

1192 - Rollenspiel

Flusskobolde



Abenteuer 24



1192

Abkürzungen

EP: Erfahrungspunkte. Werden den Helden vom Meister verliehen.

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

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

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

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

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

EP-Marker

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

Wochentage und ihre Symbole

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

Weiterführende Tipps:*Musik und Atmosphäre*

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

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

Inhalt

1	Ein Bote.....	5
2	Zwei Aufträge	6
3	Die Reise nach Riede.....	7
3.1	Begegnung im Schilf.....	7
3.1.1	Der Schütze schießt	7
3.1.2	Die Helden halten den Schützen auf.....	7
3.1.3	Die Helden greifen Adhara an	8
3.2	Die nächtliche Unterkunft.....	8
3.3	Der zweite Reisetag.....	9
4	Dietmar, der Anhang	9
5	Die Folgen des Rausches	11
6	Die Äbtissin	11
7	Ein Bauernhof.....	13
8	Die Höhle der Kobolde	14
9	Die Mine im Ochsenbruch	16
10	Befreit – Und nun?	17
11	Das Ende des Abenteuers.....	18

Anhang

Karte der Abersee-Region

Vorbemerkungen

Flusskoblde ist das vierte Abenteuer nach der Ritterkampagne.

Orte der Handlung: Sankt Wolfgang bis Riede, „Koboldhöhle“, Hof im Ochsenbruch, Riede bis Kirchperg

Zeitraum: 20. Ianuarius bis 1. Februarius 1193

Die Zeitangaben können variieren, vor allem bei mehrtägigen Aufenthalten kann der Meister die Zeit strecken oder raffen. Die Beachtung der Zeitangaben ist letztlich auch nur dann von Belang, wenn das anschließende Abenteuer in Mouteburc (*Abenteuer 25: Minnesang*) gespielt werden soll.

Handlungsverlauf: Die Helden sollen die Lieferung eines schwerkranken Boten übernehmen und sie nach Riede bringen. Außerdem sollen sie eine kostbare Fidel nach Mouteburc bringen. Neben diesen beiden Lieferquests können die Helden bei Riede das Rätsel um räuberische Flusskoblde lüften, bei denen es sich um „verlorene Kinder“ handelt, die ums Überleben kämpfen und daher zu drastischen Mitteln greifen. Im Zuge ihrer Nachforschungen erweist sich Alois vom Ochsenbruch als Übeltäter, der entführte Kinder in seiner mageren Silbermine arbeiten lässt. Nach der Befreiung der Kinder geben die Helden einer Äbtissin in spe Geleitschutz bis zu deren Stift in Kirchperg. Der letzte Reiseabschnitt bis Mouteburc findet dann zu Beginn des folgenden Abenteuers statt.

Nebenbei können die Helden einer Nixe begegnen, einer Kloperei beiwohnen und weinselig Geschichten vom Kreuzzug lauschen.

Zu den bildlichen Darstellungen

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

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

Das Abenteuer beginnt

Zu Beginn des Abenteuers am 20. Ianuarius 1193 halten sich die Helden noch immer in der Herberge „Rößl“ in Sankt Wolfgang am Abersee auf. Nach den turbulenten Ereignissen der letzten Tage laden die Rößlwirte **Peter** und **Waltraut** die Helden ein, noch einige Tage kostenfrei ihre Gäste zu sein.



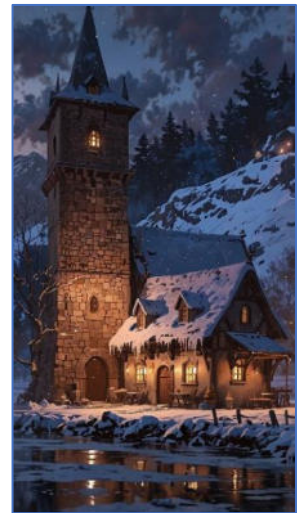
Peter
Rößlwirt

Waltraut
Rößlwirtin

Gustl
Wirtssohn

Gehen wir davon aus, dass die Helden das Angebot annehmen, kann der Meister den 20.1. ereignislos verstreichen lassen und den Helden die freundliche und beagliche Atmosphäre im „Rößl“ schildern. Sie erholen sich von den Strapazen, werden umsorgt und gut unterhalten. Kurz:

Sie brauchen nichts weiter tun, können die müden Glieder ausstrecken und wieder zu Kräften kommen.



Sankt Wolfgang mit „Rößl“

1 Ein Bote

EP
2

Zur Mittagsstunde am 21. Ianuarius hackt Wirtssohn **Gustl** Holz und bemerkt dabei ein Pferd, das in etwa 150 Metern Entfernung steht. Es ist gesattelt, sein Atem schnaubt dampfend aus den Nüstern. Gustl geht der Sache nach und nähert sich dem Pferd. Es lässt sich problemlos zur Herberge führen.

In den Satteltaschen finden sich Proviant, Winterkleidung, ein Seil, Feuerzeug und Zunder, am Sattel hängen darüber hinaus noch eine Botentasche mit einem groben, rostigen Messer und einer zerrissenen, verschmutzten Fahne des Reichs und zwei verkorkte und mit Wachs versiegelte irdene Amphoren (die eine enthält Granatapfelwein, die andere Olivenöl).



Svelter

Gustl wird das Pferd im Stall unterbringen und seine Entdeckung dann umgehend melden. Falls die Helden untätig bleiben, wird Peter sogleich nach dem Pferd sehen und dann nach dem Reiter fragen, woraufhin Gustl nur die Schultern zuckt und sagt, dass er keinen gesehen habe. Dies wiederum erscheint Peter verdächtig genug, um die Umgebung zu durchsuchen. Spätestens hier sollten die Helden hilfreich zur Seite stehen.



Einfache Aufspüren-Proben (4+) reichen aus, um der Fährte des Pferdes rückwärts zu folgen und schon bald kann der Reiter im Schnee liegend gefunden werden. Seine Fellkleidung hat ihn vermutlich vor dem Kältetod bewahrt, er ist nicht bei Bewusstsein, atmet aber noch und kann in die Wirtsstube getragen werden, wo er schließlich wieder zu sich kommt.

Seine Glieder sind kalt, er erbricht, Sprechen und Denken scheinen ihm schwer zu fallen und Kopfschmerzen zu bereiten; er fragt, wo er sich befindet und erst nach einiger Zeit und mehreren Wiederholungen kann er diese Information aufnehmen. Das lässt ihn seufzen, es könnte zufrieden wirken. Bei geduldigem Nachfragen können die Helden erfahren, dass er **Roland** heißt und Botenreiter ist. Er müsse unbedingt zu „Dietmar aus Riede. In der Mühle.“



Botenreiter Roland

Hintergrund: Bote Roland ist lediglich ein Glied in einer langen Kette von Boten, die den Transport von Fahne, Messer, Öl- und Weinampore erledigen. Der Empfänger ist „Dietmar der Anhangen“ aus Riede. Er nahm im Gefolge von Kaiser Friedrich Barbarossa am Kreuzzug teil. Beim Angriff auf Iconium am 18. Maius 1190 ging die Reichsfahne verloren und die deutschen Streiter wichen desorientiert zurück. Da habe Müllerssohn Dietmar seinen Bundschuh ausgezogen und an einer langen Lanze befestigt. Die zerstreuten Kämpfer sammelten sich nun unter diesem Zeichen und eroberten schließlich mit neu entfachtem Kampfesmut die Stadt. Nach seiner Rückkehr in die Heimat wurde Dietmar wegen dieser Tat vom jungen Herzog Ludwig I. von Bayern zum Ritter geschlagen und durfte sich fortan „der Anhangen“ nennen.

Ein treuer Freund Dietmars war Eberhard, der während des Gefechts um Iconium mit seinem grob geschmiedeten Messer einen angreifenden Gegner tötete und Dietmar so das Leben rettete. In der Ruhe nach dem Kampf begegnete Eberhard dem Sarazenenmädchen Diala und verliebte sich augenblicklich in sie. Während die beiden jungen Männer der schönen Diala nachblickten, pflückte Eberhard eine Blüte des neben ihm wachsenden Granatapfelbaumes und schwor bei dieser „fremden Blume“ das „fremde Mädchen“ eines Tages zur Frau zu nehmen. Dietmar hielt dies für Schwärmerei, doch statt seinem Freund die Illusion zu nehmen, feierten sie ihr junges Leben und ihre Träume ausgiebig mit Granatapfelwein. In den weiteren Wirren des Kreuzzuges verloren sich die beiden aus den Augen, Dietmar machte sich nach Barbarossas Tod am 10. Iunius 1190 auf den Heimweg, das Schicksal Eberhards blieb im Dunkeln.

Tatsächlich wird Eberhard kurz darauf verwundet, doch kundige fremdländische Heiler pflegen ihn gesund. Er kehrt nach Iconium zurück, lernt Land, Leute und Gebräuche kennen, bringt sich ein, konvertiert zum Islam und wird schließlich in die Gemeinschaft aufgenommen. Er trifft auch Dalia wieder und sein Gelöbnis erfüllt sich: Die beiden heiraten und eines Tages findet Eberhard unter Schuttresten die einst verlorene Reichsfahne. Er erinnert sich seines alten Freundes und sendet ihm Nachricht: Fahne und Messer stehen für Dietmar und Eberhard, der Granatapfelwein symbolisiert, dass Eberhard Dalia heiratete und der Olivenwein steht dafür, dass es Eberhard auch wirtschaftlich gut geht.

2 Zwei Aufträge

EP
1

Am Fridag, den 22. Ianuarius erreicht **Edmund**, ein Gehilfe von Instrumentenbauerin Likarda aus Oberdrum, das „Rößl“. Er liefert die sorgfältig verpackte, von Aimeric in Auftrag gegebene Fidel und Wirtin Waltraut bezahlt ihn mit dem hinterlassenen Geld.

Eigentlich will Rößlwirt Peter Bote Roland bitten, die Fidel nach Mouteburc zu bringen, doch leider verschlechtert sich dessen Zustand im Laufe des Tages dramatisch. Als er in eine Art Delirium gerät, rufen die Rößlwirte die Helden und Priester **Albertus** zu Hilfe, weil Roland



unverständliche Laute von sich gibt. Sobald die Helden an Rolands Bett kommen, werden auch sie Zeuge seiner letzten Atemzüge. Er erbricht wieder, ächzt und wendet den Kopf hin und her. Schließlich schlägt er die Augen auf und greift nach dem nächststehenden Helden. Seine Augen werden klar und eindringlich. „Bringt die Tasche und die Amphoren zu Dietmar nach Riede. In die Mühle. Nehmt Svelter. Er soll Euer sein... Wichtig.“ Dann erschläfft die Hand, mit einem Seufzen atmet er aus und das Leben ist aus ihm gewichen. Die Wirtsleute bekreuzigen sich, Priester Albertus segnet den Toten und schließt ihm die Augen.



Edmund
Gehilfe

Albertus
Priester

Roland
tot

Idealerweise erfüllen die Helden den Wunsch des Sterbenden. Falls nicht, redet Peter auf sie ein. Auch wird er sie fragen, ob sie außerdem bereit wären, die Fidel nach Mouteburc zu bringen. Er habe Roland damit beauftragen wollen, doch dies sei nun ja leider nicht mehr möglich. Die Herrschaften Aimeric und Luisa hätten ihm als Anzahlung für den Boten zehn Silberpfennige dagelassen, die er ihnen selbstverständlich übergeben werde.

Dies soll die Helden nach Mouteburc lotsen, wo sie die nachfolgenden Abenteuer erleben können. Die Fidel ist meisterlich gearbeitet und etwa 350 Silberpfennige wert.

Svelter ist der Name des Pferdes, auf den es auch reagiert. Es ist in KRS 12 und etwa 1420 Pfennige wert.

Optionales Ereignis: Falls die Helden einen kundigen Heiler in ihren Reihen haben, könnte er Rolands Erkrankung als **Antoniusfeuer** diagnostizieren (Heilkunde 31+) und behandeln: Roland solle dann möglichst frisches, weißes Weizenbrot und Schweinefleisch essen, dazu viel Rotwein trinken, dem Holunder, Brennnessel und Minze beigegeben werden. So könnte Roland wieder genesen, allerdings dürfte er noch einige Wochen darniederliegen. Die Rößlwirte würden die Krankenpflege übernehmen, Albertus zum Heiligen Antonius beten. Auch in diesem Fall wird Roland die Helden beauftragen, die Lieferung an Dietmar zu übernehmen, seine Heilung sollte der Meister mit drei zusätzlichen EP belohnen.

3 Die Reise nach Riede

Am Sambaztac, den 23. Ianuarius werden die Helden wahrscheinlich zur Zweitagesreise nach Riede aufbrechen. Der von Peter empfohlene Weg führt sie am ersten Tag über Unterach, Cell, Nisdorf und Atterhofen bis Sankt Georgen. Am 24. Ianuarius geht es weiter über Vechelsdorf und Zwispallen bis Riede.

3.1 Begegnung im Schilf



Die Reise bis Cell verläuft ohne nennenswerte Ereignisse. Die Zwischenstationen Unterach und Cell werden die Helden wahrscheinlich nutzen, um sich in einem Gasthof aufzuwärmen. Zwischen Cell und Nisdorf kommt es dann am frühen Nachmittag zu einer Begegnung.

Gelingt einem Helden eine Einzelwurf-Probe auf Achtsamkeit (16+) oder Gefahrensinn (7+), entdeckt er einen Mann, der nahe des Flussufers hinter einem Baum hervorlugt, eine Stelle im ufernahen Schilf fixiert und mit einem gespannten Bogen dorthin zielt. Gelingt obige Achtsamkeitsprobe gar mit 60+ oder die Gefahrensinnprobe mit 31+, bemerkt der Held auch eine Nixe, die im Schilf am Ufer des Attersees sitzt und einen blauen Edelstein betrachtet, den sie in ihrer rechten Hand hält.



Bero
Bogenschütze

Adhara
Nixe

Alternativ kann ein Held, der den Bogenschützen bemerkt hat, auch dessen Blickrichtung folgen und eine Aufspürenprobe (31+) als Siebwurfprobe ablegen. Gelingt diese, entdeckt er ebenfalls die Nixe.

Hintergrund: Die Nixe ist Adhara und sie lebt im Attersee. Gelegentlich kommt sie ans Seeufer und legt dort Gold oder Edelsteine ab, um sie den Notdürftigen zu schenken. Bero ist Jäger aus Cell und er hat Adhara vor einiger Zeit schon einmal entdeckt, wie sie zwei Gulden ins Schilf legte. Seitdem hält er regelmäßig nach ihr Ausschau. Er will sie fangen, um an ihren Reichtum zu gelangen.

3.1.1 Der Schütze schießt

Wenn die Helden nicht eingreifen oder Bero nicht bemerken, sirrt kurz darauf ein Pfeil durch die Luft, der Adhara über ihrer rechten Brust trifft. Sie schreit schmerzvoll auf und blickt entsetzt auf den Pfeil in ihrem blutenden Oberkörper. Sie lässt den Edelstein fallen und umfasst den Pfeil, dabei sinkt sie rücklings ins Schilf, ihr Fischschwanz schlägt auf und ab. Bero rennt aus seinem Versteck auf Adhara zu, ein Seil in der Hand, mit dem er sie fesseln will.

Sollten die Helden an dieser Stelle einschreiten, können sie möglicherweise Bero davon abhalten, Adhara zu fangen. Die Nixe verschwindet im See, zurück bleiben nur der blutverschmierte Edelstein (Aufspüren-Siebwurf 11+), das gefiederte Ende des Pfeils und einige rot-silbrige Blutspritzer im Uferbereich. Adhara wird nicht mehr auftauchen.

3.1.2 Die Helden halten den Schützen auf

Falls die Helden Bero bemerken und dafür sorgen, dass die Nixe nicht getroffen wird (bspw. indem sie laut rufen oder ihrerseits Bero angreifen), taucht Adhara ebenfalls in den Attersee ab und die Helden müssen sich mit einem wütenden Bero auseinandersetzen. Er ist ein geldgieriger Hitzkopf, sein FkW in Bogen liegt bei 17 mit 5W20, sein Dolch-FkW beträgt 13 mit 4W20 und sein Basis-Kampfkunst-FkW liegt bei 11 mit 4W12.

In seinem Zorn wird er von den Helden Entschädigung verlangen und es kann leicht zu einer Prügelei kommen, bevor er realisiert, dass er gegen die Helden vermutlich nicht ankommen wird. Verprügelt wird er ziemlich kleinlaut und trollt sich nach Hause, wenn die Helden ihn gehen lassen. Am Ufer kann der Edelstein gefunden werden (Aufspüren-Siebwurf 16+).

Unbemerkt wird Adhara das Geschehen aus der Ferne beobachten und den Helden den restlichen Tag über heimlich folgen. Bevor sie am späten Nachmittag Atterhofen erreichen, wird Adhara versuchen, die Helden ans Wasser zu locken, indem sie es an einer ufernahen Stelle hell glitzern lässt. Um dem Drang zu widerstehen, der Sache nachzugehen, sollte der Meister eine mindestens meisterliche (16+) Probe auf Selbstbeherrschung fordern. Beugt sich ein Held oder eine Heldin über das Wasser oder steigt sogar in den See, wird Adhara langsam zur Oberfläche tauchen, dann ebenso langsam aus dem Wasser emporgleiten, den Helden oder die Heldin sanft auf den Mund küssen und seinen oder ihren Kopf zärtlich mit den Armen umfassen.

Wenn Held oder Heldin Widerstand leisten wollen (Probe auf Selbstbeherrschung oder Basis-Kampfkunst, die mit 11+ gelingen muss), wird Adhara sofort wieder im See verschwinden, mit ihrer Schwanzflosse das Wasser aufspritzen lassen und Held oder Heldin bleiben völlig durchnässt und durch den eiskalten Wasserschwall erüchtert zurück.

Wird kein Widerstand geleistet, löst sich Adhara nach einem intensiven Kuss wieder von Held oder Heldin und taucht mit einem Lächeln ins Wasser zurück. Held oder Heldin erhalten zwei Gratis-Lernwürfe auf Verführen. Solange andere Helden ebenfalls neugierig im Wasser stehen oder sich über die Wasseroberfläche beugen, wiederholt sich das Schauspiel, bis jeder Held und jede Heldin geküsst ist oder einer von ihnen Widerstand leistet.

Wird der Kuss ausdrücklich erwidert, verstärkt sich Adharas Umfassung mit den Armen, ihr Kuss wird intensiver und Held und Nixe fallen küssend ins Wasser. Adhara taucht mit dem Helden davon und zieht ihn in die Tiefen. Schon bald wird dieser jedoch in Atemnot geraten, was Adhara nicht verstehen mag. Wenn der Held dann versucht, sich von ihr zu lösen und nach oben zu tauchen, wird ihr Blick traurig. Sie verweilt, langsam mit ihrer Flosse schlagend, im Wasser, lässt den Helden los und blickt ihm hinterher. Dem Held oder der Heldin sollte es gelingen, wieder aufzutauchen – vielleicht bewusstlos, was der Heldengruppe Rätsel aufgeben mag. Auch dieser Held erhält zwei Gratislernwürfe auf Verführen und einen Gratislernwurf auf Schwimmen.

Alle von Adhara Geküssten verspüren fortan eine leichte Melancholie, dem Liebeskummer nicht unähnlich. Sie können keinen Fisch mehr essen und fühlen sich zum Wasser hingezogen. Dies sollte keine übertriebenen Ausmaße annehmen, aber der Meister könnte bspw. dann, wenn sich den Helden mehrere Handlungsoptionen bieten und eine davon mit Wasser zu tun, die betroffenen Helden diese Option bevorzugen lassen.

3.1.3 Die Helden greifen Adhara an

Die Helden können Bero bei seinem Angriff auf Adhara unterstützen oder ihm auch zuvorkommen. Adhara wird alles versuchen, um zurück in ihren See zu kommen. An Land trocknet sie allmählich aus und stirbt, wenn sie nicht regelmäßig mit viel Wasser in Berührung kommt. Im Wasser ist sie in allen Belangen überlegen und es bedarf schwerster Fesselungen oder Einschränkungen, um sie dort kontrollieren zu können. Diese Variante sollte aber eigentlich nur eine theoretische sein, da hoffentlich davon ausgegangen werden kann, dass die Helden eben Helden sind und daher selbstverständlich auf Adharas Seite stehen werden.

3.2 Die nächtliche Unterkunft



Je nachdem, ob die Begegnung mit Adhara stattgefunden hat und wie sie in diesem Fall verlaufen ist, werden die Helden in Atterhofen oder Sankt Georgen ihren Tag beenden.

In beiden Orten sollte es Einheimische geben, welche von der Nixe Adhara erzählen können. Nicht jeder glaubt daran und wird dann auch entsprechend skeptisch reagieren, falls die Helden davon berichten. Etwa die Hälfte von denen, die an Adhara glauben, sehen sie positiv und als Segen des Attersees. Die andere Hälfte betrachtet sie entweder als böses, heidnisches Wesen oder trachtet danach, sie wie Bero zu fangen, um an ihren sagenhaften Reichtum zu gelangen.

Falls eine Begegnung mit Adhara stattfand, werden die Helden in dieser Nacht von den Tiefen des Attersees träumen und je nach ihrer Haltung zur Nixe sind die Träume einladend, melancholisch oder bedrohlich.

3.3 Der zweite Reisetag



Von Atterhofen oder Sankt Georgen brechen die Helden am 24. Ianuarius auf, vielleicht wollen sie zuvor noch den Soldags-Gottesdienst besuchen. Von Sankt Georgen führt der Weg nordwärts nach Vechelsdorf, Zwispallen und Riede.

Die Reise kann im Zeitraffer erzählt werden, der Meister kann aber auch kleinere Ereignisse schildern. Hier bietet sich der Ort Zwispallen an, der zu Füßen der Frankenburg liegt, einer Höhenburg auf dem nördlich des Ortes gelegenen Plateaus „Am Vogl“:

Nach einer kurzen Rast in Zwispallen, wo Ihr Euch im Gasthaus aufgewärmt und eine kleine Mahlzeit zu Euch genommen habt, verlasst Ihr das Dorf in nördlicher Richtung. Ihr seht voraus die Frankenburg auf einem Plateau thronen. Von dort hat man sicherlich eine hervorragende Aussicht über die Region. Zunächst beachtet Ihr die beiden Personen auf dem Weg vor Euch nicht weiter, doch je näher Ihr kommt, desto deutlicher wird, dass die beiden einen hitzigen Streit austragen. Der jüngere der beiden steht breitbeinig vor dem älteren Mann, stemmt beide Arme in die Hüfte und schimpft: „Würdest Du nicht ständig so viel saufen, könntest Du auch Deine Schulden begleichen.“ „Unverschämter Bengel!“, entgegnet der Ältere. „Geh nur rauf zur Feste, dann wirst Du schon sehen, wie hoch die Abgaben heuer sind. Und jetzt geh mir aus dem Weg!“ Der ältere Mann stößt den jüngeren gegen die Schulter, woraufhin dieser sich auf ihn wirft. Die beiden fallen in den Schnee, rollen rangelnd herum und schlagen aufeinander ein.“

Die Helden können dem Schauspiel beiwohnen oder auch eingreifen. Bleiben sie lediglich Beobachter, wird irgendwann Radolf, der jüngere sich triumphierend erheben und einen Lederbeutel in Händen halten. Er öffnet ihn, blickt hinein und seine Miene wird lang. Enttäuscht dreht er den Beutel um, eine einzige Silbermünze fällt in seine Handfläche. „Das ist nicht Dein Ernst, Folmar! Ein Silberpfennig! Morgen Abend erwarte ich die restlichen neun!“ Dann wirft er dem Liegenden den leeren Beutel über, steigt über ihn hinweg und stiefelt bergauf in Richtung Frankenburg. Der ältere bleibt noch etwas liegen, rappelt sich dann aber schließlich auf, sucht im Schnee, bis er den Beutel und ein Stück Brot gefunden hat. Letzteres schiebt er sich in den Mund, dann setzt auch er sich leicht humpelnd in Bewegung. Er grüßt die Helden, wenn er sie passiert und hält auf Zwispallen zu.



Folmar

Radolf

Hintergrund: Die beiden Streitenden sind Radolf und Folmar. Folmar schuldet Radolf seit letztem Herbst zwölf Silberpfennige. Einen hat er am Weihnachtsabend zurückgezahlt, einen weiteren Mitte Ianuarius. Folmar trinkt gerne, was einen nicht unerheblichen Teil seiner Schulden verursacht hat. Er kommt gerade von der Frankenburg, wo er einen Teil seiner Abgaben zahlte. Der Vogt ließ ihm trotz säumiger Zahlung einen Silberpfennig übrig. Radolf ist ebenfalls auf dem Weg, seine Abgabe zu entrichten und dabei zufällig auf Folmar getroffen.

4 Dietmar, der Anhanger



Auch wenn Riede das erste Ziel der Helden ist, bleibt es Zwischenstation. Von Zwispallen sind die Helden auf die Hügelkette des Hausruggwaldes gestiegen, um dann wieder in die Niederung nach Riede herabzureisen. Das Dorf liegt in einer Bodensenke beim Zusammenschluss der beiden Flüsse Oberach und Breitsach. Das Gelände ist weitgehend sumpfig, die Ufer der Flüsse sind von Röhricht bewachsen.

Während Ihr von den Hügeln herabsteigt und auf Riede zuhaltet, könnt Ihr bereits eine Mühle erblicken, die südlich des Dorfes am Ufer der Oberach, des westlichen der beiden Flüsse liegt. Nun gut, Ihr sollt zu Dietmar in die Mühle. Warum also es nicht gleich hier versuchen?

Fragen die Helden in der Mühle nach Dietmar, entgegnet Müller Heinrich wortkarg: „Dietmar? Welcher?“ Es wird nicht ganz leicht werden, ihm die gesuchten Informationen zu entlocken. Zunächst räumt er zögernd ein: „Jaaaa. Es gab mal einen Müllerburschen Dietmar.“ Dann, nach weiterem Insistieren: „Der ist jetzt nicht mehr da.“ Schließlich, wenn die Helden nicht nachlassen: „Der Dietmar ist jetzt Ritter Dietmar. Man nennt ihn jetzt den Anhanger und er wohnt im Gutshaus in der Dorfmitte.“

Das Gutshaus zu Riede ist vergleichsweise neu erbaut und Ritter Dietmar ist sein gesellschaftlicher Aufstieg anzusehen. Er kleidet sich gut, wirkt gepflegt und freundlich. Offensichtlich ist er den Herausforderungen gewachsen, die das Verwalten der ihm verliehenen Güter mit sich bringt. Wenn die Helden ihm die Tasche und die beiden Amphoren übergeben, wirkt er zunächst ratlos. Die Fahne mustert er lange, er riecht auch an ihr. Als er schließlich das Messer betrachtet, hellt sich seine Miene schlagartig auf. Er lädt die Helden ein, mit ihm zu speisen und seine Gäste zu sein. „Setzt Euch, bitte. Erzählt mir, wie Ihr an diese Stücke gekommen seid. Erzählt mir alles. Ich bin begierig, die ganze Geschichte zu erfahren.“ Da die Helden sehr wahrscheinlich nichts zu berichten wissen, wird ihn das zunächst etwas enttäuschen, doch diese Enttäuschung währt nicht lange.



Heinrich
Müller

Dietmar,
der Anhang

„Sei's drum. Dann werde eben ich erzählen. Diese Fahne hier...“ Er präsentiert den Helden die alte Reichsfahne. „Wisst Ihr, wann ich sie zuletzt gesehen habe?“ Nach einer kurzen Kunstpause fährt er fort. „1190 war es. Vor fast drei Jahren. Es war der 18. Tag des Maius und unter des Kaisers Befehl stürmten wir gegen die Mauern von Iconium...“

Dietmar wird die Geschichte der Schlacht dramatisch ausschmücken, wie die Reihen der Deutschen ins Wanken gerieten, nachdem die Fahne verloren ging. Wie er sich beherzt seinen Bundschuh auszog, an eine Lanze band und so die Streiter vereinte und zurück in die Schlacht führte. Wie Iconium letztlich fiel.

„Und Ihr bringt mir die verlorene Fahne zurück.“ Er schüttelt ergriffen den Kopf. „Ich kann es kaum glauben.“ Und nun das hier.“ Er wiegt das rostige Messer in beiden Händen, als wäre es eine kostbare Reliquie. „Das hier stammt von meinem alten Freund Eberhard. Mit diesem Messer tötete er eigenhändig einen hochgerüsteten Gegner. Und rettete so mein Leben. Eberhard. Mein treuer Freund. Nach Iconium verloren wir uns aus den Augen und ich nahm an, dass er sein Leben verloren habe. Doch nun? Wer sollte mir all das senden, wenn nicht er? Was wohl in den beiden Krügen sein mag?“

Mit dem Messer bricht Dietmar das Wachssiegel der ersten Amphore, nimmt den hölzernen Pfropf heraus und riecht daran. Dann lacht er laut auf. „Eberhard! Du alter Galgenschwengel. Wie ist Dir das gelungen?“ Dietmar lacht fröhlich. „Das hier, meine neuen Freunde, ist Granatapfelwein. Und auch dazu gibt es eine tolle Geschichte. Eberhard und ich standen beisammen in Iconium und bestaunten diesen Baum mit seinen seltsamen Blüten. Das heißt, ich bestaunte den Baum, Eberhard bestaunte Dalia, eine junge Einheimische, die gerade an uns vorüberging. Ich sah es ihm an, der Blitz hatte ihn getroffen. Mitten ins Herz. Verliebt bis über beide Ohren. Noch bevor ich ein Wort sagen konnte, pflückte er eine Blüte vom Granatapfelbaum, hielt sie mir hin und schwor feierlich: „Du bist Zeuge, mein Freund. Bei dieser schönen, fremden Blüte schwöre ich, dass ich nicht eher ruhen werde, bis diese schöne, fremde Frau die meinige ist.“ Dann roch er an der Blüte und aß sie auf. Ich lachte, schlug ihm auf die Schulter und wir betranken uns. Natürlich mit dem Weine vom Granatapfel. Hat er es also tatsächlich vollbracht.“ Darauf wollen wir trinken. Er schenkt Euch allen vom Granatapfelwein ein und erhebt schließlich seinen Kelch: „Auf Eberhard!“ Er nimmt einen Schluck, hält kurz inne, bevor er dann auch noch auf Dalia, die Freundschaft und auf Euch anstößt, die Ihr ihm so frohe Kunde bringt.

Der Wein schmeckt erfrischend und enthält sowohl süße als auch säuerliche Aromen. Dietmar wird es als Beleidigung ansehen, sollten die Helden nicht mit ihm trinken wollen. Er ist in Gedanken beim Kreuzzug, erzählt auch, wie er bei seiner Rückkehr von Herzog Ludwig von Bayern zum Ritter geschlagen wurde und die hiesigen Güter erhielt. Dietmar wird darauf bestehen, dass vom Weine stets nachgeschenkt wird und er wird mit den Helden die komplette Amphore leeren, was bis zu acht Zechenproben nach sich zieht.

Er wird die Helden auch nach ihren Erlebnissen fragen und gespannt lauschen, was sie zu erzählen haben. Möglicherweise erzählen sie von ihrer Begegnung mit der Nixe, der Auseinandersetzung mit den Trollen und dem Drachen (vgl. Abenteuer 23: *Amissa fortuna*). Dietmar wird schon leicht angetrunken einwerfen, dass es auch hier in Riede seltsame Wesen gäbe.

„Neuerdings treiben Kobolde ihr Unwesen hier. Wasserkobolde, wie es scheint. Überfallen Reisende und rauben sie aus. Wusste gar nicht, dass dies die Art der Kobolde ist.“ Schulterzuckend schenkt er nach.

Wenn die Helden nachfragen, zuckt Dietmar erneut mit den Schultern. „Was man sich eben so erzählt. Alois vom Ochsenbruch bei Tumuoletsham hat angeblich einen Kobold gefangen. Wenn das wahr ist, wird es dem Kobold aber schlecht ergehen.“ Dietmar nimmt einen tiefen Schluck. Sehr viel mehr ist aber dazu nicht aus ihm herauszuholen. Allenfalls, das Tumuoletsham (etwa 2 km) nördlich liegt, Alois in der Erde gräbt und ein unerfreulicher Zeitgenosse ist. Zwar hilft er gelegentlich den Notleidenden mit Silber aus, doch fordert er die Schuld auch unbarmherzig wieder zurück.

In deutlich angeheiteter Stimmung wird er auch die zweite Amphore öffnen und überrascht feststellen, dass diese keinen Wein, sondern Olivenöl enthält. Er nimmt dies als Zeichen, den Abend zu beschließen und konstatiert: „Wenn Eberhard Olivenöl sendet, dann geht es ihm wohl.“ Er linst noch einmal in die erste Amphore: „Nur schade, dass nichts mehr vom guten Weine übrig ist.“ Dann seufzt er und lacht: „Vielleicht waren das diese verflixten Koblde. Haben einfach den Wein in Öl verwandelt.“ Er lacht abermals, gähnt, legt den Kopf auf den Tisch und schläft in dieser Haltung ein.

5 Die Folgen des Rausches



Am 25. Ianuarius erwachen die Helden wahrscheinlich recht spät und sind von der Zecherei am Vortag noch schwer in Mitleidenschaft gezogen. Dietmar lädt sie auch an diesem Tag ein, seine Gäste zu sein und verhilft ihnen zu einem geruhsamen Tag der Erholung.

Zum Dank für die freudigen Nachrichten und den nicht minder freudigen Vorabend schenkt er ihnen ein kostbares Buch. Es handelt sich dabei um eine Übersetzung des fünften Buches von Avicennas Kanon der Medizin, in dem unter anderem wie in einem Rezeptbuch die Zubereitung von etwa 650 Heilmitteln beschrieben wird. Des Lesens mächtige Charaktere können hiermit ihren Wert in Erste-Hilfe oder Heilkunde steigern.

Der Tag dürfte ereignislos verstreichen. Falls die Helden dennoch aktiv werden wollen, bspw. um Alois zu besuchen, sollte der Meister nicht im Wege stehen. Alois vom Ochsenbruch (*siehe unten: Die Mine im Ochsenbruch*) ist jedoch äußerst feindselig und verschlossen, er gewährt keinen Zutritt zu seinem Hof und behauptet, nichts von Gnomen, Kobolden oder ähnlichen Wesen zu wissen.

Die Nacht auf den 26. verbringen die Helden aber wohl in den eigens für sie gemachten Betten im Gutshaus. Am späten Morgen verabschiedet sich Dietmar dann von den Helden. Er müsse einige seiner Güter besuchen und sich um Verwaltungsfragen kümmern. Sollten die Helden wieder nach Riede kommen, lädt er sie ein, erneut seine Gäste zu sein.

6 Die Äbtissin



Ihr Weiterweg führt die Helden nach Norden, wo sie noch in Sichtweite von Riede an eine Furt über den nach Westen fließenden Antesen kommen. Nicht allzu weit voraus erspähen die Helden die Gebäude eines Bauernhofs und im Neuschnee finden sie Spuren, die darauf hinweisen, dass die Furt heute bereits genutzt wurde. Mindestens ein Pferd und mehrere Personen zu Fuß waren hier unterwegs. Falls die Helden die Spuren aktiv untersuchen, reicht eine **Aufspürenprobe** (4+), ansonsten eine Einzelwurfprobe auf **Achtsamkeit** (16+), um zu erkennen, dass mindestens eine Fußspur von Kinderfüßen stammt. Falls die Proben zwei Grade besser gelingen (11+ bzw. 60+), fällt außerdem auf, dass eine größere, stark verwischte Spur anscheinend von einem Stiefel stammt, das Gewicht aber fast nur über die Ferse in den Schnee gedrückt wurde. Ein seltsamer Gang muss das gewesen sein.



Edelgard

Eine weitere Einzelwurf-Probe auf **Achtsamkeit** (16+) lenkt den Blick der Helden auf halbem Weg zwischen Furt und Bauernhof unter eine Fichte am Wegesrand. Dort liegt eine Frau in einem weißen Kapuzenumhang schlafend im Schnee, ein großer Teil ihres Körpers ist mit Fichtenzweigen bedeckt. Es erweckt jedoch nicht den Eindruck, als habe man sie verbergen wollen, vielmehr, als sollten die Zweige etwas Kälte abhalten. Die Frau atmet langsam und von ihrem Gesicht geht ein schwerer, leicht nussiger Geruch aus.

Hintergrund: Die Schlafende ist **Edelgard**. Sie ist auf dem Weg zum Erentrudis-Stift der Benediktinerinnen in Kirchperg. Dort soll sie Äbtissin werden, da die vorherige Äbtissin verstorben ist und sich die Klosterschwesterinnen nicht auf eine Nachfolgerin einigen können oder wollen. Sie ist ein Opfer der „Flusskobolde“, die ihr Pferd und ihre Tasche entwendeten. In der Tasche befand sich das Schreiben des Bischofs von Passau, welches sie als zukünftige Äbtissin legitimierte. Es bedarf einiger Anstrengung, sie aufzuwecken, möglicherweise gelingt dies auch erst, wenn sie die Helden ins Warme bringen, wofür sich der naheliegende Bauernhof empfiehlt. Wieder bei Bewusstsein wird sie sich kaum an den Überfall erinnern können. Sie glaubt, sie habe ein Kind im Fluss liegen sehen, dann sei sie von kleinen Wesen angegriffen worden und sie habe kaum atmen können, möglicherweise sei sie ins Wasser gezogen worden. Fragen die Helden gezielt nach Kobolden, blickt Edelgard skeptisch, ist aber unsicher genug, um dies nicht gänzlich auszuschließen.

Die „**Flusskobolde**“ sind eine Gruppe notleidender Kinder, die aus unterschiedlichen Gründen ihr Zuhause verlassen oder verloren haben und nun versuchen, in der Wildnis zu überleben. Ihr Unterschlupf befindet sich in der Nähe, verborgen im Wald. Waren es anfangs nur kleine Diebstähle, sind es mittlerweile recht gut durchgeführte Überfälle auf Alleinreisende, mit denen die Kinder geeignete Beute machen. In Furtnähe halten sie Ausschau nach lohnenden Zielen, dann spielt ein Kind den „Lockvogel“, indem es sich am Uferrand hinlegt, Schlaf, Verletzung oder Tod vortäuschend. Meist nähert sich das besorgte Ziel dem Kind und wird dann von zwei anderen Kindern überfallen. Diese schleichen sich von hinten an und drücken dem Reisenden sogenannte „Schlafschwämme“ ins Gesicht. Diese sind mit einer flüssigen Mischung aus **Schlafmohn**, **Alraune**, **Bilsenkraut** und **Tollkirschen** getränkt, wurden in der Sonne getrocknet und können bei Bedarf durch Eintauchen ins Wasser aktiviert werden. Es gelingt den Kindern meist, mindestens einen Schwamm für wenige Augenblicke fest ins Gesicht ihres Opfers zu drücken, das erschrocken einatmet und so eine ausreichende Dosis des Schlafmittels aufnimmt. Dann ziehen sich die Kinder eilig zurück. Das überraschte Opfer kann nun nicht mehr entkommen; ganz gleich, ob es versucht, den Tätern nachzusetzen, sie aufzuspüren oder weiterzureisen, um nach Riede oder zum Bauernhof zu gelangen, das Schlafmittel entfaltet seine Wirkung und spätestens nach einigen Minuten sackt jedes Opfer schlafend zu Boden. Die Kinder holen sich dann ihre Beute. In der momentan kalten Winterzeit ziehen sie ihr Opfer an eine geschützte Stelle und bedecken es bspw. mit Fichtenzweigen, damit es alsbald wieder erwacht und nicht erfriert. Aufgrund der Nach- und Nebenwirkungen der Betäubung können sich die Opfer nicht zuverlässig an den Überfall erinnern und so entstanden die Gerüchte von den Flusskobolden.

Für den schweren, nussigen Geruch, der von Edelgard ausgeht, sind vor allem Schlafmohn und Alraune verantwortlich. Die Idee mit den Schlafschwämmen stammt von **Elwine**, Tochter des verstorbenen Heilkundigen in Oprenberg, wo sie oft ihrem Vater bei der Herstellung der Schwämme half. Nach dessen Tod flüchtete sie aus dem Ort und schloss sich den diebischen Kindern an, die sich schon einige Zeit fast unerkannt in der Gegend aufhielten. Elwine merkte schnell, dass die Diebeszüge nur magere Beute brachten und sie sicherlich nicht über den Winter bringen würden. Deshalb kehrte sie nach Oprenberg zurück, entwendete einige Schwämme und die benötigten Zutaten aus ihrem ehemaligen Zuhause und fortan sollten die Flusskobolde die Region unsicher machen.

Für die seltsame Stiefelspur ist übrigens **Lüdke** verantwortlich, der viel zu große Stiefel trägt.

Vor wenigen Wochen wählten die Kinder **Alois vom Ochsenbruch** als Ziel, doch dieser war alles andere als besorgt oder arglos, sondern stets auf der Hut. Er wehrte den Angriff der Kinder ab und schnappte „Lockvogel“ **Fritz**, den er nun auf seinem Hof gefangen hält und in der Silbermine arbeiten lässt.

Hier entfaltet sich nun die eigentliche Aufgabe der Helden. Sobald Edelgard wieder bei vollem Bewusstsein ist, wird sie darauf drängen, nach den „Kobolden“ zu suchen, weil sie zwingend ihre Tasche mit dem bischöflichen Schreiben benötigt. Notfalls wird sie dies auch ohne die Helden tun, dann entgeht diesen allerdings die Haupt-handlung.

Ein Heilkundiger unter den Helden kann mit einer meisterlichen Heilkunde-Probe (16+) erkennen, dass Edelgard betäubt wurde, mit einer großmeisterlichen (31+) sogar, welche Betäubungsmittel verwendet wurden. Als „Weckmittel“ würde der Held dann vor allem **Fenchel**, gerne mithilfe eines „Weckschwamms“ einsetzen. Erste-Hilfe-Proben können bei Diagnose und Behandlung hier nicht eingesetzt werden.

7 Ein Bauernhof

EP
1

Es ist am naheliegendsten, wenn die Helden Edelgard zum Bauernhof bringen, um sie dort wieder zu Bewusstsein zu bringen. Die Bauersfamilie ist hilfsbereit und öffnet ihre Tür. Ein großer Wohnraum erstreckt sich über das komplette Erdgeschoß. Hier versammeln sich die Bewohner in der Regel um den hölzernen Tisch in der Mitte. An der hinteren Wand befindet sich eine Feuerstelle, rechts daneben führt eine hölzerne Treppe zu den Schlafräumen im Obergeschoß. Eine Tür neben der Treppe führt direkt zum Nebengebäude, in dem sich die Stallungen befinden. Diese Tür ist meist geöffnet, damit die Wärme der Tiere auch in den Wohnraum dringt.



Bauernhof bei Riede

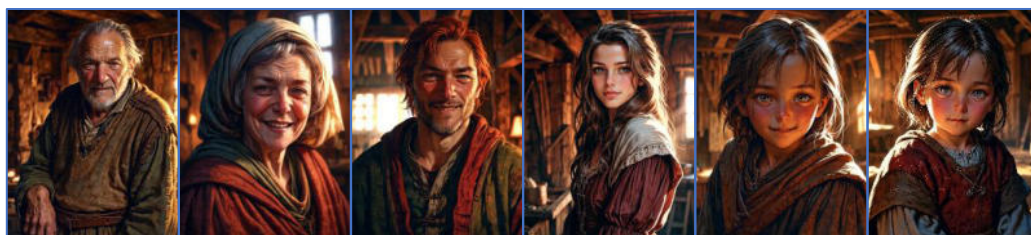
Altbauer **Manwald** führt den Hof mit seiner Frau **Borghild** und drei ihrer vier Kinder, die Zweitgeborene, Tochter **Edda**, hat einen Bauern südlich von Riede geheiratet und lebt jetzt dort. Der älteste Sohn **Birger** ist mit **Sina** verheiratet mit der er zwei Töchter hat, **Liebgard** und **Sigrun**. Tochter **Erdrun** ist die Drittgeborene und lebt noch unverheiratet auf dem Hof. Der Viertgeborene **Friedwin** hat mit Frau **Marlinde** ebenfalls zwei Kinder, **Lothar** und den sieben Monate alten **Edwin**.

Die zwei ältesten Enkelsöhne sind verschwunden, **Ditwald**, der Sohn von Birger und Sina, verschwand vor 18 Monaten, **Gernot**, der Sohn von Friedwin und Marlinde, vor sechs Monaten.

Ditwald wurde von Alois vom Ochsenbruch gefangen und muss in dessen Mine arbeiten. Gernot flüchtete vor der drohenden Armut und schloss sich den diebischen Kindern an.

Die Bauern werden es sich nicht anmerken lassen, doch ihre Notlage ist unübersehbar. Das Essen ist karg, selbst die beiden Tiere, ein Schwein und eine Kuh sind abgemagert. Grund hierfür ist, dass schwere Unwetter in den letzten beiden Jahren einen Großteil ihrer Felder verwüsteten. Manwald bat Alois um Unterstützung, der ihm mit Saatgut und Getreidemehl aushalf, doch bereits im letzten Jahr konnte die Bauersfamilie ihre Schuld nur mit Mühe begleichen. Sie baten auch für diesen Winter Alois um Unterstützung, dieser fordert aber bereits schon jetzt einen Ausgleich für seine Hilfe. Dies kann die Familie nicht leisten und sie fürchten, dass Edwin das Frühjahr nicht erleben wird.

Wenn die Helden die Not der Bauern erkennen und ihnen helfen, steigen sie enorm in der Gunst von Edelgard, die etwa einen halben Tag benötigt, um wieder vollständig bei Kräften zu sein. Bleiben sie hingegen untätig, „findet“ Edelgard in den Tiefen ihrer Kleidung einen Gulden, den sie der Familie als Lohn für ihre Rettung, Unterkunft und Verpflegung zahlt. Dies ist natürlich viel zu viel, doch Edelgard gibt vor, keine kleinere Münze bei sich zu haben und sie mögen es Gott vergelten.



Manwald
Altbauer

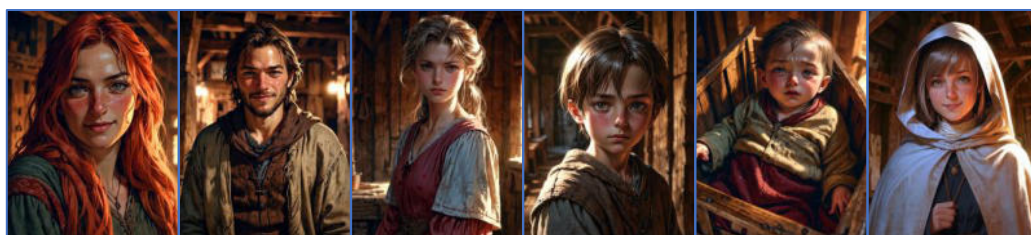
Borghild
Altbäurin

Birger

Sina

Liebgard

Sigrun



Erdrun

Friedwin

Marlinde

Lothar

Edwin

Edelgard

8 Die Höhle der Koblde



Wenn sich die Helden um Edelgard kümmern und ihr helfen wollen, ihre gestohlenen Güter wieder zurückzuerlangen, spricht Einiges dafür, dass sie sich noch am Nachmittag des laufenden Tages (26. Ianuarius) auf die Suche begeben, denn noch sind die Spuren im Schnee erkennbar, was aber bei dem mittlerweile eingesetzten leichten Schneefall nicht mehr lange gegeben sein wird.

Sowohl an der Furt als auch am Fundort Edelgards können die Helden die bereits erwähnten Spuren vorfinden. Vom Fundort Edelgards führen die Spuren von Pferdehufen, Kinderfüßen und den seltsamen Stiefelabdrücken in den Wald. Nach etwa 100 Metern verschwinden die deutlichen Abdrücke unter einer verwischten Schicht, offensichtlich hat hier jemand Fichtenzweige verwendet, um über die Spuren zu streichen. Glücklicherweise ist diese „Wischspur“ noch immer erkennbar und hebt sich von der Umgebung ab, wenngleich sie im Schneefall schneller verschwinden wird als die ursprünglichen tiefen Abdrücke. Eile ist also geboten.

Für die ersten 100 Meter reichen Aufspürenproben, die mit 4+ gelingen, danach wird es zunehmend schwieriger: Die Helden müssen Proben mit 7+, 11+ und dreimal 16+ bestehen, da das Schneetreiben stärker wird. Diese Proben führt der Meister verdeckt durch, bei Misserfolgen verliert sich die Fährte oder die Helden folgen einer falschen Spur. Wenn sie nicht explizit darauf achten, kann es passieren, dass die Helden selbst die Spur der „Koblde“ durch eigene Spuren überlagern. Um von einer verlorenen oder überdeckten Fährte wieder auf die richtige Spur zu kommen, muss eine Probe mit 31+ gelingen, die Helden können aber bspw. auch ausschwärmen und auf „gut Glück“ den Wald durchsuchen.

Je tiefer die Helden in den Wald vordringen, desto dunkler wird es, die Bäume bilden ein Dach, das nicht nur den Schneefall, sondern eben auch das Licht dämpft. Gelegentlich fällt eine Ladung Schnee herab und rutscht einem Helden unangenehm in den Kragen. Schließlich können die Helden erkennen, dass sich im Wald eine hohe Granitfelswand erhebt. Im oberen Bereich, in etwa 20 Metern Höhe scheint sich eine



Jete

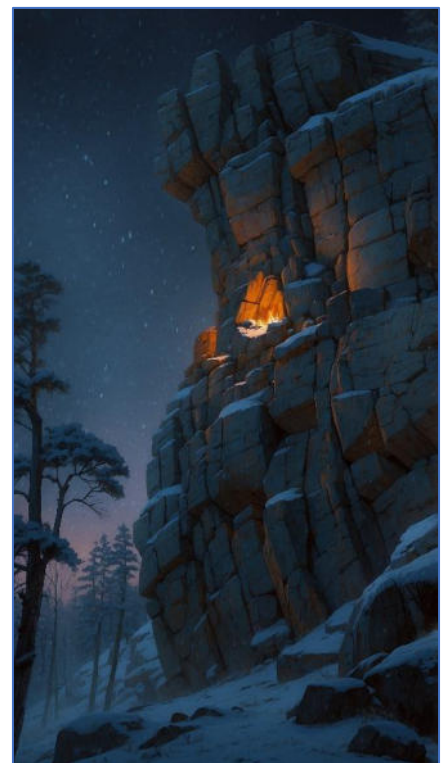
Höhle zu befinden, aus der flackernder Feuerschein die Wände erhellt. Ein Pferd steht nahebei unter einem Baum. Es ist abgesattelt und frisst Heu aus einem kleinen Sack, der mit einem Seil an den Baumstamm gebunden ist.

Falls Edelgard die Helden begleitet, erkennt sie das Pferd als **Jete**, ihre Stute.

Wie so oft bestimmt die Vorgehensweise der Helden das weitere Geschehen. Glauben die Helden tatsächlich an Koblde, kann der Meister dies nutzen, um bei seinen Schilderungen hinreichend vage zu bleiben, so dass diese Lesart zumindest möglich erscheint.

Das Erklettern des Granitfelsens kann mit drei Proben erfolgen. Diese müssen jeweils mit 7+ gelingen, mit 16+, wenn die Kletternden leise genug sein wollen, um nicht bemerkt zu werden. Der Meister sollte den Helden aber lediglich die Schwierigkeit 7+ mitteilen und darauf hinweisen,

dass sie bei leisem Klettern höhere Ergebnisse benötigen, welche dem Meister anzusagen sind. So bleiben die Helden im Unklaren über den Erfolg der „heimlichen“ Kletterei. Da es keinen weiteren Zugang zur Höhle gibt, können die Kinder nicht einfach fliehen, was sie ohnehin nicht tun werden, solange sie nicht wissen, ob sie am Boden nicht auch noch auf weitere Gegner treffen. Werden sie überrascht, verteilen sie sich in der Höhle hinter Marka. Dieser hat als einziger ein größeres Messer, das auch als ernstzunehmende Waffe taugt (FkW 10 und 4W12). Die anderen bewaffnen sich mit Steinen oder auch einem brennenden Holzseit. Sind die Kinder vorgewarnt, werfen sie alle, die sie für Gegner halten mit Steinen, noch bevor diese am Eingang der Höhle festen Stand finden können. Dadurch erleiden die Getroffenen leichte bis schwere Verletzungen und müssen erschwerte Kletterproben ablegen, um nicht in die Tiefe zu stürzen.



Die Höhle der Koblde

Sieben Kinder lagern in der Höhle: Marka, Elwine, Frerich, Gernot, Helena, Pius und Lüdke. Ihre Anführer sind der zwölfjährige **Marka** und die ebenfalls zwölfjährige **Elwine**. **Lüdke** hält in der Nähe des Eingangs Wache und überblickt die nahe Umgebung. Er ist jedoch nicht allzu aufmerksam (der Meister könnte bspw. ein Wachgabe-Ergebnis von 6 bis 9 annehmen), weil er interessiert der lebhaften Diskussion der anderen Kinder lauscht. Diese streiten, wie es mit ihnen weitergehen soll, nachdem „Fritz vom Ochsen-Alois verschleppt“ wurde. Teile des Gesprächs können die Helden womöglich belauschen, falls es ihnen gelingt, unbemerkt in Hörreichweite zu gelangen: „Wen sich der Alois holt, der kehrt nie wieder.“ (**Frerich**) „Vielleicht sollten wir einfach nachhause gehen.“ (**Gernot**, ältester Sohn von Friedwin und Marlinde) „Nicht jeder hat ein Zuhause wie Du.“ (erneut Frerich) „Wir müssen Fritz befreien.“ (der kleine **Pius**) „Ohne einen guten Plan ist das zu gefährlich.“

Die Kinder sitzen um ein Lagerfeuer herum, ihre Situation ist äußerst unerfreulich, da sie seit Tagen hungern und kaum nennenswerte Beute machen. Marka hält sie noch immer zusammen und verhindert leichtsinnige Aktionen. Pius ist Fritz' engster Freund, wird ungeduldig und will ihn unbedingt befreien. Gernot neigt zur Heimkehr an den Hof, Frerich will auf jeden Fall das ungebundene Leben eines Gesetzlosen führen. Lüdke schließt sich stets der Mehrheit an und **Helena** will die Gruppe nicht verlassen, weil sie Marka und Elwine vertraut und sich um den lebhaften Pius sorgt. Für Helena ist die kluge und entscheidungsfreudige Elwine ein Vorbild, sie selbst ist meist schweigsam, aber eine äußerst gute Beobachterin. Marka ist mutig und in der Lage, schwierige Entscheidungen zu treffen. Er übernimmt die Verantwortung für das Wohl der Gruppe und es quält ihn, dass sie Fritz bislang nicht befreien konnten. Er hofft auf eine gute Idee für einen erfolgversprechenden Plan. Momentan ist sein drängendstes Problem jedoch die Nahrungsbeschaffung. Er erwägt, das Pferd von Edelgard gegen Essen einzutauschen, auch wenn dies ein hohes Risiko darstellt, dass heikle Fragen gestellt werden und er womöglich gefasst wird. Elwine ist die Klügste der Gruppe und sehr gut darin, Streit zu unterbinden. Meist gelingt ihr das durch verständnisvolles Zureden, doch wenn das nicht reicht, weist sie törichte Gefährten mit klaren, deutlichen Worten zurecht. Wären sie eine Familie, dann wären Marka und Elwine Vater und Mutter.

Mittlerweile hat sich eine weitgehend beständige Aufgabenteilung ergeben: Marka und Elwine haben das letzte Wort bei allen wichtigen Entscheidungen, vor allem, wenn es darum geht, wer überfallen wird. Elwine kümmert sich um die Herstellung der Schlafschwämme, Helena ist Späherin und Kräutersammlerin, Frerich und Pius sind die Hauptangreifer, Lüdke ist der Lockvogel und Gernot kümmert sich vor allem um das Lager und die Zubereitung des Essens. Vor seiner Gefangennahme war auch Fritz oft Lockvogel.



Marka

Elwine

Frerich

Gernot

Helena

Pius

Lüdke

Das Auftauchen der Helden und Edelgard kann die Situation der Kinder grundlegend verändern. Vielleicht gelingt es den Helden, nicht als Feinde aufzutreten, vielleicht können sie sogar ein ruhiges Gespräch mit den Kindern führen und im besten Falle erklären sich die Helden sogar bereit, Fritz zu befreien. Edelgard wird den Kindern keine Vorwürfe machen, sie aber interessiert fragen, wie lange sie schon zusammenleben, wie sie es bislang geschafft haben, am Leben zu bleiben und was sie in Zukunft tun wollen. Diese Zuwendung löst bei Gernot, Pius und Lüdke die Zungen. Gernot sehnt sich nach seiner Familie und hofft, dass es ihnen gut geht, Pius will seinen Freund Fritz befreien und Lüdke wäre gerne satt und in Sicherheit. Elwine stellt kluge Gegenfragen, um herauszufinden, was Edelgard und die Helden antreibt und auf wessen Seite sie stehen. Frerich sieht in den Erwachsenen eine Bedrohung und fürchtet um das Ende seines Lebens als Gesetzloser. Marka und Elwine möchten gerne auf eigenen Beinen stehen, einen ehrbaren Beruf lernen, mit dem sie ihren Lebensunterhalt verdienen können, werden aber sicherlich keine braven und fügsamen Lehrlinge sein. Außerdem steht für sie an erster Stelle, dass es den anderen Kindern gut geht. Der Zusammenhalt der Kinder ist stark und es erfordert ein gutes Angebot, um sie aus ihrem selbstgewählten Leben zu locken. Falls die Helden Fritz befreien wollen, werden die Kinder aktiv dabei mitmischen.

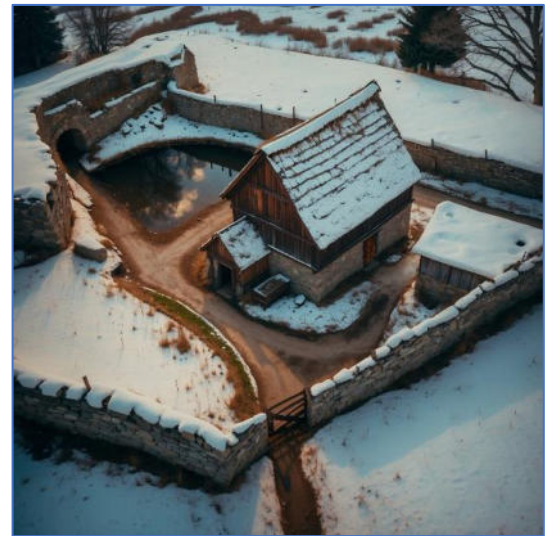
Es kann interessant und stimmungsvoll sein, wenn die Nacht anbricht und die Helden in der Höhle übernachten.

9 Die Mine im Ochsenbruch

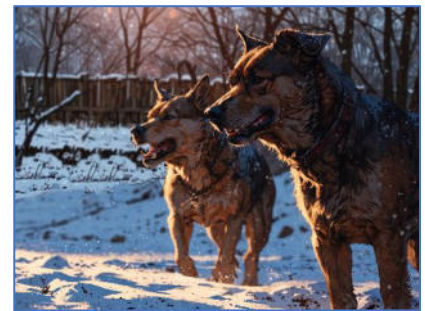
EP
3

Wenn die Helden den Kindern helfen wollen, Fritz zu befreien – und darauf sollte es eigentlich hinauslaufen –, stellt der Hof von Alois den finalen Hauptschauplatz dar. Das Vorgehen der Helden ist schwer vorherzusehen, insofern soll hier beschrieben werden, was die Helden vorfinden können und mit welchen Schwierigkeiten sie vermutlich konfrontiert werden.

Alois' Hof liegt kaum einen Kilometer von Altbauer Manwalds Hof entfernt im Nordwesten von Tumuoletsham und war ursprünglich ein kleiner, unbedeutender Steinbruch. Vor fünf Jahren diente sich Alois dem herrschenden Ritter der Tumuoletsheimer als Eintreiber von Abgaben an, eine Aufgabe, die ihn mit tiefer Zufriedenheit erfüllt, zumal er sie mit kalter Unerbittlichkeit ausübt. Zwangsläufig erhält er so nicht nur Zugang zu den Höfen der Umgebung, sondern auch Einblicke in deren Erträge und erfuhr so manches Geheimnis, das ihm besser verborgen geblieben wäre. Denn sein Charakter lässt ihn Vorteil daraus schlagen. Mit Drohungen und Einschüchterungen stürzte er einige Bewohner der Umgebung ins Unglück, so dass nicht wenige bereit waren, Alois mit höheren Abgaben milde zu stimmen. In kurzer Zeit füllte er für seinen Herrn die Abgabentruhe, was dieser ihm mit der Übereignung des alten Steinbruchs zur Bewirtschaftung dankte. Dass, und vor allem: wie er nebenbei auch seinen eigenen Wohlstand mehrte, blieb seinem Herrn verborgen, der ihn eher als tüchtigen Dienstmann betrachtet. Seitdem Alois im Steinbruch einen Brocken Silber gefunden hat, ist er besessen von der Idee, Silber zu schürfen und richtig reich zu werden. Seinen Hof hat er mit einer hohen Steinmauer umgeben und die beiden Hunde **Bizzer** und **Jeger** halten zuverlässig Wache.



Alois' Hof im Ochsenbruch aus Südosten



Bizzer und Jeger

Der Hof besteht aus Haupthaus, Scheune und Mine. Das Erdgeschoss des Haupthauses besteht aus einem großen Wohnraum mit einem gewaltigen Tisch in der Mitte, die rechte, nördliche Hälfte des Raumes ist bis zum Dachgebälk offen. Dort hängen über der Feuerstelle in der Mitte der Nordwand Räucherwaren im Gebälk, der Rauchabzug ist unter dem nördlichen Dachfirst. Die Eingangstür liegt mittig in der Ostwand. In der südlichen Raumhälfte befinden sich eine Werkbank und Alois' Nachtlager, vor dem meist eine hölzerne Leiter steht, mit der man zum oberen Zwischenboden gelangt. Dort hat Alois eine Vorratskammer eingerichtet, die übertoll mit Nahrungsmitteln gefüllt ist. Auch seine Schatztruhe befindet sich in der Kammer, diese enthält 15 Gulden und 436 Silberpfennige.

In der Südwestwand befindet sich eine verborgene Tür, hinter der sich eine Bodenluke befindet, die zu einer kleinen Kammer, dem „Verlies“ führt. Die Bodenluke kann verriegelt werden, der Abstieg ins Verlies erfolgt über eine schmale Holzleiter. Das Verlies selbst ist nur etwa zwei mal zwei Meter groß und mit Stroh bedeckt. Hier hält Alois Fritz und Ditwald gefangen, wenn sie nicht gerade in der Mine schuften müssen. Untersucht man die Wand, kann man die Geheimtür mit einer Aufspürenprobe (16+) entdecken. Alternativ kann man auch die erstaunlich groß erscheinende Hundehütte vor der Außenwand untersuchen und feststellen, dass es zwischen Rückwand der Hundehütte und Wand des Hauptgebäudes einen kleinen Zwischenraum geben muss. Die Scheune befindet sich gegenüber der Eingangstür zum Haupthaus und schließt an die äußere Einfriedungsmauer an. In der Scheune ist Alois' Ochse untergebracht, außerdem bewahrt er hier einen Ochsenkarren, einen Pflug, verschiedene Werkzeuge und eine Schubkarre auf.

Im Teich lässt er die beiden Jungen das geförderte Gestein noch einmal sieben, in der Hoffnung, dass ihm kein Stück Silbererz entgeht. Die Mine selbst ist in keinem guten Zustand. Die Stollen sind eng und kaum nennenswert durch Stützbalken gesichert. Auch wenn Alois tatsächlich auf eine Silberader gestoßen ist, ist der Ertrag bescheiden.

Alois ist mürrisch und feindselig. Er verwehrt den Zutritt zu seinem Hof, die beiden Hunde greifen jeden Eindringling an und sind auch nachts wachsam. Wer entschlossen Einlass sucht, für den sollte weder die steinerne Einfriedung noch das hölzerne Tor ein ernstes Hindernis darstellen, doch die Konfrontation mit Alois und seinen Hunden ist dann unausweichlich. Alois kämpft mit Axt, Spitzhacke oder Dolch, versteht sich aber auch recht gut auf die Armbrust, die im Wohnhaus nahe der Werkbank bereitliegt. (FkW 12 mit 4W20 für Nahkampf, FkW 14 mit 4W20 für Armbrust)



Alois vom
Ochsenbruch

Fritz

Ditwald

Als treuer Dienstmann des Ritters **Hermann von Tumoultesham** wähnt sich Alois unantastbar, tatsächlich steht Dietmar, der Anhangen aus Ried, aber in höherem Ansehen und kann Ritter Hermann sicherlich dazu bewegen, seine schützende Hand nicht mehr länger über Alois zu halten, vor allem dann, wenn seine Schandtaten ans Licht kommen. Hier wiegen die Entführungen der Kinder am schwersten, doch auch das Eintreiben höherer Abgaben und deren Unterschlagung fallen ins Gewicht.



Hermann von
Tumoultesham

Wie auch immer der Konflikt mit Alois ausgehen mag, der Meister sollte es honorieren, wenn die Helden vor allem bei Schatztruhe und Vorratskammer an die „Flusskoblde“ und die Bauersfamilie von Manwald und Borghild denken. Hier können vor allem Ehre und Respekt verdient werden.

10 Befreit – Und nun?

Die Befreiung von Fritz und Ditwald setzt weitere Ereignisse in Gang. Ditwald wird zu seiner Familie zurückkehren, wo er übergelücklich empfangen wird. Dies ist dann auch für Gernot ein gewichtiger Grund, ebenfalls wieder nach Hause zu gehen. Die Freude der Bauersfamilie kennt kaum Grenzen, doch es ist immer noch Winter und plötzlich sind zwei weitere hungrige Mäuler zu stopfen.

Fritz kehrt ebenfalls glücklich zu seinen Freunden zurück, zumindest ist dies sein erster Gedanke, der nun allerdings nicht mehr ganz so einfach umzusetzen sein wird. Möglicherweise werden die Kinder als die „Flusskoblde“ entlarvt; immerhin wird sich Gernot irgendwie zuhause erklären müssen. Vielleicht stellen auch Ritter Hermann und Ritter Dietmar unbequeme Fragen. Edelgard wird die Kinder nicht verraten, ihnen aber anbieten, sich durch ehrliche Arbeit von ihren Sünden reinzuwaschen. Wenn sie willens sind, sich in den Dienst des Herrn zu stellen, wird sie ihnen Obdach, Nahrung und Geborgenheit in Aussicht stellen. Ihr schwebt vor, die Kinder im Benediktinerinnen-Stift aufzunehmen, in der Hoffnung, ihre Seelen zu retten und zumindest die beiden Mädchen als Novizinnen zu gewinnen.

Elwine und Marka besprechen sich kurz, dann bedankt sich Marka für das Angebot, bittet jedoch um einen Tag Bedenkzeit. Die Kinder beraten lange und kommen zu einem überraschenden Ergebnis, denn es ist vor allem Frerich, der das Angebot annehmen will. Lüdke schließt sich ihm an, ebenso wie Pius, der jedoch die „Pfaffen“ eigentlich ablehnt. Helena wird daraufhin ebenfalls einwilligen, um weiterhin ein Auge auf Pius zu haben. Fritz weigert sich. Er wird sich nachts davonstehlen und sein Glück auf eigene Faust suchen. Marka und Elwine verspüren keine Begeisterung für ein Leben im Kloster, sie wollen ihre „Familie“ jedoch begleiten und sich davon überzeugen, dass sie es bei Edelgard gut haben werden. Dann wollen sie weiterziehen und sich eine Arbeit suchen, möglicherweise aber auch erst, wenn der Winter sicher vorüber ist. Pius wird dann ebenfalls dem Kloster den Rücken kehren.

Denkbar, dass auch die Helden erwägen, Knappen oder Pagen einzustellen.

Einen glücklichen Ausgang vorausgesetzt, werden entweder die Bauersleute oder Dietmar, der Anhangen, die Helden, Edelgard und die Kinder einladen, sich noch einen oder zwei Tage bei ihnen zu erholen. Dietmar ist sehr empfänglich für gute Geschichten.

Am 29., spätestens am 30. Ianuarius wird Edelgard ihre Reise fortsetzen, sehr wahrscheinlich in Begleitung von Marka, Elwine, Frerich, Lüdke, Helena und Pius. Sie wird versuchen, auch die Helden „in diesen gefährlichen Zeiten“ als Begleitung zu gewinnen. Falls diese nach Mouteburc wollen, wäre dies auch kein nennenswerter Umweg.

11 Das Ende des Abenteuers

Mit der Reise ins Erentrudis-Stift in Kirchperg klingt das Abenteuer aus. Der Meister kann die beiden Reisetage im Zeitraffer erzählen oder auch kleine Ereignisse mit Edelgard und den Kindern ausspielen.

Der erste Reisetag verläuft nordwärts über Taiskirchen, Riedau und Peurbach bis Neukirchen. Am zweiten Tag erreichen die Gefährten das Donauufer etwas westlich der Schlögener Schlinge und setzen mit der Fähre über, dann geht es nach Osten hinauf zum Höhenweg nach Capella, wo intensive Rodungsarbeiten im dichten Wald stattfinden. Nach einer kurzen Rast führt der Weg wieder hinab nach Obermichl an der Mündung der Kleinen Mühl in die Donau, von dort die Kleine Mühl aufwärts bis zu einer nahen Furt und schließlich erneut hügelaufrwärts nach Kirchperg.

(Falls die Helden die Ritterkampagne gespielt haben, sind sie bereits in Abenteuer 14: Wilde Wasser, dunkle Wälder durch diese Gegend gereist.)

In Kirchperg können die Helden bis einschließlich 1. Februar als Edelgards Gäste im Stift bleiben und vielleicht auch ihrer Einsetzung als Äbtissin beiwohnen.

Der Abschied von Edelgard und den Kindern sollte morgens am 2. Februar stattfinden, damit die Helden die letzte kurze Etappe bis Mouteburc problemlos bewältigen und „fristgerecht“ mit Abenteuer 25: Minnesang beginnen können.

Wie immer sollte der Meister nicht vergessen, die Helden, abhängig von ihren Taten, mit geeigneten Gratslernwürfen zu belohnen.



Adhara: <https://www.salzkammergut.at/inspirieren-lassen/sagen-aus-dem-salzkammergut.html>
Dietmar, der Anhang: http://www.landessagen.at/index.php?id=mullerssohn_dietmar



Flusskobelde - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer

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

Verantwortlich für den Inhalt: Andreas Hinrichs
1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel ist urheberrechtlich geschützt.
© 2024 von **Andreas Hinrichs lizenziert unter CC BY-NC-SA 4.0**

Die Nutzung für den privaten Gebrauch ist kostenfrei.
Weitergabe und Bearbeitung sind gestattet, die Nennung des Urhebers und eine Verlinkung zur Originalquelle und zur Lizenz müssen erfolgen.
Die Weitergabe von Bearbeitungen muss unter der gleichen oder einer vergleichbaren Lizenz erfolgen.
Eine kommerzielle Nutzung ist nicht gestattet.



Kontaktinformationen

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

