

1192 - Ritterkampagne

Coloniae Inferorum

in nomine patris



Abenteuer 4

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	Ankunft in Köln	5
1.1	Die Tore zu	5
1.2	Ein Weg in die Stadt.....	7
1.2.1	Über die Mauer.....	7
1.2.2	...oder durch die Kanalisation	7
2	Das heimliche Treffen	8
2.1	Zu viel Licht.....	8
2.2	Wer seid Ihr?.....	8
2.3	Möge Gereon Euch beschützen!.....	8
2.4	Alma.....	9
3	Ein Angebot.....	10
4	Grauen am Morgen	10
5	Nachtwache.....	11
6	Eine Falle stellen	12
6.1	Gespräch mit Alma.....	12
6.2	Auf der Lauer	13
6.3	Das Schicksal des Mörders.....	13
7	Das Ende des Abenteuers – Teil I.....	14
7.1	Nithart verlässt den Tatort unbehelligt.....	14
7.2	Nithart wird von den Helden getötet	14
7.3	Weiterer Lohn der Mühen	14
8	Ein Hilferuf.....	15
9	Und wieder in die Unterwelt.....	17
10	Befreiung.....	18
11	Der Kopf der Bande.....	18
11.1	Der Turm am Rheinufer	18
11.2	Ein letztes Gefecht	19
12	Das Ende des Abenteuers – Teil II.....	19
	Anhang	20

Vorbemerkungen

Coloniae Inferorum ist das vierte Abenteuer der **Ritterkampagne**. Es besteht aus zwei Teilen: Im ersten Teil geht es um eine Mordserie in Köln, für die ein verbitterter Mönch verantwortlich ist. Aufgrund von Beziehungen zwischen einem Mordopfer und dem Erzbischof werden drastische Maßnahmen (Schließung der Stadttore, nächtliche Ausgangssperren) ergriffen. Die Helden müssen zunächst in die Stadt gelangen und dort die Morde aufklären.

Im zweiten Teil geht es um die Entführung einer jungen Frau. Dieses zweite Abenteuer habe ich damals in die Ritterkampagne eingebunden, weil sich die Heldengruppe neu zusammengesetzt hatte und eine neuerliche, einfache Einführung ins Rollenspiel erfolgen musste. Der grobe Handlungsverlauf ist eine Hommage an das erste Einstiegsabenteuer „Silvanas Befreiung“ der Das-Schwarze-Auge-Reihe aus dem Jahre 1988.

Der Name **Coloniae Inferorum** ist lateinisch und bedeutet zweierlei: **Kölner Unterwelt**, aber auch **Kolonien der Hölle**. Beide Übersetzungen sind passend, da auch in beiden Abenteuerteilen die Helden in die Kölner Kanalisation absteigen müssen und aus kirchlicher Sicht das Treiben des Mörders in Teil I als Teufelswerk angesehen wird.

Falls beide Abenteuerteile nicht als Fortsetzung der Ritterkampagne gespielt werden, fällt natürlich die NSC-Gruppe um Ritter Gisbert weg. Der Meister könnte dann bspw. das Schließen der Tore erst dann geschehen lassen, wenn sich die Helden bereits in Köln befinden.

Zu Köln: Köln ist **die Stadt** im Heiligen Reich. Sie wird in einem Atemzug mit Rom, Byzanz und Jerusalem genannt und ist im Hinblick auf Handel, Kultur und Religion die bedeutendste im Heiligen Reich. Leider konnte ich kaum Bildquellen finden. Laut meinen Recherchen wurden bspw. die zwölf Stadttore erst nach 1192 zu Torburgen ausgebaut – von denen es jedoch Darstellungen gibt. Auch Bilder zu Kirchen existieren vornehmlich zu späteren, bereits umgebauten Versionen. Hier sollte der Meister entscheiden, inwieweit er historisch korrekt sein will. Ich habe mich bspw. dazu entschieden, einige Torburgen als bereits gebaut zu setzen, andere als im Bau befindlich, um anhand der bildlichen Darstellung Anreize für kleine, spannende Abenteuersequenzen zu bieten. In der Beschreibung der Stadt Köln (siehe Anhang) werde ich versuchen, die tatsächliche Situation in Köln im Jahre 1192 möglichst korrekt zu beschreiben. Die Informationen hierzu habe ich weitgehend www.wikipedia.de entnommen. Das hier abgebildete Wappen steht für das Kurfürstentum und Erzstift Köln¹.



Wappen Kölns

Ort der Handlung: Köln

Zeitraum: Etwa 13. April bis 2. Mai 1192

Teil I: Etwa 13. bis 16. April

Teil II: Etwa 16. April bis 2. Mai

¹ Bildquelle: Von David Liuzzo - Eigenes Werk, Attribution, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=12468011>

Das Abenteuer beginnt – Teil I: Mordserie

Teil I des Abenteuers: Eine Serie von Morden an jungen Frauen hält Köln in Atem. Nun ist auch eine Verwandte des Erzbischofs dem Täter zum Opfer gefallen. Der Erzbischof erhöht den Druck auf den Stadtkommandanten, der zu verzweifelten Maßnahmen greift: Die Stadt wird abgeriegelt, die Tore geschlossen, die bürgerlichen Freiheiten werden eingeschränkt.

1 Ankunft in Köln

Das letzte Abenteuer **Grafending** führte die Helden nach Köln und endete womöglich mit der Beschreibung der vor den Helden liegenden Metropole.

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

1.1 Die Tore zu



Vorm Kölner Hahnentor hat sich eine Schlange gebildet. Händler, Bauern, Reisende und Pilger begehren Einlass und werden an den Toren kontrolliert. Ritter Gisbert schickt Falk voraus: Er soll Gisberts Cousine Alma aufsuchen. Sie sei im Waisenhaus des St.-Ursula-Stifts nördlich des Domes zu finden. Er solle sie über ihre Ankunft informieren und die Wundversorgung und Verpflegung vorbereiten.

Beim Schlangengestehen vorm Hahnentor erfahren die Helden, dass sie mit Namen, Herkunft und Begehr erfasst werden sollen und alle Waffen im Zeughaus abgeben müssen, da das Tragen von Waffen innerhalb der Stadtmauer verboten ist.

Als die Gesellschaft kurz vor den Toren anlangt (Falk ist bereits in der Stadt) läuten die Glocken mehrerer Kirchtürme und kurz darauf werden auf Befehl des Stadtkommandanten alle Tore geschlossen. Die Helden müssen also draußen bleiben.

Falk erscheint wenig später auf den Zinnen, lässt sich mit einem Seil herab. Beim Abseilen wird er von Wachleuten entdeckt, die ihn wieder hochziehen wollen. Daraufhin kappt Falk das Seil und lässt sich in die Tiefe fallen. Er flüchtet in den Stadtgraben.

Falk überbringt Gisbert einen kleinen Salbentiegel und die Nachricht, dass er bzw. die Helden noch heute Nacht in die Stadt schleichen und sich mit Alma treffen sollen. Dazu hat er eine grobe Skizze der Stadt dabei, auf der zwei mögliche Treffpunkte und eine Kanalisationsöffnung am Rheinufer mit Kreuzen markiert sind. Sollte der erste Treffpunkt bewacht werden, soll der zweite versucht werden.



Die dreischiffige Emporenbasilika der **St. Ursula** ist der heiligen Jungfrau und Märtyrerin Ursula und ihren Gefährtinnen geweiht². Das Kanonissenstift wird seit 1174 von Äbtissin Clementia geleitet³. Ein Waisenhaus ist für diese Zeit in Köln nicht belegt, ab etwa 1341 wird jedoch die Existenz eines nahegelegenen Waisenhauses angenommen⁴. Ich habe dieses Waisenhaus als bereits errichtet gesetzt und dem St.-Ursula-Stift zugeordnet. Schwester Alma, die Cousine Ritter Gisberts, leitet im Auftrag der Äbtissin das Waisenhaus.

Ein Frauen- oder Damenstift ist eine religiöse Lebensgemeinschaft für Frauen in einer klosterähnlichen Anlage. Die Frauen werden als Kanonissen bezeichnet und haben kein Gelübde abgelegt.⁵

Hintergrund des Abenteuers:

Vor acht Wochen wurde der erste einer Reihe von Morden verübt. Opfer sind stets junge Frauen, die des Nachts verschwinden und morgens nackt in der Nähe einer Kirche aufgefunden werden. An der Kirchenwand stehen in Blut die Worte „In nomine Patris“.

Der Mörder ist der Benediktiner-Bruder Nithart aus Groß Sankt Martin. Er ist Geistlicher wider Willen, der von seinem Vater Ruprecht von Wölden zum Kirchendienst gezwungen wurde. Nithart wurde als Kind vernachlässigt und misshandelt. Nun sucht er sich junge Frauen als Opfer und tötet sie. Der Bezug zur Kirche (einschließlich der „Widmung“) ist Ausdruck seines Kirchenhasses (eigentlich Vaterhass).

Die erste Tote, eine Handwerkstochter, wurde vor acht Wochen bei Groß Sankt Martin gefunden. Die zweite Tote (Pilgerin) vor fünf Wochen ebenfalls dort. Die dritte Tote (Prostituierte) vor drei Wochen bei Sankt Maria im Kapitol, die vierte Tote (Händlertochter) vor neun Tagen bei Sankt Georg, die fünfte Tote (Ludmilla Flacco) vor vier Tagen bei Sankt Cäcilien und die sechste Tote (Prostituierte) vorgestern wieder bei Groß Sankt Martin. Die heutige siebte Tote (Gisela von Berg) wurde beim Dom gefunden.

Stadtkommandant Wulfgar steht mächtig unter Druck durch Erzbischof Bruno III. von Berg (52) und der mächtigen Richerzeche, bzw. den beiden Bürgermeistern Dietrich von der Mühlengasse und Heinrich Flacco⁶. Die fünfte Tote ist Ludmilla Flacco, die Schwester eines Bürgermeisters, und die siebte Tote Gisela von Berg, die Nichte des Erzbischofs. Stadtkommandant Wulfgar ergreift drastische Maßnahmen: Die Stadttore werden geschlossen, niemand darf die Stadt betreten oder verlassen; die Nachtwachen werden durch Bürger der Stadt verstärkt und müssen vor allem in der Nähe der Kirchen patrouillieren. Für alle anderen Bewohner der Stadt herrscht striktes Ausgehverbot ab Einbruch der Dunkelheit.



Bruno III. von Berg, Heinrich Flacco, Dietrich von der Mühlengasse, Wulfgar



Ludmilla Flacco (5. Opfer), Gisela von Berg (7. Opfer)

Bruderschaft der Richerzeche: Ein Zusammenschluss der Reichen (Rychen), die sich wichtige Ämter und Befugnisse der Stadtverwaltung aneigneten, wie z.B. die Verleihung des Zunftrechts, die Marktaufsicht, Vergabe der Bürgerrechte. Im Auftrag des Erzbischofs bilden sie das Schöffenkollegium. Die beiden Bürgermeister Kölns werden aus den Reihen der Richerzeche gewählt und sind dann deren Vorsteher. Im Gegensatz zu den schwarz gekleideten Ratsherren tragen die Bürgermeister eine violett oder rot gestreifte Amtskleidung.⁷

² Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/St._Ursula_\(Köln\)](https://de.wikipedia.org/wiki/St._Ursula_(Köln)), Aufruf am 23.03.2024

³ Quelle: https://altes-koeln.de/wiki/St._Ursula, Aufruf am 23.03.2024

⁴ Quelle: https://altes-koeln.de/wiki/Das_Findlings-_und_Waisenhaus, Aufruf am 23.03.2024

⁵ Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Kanonissin>, Aufruf am 23.03.2024

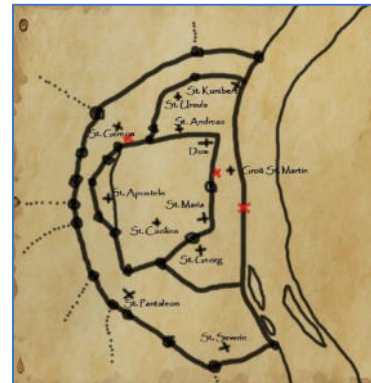
⁶ Diese beiden Namen werden für den Zeitraum 1179-82 genannt, ich habe sie auch für 1192 gesetzt, zumal der Erstgenannte 1225 abermals Bürgermeister wird. Quelle: https://altes-koeln.de/wiki/B%C3%Bürgermeister#Die_B.C3.Bürgermeister_von_1179_bis_1299, Aufruf am 23.02.2024

⁷ Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Richerzeche>, Aufruf am 23.02.2024

1.2 Ein Weg in die Stadt

Die Helden müssen in die Stadt gelangen. Da Ritter Gisbert möglicherweise zu leicht erkannt werden könnte, schickt er die Helden. Sie sollen entweder den Eingang zur Kanalisation versuchen oder das Überklettern der Stadtmauer mit Seil und Ankereisen wagen. Den Plan mit den Markierungen gibt er den Helden mit. Als Losung für die Kontaktperson sollen sie die Worte „Möge Gereon Euch beschützen!“ sprechen.

Dunkelheit hat sich über das Land gelegt. Nur die abnehmende Mondsichel – vier Tage vor Neumond - und die Sterne werfen ein fahles Licht auf die vor Euch liegende Stadt. Unregelmäßig vorüberziehende Wolken tauchen die Umgebung zeitweilig in nahezu völlige Finsternis. Eine fast anheimelnde Atmosphäre, wären da nicht die Wachen, die auf den Stadtmauern patrouillieren und in regelmäßigen Abständen ins Licht der dort verankerten Fackeln treten.



Skizze Kölns - für Helden: siehe Anhang

Jetzt müssen die Helden entscheiden, welchen Weg sie wählen wollen:



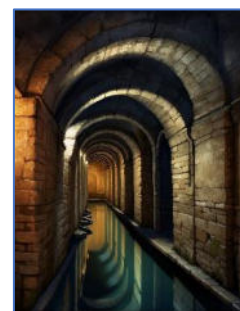
1.2.1 Über die Mauer...

Für das **Überqueren der Mauer** ist zunächst eine Akrobatikprobe (11+) erforderlich, um das Seil mit dem Ankerhaken sicher an der acht Meter hohen Stadtmauer zu verankern. Danach sind zwei Kletterproben fällig (4+ und 7+) um nach oben zu gelangen. Die zweite ist wegen der Höhe und der höheren Kraftausdauer schwieriger. All diese Proben sind mit zusätzlichen Proben auf Schleichen und Verbergen zu kombinieren. Ab dann müssen sie einen Weg von der Stadtmauer in die Stadt finden, was erneut Schleichen- und Verbergen-Proben erfordert. Auch beim Weg durch die Straßen und Gassen des nächtlichen Kölns ist Spannung angesagt, da die Helden ständig den patrouillierenden Wachen in die Arme laufen können.



1.2.2 ...oder durch die Kanalisation

Wollen die Helden hingegen den Weg **durch die Kanalisation** wählen, müssen sie durch den Rhein, am besten der Fließrichtung von Süden nach Norden folgend. Hier sind Schwimmproben angesagt, in Ufernähe sollten drei einfache Proben (4+) ausreichen. Danach müssen sie das Gitter vor dem Abwasserkanal überwinden, was mittels gemeinschaftlicher Kraftproben gelingen kann: Das Metallgitter leistet Widerstand, der in 6 Widerstandspunkten gemessen wird. Eine Kraft-Probe mit 31+ raubt dem Gitter 1 Widerstandspunkt, eine Kraftprobe mit 60+ raubt derer 3. Auch hier sind alle genannten Proben mit zusätzlichen Proben auf Schleichen und Verbergen zu kombinieren. Folgen die Helden dann der Kanalisation, sollten sie Fackeln mit sich führen, damit es kein Stolpern und Tasten in der Finsternis wird. Gerne tauchen hier Ratten auf und der Gestank ist mindestens unerfreulich. Dafür müssen sie nicht damit rechnen, in der Kanalisation entdeckt zu werden und wenn sie den ersten Schacht nach oben klettern, kommen sie nahe der inneren Stadtmauer fast direkt am Treffpunkt heraus.



2 Das heimliche Treffen

Hier bieten sich dem Meister verschiedene Optionen – die sich allerdings auch kombinieren lassen:

2.1 Zu viel Licht



Diese Option zwingt die Helden, den zweiten Treffpunkt aufzusuchen, was erneute Schleichen- und Verbergen-Proben bedeutet.

Ihr duckt Euch in die Schatten der hoch aufragenden inneren Stadtmauer und blickt in Richtung Eures Treffpunkts. Ihr seid keine 20 Meter entfernt, doch ein Treffen ist unmöglich. Im Scheine mehrerer Fackeln stehen sieben Stadtwächter. Drei besprechen sich aufgeregt, ein Vierer richtet seinen Blick beständig zum Boden, der fünfte untersucht die Stadtmauer, während zwei weitere wachsam in die Runde spähen. [Aufspürenprobe (11+):] Ihr seht im Fackelschein für einen Augenblick eine dunkle Gestalt mit einer Kapuze, die von der anderen Seite der Wächter zu Euch herüberschaut, sich dann eilig umwendet und in der Dunkelheit verschwindet. War das Euer Kontakt?

Weitere Momente vergehen, die Zeit scheint sich ewig hinzuziehen, während die Wächter noch immer Euren Treffpunkt besetzen. Schließlich teilen sie sich in zwei Gruppen und ziehen davon. Es wird wieder dunkel und ruhig.

2.2 Wer seid Ihr?



Bei dieser Option treffen die Helden am Treffpunkt eine vermummte Gestalt, die jedoch nicht die Kontaktperson ist.

Vorsichtig huscht Ihr von Schatten zu Schatten und nähert Euch allmählich Eurem Treffpunkt.

[Aufspürenprobe (7+):] Fast hättet Ihr es übersehen: Im Schatten kauert eine Person. Sie wendet Euch den Rücken zu und scheint die Dunkelheit vor ihr durchdringen zu wollen. Ist das Eure Kontaktperson?

Wahrscheinlich werden die Helden irgendein Geräusch von sich geben, bspw. indem sie „Pssst!“ oder ihre Losung wispern oder beim Anschleichen versagen. Dann kann der Meister fortfahren:

Die Person zuckt zusammen und fährt herum. Schreckgeweitete Augen funkeln in der Dunkelheit. „Ich, ich, ich...“, stammelt ein junger Mann, während er seine Hände abwehrend hebt. Dann werden seine Augen schmal, er richtet sich ein wenig auf und sagt in normaler Lautstärke: „Wer seid Ihr denn?“ Dann zuckt er abermals zusammen, hält sich schnell eine Hand vor den Mund und blickt sich hastig um.

Sollten die Helden (erneut) die Losung nennen: „Möge Gereon Euch beschützen!“ wird er abwinken:

„Jaja. Euch auch. Und sagt niemandem, dass ich hier war.“ Er hält verschwörerisch einen Finger vor die Lippen, wendet sich um und hastet mit fünf schnellen Schritten durchs Mondlicht in den Häuserschatten auf der anderen Seite. Euer Herz schlägt bis zum Hals. Ihr lauscht. Offenbar hat niemand Eure Begegnung bemerkt.

Die etwas gemeinere oder dramatischere Variante dieser Option wäre, dass eine Stadtwache auf die Helden aufmerksam wird und zur Verfolgung ansetzt, was eine Flucht durch die nächtlichen Gassen bedeutet. Dies kann dazu führen, dass der Kontakt gar nicht erst zustande kommt und die Begegnung mit Wulfgar, dem Kommandanten der Stadtwache vorgezogen wird. Es bleibt dabei zu hoffen, dass die Helden keine Wache töten oder selbst getötet werden.

2.3 Möge Gereon Euch beschützen!



Ihr erreicht eine dunkle Stelle im Schatten der inneren Mauer. Vor Euch erheben sich die geweihten Mauern von [Sankt Gereon (westlicher Treffpunkt) / Groß Sankt Martin (östlicher Treffpunkt)]. Während Ihr wartet, blitzt in der Dunkelheit des Kirchenschattens ein bleiches Antlitz auf, eine Kapuze tief in die Stirn gezogen. Als würde sie mit den Schatten verschmelzen, bewegt sich die Gestalt geschickt auf Euch zu und steht wenige Augenblicke später in Armeslänge vor Euch. „Es ist gefährlich, bei Nacht umherzuschleichen“, wispernt die Person. „Welchen Segen würdet Ihr jemandem wünschen, den die Not ins Dunkel treibt?“

Dies ist der Moment, in dem Helden sich hoffentlich an die Losung „Möge Gereon Euch beschützen!“ erinnern. Falls nicht, kann der Meister eine Gedächtnis-Probe (11+) als Einzelwurf gestatten.

Nennen die Helden die korrekte Losung, wird die Gestalt schweigend nicken und sich dann mit den Worten „Folgt mir!“ umwenden. Sie führt die Helden sicher durch das nächtliche Köln zum nordöstlich von St. Andreas gelegenen Waisenhaus. [Der Meister kann trotzdem von den Helden noch einige Schleichen- und Verbergen-Proben fordern, um die Spannung aufrecht zu halten.]

Ihr lauft eine schmale Gasse zwischen zwei Häuserreihen entlang, als die Gestalt plötzlich vor einem Hauseingang anhält. Sie steigt drei Stufen zu einer dunklen, hölzernen Tür empor und drückt diese leise nach innen auf. Etwas Kerzenlicht scheint heraus. Sie schlüpft durch die Öffnung in einen schmalen Flur, der zu einer hölzernen Treppe nach oben führt. Linkerhand vor der Treppe befindet sich eine angelehnte Tür, aus der ebenfalls schwaches Kerzenlicht flackert. Die Gestalt weist zur Tür und lässt Euch eintreten.

2.4 Alma

EP
1

Hinter der Tür befindet sich Almas Stube. Ein kleiner Tisch mit einem Weinkrug, einer Bibel, einem weiteren Buch, Schreibzeug und einem kleinen Kerzenhalter steht zur Linken. Auf einem Stuhl sitzt Alma, die das Buch gerade zur Seite legt (Dort notiert sie die Namen und Entwicklungen der ihr anvertrauten Waisenkinder.) Zur Rechten befinden sich ein schmales Bett und eine Waschschißel mit Wasserkrug auf einem Holzgestell. An der Wand hängt ein Kruzifix.



Lina

Alma

Alma wendet sich an die Person, die hinter Euch den Raum betreten und die Kapuze heruntergestreift hat: „Danke, Lina. Möge der Herr Euch behüten!“ Lina verbeugt sich, verlässt den Raum wieder und zieht die Tür hinter sich zu.

„Eins meiner Kinder“, sagt Alma mit einem leichten Lächeln im Gesicht. „Sie hat gelernt, auf eigenen Beinen zu stehen und hilft mir gelegentlich.“ Alma schüttelt leicht den Kopf und seufzt: „Ja. Sie werden so schnell erwachsen.“ Dann erhebt sie sich und schaut Euch mit klarem Blick an. „Es ist etwas eng hier. Verzeiht. Aber es muss wohl genügen. Gisbert geht es doch gut, oder?“ [Antwort der Helden]

„Der junge Falk ist ein aufgeweckter Bursche. Er wird Gisbert auf Trab halten.“ Sie schmunzelt. „Und das ist gut für ihn. Doch zu Eurem Anliegen. Ihr braucht Verpflegung und Wundversorgung für ein Pferd. Die Arznei, die ich Falk mitgegeben habe, wird nur das Schlimmste verhüten können. Leider wurden die Tore geschlossen. Niemand kann mehr raus oder rein. Obwohl...“ Sie mustert Euch kurz. „Ihr anscheinend schon. – Das ist gut, denn“ – Alma hält inne und hebt die rechte Hand. Sie blickt zur Tür, die kurz darauf aufgestoßen wird, so dass sie gegen die Holzwand schlägt. Ein Wächter mit gezücktem Schwert tritt in den Raum, zwei weitere folgen ihm dicht auf den Fersen. Allmählich ein echtes Gedränge.

Die Helden dürfen gerne eine Reaktionsprobe machen, um den Eindringlingen angemessen zu begegnen. Sollten sie zu ihren Waffen greifen, wird Alma ihnen beruhigend eine Hand auf den Arm legen. „Kein Blutvergießen!“

Der Wächter spricht: „Ihr habt Euch schuldig gemacht und den Stadtfrieden gebrochen. Ihr seid festgenommen. Wehrt Euch nicht!“ Das Schwert immer noch auf die Helden gerichtet, wendet er sich an Alma: „Haben Euch diese Fremden hier bedroht, Schwester Alma?“

Alma tritt einen Schritt vor: „Hauptmann Wulfgar. Ihr seid wachsam, wie eh und je. Doch hier trifft Ihr Menschen von guter Gesinnung. Hört auf Euer Herz und wisst, diese glückliche Fügung zu nutzen. Hilfe tut not und hier kommt sie zu Euch.“

Wulfgar wendet sich zu den Wächtern an der Tür: „Bringt sie zum Frankenturm! Wartet dort auf mich.“

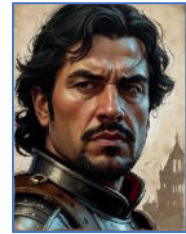
Die Helden sollten sich nicht widersetzen und zum Frankenturm am Rheinufer abführen lassen. Sie werden dort über eine hölzerne Außentreppe in einen Raum auf Höhe des Wehrgangs gebracht und eingeschlossen – ihre Waffen werden ihnen abgenommen.

3 Ein Angebot

EP
1

Schon bald wird Hauptmann Wulfgar auftauchen und mit ihnen reden wollen. Dabei wird er zwei Wachen vor der Tür postieren, mit den Helden aber allein im Raum sein.

Der Stadtkommandant zieht sich einen Stuhl heran und setzt sich mit dem Rücken zur Tür. Er blickt Euch eine Weile schweigend an. „Vielleicht werde ich es bereuen, aber Schwester Alma hat sich für Euch ausgesprochen, sogar für Euch gebürgt.“ Er runzelt die Stirn. „Also hört zu. Ich bitte Euch um Eure Hilfe. Ich bin Wulfgar, Stadtkommandant Kölns. Heute habe ich die Stadttore schließen lassen und strenge Ausgangsverbote ausgesprochen. Ein Mörder treibt sein Unwesen und ich weiß nicht mehr, wem ich trauen kann. Vielleicht hat Alma recht und Gott hat Euch gesandt, um uns zu helfen. Soll ich fortfahren?“



[Wahrscheinlich werden die Helden zustimmen.]

„Vor acht Wochen wurde das erste Mädchen ermordet. Eine Handwerkstochter. Wir fanden sie frühmorgens entkleidet und blutüberströmt vor den Mauern von Groß Sankt Martin. An der Kirchenwand über ihr prangten die Worte „In nomine Patris“, geschrieben mit ihrem eigenen Blut. Die zweite Tote, eine Pilgerin fanden wir vor fünf Wochen, ebenfalls dort. Ebenfalls nackt und voller Blut. Und wieder die gleichen Worte an der Wand. Die dritte Tote, eine Hure, wurde vor drei Wochen bei Sankt Maria im Kapitol gefunden, die vierte Tote, Tochter eines angesehenen Händlers, vor neun Tagen bei Sankt Georg. Weiter: die fünfte Tote, Ludmilla Flacco, Tochter eines unserer Bürgermeister, vor vier Tagen bei Sankt Cäcilien. Die sechste, wieder eine Hure, vorgestern bei Groß Sankt Martin. Und schließlich heute: Die siebte Tote, Gisela von Berg, Nichte des Erzbischofs, gefunden beim Dom. Alles junge Frauen. Alle entkleidet. Und immer wieder „In nomine Patris“. Der Erzbischof ist außer sich, die Richerzeche, allen voran Bürgermeister Heinrich Flacco, verlangt den Kopf des Mörders. Und bald wohl auch meinen, wenn ich nicht weiterkomme. Die Leute reden von einem blutrünstigen Geist, einer Bestie aus der Unterwelt. Sie sehen den Teufel an der Wand, fürchten das jüngste Gericht. Ich habe die Wachen verstärkt. Nichts. Nur die armen Opfer, unschuldige Seelen und ein des Schreibens mächtiger Dämon, der sich anscheinend in Luft aufzulösen vermag. Ich muss ihn finden. Und Ihr könntet mir dabei helfen. Beseht Euch die Mordtaten, die Orte. Warum dort? Warum diese Inschrift? Besucht den Gottesdienst morgen früh im Dom. Der Erzbischof mag vielleicht etwas Licht in die Sache bringen. Und haltet Ausschau in der Nacht. – Für den Moment werde ich über den Friedensbruch hinwegsehen und Euch nicht als Verdächtige betrachten. Solltet Ihr diesem Teufelswerk ein Ende setzen, sollt Ihr größeren Lohn erhalten.“ Er schaut Euch wieder an, diesmal liegt etwas Bittendes in seinem Blick: „Was sagt Ihr?“

Wenn die Helden zustimmen, wird Wulfgar einem von ihnen die Hand hinhalten, um die Abmachung zu besiegeln. Er hat einen kräftigen Händedruck. Falls die Helden verhandeln wollen, im Hinblick darauf, dass Ritter Gisbert vor den Toren Kölns wartet, bietet Wulfgar ihnen an, dass Alma, begleitet von zwei Kölner Stadtwachen ihren Cousin aufsuchen darf. Den Helden gestattet er es nicht, die Stadt zu verlassen, ebensowenig erlaubt er es irgendjemandem, die Stadt zu betreten.

4 Grauen am Morgen

EP
1

In den frühen Morgenstunden wird eine weitere Frauenleiche bei Sankt Cäcilien entdeckt und die Helden werden umgehend durch einen Boten des Stadtkommandanten unterrichtet. Die junge Frau namens Lotte war eine schwangere Pilgerin, die ihre Unterkunft verließ, weil sie sich übergeben musste und frische Luft benötigte. Ein Wachtrupp, begleitet von Bürgermeister Dietrich von der Mühlengasse, kam zum Tatort, als der mutmaßliche Täter gerade dabei war, die Worte an die Kirchenwand zu schreiben. Dietrich warf sich auf die verummte Gestalt, die mit erkennbar männlicher Stimme aufschrie, als sie mit dem Bein

wegknickte. Es kam zum Handgemenge, der Bürgermeister zog sich einige Verletzungen zu und wurde letztlich durch einen Tritt zwischen die Beine außer Gefecht gesetzt. Das Gesicht des Mörders konnte er nicht erkennen, er fühlte sich aber menschlich an und roch nach Schweiß. Ein weiterer Wächter setzte dem fliehenden Kapuzenmann nach, verlor ihn jedoch auf halbem Wege Richtung Dom aus den Augen. Die Leiche der Pilgerin ist blutüberströmt und nackt, ihr schwangerer Bauch deutlich erkennbar. Die blutige Schrift auf der Kirchenwand ist unvollständig:

IN NOMINE PA

Während die Helden den Tatort untersuchen und ggf. die Begleiter der Pilgerin befragen – ohne etwas Neues zu erfahren, läuten die Glocken des Doms und rufen zur Messe.

Dort wird Erzbischof Bruno III. in Latein gegen den Antichristen wettern, Sündern ins Gewissen reden, auf dass sie nicht den Zorn Gottes wecken. Zum Erstaunen aller Anwesenden betritt er dann den Kirchenraum der Laien und stellt sich neben den Dreikönigenschrein⁸ mit den Gebeinen der Heiligen drei Könige. Alle Besucher des Gottesdienstes sinken auf die Knie und neigen ihre Häupter. Der Erzbischof legt seine Hand auf den Schrein und spricht mit lauter Stimme in deutsch: „Der Antichrist ist unter uns.“ – Eine Pause. Er holt Luft, dann sackt er etwas zusammen, der Dompropst – sein Neffe Adolf von Altena – fasst stützend seinen rechten Arm und führt ihn wieder zurück in den hinteren Dombereich nahe der Apsis. Kurz darauf führt der Dompropst die Messe auf Latein zuende. Die Besucher verlassen dann meist schweigend und betreten den Dom, wenige wagen es, miteinander zu tuscheln. Es scheint alle seltsam zu berühren, dass sie gerade etwas Außergewöhnliches erlebt haben.



Adolf von Altena

Wulfgar wird den Helden ausrichten lassen, dass er sie nachts als zusätzliche Wache am Dom wünscht.

5 Nachtwache



Im Verlauf der Nachtwache schlägt Bruder Nithart tatsächlich am Dom zu. Sein Opfer ist die Goldschmiedin Neleke, den Helden bereits aus **Riskante Pfade** bekannt. Doch Neleke wehrt sich erfolgreich. Sie kann den Angreifer verletzen und in die Flucht schlagen. Wenn die Helden ihr zu Hilfe eilen, können sie den Flüchtenden in wallender Kutte noch erspähen und die Verfolgung aufnehmen. Es kann spannend sein, wenn sie zu ihm aufschließen, ihn aber dann letztendlich doch aus den Augen verlieren. Die Helden können dabei zuverlässig beschwören, ihn noch beim Einbiegen in eine schmale Gasse gesehen zu haben. Doch dann ist er verschwunden.



Neleke, Nikolaus von Verdun

Neleke wird nur mit den Helden offen sprechen, bei anderen wagt sie es nicht. Der Grund dafür ist, dass sie den Täter für einen Kleriker hält; als er sie würgte, habe sie seinen Kopf gegriffen und ihm den rechten Daumen ins Auge gedrückt. Dabei habe sie seine Tonsur fühlen können. Und wenn er tatsächlich ein Kleriker ist, wird ihn niemand zur Rechenschaft ziehen können, da er dem kanonischen Recht untersteht. Eine genauere Untersuchung der Gasse bei Tageslicht [Aufspüren 11+] lässt die Helden ein unscheinbares Metallgitter, das sie zunächst – und in der Nacht ganz sicherlich - für ein Zaunelement hielten, als Tür erkennen, die sich zu einer abwärts führenden Steintreppe hin öffnen lässt. [Gelingt die Aufspürenprobe gar mit 16+, entdecken die Helden Blutspuren am dunklen Metall.] Die Treppe führt in die alte römische Kanalisation und auch dort können die Helden Blutspuren entdecken [Aufspüren 31+]. Diese leiten sie schließlich zum gleichen Ausstieg, den sie bereits genutzt haben, sollten sie zu Beginn den Weg durch die Kanalisation gewählt haben. Sie kommen dann in der Nähe von Groß Sankt Martin heraus. Dort verliert sich jedoch die Blutspur im Schatten der großen Kirchenmauern.

⁸ Der Dreikönigenschrein bildet die Form einer zweigeschossigen Basilika nach und wird gerade vom Goldschmied Nikolaus von Verdun verziert. Die endgültige Fertigstellung wird noch einige Jahre in Anspruch nehmen.

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Dreikönigenschrein#Datierung,_Künstler_und_Entstehung, Aufruf am 24.02.2024

6 Eine Falle stellen

Die Helden sollten mittlerweile genügend Verdachtsmomente gesammelt haben, um den Täter in den Reihen der Mönche von Groß Sankt Martin zu vermuten. Passenderweise findet der Trauergottesdienst für die schwangere Pilgerin Lotte an diesem Morgen in Groß Sankt Martin statt.

6.1 Gespräch mit Alma



Während bereits die Glocken von Groß Sankt Martin zur Messe rufen, läuft Schwester Alma den Helden über den Weg.

„Gut, dass ich Euch treffe. Begleitet mich doch ein wenig, damit wir sprechen können.“ – „Gisbert lässt Euch grüßen. Er hat jetzt ein kleines Lager vor der Stadt aufgeschlagen und hofft, dass die Tore bald wieder geöffnet werden. Ich konnte sein Pferd Balmung behandeln und bin sehr zuversichtlich. Wie kommt Ihr voran? Wulfgar wirkt zunehmend angespannter. Habt Ihr bereits einen Verdacht?“ Alma hält inne und blickt Euch interessiert an. Ihr steht vor dem weit geöffneten Kirchenportal von Groß Sankt Martin. Schweigend strömen Gläubige ins Innere.“ -

Wenn die Helden keinerlei Ahnung haben, wird Alma sie auffordern, sie doch zur Trauermesse zu begleiten. „Hört die Worte des Herrn. Sie mögen Euch Kraft verleihen und den rechten Weg weisen.“ [Hier kann der Meister eine Selbstbeherrschungsprobe (11+) von den Helden verlangen, sollten sie nicht dem Gottesdienst beiwohnen wollen, da eine Ablehnung Alma enttäuschen könnte.

Während der Messe kommt es zu einem Zwischenfall: Ein Kelch mit Messwein schlägt scheppernd auf den Boden. Roter Wein ergießt sich über die Hände des fahrig wirkenden Cellerars Gotfrid, der bestürzt dem Kelch nachblickt, seine roten Hände betrachtet, sich dann nach dem Kelch bückt, diesem dabei aber ungeschickt einen Tritt verpasst, sodass der Kelch geräuschvoll über den Boden rollt. Gotfrid hüpfelt ihm gebückt nach, was unfreiwillig komisch aussieht.



Gotfrid

Nithart

Eine Aufmerksamkeitsprobe (16+) lässt erkennen, dass Gotfrids Augen verquollen aussehen. Gelingt die Probe gar mit 31+, fällt zudem auf, dass die Hände nicht nur vom Wein rot gefärbt sind, sondern auch noch die Knöchel der rechten Hand verletzt sind. Er tauscht einen hilfeschendenden Blick mit einem anderen Bruder, der ihn kalt anstarrt, sich dann aus dem Chorgestühl erhebt und leise weggeht. Aufmerksamen Beobachtern (16+) dürfte sein leichtes Hinken ins Auge fallen.

Hintergrund: Cellerar Gotfrid ist in Bruder Nithart verliebt. In der vergangenen Nacht stellte er dessen Abwesenheit fest und verlangte Auskunft, weshalb er nachts nicht in seiner Zelle war. Nithart beehrte auf und sagte, Gotfrid solle sich um seine eigenen Angelegenheiten kümmern. Daraufhin schlug Gotfrid zornig auf Nithart ein und fügte ihm mit seinem Ring eine blutige Wunde im Gesicht zu. Gotfrid selbst verletzte sich dabei an der rechten Hand. Die Auseinandersetzung mit seinem „Geliebten“ setzte Gotfrid dermaßen zu, dass er in der Nacht bittere Tränen weinte, was zu seinen verquollenen Augen führte. Nithart nutzt Gotfrids Verliebtheit aus, bspw. um an verschiedene Schlüssel heranzukommen, mit denen er sich frei im Kirchenbereich bewegen und diesen auch unauffällig verlassen kann. Wird er beschuldigt, bezichtigt er Gotfrid der Homosexualität und dass er fliehen wollte, um ihm nicht zu Willen sein zu müssen. Er habe mit den Morden nichts zu tun.

Die Verletzung auf Nitharts rechter Wange rührt von Gotfrids Ring, sein blutunterlaufenes linkes Auge hat ihm Neleke beigefügt und das Hinken ist eine Folge der Auseinandersetzung mit Bürgermeister Dietrich.

6.2 Auf der Lauer

EP
2

Am erfolgversprechendsten ist es, wenn die Helden sich in der kommenden Nacht beim Zugang zur Kanalisation bei Groß Sankt Martin auf die Lauer legen. Schon bald wird eine dunkle Gestalt im Kapuzenmantel (Bruder Nithart) erscheinen und in die Kanalisation hinabsteigen. Dort wird er eine versteckt deponierte Fackel entzünden und zielstrebig voranschreiten. In dieser Nacht wird sein Ziel ein Ausstieg nahe der inneren Stadtmauer bei Sankt Andreas sein. Und weil Menschen nunmal unvernünftig sind, wird er auch dort ein Opfer finden. Diesmal sind es zwei Pilgerinnen, die zumindest zu gemeinsam draußen sind, um ihre Blase zu erleichtern. Nithart wird sich ihnen nähern und sie ansprechen: „Ihr solltet nachts nicht mehr auf den Straßen sein, liebe Schwestern. Gott möge Euch schützen.“ Die Frauen stehen zunächst etwas ängstlich beisammen. Dann fährt Nithart fort: „Ihr habt nichts zu befürchten. Auch wir Kirchenmänner kümmern uns und helfen den Notleidenden. Hier nehmt etwas Brot und Wein. Das wird Euch warmhalten und sicher durch die Nacht bringen.“ Er hält den Frauen tatsächlich einen Bocksbeutel und etwas Brot entgegen und ihre Anspannung löst sich. Sie gehen einen Schritt auf ihn zu und greifen nach den Vorräten. Hinter Nitharts Rücken blitzt eine Klinge in seiner Hand auf.

Die Helden sind hoffentlich in seiner Nähe und reagieren schnell genug (Reaktionsprobe). Dies wäre die Gelegenheit, den Mörder auf frischer Tat zu stellen. Für das Ende der Mordserie und die Belohnung der Helden ist es völlig unerheblich, ob Nithart am Leben bleibt.

6.3 Das Schicksal des Mörders

EP
1 EP
2

Den Helden stellt sich möglicherweise eine moralische Frage: Nithart ist Kleriker und daher nicht der weltlichen Gerichtsbarkeit unterworfen. Die Kirche selbst hat über ihn zu richten und da das Kirchenrecht keine Blutsgerichtsbarkeit kennt, droht ihm höchstwahrscheinlich nur die Verbannung in ein anderes Kloster, sozusagen eine Klosterhaft. Nithart weiß das und er wird die Autorität eines Vertreters der weltlichen Ordnung nicht akzeptieren. „Legt Eure Hand nicht an einen Mann Gottes!“, wird Nithart jedem entgegenhalten, der sich ihm bedrohlich nähert. Der Aufruhr führt dazu, dass sich mehrere Menschen zögerlich nähern und sich allmählich eine kleine Ansammlung um Nithart und die Helden bildet.

Je nach Situation und Verhalten der Helden kann der Meister hier 1, 2 oder auch weitere EP vergeben.

Eine seltsam knisternde Atmosphäre liegt in der Luft. Hier steht der Frauenmörder vor Euch, auf frischer Tat ertappt. Und doch schaut er selbstsicher in die Runde. „Weicht zurück! Niemand legt die Hand an einen Diener Gottes! Zurück mit Euch!“ Die Umstehenden halten Abstand zum Kuttenträger, der mit funkelnden Augen die Umstehenden anblickt. „Aaargh!“, mit einem wütenden Schrei hat eine der beiden Pilgerinnen einen Stein aufgehoben und ihn nach Nithart geworfen. Auch Nithart schreit auf, taumelt einen Schritt zurück und beugt sich vornüber. Er richtet sich wieder auf und greift sich an die Stirn. Blut an seiner Hand. Und von einer klaffenden Wunde am Haaransatz läuft ihm Blut über das Gesicht. Er funkelt die Pilgerin an: „Dafür wirst Du am Galgen hängen, Weib!“ Die Pilgerin spuckt aus. Ihr schaut Euch um. Keiner wagt es, sich Nithart zu nähern.

Eine erfolgreiche Probe auf Rechtskunde (7+) wird den Helden ins Gedächtnis rufen, dass Nithart tatsächlich unangreifbar ist und Pilgerin Erika wirklich in Gefahr ist, für ihren Angriff auf den Gottesmann schwer bestraft zu werden.

Falls niemand etwas unternimmt, wird sich Nithart schließlich auf den Weg zurück nach Groß Sankt Martin machen. Die Menge wird ihm eine Gasse bilden, finstere Blicke folgen ihm, einige spucken aus, als er an ihnen vorbeigeht.

Wird Nithart gewaltsam aufgehalten, bis die Wachen kommen, werden auch diese keine Hand an ihn legen, selbst Wulfgar kann nur mit resigniertem Achselzucken lakonisch feststellen: „Bedauerlich, dass er noch lebt.“

Für das allgemeine Gerechtigkeitsempfinden ist es vermutlich am wohlthuendsten, wenn Nithart getötet wird. Außer den Helden kommt dafür aber niemand infrage.



Erika

7 Das Ende des Abenteuers – Teil I

Der Ausgang des Abenteuers ist vom Schicksal des Mörders und dem Anteil der Helden abhängig:

7.1 Nithart verlässt den Tatort unbehelligt

Stadtkommandant Wulfgar wird die Stadtoberen informieren: Dies sind die beiden Bürgermeister, der bischöfliche Erbvogt Hermann II. von Heppendorf, Burggraf Gerhard von Arenberg und die weiteren Mitglieder der Richerzeche. Erzbischof Bruno III. von Berg wird Nithart ins Gebet nehmen und ihn ins Kloster Werden verbannen. Pilgerin Erika wird wegen Angriff auf einen Priester angeklagt und muss sich vor dem Vogtgericht am Eigelstein im Norden Kölns verantworten. Den Vorsitz führt Erbvogt Hermann II. von Heppendorf. Falls niemand interveniert, wird Erika öffentlich mit zehn Stockschlägen auf den nackten Rücken bestraft.



Hermann II. von Heppendorf

7.2 Nithart wird von den Helden getötet

Auch hier wird der Stadtkommandant die Stadtoberen informieren und die beiden Bürgermeister werden sich persönlich bei den Helden bedanken. Sie erhalten für die Dauer ihres Aufenthaltes freie Kost und Logis, d.h. dass die Richerzeche für die Kosten aufkommen wird, ganz gleich, wo sich die Helden einquartieren.

Gotfrid, der Cellerar von Groß Sankt Martin, wird die Helden des Mordes an Bruder Nithart anklagen. Diese Anklage wird ihnen Burggraf Gerhard von Arenberg in Begleitung zweier Bewaffneter persönlich mitteilen. Er wird die Helden auffordern, die Stadt nicht zu verlassen und sich am 28. Aprilis, einem Tiusdag, beim Hohen Gericht am südlichen Domplatz einzufinden. Diese Anklage ist ernst zu nehmen, da es um ein Kapitalverbrechen geht (von lat. caput, den Kopf betreffend, also ein Verbrechen, das den Täter den Kopf kosten kann).



Gerhard von Arenberg

Der Meister sollte die Helden über den Ausgang im Ungewissen lassen, kann ihnen aber mögliche Konsequenzen aufzeigen: Exkommunikation, was einer Reichsacht gleichkommt, Tod durch Schwert oder Hängen. Im Hintergrund werden Kommandant Wulfgar, die Bürgermeister und weitere Vertreter der Richerzeche massiv für die Helden eintreten, um den Erzbischof als Lehnsherr des Burggrafen zu einem milden Urteil zu bewegen. Letztlich wird Wulfgar beim Gerichtstag am 28. Aprilis zugegen sein und aussagen, dass die Helden in Notwehr gehandelt hätten. Nithart habe sie mit einem Dolch angegriffen. Den Dolch zeigt Wulfgar vor. Nach dieser Aussage wird Graf Arenberg die Helden von jeglicher Schuld freisprechen. Wulfgar wird jedoch zur Beichte müssen, um Vergebung für seine Lüge zu erhalten.

7.3 Weiterer Lohn der Mühlen

Von Nitharts Schicksal unabhängig erhalten die Helden folgende Belohnungen:

Alle Anklagen gegen die Helden wegen Stadtfriedensbruchs werden fallen gelassen. Stadtkommandant Wulfgar streicht öffentlich zwar den meisten Ruhm ein, steht aber fortan in der Schuld Ritter Gisberts und der Helden. Zum Dank wird er ihnen eine Klingenwaffe aus den Schmieden Solonchons spendieren: Dies kann ein Schwert, eine Axt oder ein Dolch sein. (Werte siehe Tabelle). Ehre und Respekt der Helden steigen jeweils um einen Punkt. Als Gratislernwürfe bieten sich höchstwahrscheinlich Schleichen und/oder Verbergen an.

Waffe	Kategorie	Güte	TS	Bonus	Preis
Schwert	Schwert	20 (erlesen)	s-3	Wx+1	550
Kampfaxt	Hiebwaffe	20 (erlesen)	s-3	Wx+1	220
Dolch	Dolch	20 (erlesen)	s-2	Wx+1	60

Das Abenteuer geht weiter – Teil II: Die Entführung

Nach dem Sieg über den frauenmordenden Kleriker Nithart wird Ritter Gisbert beschließen, mindestens zwei Wochen in Köln zu bleiben. Einerseits sind etwaige Auflagen zu befolgen, sollten die Helden angeklagt worden sein, andererseits will Gisbert Balmung Zeit zur Heilung geben. In Köln kann er Zeit mit seiner Cousine verbringen und außerdem die Vorzüge der Stadt genießen: Zahlreiche Reliquien können bestaunt werden, allen voran natürlich die Gebeine der heiligen drei Könige im Dom, außerdem bieten sich überall Möglichkeiten, interessante Geschäfte oder Bekanntschaften zu machen.

Dieser Zeitraum kann ausführlich ausgespielt werden, Anregungen zur Gestaltung bietet die Beschreibung Kölns im Anhang. Es ist aber auch möglich, die Besonderheit Kölns mit seinem üppigen Angebot an Kultur, Spiritualität, Handel und sonstigen Verlockungen in wenigen Sätzen darzustellen, um dann mit dem nächsten Abenteuer zu beginnen.

Wie eingangs erwähnt, ist es gut als Einstiegsabenteuer geeignet, der Handlungsverlauf ist simpel, das Ziel klar und die Handlungsorte sind überschaubar.

8 Ein Hilferuf



Ihr habt einen schönen 1. Maius in Köln verlebt... (ggf. Metropole schildern). Allmählich senkt sich die Dunkelheit über die Stadt. Ruhe kehrt ein. Mond und Sterne werfen ein fahles Licht. Nebelschwaden ziehen vom Rhein herauf und wabern träge durch die Gassen. Fröstelnd zieht Ihr die Schultern hoch und freut Euch schon auf das einigermaßen bequeme Bett Eurer Unterkunft. Nur noch zwei Gassen, das solltet Ihr schaffen, bevor die Türen zur Schließstunde verriegelt werden. Noch immer ist eine angespannte Stimmung spürbar, vor allem bei Einbruch der Nacht, obwohl die Mordserie der letzten Monate doch bereits vor zwei Wochen ein Ende gefunden hat. Bruder Nithard, der Mörder, wurde gefasst. Aber Schmerz, Trauer und Schrecken lasten auf Köln, Türen werden doppelt verriegelt und in den Blicken der Menschen nisten Misstrauen und Angst. [Name eines Helden] setzt gerade zu einem melodischen Pfeifen an, um die trüben Gedanken zu vertreiben, als ein Schrei die Stille zerreißt. „NEIIIIIIIIIN! MÖRDER! MÖRDER! HILFE! ZU HILFE! MEIN KIND! MEIN KIND!“ Die Worte gehen in Weinen und Klagen über. Hastig blickt Ihr Euch um. Woher kamen die Hilferufe? Wenn nur der Nebel nicht wäre! Knapp zwanzig Meter voraus dringt Lichtschein von rechts aus einer Seitengasse und wird allmählich heller. Rasche schwere Schritte sind zu hören. Das muss der Nachtwächter sein. Seine Laterne taucht den Nebel in geisterhaftes Licht. Dunkle Schemen zeichnen sich ab. Tumult. Ein Kampf? Dumpf knallt etwas Schweres gegen eine Hauswand. Glas splittert. Die Laterne erlischt. Ein diffuses Licht flackert im Hintergrund, während sich ein schattenhafter Umriss beinahe drei Meter hoch erhebt. Darunter, mitten auf der Gasse, ein wimmerndes Häufchen. Der Schattenriese zuckt wie ein Blitz zu Boden. Dunkelheit. Dumpf entfernen sich eilige Schritte. Zurück bleiben nur noch ein Wimmern und Röcheln im Nebel.

Als Ihr näher kommt, gibt der Nebel zwei Gestalten frei. Auf dem Boden liegt ausgestreckt ein junger Mann auf dem Rücken. Er presst beide Hände auf seinen Bauch, Blut quillt zwischen den Fingern hervor und färbt das kurkölnere (schwarzes Kreuz auf Weiß) Wappen auf seiner Tunika dunkel. Eine Hellebarde liegt neben ihm. Eine alte Frau kniet an seiner Seite und hält seinen Kopf im Schoß. Ihr weißes Haar ist zerzaust, hat sich in Strähnen aus einem Knoten am Hinterkopf gelöst und bedeckt ihr Gesicht. „VRIDEL, MEIN KIND! BLEIB BEI MIR!“ Sie wiegt sich vor und zurück.

Eine Menschenkenntnis-Probe (4+) ergibt: Es handelt sich um Mutter und Sohn, die Alte ist nicht verrückt, sondern tief bestürzt.

Vridel, der Nachtwächter ist schwer durch einen Dolchgriff verwundet. Ein Heiler wird gerufen und kann ihn verbinden, es ist aber ungewiss, ob er die Nacht übersteht. (Mit drei Proben auf Erste Hilfe oder Heilkunde (16+) können seine drei kritischen Verletzungen versorgt werden.

„Er wollte mir helfen. Mein Vridel. Mein Kind. Gepackt hatten sie mich, die Bestien. Töten wollten sie mich. Doch mein tapferer Vridel rettete seine Mutter. Ach, wäre er doch zuhause geblieben! Erst Veronica und jetzt auch noch meinen Vridel. Mörder! Mörder! Aber ich weiß, wo sie sich verstecken. Töten wollten sie mich, weil ich ihnen gefolgt bin. Meine Veronica haben sie entführt. Aber ich weiß, wo sie sind. Vridel! Gott beschütze dich! Aber ich muss jetzt los. Deine Schwester. Ich muss sie finden. Nach Hause bringen.“ Die Frau steht auf, streicht sich ohne Erfolg ihr zerrissenes Arbeitskleid glatt und hastet davon. Ihre Stimme entfernt sich rasch. Vridel schlägt die Augen auf, sein Blick schweift suchend umher und bleibt an [Name einer Heldin, alternativ auch eines Helden] hängen. „Mutter! Bitte! Folgt ihr! ...“ unverständliches Gemurmel und ein gehauchtes „Tod!“

Es ist nicht leicht, der alten Frau zu folgen. [Geländelauf 7+] Zielstrebig hastet sie durch die nächtlichen Gassen und mehrmals hätte sie sie verloren, wenn sie nicht ununterbrochen von Mord, Vridel und Veronica reden würde. Ihr eilt an schäbigen Häusern vorbei, deren Dächer sich windschief zur Seite ducken? Wo befindet ihr Euch? Ist das schon das Gerberviertel? Mehrere ausgebrannte Ruinen liegen vor Euch? Hat es nicht kürzlich erst gebrannt. Fast glaubt ihr, das Knacken und Zischen des Feuers zu hören und das verbrannte Holz auf der Zunge zu schmecken. Da hört ihr ein Rumpeln und Kratzen vor Euch. Die Alte scheint ihr Ziel erreicht zu haben. Mit den Händen wühlt sie zwischen den verkohlten Brettern einer Holztür und murmelt: „HIER MUSS ES SEIN. HIER MUSS ES IRGENDWO SEIN. VERONICA. ICH KOMME!“

Die Helden sollten sie beruhigen können. Die Alte erklärt schließlich, dass Veronica entführt wurde. Bestien waren es. Sie winkte ihrer Tochter noch zu, als sie geschnappt wurde. Doch sie verfolgte die Entführer bis zu diesem Haus. Irgendwo muss hier der Zugang zum Keller sein. (Eine Menschenkenntnisprobe (7+) ergibt, dass die Alte die Wahrheit spricht.)



Die Alte

Hinter einem Schutthaufen führt eine schmale Treppe zehn Stufen hinab zu einer schweren Holztür. Die Tür ist unverschlossen und lässt sich leicht quietschend nach innen öffnen. Dahinter liegt ein dunkler, muffiger Kellerraum, den das Feuer offenkundig verschonte. Allerhand Gerümpel ist zu sehen: Kisten, Fässer, eine verrostete Säge liegt auf einem Regalbrett, ein zerbrochenes Wagenrad lehnt an der Wand. In einem Weinregal liegen fünf dunkle verstaubte Flaschen, die mit einem wachsversiegelten Korken verschlossen sind. Das Etikett ist teilweise abgeplatzt und schwer zu entziffern [Eine Lesen-Probe kann offenbaren, dass die Flaschen Wein enthalten - der durchaus noch schmeckt.]

[Wer aktiv nach Spuren sucht [Aufspüren 7+], entdeckt Folgendes:]

- an der Wand hinter der Tür steht ein Korb mit Fackeln und einer Schachtel mit Kienspänen⁹, die Fackeln sind ordentlich eingeräumt;
- Krümeldreck [von Schuhsohlen] und Blutflecken führen über den Boden zu einer großen Holzkiste, auf der ein abgegriffener Korb steht. Dieser ist an den Kistendeckel genagelt. Hebt sich der Korb, öffnet sich der Kistendeckel. Die Kiste hat keinen Boden und steht über einem Loch im Boden. An der Kistenwand lehnt das obere Ende einer Sprossenleiter aus geschälten Ästen, deren Sprossen mit Seilen festgezurrut sind. Die Seile ächzen leise beim Betreten der Sprossen. Von unten dringt flackerndes Licht: Eine Fackel steckt in einer Metallhalterung in einer gemauerten Wand [alte römische Kanalisation], Wasser tropft von der Decke. Warum wissen die Kölner diese Kulturleistung nicht zu würdigen? Oder wissen sie nicht, was sich unter ihren Füßen befindet?

⁹ Kienspäne sind verharzte 10-15 cm lange dünne Rindenstücke mit einer Brenndauer von einigen Minuten, Fackeln (meist in Pech getauchte Hartholzstäbe mit mehreren Schichten Leinwandwickeln) besitzen eine Brenndauer von etwa 6-8 Stunden.

9 Und wieder in die Unterwelt



Löscht man die Fackel, sieht man aus der Ferne [hinter einer Abzweigung] schwach das Licht einer weiteren Fackel leuchten, sodass man leicht der Fährte folgen kann; auch Sohlendreck und Blutropfen sind bisweilen zu entdecken (Aufspüren 7+).

Der Kanal liegt ca. 10 m unter der Erde. Er hat eine lichte Breite von 1,20 m, die Höhe differiert zwischen 2 m und 2,50 m. Er besteht aus großen Tuffblöcken und einigen offenbar zweitverwendeten kleineren Steinen, die zum Teil mörtellos gesetzt sind. Auf der Strecke sind sowohl die römischen Einstiegschächte für Reinigungs- und Reparaturarbeiten zu beobachten als auch Reste späterer Einbauten und Zugänge. Die Kanäle dienten im Mittelalter teilweise als Keller.

Nach etwa 50 Metern gelangt man an eine Abzweigung nach rechts, aus der ein Lichtschein fällt. 5 Meter von der Abzweigung entfernt steckt eine weitere Fackel in einer Wandhalterung. Folgt man dieser Abzweigung, gelangt man nach weiteren 100 Metern an eine Kreuzung. Voraus ist das Rauschen von Wasser zu hören. Links steigt der Kanal an, von dort weht ein übler, muffiger Geruch heran. (Dort verwest die Leiche eines Diebes; sollte er untersucht werden, so ist seine dunkle Kleidung blutbefleckt, er hat mehrere Stichwunden erlitten, zwei abgetrennte Lederschnüre an seinem Gürtel zeugen davon, dass er geplündert wurde; in einer Tasche seines Umhangs kann man jedoch noch einen kleinen Satz von 3 Dietrichen finden.)



Rechts steigt der Kanal ebenfalls an, ist aber nach etwa 3 Metern durch einen schweren Vorhang verdeckt. Der Vorhang besteht aus zwei Teilen und ist an Rundhaken aufgehängt. Am Vorhang selbst



sind kleine Glöckchen angebracht, die bei unbedachter Berührung klingeln. Achtsam lauschende Charaktere (Gehör 11+) können hinter dem Vorhang Stimmen hören: die Entführer Hump, Lanto und Keto verbinden die durch Vridel verursachte Bauchwunde von Dittmar. Veronica sitzt eingeschüchtert in einer von drei Zellen (durch Holzgitter abgetrennte Bereiche) und beobachtet die Entführer.

Der Kanal öffnet sich hinter dem Vorhang zu einem Rund, in dessen Mitte ein hölzerner Tisch mit zwei Bänken steht. Leere und halbvolle Flaschen, sowie Krümel und dunkle Flecken sind auf der Tischplatte zu sehen. An den Wänden stecken zwei Fackeln in Wandhalterungen. Nahe der Bank brennt ein kleines Lagerfeuer in einem provisorisch angelegten Feuerkreis. Darüber steht ein Gestell aus Eisen, an dem ein Metalltopf mit einem Gemüseintopf hängt. Der Rauch des Feuers kann nicht richtig abziehen, weshalb die Luft etwas scharf ist und zum Husten reizt; lediglich ein schmaler Schacht in der Decke führt den Rauch notdürftig ab. Eine geöffnete Kiste steht an der Wand unter einer Fackel (Darin befinden sich drei Münzbeutel mit insgesamt 82 Silberpfennigen, ein kreuzförmiges Amulett an einer Lederschnur (gehört Veronica) und ein Dolch mit einem runden Knauf, in den mit einer Doppellinie ein Kreuz eingraviert ist, der Dolch steckt in einer unscheinbaren dunklen Lederscheide, die jedoch kunstvoll ausgeführt ist (selbstschärfend), der Dolch liegt gut in der Hand (FkWx+1; Güte: 20).

Auf einem roh zusammengezimmerten Regal stehen ein Kästchen mit Feuerstein, Stahl und Zunder, Kienspänen, ein Beutel mit 6 Würfeln, drei verkorkte Krüge (Bier), eine Kiste mit Äpfeln und eine Umhängetasche mit Verbandsmaterial, das Hump gerade verwendet, um Dittmar zu verbinden. Außerdem enthält die Tasche noch drei Heiltränke. (Jeweils drei Schlucke für jeweils drei äußere Segmente). Über den beiden Bänken liegen unordentlich drei Decken, in die sich die Entführer wohl üblicherweise einhüllen, um sich vor der Kälte zu schützen. Eine vierte Decke bedeckt Dittmars Beine. In einem Alkoven in der Wand gegenüber den Zellen befindet sich eine Pritsche, die von den Entführern als Nachtlager genutzt wird.

Die Zellen sind mit Stroh bedeckt (wie eine Art Streu); ein Eimer steht für die Notdurft bereit und eine Schale mit einem Holzlöffel ist für den Eintopf vorhanden.

10 Befreiung

EP
3

Wahrscheinlich werden die Helden den Kampf suchen – oder sie werden ihn finden, sobald sie durch Geräusche (mislungene Schleichen-Proben oder der Glöckchenalarm am Vorhang) auf sich aufmerksam machen. Dittmar ist nicht kampffähig, wird lediglich fluchend versuchen, sich aufzurichten. Die anderen drei Entführer verfügen über gewöhnliche bis solide Kampfwerte: FkW 7-11, dementsprechend 4W8 oder 4W12; sie kämpfen mit Dolch oder Fäusten. Ein Kampf mit längeren Waffen ist auf dem beengten Raum schwierig, weshalb solche Kämpfer Proben mit einem Würfel weniger durchführen müssen.

Veronica sitzt in der linken Zelle, die mittlere ist leer und in der Wand in der rechten Zelle ist eine schwere Holztür mit einer vergitterten quadratischen Öffnung etwa in Augenhöhen eingelassen. Diese Tür ist verschlossen, kann aber mit geeigneten Hilfsmitteln geknackt werden (Schlösser öffnen 11+). Die Entführer besitzen nur Schlüssel für die Metalltüren der Zellen.



Veronica

Die Tür öffnet sich in die Zelle hinein. Dahinter führt eine steile gewendelte Treppe nach oben und endet unter einer Falltür. An der Wand darunter sind eiserne Krampen eingeschlagen.

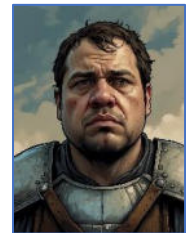
11 Der Kopf der Bande

EP
1

11.1 Der Turm am Rheinufer

Die Falltür führt zur untersten Etage (offenkundig ein Warenlager) eines Turms, der dem Kopf der Entführerbande, Pankratz von Hohlfelden, als Basis dient.

Das **Lager** ist quadratisch (wie der Turm auch) und besitzt zwei doppelflügelige Tore (eines Richtung Hafen, eines Richtung Stadt). Frische Schleifspuren auf dem Boden zeigen, dass kürzlich schwere Dinge bewegt wurden. Die Schleifspuren weisen zum Tor nach Osten. (Das Lager wurde weitgehend geräumt, die Waren per Seilwinde durch das Osttor zum Hafen transportiert.) Im Raum selbst befinden sich noch einige Fässer, in denen Stoffe in Ballen zusammengerollt sind (Rot, Schwarz, Blau und Grün)



Pankratz von Hohlfelden

Vor dem Osttor ist eine Haspel mit Metallkurbel auf der ein dickes Tau aufgerollt wurde. Das Tau verläuft schräg nach oben und läuft über ein Umlenkrad rechts über dem Tor durchs Mauerwerk. (Außen wird es über eine weitere Umlenkrolle zum Oberteil eines Aufzugs geführt, mit dem Waren zum Hafen bzw. vom Hafen transportiert werden). Öffnet man die Osttür, findet man einen schmalen Sims und einen Aufzugskäfig. Man blickt etwa 20 Meter nach unten, wo der Hafen liegt. Ein schmaler Trampelpfad schlängelt sich rechterhand zum Hafen hinunter. Auf dem Weg sind unregelmäßig kleine Absätze mit mehreren Steinstufen, der Wegrand ist mit Büschen und Bäumen bewachsen. (Diesen Weg wählt Pankratz später für seine Flucht).

Über der Falltür verläuft entlang der Wand eine Treppe ohne Rand oder Geländer hoch zum **1. Stock**. Die obersten drei Stufen sind leicht zur Raummitte hin gewendet und enden vor einer Holztür.

Dahinter liegt der Wohn- und Arbeitsbereich. Ohne Zwischenwände gibt es hier einen langen hölzernen Tisch, zwei Bänke, einen offenen Kamin mit Kochutensilien, einen Schreibtisch mit Stuhl und ein schmales Bett. Wachskerzen und eine Glaslampe in der Mitte stehen zur Beleuchtung bereit. Über der Kellertreppe führt eine weitere Treppe zum **Dachboden**, von dem wiederum eine Holzleiter zum zinnenbewehrten Dach führt.

Interessante Funde: Eine mit Eisen beschlagene Holzkiste unter Pankratz' Bett enthält sein Vermögen: 1432 Silberpfennig. Auf dem Schreibtisch: Eine Bibel (lateinisch), und ein Buch mit dem Titel „Geheime Künste“ auf deutsch, das sich mit Schlösser öffnen und Taschendiebstahl befasst.

11.2 Ein letztes Gefecht

Wenn die Helden im Erdgeschoß sind, öffnet sich die Eingangstür, Pankratz steht überrascht in der Tür, schlägt dann einem nahestehenden Helden die Faust ins Gesicht, dreht sich um und flüchtet die Außentreppe hinab und dann den Weg zum Hafen hinunter. Falls die Helden Pankratz nicht verfolgen oder zu ihm aufschließen können, springt er in einen vertäuten Nachen, kappt das Tau und stößt das Boot in Richtung Flussmitte, wo er dann von der Strömung nach Norden getragen wird.

Wird Pankratz gestellt, kommt es zum Kampf, vorzugsweise waffenlos: Pankratz' FkW beträgt 12, er würfelt mit 4W20 und die Trefferwirkung ist I-1.

12 Das Ende des Abenteuers – Teil II

Das Abenteuer sollte in Pankratz' Turm enden, bspw. weil die Helden das Gebäude noch durchsuchen wollen, Veronica dort zurückgelassen haben oder ähnliches. Vielleicht winkt Veronica die Helden auch wieder zurück (von der Verfolgung Pankratz'), um sich bei ihnen für die Rettung zu bedanken.

Wenn die Helden den Raum nicht mehr durchsuchen oder den Ort verlassen wollen, klopft es hektisch an der Tür. „Macht auf! Macht auf! O mein Gott! Bitte, macht auf! Ich habe alles bei mir! Macht auf! Bitte!“

An dieser Stelle sollte der Meister die EP und Gratislernwürfe (z.B. Schleichen) verteilen, da mit dem Öffnen der Tür auch das nächste Abenteuer „**Rheinaufwärts**“ beginnt. Für die Befreiung Veronicas steigt der Ehrewert der Helden um 1.

Anmerkung zu Ritter Gisbert

Im Verlauf der Reise wird man Ritter Gisbert immer wieder beim Schmökern in den Büchern beobachten können. Dies kann für die Helden Gelegenheit sein, ebenfalls Bücher zu lesen und den entsprechenden Nutzen zu ziehen.

In jedem Fall reift durch die Lektüre bei Ritter Gisbert der Gedanke heran, als Entlohnung Kopien der Bücher zu erhalten, die er in einer Bibliothek in Turre sammeln könnte.

Nachdem der Mörder im ersten Teil überführt wurde und die Tore Kölns wieder offen stehen, wird es ein freudiges Wiedersehen mit den Helden geben. **Ritter Gisbert** wird sich die Erlebnisse erzählen lassen und die Helden für ihren Einsatz loben. Er wird regelmäßig Alma besuchen und sich zweimal mit den Bürgermeister zum Gespräch treffen. Am 25.04. wird ihm Falk die Nachricht überbringen, dass Dompropst Adolf von Altena eine Unterredung zur Mittagszeit wünsche. Nach diesem Treffen wirkt Ritter Gisbert nachdenklich und wird den Stadtschreiber aufsuchen. Über das Anliegen wird er aber unter keinen Umständen sprechen. **Grimfried** wird sich die Kölner Klingen, welche die Helden zur Belohnung erhalten, sehr genau ansehen und für gut befinden: „Das sind hervorragend gearbeitete Klingen, eine jede geschmiedet, um von einer Heldenhand geführt zu werden.“ Er wird während des Aufenthalts in Köln mit Gisberts Erlaubnis am 18.04. die Stadt verlassen, um mit einem Waffenschmied, der seine Waren in Köln verkaufte, ins nordöstlich gelegene Solonchon zu reisen. Dort will er für einige Tage arbeiten und seine Kunstfertigkeit verbessern. Grimfried kehrt am Abend des 27.04. zurück, wird also – sollten sich die Helden vor Gericht verantworten müssen – rechtzeitig zur Verhandlung am 28.04. anwesend sein. **Falk** wird viele Botengänge übernehmen und für die Helden die Stadt erkunden, so dass er ihnen wertvolle Hinweise geben kann, mit welchem Händler und Handwerker sie gute Geschäfte machen können und bei wem die Gefahr besteht, ein schlechtes Geschäft zu machen. **Hartung** wird seine Zeit mit Waffenübungen, Meditation und Lesen verbringen und stets zur Stelle sein, sollte sein Herr Hilfe benötigen.



Reisegruppe: Ritter Gisbert, Hartung, Grimfried, Falk

Köln (auch: Coelln oder Coellen, lat.: Colonia Agrippina)

[Die folgenden Informationen sind zusammengetragen von „Das mittelalterliche Köln – KoelnWiki“¹⁰ und wikipedia¹¹. Ergänzt habe ich sie um Bezüge zur Abenteuerhandlung bzw. Nichtspielercharakteren.]

Mit 400 ha Fläche ist Köln eine der größten Städte Europas und die größte im Heiligen Reich. Die Einwohnerzahl liegt zwischen 20.000 und 30.000 - ebenfalls an der Spitze der Städte im Reich. Neben Mailand und Venedig ist Köln die bedeutendste Handels- und Kunstmetropole und steht in kulturellem Austausch mit Prag, Paris, den Niederlanden und Italien. Eine starke und selbstbewusste Bürgerschaft prägt das politische Leben, seit 1135 existiert ein Rathaus der Bürger, die Richerzeche (Zusammenschluss der Reichen) stellt die beiden Bürgermeister und es gibt regelmäßig Versuche, die weltliche Macht des Erzbischofs zugunsten der Bürger einzugrenzen.

Stadtmauer

Ein 20 m breiter Graben umgibt die 8 km lange und 7,50 m hohe Stadtmauer. Die Stadtmauer besitzt 12 Stadttore und 52 Wehrtürme, außerdem etliche Pforten zum Rhein. Die Kölner entschieden sich bewusst für genau 12 Stadttore, um sich auf das himmlische Jerusalem beziehen zu können, deshalb auch das „hillige Köln“. Seit 1106 besitzen die Kölner Bürger das von Heinrich IV. verliehene Befestigungsrecht, die Befestigungshoheit obliegt jedoch noch immer dem Erzbischof. Bewacht wird die Stadtmauer nachts von Vertretern der Zünfte, zunehmend auch von den Kölner Stadtwachen.

Die Stadttore werden erst nach 1200 zu Torburgen ausgebaut, der Meister kann dies natürlich vordatieren, da von den Torburgen Abbildungen verfügbar sind. Vom Eigelsteintor im Norden kann man der alten römischen Hauptstraße und deren mittelalterlichen Verlängerungen nahezu geradewegs die Stadt durchqueren und im Süden durch das Severinstor wieder verlassen. Das Hahnentor im Westen gehört zum Krönungsweg; hier ziehen die in Aachen gekrönten Könige ein, um die Reliquien der Heiligen drei Könige zu besuchen.

Heilige Stadt

Köln gilt als Heilige Stadt neben Rom, Byzanz und Jerusalem. Seit 1164 befinden sich die Gebeine der Hl. Drei Könige im Dom, ein Geschenk von Kaiser Friedrich Barbarossa an den Kölner Erzbischof Rainald von Dassel für geleistete Waffenhilfe in Italien. Daneben werden vor allem die Reliquien von St. Gereon und St. Ursula verehrt. Der heilige Gereon ist sowohl Stadtpatron als auch Schutzherr der Soldaten. Der Legende nach wurde sein Körper in einen Brunnen geworfen, weil er sich weigerte, an der Christenverfolgung teilzunehmen.

Es gibt 19 Pfarrkirchen, 100 Kapellen, 22 Klöster und 11 Kollegiatstifte.

Das geistliche und weltliche Stadtobhaupt ist seit 1191 Erzbischof Bruno III. von Berg. Der Kölner Erzbischof besitzt das Recht zur Kaiserkrönung, da Aachen – die Krönungsstadt - in der Kölner Erzdiözese liegt. Dompropst ist seit 1192 sein Neffe Adolf von Altena. Der Palast des Erzbischofs befindet sich an der Südseite des Domhofs.

Kirchen

In Köln gibt es 19 Pfarrkirchen, etwa 100 Kapellen, 22 Klöster und 11 Kollegiatstifte. Die zwölf bedeutenden großen romanischen Kirchen sind:

- Der Dom (Hier werden die Reliquien der Heiligen drei Könige im Dreikönigenschrein beim Dreikönigenaltar im Langhaus aufbewahrt, im Westchor befindet sich erhöht über einer Krypta der Petrusaltar als Hochaltar, im räumlich getrennten Ostchor befindet sich der Marienaltar mit einem Reliquiar der heiligen Ursula; daneben gibt es weitere Altäre: Kreuzaltar vor dem Marienchor, Martinusaltar und Stephanusaltar im westlichen Chor, Severinusaltar und Cosmas und Damianusaltar im östlichen Ende der dritten und vierten Seitenschiffe unter den Türmen, Medardusaltar, Gregoriusaltar, Privatusaltar, Nikolausaltar in einer kleinen angebauten Kapelle an der Südseite des Doms; aufbewahrt werden auch das Gerokreuz – ein Monumentalkreuzifix - und ein Kopfreliquiar des heiligen Silvester.)
- St. Andreas (Chorherrenstift)

¹⁰ http://www.koelnwiki.de/wiki/Das_mittelalterliche_Köln, letzter Aufruf am 25.03.2024

¹¹ Quellen: <https://de.wikipedia.org/wiki/Dreikönigenschrein>, <https://de.wikipedia.org/wiki/Petrusstab>, https://de.wikipedia.org/wiki/St._Aposteln, https://de.wikipedia.org/wiki/St._Cäcilien, [https://de.wikipedia.org/wiki/St._Georg_\(Köln\)](https://de.wikipedia.org/wiki/St._Georg_(Köln)), [https://de.wikipedia.org/wiki/St._Gereon_\(Köln\)](https://de.wikipedia.org/wiki/St._Gereon_(Köln)), https://de.wikipedia.org/wiki/St._Maria_im_Kapitol, https://de.wikipedia.org/wiki/Groß_St._Martin, [https://de.wikipedia.org/wiki/St._Severin_\(Köln\)](https://de.wikipedia.org/wiki/St._Severin_(Köln)), [https://de.wikipedia.org/wiki/St._Ursula_\(Köln\)](https://de.wikipedia.org/wiki/St._Ursula_(Köln)), <https://de.wikipedia.org/wiki/Hildebold-Dom>, letzter Aufruf am 25.03.2024

- St. Aposteln (Stiftskirche, unüblich gewestet, über eine Pforte der Chorapsis kann man den Laufgang der römischen Stadtmauer betreten)
- St. Cäcilien (Damenstift, hier wird nach St. Maria im Kapitol vom Kölner Erzbischof die zweite Weihnachtsmesse gehalten)
- St. Georg (Stiftskirche, Armreliquie des Hl. Georg)
- St. Gereon (Chorherrenstift, seit 1190 sind die Reliquien der thebäischen Märtyrer in der Confessio unter dem Gereonsaltar)
- St. Kunibert (Stiftskirche)
- St. Maria im Kapitol (Frauenstift, Kreuzbasilika, Hauptkirche nach dem Dom, der Erzbischof feiert hier stets die erste Weihnachtsmesse, die städtische Glocke für Sturm und Feuer wird hier geläutet, besitzt die Grabplatte der hl. Plektrudis)
- Groß St. Martin (Chorherrenstift, Abteikirche des gleichnamigen Benediktinerklosters, nach Brandschäden ab 1150 neu erbaut, 1172 geweiht und noch immer nicht fertiggestellt)
- St. Pantaleon (Stiftskirche)
- St. Severin (Stiftskirche, Basilika, noch nicht fertiggestellt, Gebeine des heiligen Severin)
- St. Ursula (Stiftskirche, dreischiffige Emporenbasilika, Turm im Bau)

Die erste jüdische Synagoge wurde im 9. Jahrhundert erbaut, in Köln lebt die größte jüdische Gemeinde im Heiligen Reich.

Pilger

Köln zählt neben Rom und Santiago de Compostella zu den drei bedeutendsten Pilgerstädten der Zeit und wird jährlich von etwa 500.000 Pilgern besucht. Einerseits ist Köln ein zentraler Sammelpunkt für Pilgerwege zum Grab des Apostels Jakobus in Santiago de Compostella, dem sogenannten Jakobsweg. Andererseits besitzt Köln selbst eine immense Fülle an Reliquien, der Reliquienschatz umfasst etwa 800 Heilige, die bedeutendsten davon sind:

- die Gebeine der Heiligen drei Könige befinden sich seit 1164 in Köln; *der Goldschmied Nikolaus von Verdun arbeitet gerade an der Fertigstellung bzw. Verzierung des Dreikönigenschreins, in dem die Gebeine im Dom aufbewahrt werden. Neleke darf ihm dabei zusehen und gelegentlich sogar helfen;*
- die 1121 gefundenen Reliquien des Heiligen Gereon und seiner Gefährten;
- die Gebeine der Heiligen Ursula und ihrer 11 Begleiterinnen;
- die Reliquien des Heiligen Severin;
- der Petrusstab und Teile der Petruskette.

Viele Pilgerreliquien - wie bspw. die hölzernen Ursula-Büsten – finden reißenden Absatz.

Handel

Köln ist Drehscheibe des Fernhandels nördlich der Alpen und wichtiges Produktionszentrum. Wichtige Exportgüter sind Wein, Metallwaren, Wolltuche, Leinwand und Seidenstoffe. Wenn Waren in Köln hergestellt werden, als „kölsch“ oder „kölnisch“ sind, gilt dies als Güte Merkmal. Die vom Meer rheinauf verschifften Waren werden in Köln von den Niederländern – für große Wassertiefe geeignete Handelsschiffe – auf die für den flacheren Mittel- und Oberrhein geeigneten Oberländer umgeladen. Kölner Elle (Längenmaß, etwa 59 cm) und Kölner Mark (Gewichtsmaß, etwa 234 g [Feinsilber]) sind zwei eigene Maßeinheiten. Köln besitzt das Münzregal. Seit 1130 werden Liegenschaftsunterlagen geführt. (Schreinswesen).

Wichtige Marktplätze: Der **Kölner Markt** ist eine Art Marktzentrum, bestehend aus einer Reihe von Einzelmärkten in der alten Rheinvorstadt um Groß St. Martin herum. Hier gibt es den **Alten Markt** westlich von Groß St. Martin, der auch als Stätte für Turniere, Gerichtsverhandlungen und Hinrichtungen genutzt wird. Hier werden vor allem Lebensmittel gehandelt: Auf Kisten und Tischen, an Ständen und Buden werden Obst, Käse, Gewürze, Hülsenfrüchte und Gemüse im Osten des Marktplatzes angeboten; im Norden verkauft man Zwiebeln, Salz und Kohlen. Apotheken finden sich an der Westseite. Zahlreiche Stände bieten Gewürze, Drogen, Sämereien, Kurz- und Lederwaren, Hausgeräte, Ton-, Zinn- und Drechslerwaren an. An der Kotzbank gibt es die Schlachtreste, Herz, Nieren, Därme, Hirn und Knochen. In der Nähe der Münze werden Pelz- und Lederwaren gehandelt. Um den Alten Markt wohnt vor allem die städtische Führungsschicht.

Südlich des Marstors (östliches Tor der alten Römermauer) schließt sich der sich allmählich abgrenzende **Heumarkt**, auch Hühnermarkt genannt an. Zwischen Alter Markt und Heumarkt steht die erzbischöfliche Münze. Östlich des Heumarkts ist der **Eisenmarkt**, gefolgt vom **Salzmarkt** nahe der Rheinmauer, nördlich vom Salzmarkt schließen der **Buttermarkt** und dann der **Fischmarkt** östlich von Groß St. Martin an.

Südöstlich von St. Georg findet der **Holzmarkt** statt. Der **Neumarkt** befindet sich im inneren Ring, östlich von St. Aposteln und dient vornehmlich der Ausstellung und dem Verkauf von Vieh.¹²

¹² Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Alter_Markt_\(Köln\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Alter_Markt_(Köln)), [https://de.wikipedia.org/wiki/Neumarkt_\(Köln\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Neumarkt_(Köln))

Hospitäler und Herbergen

Jede Stiftskirche unterhält ein Hospital zur Pflege von Armen oder Kranken oder zur Beherbergung von Pilgern.¹³ Folgende Unterkünfte sind nachweisbar:

- St.-Pantaleon-Hospital an der Ostseite von St. Pantaleon, Armenhospital
- Heiligegeisthaus am Domhof, dem Domstift verbunden, Armenhospital
- St.-Brigida-Hospital am Altermarkt südlich an Groß St. Martin anschließend, Krankenhospital
- St.-Margarethen-Hospital zwischen Dom und St. Andreas, dem Domstift verbunden, für veraltete Kirchendiener
- St.-Andreas-Hospital bei St. Andreas, Armen- und Krankenhospital
- St.-Apern-Hospital bei St. Aposteln, Armenhospital und Pilgerherberge
- St.-Maria-Magdalena-Hospital bei Sankt Andreas, Krankenhospital
- Melaten-Hof westlich der Stadt am Krönungsweg, größtes Siechenhaus (Leprosorium)
- St.-Lupus-Hospital östlich von St. Ursula, dem St.-Kunibert-Stift zugehörig, Armenhospital
- St.-Nikolaus-Hospital nordöstlich von St. Andreas, St. Ursula zugehörig, Waisenhaus (von mir so gesetzt)

Kölscher Sprache / Dialekt

Sehr stimmungsvoll kann es sein, wenn der Meister NSC in der jeweiligen Mundart sprechen lässt. Beim Kölsch ist das nicht so einfach, sofern der Meister nicht gerade ohnehin des Kölschen mächtig ist. Hier seien einige idiomatische Wendungen genannt, die man aber vielleicht auch als „sprachfremder“ Meister gelegentlich als Aussprüche von Passanten einstreuen kann¹⁴. Für die Stimmung ist es hierbei unerheblich, ob der Kölner 1192 bereits tatsächlich genauso gesprochen hat – wahrscheinlich nicht, auch wenn das Kölsch eine lange Geschichte aufweist und weit bis ins Mittelalter zurückverfolgt werden kann.

Leck mej am Aasch! (Leck mich am Arsch! - in der Bedeutung von: Das erstaunt mich!)

Deu mer doch der Naache! (Schiebe doch meinen Kahn an! - in der Bedeutung von: Leck mich am Arsch!)

De Jlocke sin/wohre en Rom. (Die Glocken sind/waren in Rom, bezogen auf die Glockenruhe zur Karwoche.)

Botter bei de Fesch! (Butter zum Fisch! - in der Bedeutung von: Klartext bitte!, Hosen runter!)

Dat hädd en Äz aam kieme. (Bei ihr keimt keine Erbse. – in der Bedeutung von: Sie ist ungenießbar, verrückt.)

De Bejoovung krijje. (Die Begabung bekommen. – in der Bedeutung von: in Ohnmacht fallen.)

Drink doch ene met. (Trink doch einen mit.)

Do häs he jar nix zo kamelle. (Du hast hier gar nichts zu sagen.)

Küss de hück nit, küss de morje. (Kommst du heute nicht, kommst du morgen.)

Dat jitt et för ene Appel un e Ei. (Das gibt es für einen Apfel und ein Ei, also besonders günstig.)

Ovends laache, danze un springe, morjens de Botz net finge. (In der Bedeutung von: Abends feiern, tanzen und trinken, morgens dann seine Hose nicht finden.)

Wat dä Boor nit kennt, dat friss hä nit. (Was der Bauer nicht kennt, das frisst er nicht.)

Et hätt noch immer jot jejange. (Es ist noch immer gut gegangen.)

Schauplätze

Hildebold-Dom¹⁵



Groß Sankt Martin¹⁶

Verfügbare Bilder der anderen Kirchen sind nur bedingt geeignet.



¹³ Quelle: https://altes-koeln.de/wiki/Hospitäler,_Armen-_und_Pilgerherbergen, Aufruf am 25.03.2024

¹⁴ Quellen: [https://de.wikipedia.org/wiki/Kölsch_\(Sprache\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Kölsch_(Sprache)), <https://koeln.mitvergnuegen.com/2024/koelsche-sprueche/>, Aufruf am 25.03.2024

¹⁵ Bildquelle: Von August Essenwein - Die Domgrabung Köln: Altertum – Frühmittelalter – Mittelalter; Vorträge und Diskussionen/Kolloquium zur Baugeschichte und Archäologie 14.–17. März 1984 in Köln., Verlag Kölner Dom, ISBN 3-922442-17-X, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1840406>

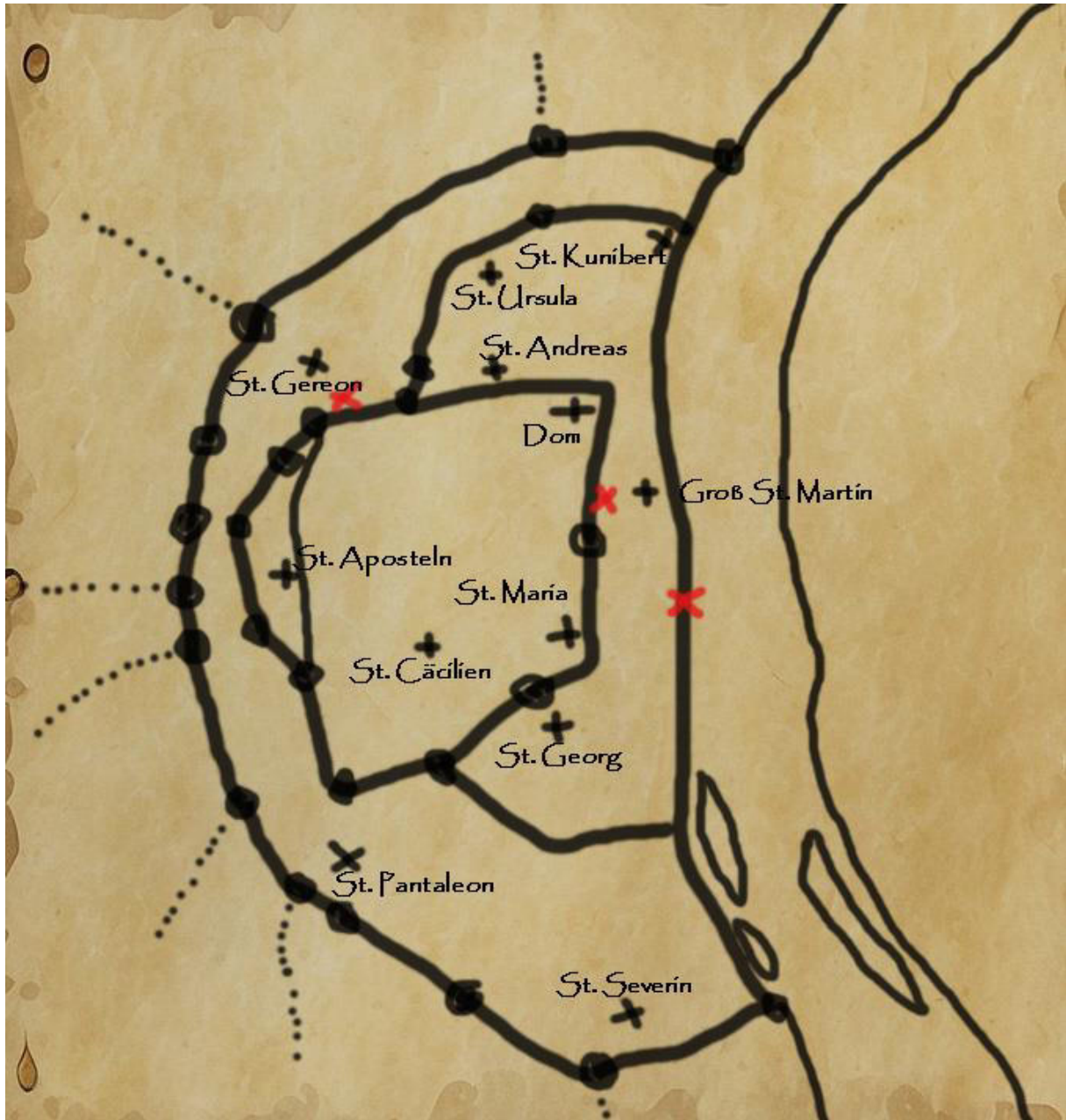
¹⁶ Bildquelle: Von Sulpiz Boisserée - Max Hasak (1856-1934): Die Baukunst. 11. Heft: Die Kirchen von Gross St. Martin und St. Aposteln in Köln, Verlag W. Spemann, Berlin, Stuttgart, 1899Scan by Raymond - Raimond Spekking, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1182244>



Abenteuer 4: Coloniae Inferorum - Anhang

Die handgezeichnete Skizze Kölns, die Falk aus der Stadt mitbringt. Sie zeigt...

- Stadtmauer, Türme, Gotteshäuser und Rheinverlauf (schwarz)
- Eingang zur Kanalisation und zwei mögliche Treffpunkte (rot)



Wappen des Kurfürstentums und Erzstiftes Köln:

Von David Liuzzo - Eigenes Werk, Attribution, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=12468011>



Coloniae Inferorum - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer

© 2024 by [Andreas Hinrichs](#) is licensed under [CC BY-NC-SA 4.0](#)

Verantwortlich für den Inhalt: Andreas Hinrichs

1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel ist urheberrechtlich geschützt.

© 2024 von **Andreas Hinrichs** lizenziert unter **CC BY-NC-SA 4.0**

Die Nutzung für den privaten Gebrauch ist kostenfrei.

Weitergabe und Bearbeitung sind gestattet, die Nennung des Urhebers und eine Verlinkung zur Originalquelle und zur Lizenz müssen erfolgen.

Die Weitergabe von Bearbeitungen muss unter der gleichen oder einer vergleichbaren Lizenz erfolgen.

Eine kommerzielle Nutzung ist nicht gestattet.

Kontaktinformationen

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

