP
2

An der Weggabelung zu Stoccerouwe steht ein kleiner Schrein am Straßenrand, der zum Beten einlädt.

An diesen sind drei Hellebarden gelehnt, die drei böhmischen Landsknechten gehören. Diese lagern etwa 10 Meter entfernt im Schatten eines Baumes, würfeln auf einer Trommel und trinken aus einem kleinen Holzfass Bier, sind daher etwas angetrunken.

Kurz darauf treffen zwei Berittene aus Krems ein. Sie suchen nach Jindrich (und den Helden) und weisen die Landsknechte zurecht. Ein Reiter lässt die Landsknechte eilig antreten und tritt einem davon mit dem Stiefel vom Pferd aus ins Gesicht. Dann reitet ein Berittener Richtung Stoccerouwe, der andere liest Spuren auf dem Weg und fordert die Landsknechte auf, diesen zu folgen.



Hier bietet sich die Gelegenheit, dass dies Helden das Ereignis aus einem Versteck heraus beobachten. Dann müssen sie natürlich dafür sorgen, dass Jindrich nicht auf sich aufmerksam machen kann. Möglicherweise bleiben die Helden heimliche Beobachter, vielleicht kommt es aber auch zum Kampf.

5.3 Stoccerouwe II: Der Ort

EP
variabel

Möglicherweise wollen die Helden Stoccerouwe besuchen, um sich dort - wie ggf. vereinbart - mit Lenne zu treffen. Lenne wird nicht erscheinen, ihr Schicksal bleibt vorerst ungewiss.

Stoccerouwe befindet sich in böhmischer Hand. Den Helden könnten hungernde Flüchtlinge begegnen, die von der böhmischen Herrschaft berichten können. Am Rande der Straße baumeln am Galgen einige Gerippe zur Mahnung an Räuber. Inwieweit Stoccerouwe ein bedeutsamer Abenteuerort wird, liegt ganz in den Händen von Meister und Helden.

Stoccerouwe



Hartmud
Schulze



Anna
Wirtin



Berard
Priester



Humbert
Schmied



Wilderich
Bauer



Bram
Holzfäller



Belanca
Nonne

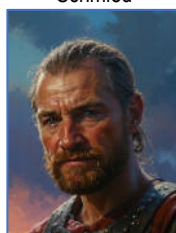
Böhmen in Stoccerouwe



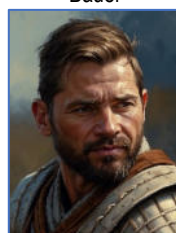
Marek



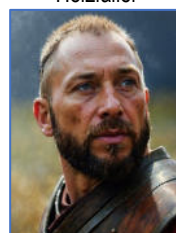
Radomil



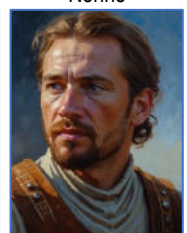
Dusan



Bedrich



Filip



Janek

Stoccerouwe ist eine Pfarrei. 1012 wurde der irische Wandermönch Koloman von Einwohnern an einem morschem Holunderstrauch erhängt, da sie seine Sprache nicht verstanden und ihn für einen Spion hielten. Der Holunderstrauch begann wieder zu sprießen und wächst nun an der Rückseite des „Klosterls“. Kolomans Grab blieb bei einer Überschwemmung verschont. Beide Ereignisse führten zu einer nachträglichen Rehabilitation Kolomans und seiner Verehrung als Heiligen.

Schwester Belanca ist auf der Durchreise und gastiert bei **Priester Berard**. Sie kommt aus einem Benediktinerkloster nahe Pressburg und will nach Melk, ist aber falsch abgebogen und so nach Stoccerouwe gelangt. Sechs böhmische „Flüchtlinge“ wurden aufgenommen und herrschen nun über den Ort.

5.4 Ein Karren auf dem Weg

EP
1

Ein verlassener und komplett leerer Handelskarren versperrt den Weg. Unter dem Wagen liegt der erschlagene Kaufmann, der von Räufern überfallen wurde. Er trägt nur Unterwäsche, seine Kleidung wurde ihm geraubt. Das noch frische Blut (Wunde am Hinterkopf) lässt die Pferde unruhig werden. (Ausgebildete Streitrösler werden nicht wiehern, sondern ihre Unruhe bspw. durch Anstupsen ihres Reiters mitteilen.)

5.5 Ein alter Lagerplatz

EP
1

Bei erfolgreicher Wildnisleben-Probe finden die Helden einen alten Lagerplatz mit kalter Feuerstelle und einem behelfsmäßigen Wetterschutz aus Zweigen.

5.6 Jindrichs Fluchtversuch

EP
variabel

Markgraf Jindrich wird die Helden ansprechen, damit sie ihn freilassen. Dazu setzt er Redekunst (Wert 14; 5W20) ein. Er lobt sie für ihre Tatkraft und ihr Geschick, bietet ihnen Geld und sogar eine hohe Stelle an seinem Hofe an. Gehen sie nicht darauf ein, droht er damit, dass sie bestraft werden, weil sie Hand an einen Grafen legen.

Er verlangt zunächst nach Wasser, dann nach Lösen der Fesseln (er habe die „Aussichtslosigkeit seiner Lage“ erkannt), da er nicht flüchten werde. Dann fragt er, ob sie auf der Jagd nach Geld oder Ruhm seien, er könne ihnen beides geben. Für seine Freilassung bietet er 50 Gulden, wenn es nicht reicht, bietet er Titel („Wie hört es sich für Euch an, Grafen zu werden?“), und gibt als Denkanstoß: „Mein Bruder ist der Herzog von Böhmen.“

Je nachdem, welche Dynamik sich zwischen den Helden und Jindrich entwickelt, fügt er sich in sein Schicksal oder wird wagemutiger, unternimmt vielleicht sogar einen Fluchtversuch. Hier könnte es sich auch anbieten, dass eine Probe während der Nachtwache misslingt und Jindrich die Situation zur Flucht nutzt. Die Helden können dann womöglich seinen Spuren folgen und ihn wieder stellen. Denkbar, dass er bei der Landbevölkerung Unterschlupf findet oder sogar mit böhmischen Streitern zusammentrifft, was die Lage komplizierter macht.

5.7 Nivvenburg

EP
1

Bei Nivvenburg kann mit einer Fähre übergesetzt werden. Das dauert jedoch, da die Fähre erst flussaufwärts getreidelt werden muss, bevor sie dann hinübergestakt wird. Hier kann es zu einem Kampf mit den Verfolgern kommen, die in Stoccerouwe mobilisiert wurden.

Akrobatik-Proben (7+) sind erforderlich, um während der Fahrt nicht ins Straucheln zu geraten bzw. ins Wasser zu fallen.

Eine Selbstbeherrschungsprobe kann der Meister wegen des Wellengangs fordern, um eventuell den Grad der Übelkeit zu ermitteln.



Kommt es zu einer Auseinandersetzung mit verfolgenden Böhmen, bspw. dass diese mit Pfeilen nach den Helden schießen, könnte unerwartet Hilfe auftauchen: Während die Helden auf der Fähre Deckung suchen oder zurückschießen, fällt eine unbekannte Person aus dem Unterholz heraus den Böhmen in den Rücken (per Fernschuss oder im Schwertkampf). Der Meister kann offen lassen, wer der Helfer ist. Möglicherweise ist es Lenne (unterstützt durch Melisande und Cuno), vielleicht ist es aber auch ein Ordensmitglied der Bellatores Dei, die sich den Helden an die Fersen geheftet haben, weil sie den Gral bei ihnen vermuten und in dessen Besitz gelangen wollen.

6 Das Ende des Abenteuers

Mit der Ankunft in Wien zwischen dem 29. September und dem 7. Oktober 1192 nähert sich das Ende des Abenteuers.

Endlich habt Ihr Euer Ziel erreicht: Wien, Herzogsstadt an der Donau, errichtet auf dem einstigen Römerlager Vindobona, was Ihr an dem Verlauf der quadratischen Stadtmauer noch deutlich erkennen könnt. Ihr nähert Euch aus nordwestlicher Richtung auf der Straße von Klosterneuburg und so fällt Euer Blick auf das große Kloster vor den Toren der Stadt. Das Schottenstift mit seinem weithin sichtbaren Glockenturm. Innerhalb der Stadtmauern erheben sich die Gebäude der Herzogsresidenz im Südwesten und die Türme mehrere Kirchen: Die Pankratzkapelle im Südwesten nahe des Torturms, Marie am Gestade im Nordwesten, die St. Ruprechtskirche im Norden dahinter und der dreistöckige rechteckige Turm der einschiffigen Peterskirche im Süden. Auf der anderen Stadtseite, östlich der Stadtmauer, ragen die beiden Türme der gewaltigen dreischiffigen Stephanskirche empor, der südliche der beiden ist jedoch teilweise eingestürzt und ausgebrannt. Die schlechten Straßen im weitläufigen Umland liegen einsam da. Zwischen den Wiesen und Feldern finden sich kleinere Vorstadtsiedlungen: „An der langen Mauer“ südwestlich der Stadt, die Wollstrazzen-Siedlung direkt östlich und im Nordosten die Linsenangersiedlung.

Wie üblich sollte der Meister bei der Vergabe der Gratis-Lernwürfe die Aktionen der Helden im Blick haben.

6.1 Ausblick

Herzog Leopold...

...ist nicht in Wien. Er wird jedoch jeden Tag zurückerwartet. (Tatsächlich wird es aber noch einige Zeit dauern. Genug, um die Helden zwischenzeitlich in Wien zu beschäftigen.)

Zunächst müssen sie für die Unterkunft Jindrichs sorgen.

Hier kann ihnen **Bischof Heinrich** helfen, der Manner, einen Kerkermeister seines Vertrauens kennt - woher auch immer -, der für ein paar Münzen sicherlich bereit ist, Jindrich zu beherbergen. Die Qualität seiner Unterkunft und Verpflegung kann durch ein höheres Bestechungsgeld gesteigert werden (mehr Licht, besseres Essen, Einzelzelle) und Bischof Heinrich rät den Helden, nicht zu knausern: „Jindrich mag der Feind sein, aber er ist ein Markgraf. Es wird Euch zum Vorteile geraten, wenn Ihr ihn standesgemäß behandelt.“

Der tägliche Geldfresser (5 bis 10 Silberpfennig pro Tag) sollte auch die Helden die baldige Rückkehr Leopolds erwarten lassen. Wenn er dann endlich Ende Oktober nach Wien kommt, ist die Liste derjenigen, die um eine Audienz bitten, lange. Die Helden sollten dies frustriert zur Kenntnis nehmen, bevor sie durch Bischof Heinrich auf Platz 3 der Warteliste gesetzt werden.

Hintergrund: Die böhmischen Pläne

Die Böhmen planen, bis zur Donau vorzudringen und sich die österreichischen Gebiete am linken Donauufer anzueignen. Die Hauptstreitmacht wird bei **Laa** über die Thaya furten und nach **Krems** vorstoßen. **Burg Dürnstein** soll durch einen Verräter (Endres - Rosskundiger) fallen, der bei Ankunft der böhmischen Streitmacht die Tore öffnen soll. Geplünderte Vorräte sollen in **Znoima** gesammelt und dann nach **Burg Bitov** - etwa 25 km nordwestlich von Znoima - verbracht werden.

Ottokar I. Premysl (sprich: Chemissel) regiert als Herzog von Böhmen mit harter Hand; tatsächlich versuchen einige Wagemutige zu fliehen und als Entrechtete zu leben (dies betrifft aber nicht die Markgrafschaft Mähren und die Entrechteten bleiben auf böhmischem Gebiet versteckt), Ottokars jüngerer Bruder **Vladislav Heinrich (Jindrich)** befehligt als Markgraf von Mähren den Überfall auf Österreich; er gehorcht seinem Bruder und ist durch diesen leicht zu beeinflussen. Die als „Flüchtlinge“ eingeschleusten Gefolgsleute agieren als untergeordnete Anführer; ihnen wurde in Aussicht gestellt, einen guten Anteil des eroberten Landes als Lehen zu erhalten, weshalb jeder sich einen Ort aussucht, den er mit einer Handvoll Untergebener „unterwandert“.

- **Dacos** Tross bringt Gold und Ernte langsam voran, dabei vorübergehend Sammlung in einer alten Lagerhalle in Znoima, bevor alles nach Burg Bitov gebracht wird.
- Händler aus dem Norden berichten von hohen Wegezöllen.
- Die Helden sind den Böhmen **namentlich bekannt**; stellen sich die Helden den Böhmen vor, werden diese verschlossen, argwöhnisch und führen ggf. hinterhältige Angriffe aus.

Hintergrund: Dörfer, Städte und Bevölkerung

- Die Bevölkerung in Österreich und Böhmen ist mit der **Getreideernte** beschäftigt. (Gerste, Dinkel, Einkorn, Emmer, Nacktweizen, Roggen, Hafer).
- Sowohl in den Dörfern als auch in den Städten bilden Getreidebrei und -grützen und Brot das Grundnahrungsmittel; gewürzt wird mit Salz, Verjus, Wein, Essig und Honig (wichtigstes Süßungsmittel). *Anmerkung: Bei der Honigernte mussten Imker regelmäßig den Verlust des Volkes erleiden, da sie ihre Bienen in Weidenkörben oder Baumstämmen hielten; als wichtiges Beiprodukt wurde Bienenwachs produziert, der meist wertvoller war als der schon recht teure Honig.*
- In den Dörfern befindet sich hinter jedem Hof ein kleiner Garten, in dem angebaut wird: Kohl, Rote Rüben, Zwiebeln, Lauch, Knoblauch, Kichererbsen, Ackerbohnen, Linsen, Erbsen und Gewürze wie Salbei, Petersilie, Dill, Kümmel, Fenchel, Minze und Anis, daneben auch Alant, Bärwurz, Beifuß, Bockshornklee, Eberraute, Engelwurz, Kalmus, Knoblauchranke, Rainfarn; außerdem werden Rinder, Schweine, Schafe, Ziegen, Pferde und Geflügel gehalten. Getrunken wird vor allem Wein, daneben auch Bier, Fruchtsäfte oder Wasser; Milch bleibt Kranken und Kleinkindern vorbehalten. Obst, wie Äpfel, Birnen, Kirschen, Walderdbeeren, Pflaumen, Zwetschgen, Maulbeeren und Quitten werden zwar ebenfalls angebaut, häufiger jedoch wild gesammelt.
- In den Städten wird überwiegend das Gleiche gegessen wie auf den Dörfern; in wohlhabenden Haushalten wird auch mit orientalischen Gewürzen wie Pfeffer, Zimt, Muskat, Nelken, Safran und Ingwer gewürzt; gehandelt werden auch Reis, Datteln, Feigen, Rosinen, getrockneter Kabeljau, gesalzener Hering. Obst, Gemüse kommt zunehmend häufiger auf den Tisch.

Arlene (Lenne) von Rothenvels (* 04. Mei 1175)

Arlenes Vater Albert von Rothenvels folgt dem Rufe Friedrichs I. und verlässt sein Lehen am 4. April 1189, um sich in Regensburg dem Kreuzfahrerheer anzuschließen. Die Herrschaft über sein Land übergibt er seinem Bruder Rorik von Grumbach, der als Vormund seiner Töchter agieren soll und das naheliegende Gut Bergrothenvels bewohnt. Rorik ist als Kaufmann allerdings ständig auf Reisen, weshalb der Burgverwalter Walter einen Großteil der Aufgaben übernimmt. Ansgar von Urspringen wirbt um Arlenes Hand und ihr Vater Albert scheint nicht abgeneigt. Ansgar - sich seiner Sache sicher fühlend - kündigt Arlene die Hochzeit an und wird übergriffig, woraufhin Arlene ihm eins auf die Nase gibt und ihn von der Burg jagt. Sie schneidet sich die Haare kurz, nimmt sich Rüstzeug aus der Waffenkammer, folgt (knapp 14-jährig) als Ritter „Lenne“ ihrem Vater nach Regensburg und mischt sich dann unter dessen Begleiter. Unerkannt zieht sie mit den Kreuzfahrern die Donau entlang, feiert Pfingsten bei Pressburg und nimmt sogar am Empfang des ungarischen Königs teil, der Kaiser Friedrich I. (Barbarossa) pompös bewirbt. Der Zug geht weiter durch Ungarn ins byzantinische Reich. Bei einem Überfall bulgarischer Banditen tötet Lenne zwei Feinde und rettet dadurch Reichold von Eppstein das Leben. Dieser kennt fortan ihr Geheimnis, leistet aber einen Eid, es nicht zu verraten. Im Zuge der Eroberung Adrianopels am 22.11.1189 schleicht sich Lenne zusammen mit Reichold durch einen Geheimgang in die Stadt und öffnet den Angreifern ein Stadttor. Während der Überwinterung in Adrianopel muss sie zwar an der Organisation von Nahrung teilnehmen und umliegende Ortschaften plündern, sorgt dabei aber dafür, dass die Bevölkerung geschont wird; nebenbei lernt sie die Sprachen der Region und übt sich beständig im Schwertkampf. All dies bringt ihr Friedrichs Anerkennung ein und sie begleitet ihn bei den Verhandlungen mit den walachischen und kumanischen Rebellen.



Im März bricht das Kreuzfahrerheer wieder auf und überquert vom 22. bis 28.03.1190 bei Gallipoli den Hellespont. Bei der Schlacht bei Philomelion kämpft Lenne nahe beim Kaiser gegen türkische Einheiten. Die Schlacht wird gewonnen, doch die Nahrungsmittel werden knapp und ihr Vater erkrankt. Lenne meldet sich freiwillig, heimlich in Iconium einzudringen. Auch hier kann sie unter den Befehlshabern des Feindes Verwirrung stiften und dadurch ihrem Heer einen entscheidenden Vorteil verschaffen. Iconium wird am 18.05. eingenommen, Lebensmittel werden requiriert und ihr Vater Albert gesundet.

Als Kaiser Friedrich I. am 10.06.90 im Fluss Saleph ertrinkt, ist dies ein Schock für das Heer. Ein Großteil reist auf dem Seeweg zurück. Noch immer unerkannt schließt sich Lenne zusammen mit Reichold und ihrem Vater Friedrichs Sohn, Friedrich von Schwaben an und sie ziehen in Richtung Jerusalem weiter. Bei Akkon vereinigen sie sich im Oktober mit den christlichen Belagerern unter Guido von Lusignan, dem ehemaligen König Jerusalems. Schon bald werden aber die Belagerer von Saladins Truppen durch einen zweiten Belagerungsring eingeschlossen. Lebensmittel werden knapp, Malaria bricht aus. Am 20.01.91 stirbt Friedrich von Schwaben, der Sohn des Kaisers, an Krankheit. Leopold V. von Österreich übernimmt die Führung der Kreuzfahrer. Am 3. Juli beginnen heftige Kämpfe um Akkon, bei denen Albert von Rothenvels schwer verwundet wird. Die am 4. Juli angebotene Kapitulation der Stadt lehnt Richard I. „Löwenherz“ ab, die dringend benötigte medizinische Versorgung für Lennes Vater wird dadurch verhindert. Lenne gibt sich ihrem Vater als Arlene zu erkennen und hält seinen Kopf, als er am 6. Juli stirbt. Am 12.07. wird Akkon schließlich an die Christen übergeben. Leopold V. von Österreich, den man auch den Tugendreichen nennt, hisst nach der Eroberung der Stadt seine Babenberger Fahne an einem Burgturm. Richard I. lässt die Fahne jedoch vom Burgturm werfen und weist Leopolds Ansprüche rüde zurück.

Lenne gibt jetzt ihre Verkleidung als Mann auf und schließt sich mit Reichold Leopold an, der nach Richards Affront die Rückreise antritt.

Noch während der Reise erfährt Lenne vom Massaker Richards: Unter dem Vorwand, Saladin habe seine Abmachung bei der Übergabe der Gefangenen nicht eingehalten, lässt Richard am 20. August die 2700 muslimischen Gefangenen, Männer, Frauen und Kinder aus der Garnison von Akkon töten. Lenne ist von diesem Vorgehen angewidert. Ebenso verurteilt sie, dass Richard immer wieder die Frauen seiner besiegten Gegner kurzzeitig zu seinen Konkubinen macht, um sie danach an seine Ritter weiterzureichen. Außerdem lehnt sie Richards Hinterhältigkeit ab, bspw. als er im Frühjahr 1191 zusichert, Isaac Komnenos nicht in eiserne Ketten zu legen und ihm dann silberne anlegen lässt.

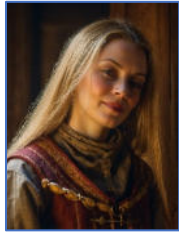
Liubisa



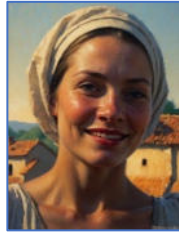
Isa
Kauffrau, Schulzin



Almut
Isas Tochter



Brida
Schneiderin



Grethe
Bäckerin



Sibert
Müller



Inge
Müllerin



Madlen
Müllerstochter



Adelheit
Winzerin



Wilbert
Adelheits Sohn



Emich
Winzer



Hilfigund
Winzerin



Magin Winzer



Jorn
Winzer



Bruder Thomas
Winzer



Mengot
Winzer, Gastwirt



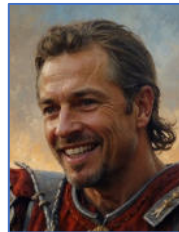
Marlies
Gastwirtin



Felix - Sohn von
Mengot und Marlies



Mutzel



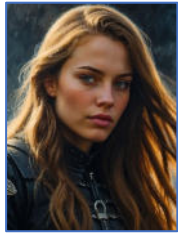
Brico
Reiter



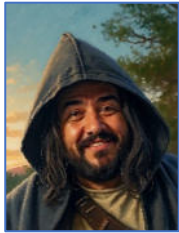
Juta
Reiterin



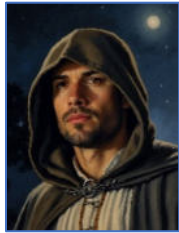
Malach
Reiter



Mechtild
Reiterin



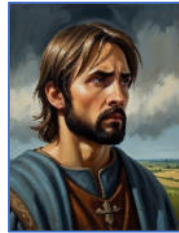
Siegebot
Reiter



Wendel
Nachtwächter



Jakob

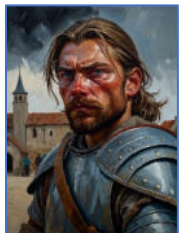


Niklaus



Tolmen
Pilger

Böhmen in
Liubisa



Jakob



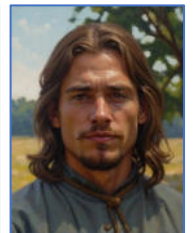
Stepan



Tomaz



Adam



Wizlaw

Stoccerouwe



Hartmud
Schulze



Anna
Wirtin



Berard
Priester



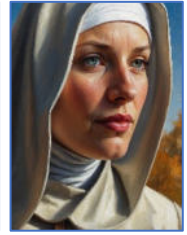
Humbert
Schmied



Wilderich
Bauer



Bram
Holzfäller



Belanca
Nonne

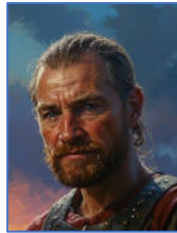
Böhmen in Stoccerouwe



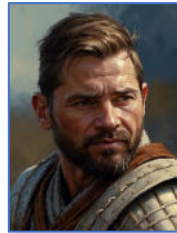
Marek



Radomil



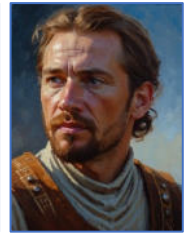
Dusan



Bedrich



Filip



Janek

Böhmische Gruppen und Besatzungen



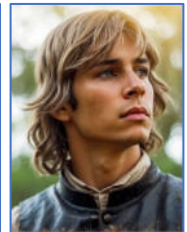
Vladislav Heinrich
Markgraf
von Mähren



Ottokar I.
Herzog
von Böhmen



Slado
Bote



Tomek
Bote

Rittertrupp Branko



Branko



Ignat



Patrek



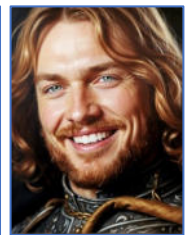
Vojech



Danil



Iveta



Janek

Rittertrupp Jozef



Jozef



Branislav



Dalbor*



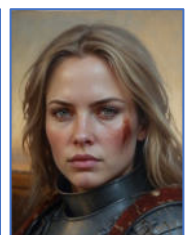
Bodjan



Nepo



Jendrik



Hedvika

*Dalbor ist der Vater von Bodjan und Sladjan (Krems)

Rittertrupp Egor



Egor



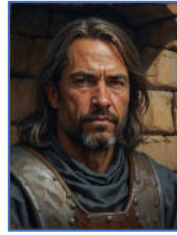
Frana



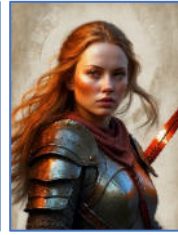
Dobroslav



Dominika



Pratek



Jarka



Rul

Rittertrupp Antonin



Antonin



Dusan



Faban



Michal



Radom



Staslav



Jannek

Rittertrupp Janusz



Janusz



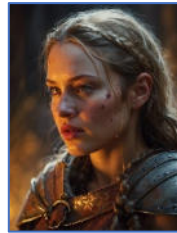
Gollek



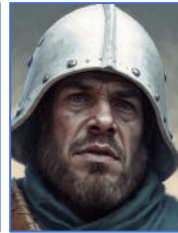
Jarek



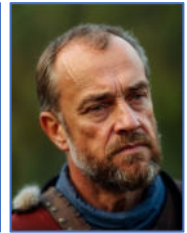
Marek



Jindra

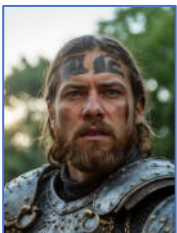


Roman



Milosz

„Erntetrupp“



Daco



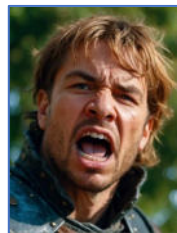
Jechym



Jannek



Dobro



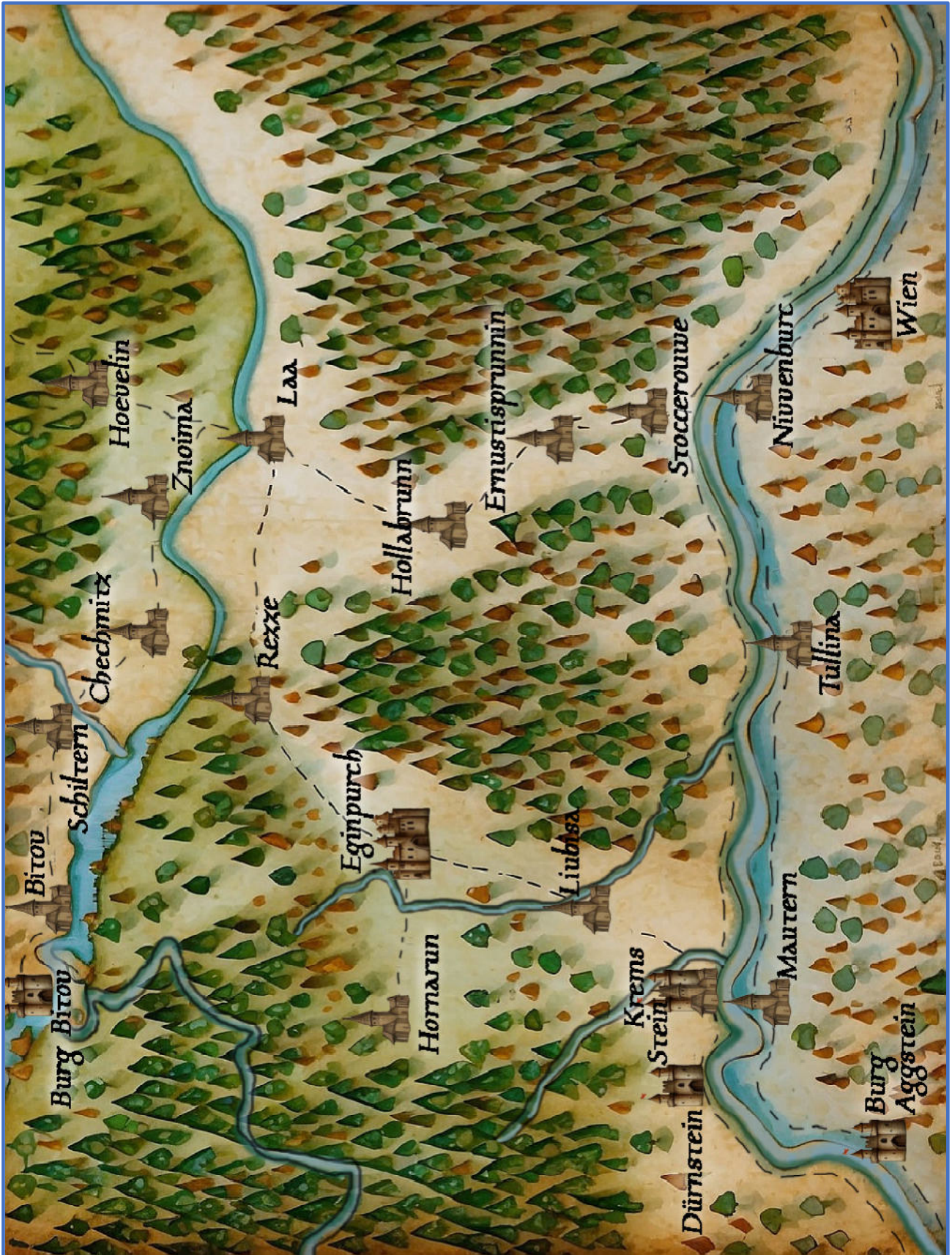
Ibo

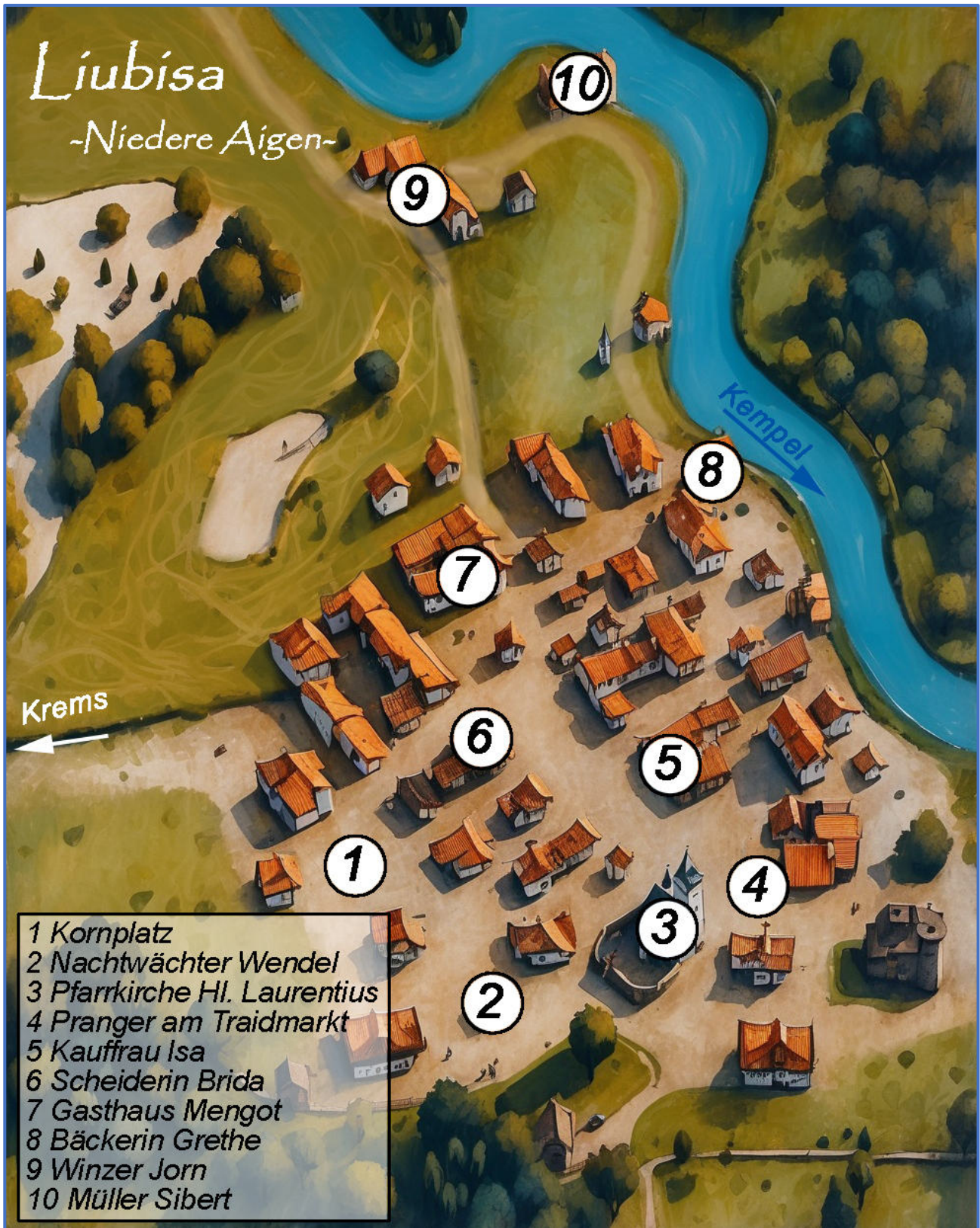


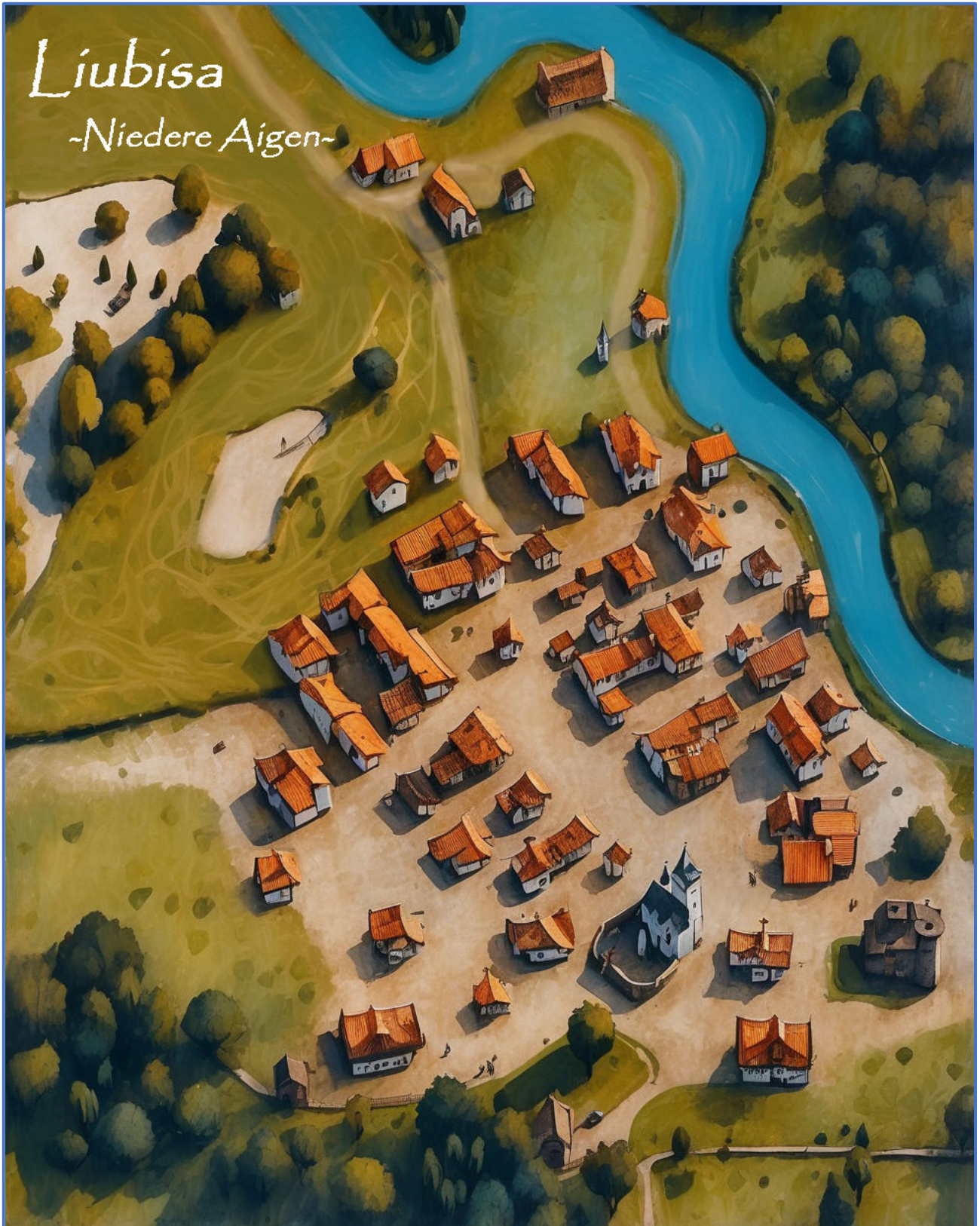
Libor

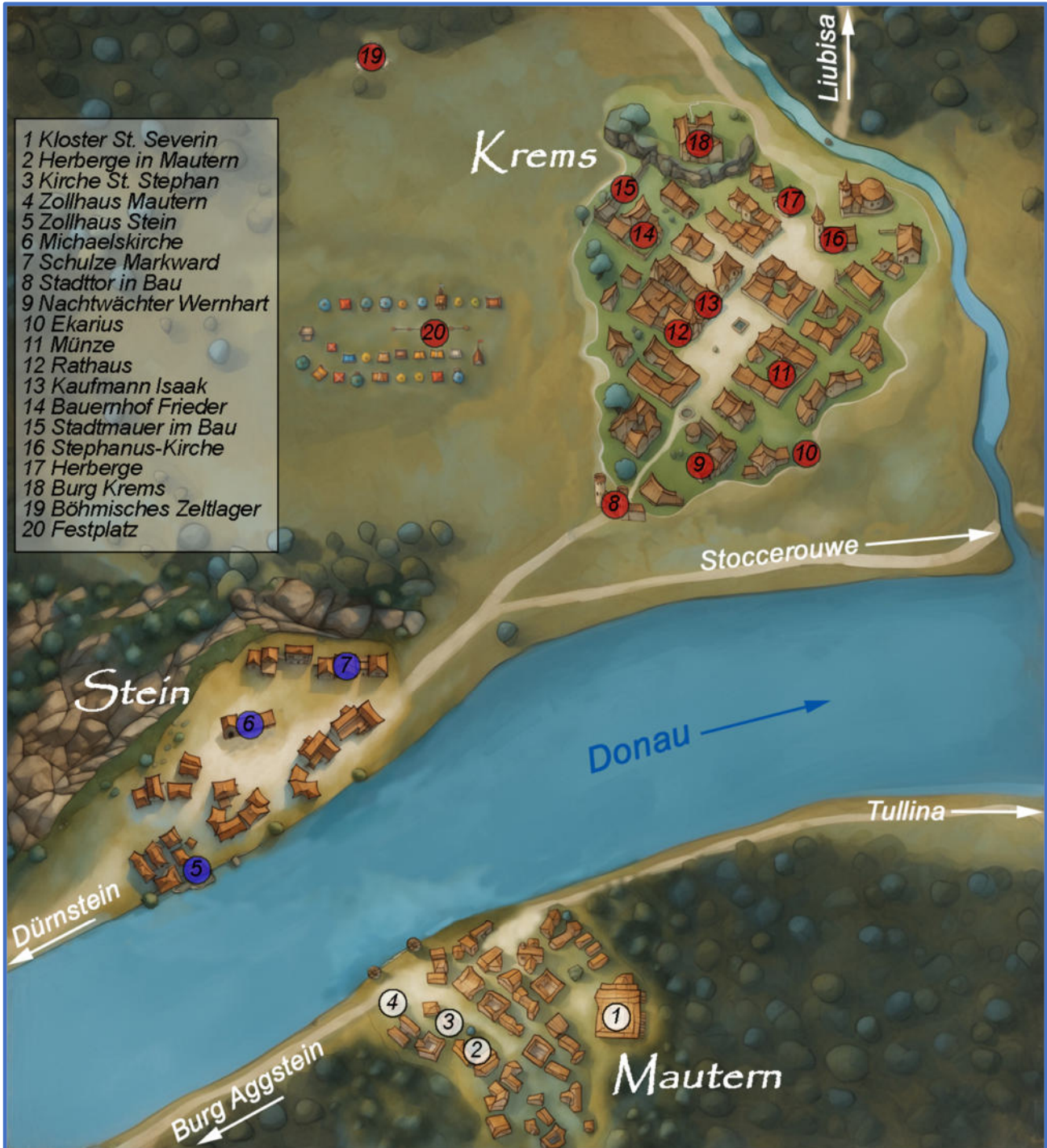


Karel







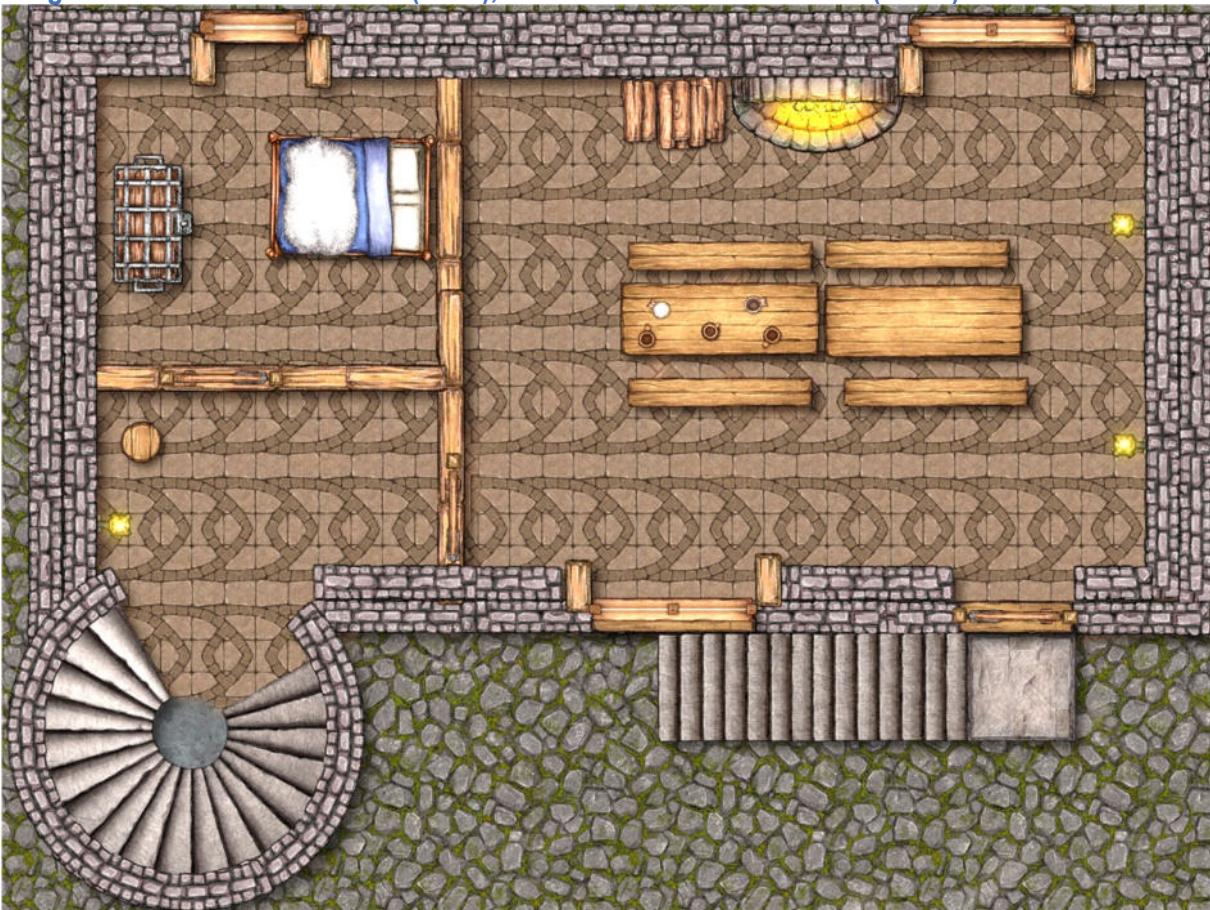








Burg Krems: Küche und Vorräte (oben), Rittersaal und Grafenzimmer (unten)



Wappen von Mähren:

Von Original: Autor/-in unbekannt Vektor: TilmannR - Eigenes Werk, basierend auf: Znak Moravy.jpg, Gemeinfrei,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=128458103>

Wappen der Babenberger:

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

Wappen der Kuenringer und Aggsteiner:

Von Anonym - http://geschichte.landmuseum.net/get_Bild.asp?ID=8489095&art=Original, Gemeinfrei,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=15072371>

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

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

Wappen des Heiligen Reiches:

David Liuzzo, Attribution, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=11197948>

Würzburger Wappen:

Von Eigenes Werk, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1217707>



Der Kopf des Adlers - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer

© 2024 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

