

1192 - Ritterkampagne

Rheinaufwärts



Abenteuer 5

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	Auf und davon	5
1.1	Bleiben oder reisen?	6
1.2	Boote, Pferde und Besatzung	7
2	Der Weg nach Olbrück	7
2.1	Erster Reisetag	8
2.2	Zweiter Reisetag	8
2.2.1	Aufregung bei Tag	8
2.2.2	...und bei Nacht	9
3	Ankunft in Olbrück	10
3.1	Bekanntschaffen	10
3.1.1	Ritter Gisbert	10
3.1.2	Gernot von Schwalbing	11
3.1.3	Hanto von Lerchenwald und Troste von Lengen	11
3.1.4	Weitere Ritter	12
4	Die offenen Wettbewerbe	12
5	Ein Treffen unter Rittern	13
6	Ein Überfall	13
6.1	Der Entführte	13
6.2	Ein böses Erwachen	14
6.3	Das Turnier wird eröffnet	14
6.4	Eine Fluchtmöglichkeit	15
6.5	Gernot von Schwalbing im Tjost	15
6.6	Flucht oder Kampf?	16
6.7	Turre gegen Lerchenwald	16
6.8	Und wieder eine Flucht	17
7	Der Weg nach Mainz	18
7.1	Routine	18
7.2	...und Ärgernisse	18
7.3	Ein Reiter naht	18
7.4	Der Lorley oder Lurleberch	19
7.5	Die letzte Etappe	20
8	Das Ende des Abenteuers	21

Vorbemerkungen

Rheinaufwärts ist das fünfte Abenteuer der **Ritterkampagne**.

Die Helden werden überstürzt aus Köln fliehen müssen und für einige Tage fast auf sich allein gestellt sein, bis sie nach drei Tagen wieder mit Ritter Gisbert zusammentreffen. Wahrscheinlich wird in Olbrück dann einer der Helden zum Entführungsoffer. Ihr Gegenspieler Hanto von Lerchenwald gewinnt an Kontur, aber auch neue Freunde treten ins Leben der Helden. Ausgestattet mit einem weiteren Auftrag setzen sie ihren Weg nach Mainz fort, wo sie letztendlich auch eintreffen.

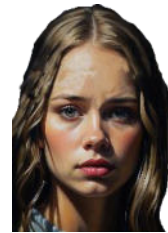
Falls das Abenteuer nicht als Fortsetzung der Ritterkampagne gespielt wird, fällt natürlich die NSC-Gruppe um Ritter Gisbert weg.

Ort der Handlung: Die Wegstrecke rheinaufwärts von Köln bis Mainz. Ein mehrtägiger Zwischenstopp wird in Olbrück eingelegt.

Zeitraum: Etwa 2. Mei bis 9. Mei 1192

Das Abenteuer beginnt

Das vorherige Abenteuer Coloniae Inferorum sollte nach der Befreiung Veronicas im Turm von Pankratz von Hohlfelden beendet haben. (2. Mei) Die Helden befinden sich im 1. Stock, dem Wohn- und Schlafbereich [eine hölzerne Treppe führt an der Außenwand zur Eingangstür hinauf]. Sehr wahrscheinlich ist es mitten in der Nacht.



Veronica

Ihr zuckt zusammen, als es hektisch an der Tür klopft. „Macht auf! Macht auf! O mein Gott! Bitte, macht auf! Ich habe alles bei mir! Macht auf! Bitte!“

1 Auf und davon



Wenn die Helden öffnen, steht ein Junge von etwa 14 Jahren vor der Tür. Er ist in einen Umhang gehüllt, das Haar zerzaust. Nur am rechten Fuß trägt er einen Schuh. (Den linken Schuh hat er in der Eile verloren) „Gott sei Dank! Ihr seid noch da! Hier!“ Er drückt dem öffnenden Helden zwei kleine Phiolen in die Hand. „Ich habe alles besorgt. Rechtzeitig. Ich fürchtete, Ihr wäret schon aufgebrochen. Bringt das bitte wie verabredet zu Gernot von Schwalbing. Er sollte bald in Olbrück eintreffen, wegen des Turneis, Ihr wisst schon. Sagt ihm, das Blaue wird ihm munden und das Rote wird ihm den Sieg schenken. Ach ja, und hier wie abgemacht ein Vorschuss für den Transport.“ Er überreicht ein Lederbeutelchen mit 25 Silberpfennigen. „Die restliche Bezahlung erhaltet Ihr von Gernot von Schwalbing. Wie ich gehört habe, soll sie fürstlich sein. Aber Ihr müsst Olbrück unbedingt innerhalb von drei Tagen erreichen. Drum will ich Euch auch nicht weiter aufhalten. Lebt wohl.“ Er dreht sich um und hastet davon.

Eine Erdkunde-Probe (7+) ergibt: Olbrück liegt etwa 50 km rheinaufwärts. Zu Fuß können sie die Strecke in zwei Tagen zurücklegen, per Flussschiff, getreidelt von Pferden, werden sie drei Tage benötigen.

Der Junge handelt im Auftrage des Gernot von Schwalbing, für den er zwei Tränke besorgen sollte, die ihm den Sieg beim anstehenden Turnier in Olbrück sichern sollen. Für den Transport der Tränke wurde Pankratz von Hohlfelden angeheuert und der Junge glaubt, diesen oder zumindest einen seiner Gehilfen vor sich zu haben.

Der Junge stößt beinahe mit einer Frau im kurkölnner Wappenhemd (schwarzes Kreuz auf weiß) zusammen, die selbstbewusst in den Türrahmen tritt. „Ich suche [Name eines Helden]. Es ist dringend.“ – [Wenn sich die Helden zu erkennen geben:] „Hauptmann Wulfgar schickt mich. Hanto von Lerchenwald ist in Köln eingetroffen. Er sucht nach Ritter Gisbert und all seinen Gefährten. Er führt nichts Gutes im Schilde. Verlasst die Stadt so schnell Ihr könnt. Aber gebt Euch nicht zu erkennen.“ Sie wirft einen Blick in Richtung Hafen. „Seid Ihr nicht Flusshändler mit eigenem Schiff? Ein gewohnter Anblick hier und völlig unverdächtig. Alsdann. Gebt auf Euch acht. Und grüßt Ritter Gisbert, wenn Ihr ihn trifft.“

An dieser Stelle könnte auch Pankratz' weiteres Schicksal aufgegriffen werden, falls die Helden der Wache seine Schandtaten anzeigen - die von Veronica bezeugt werden. Die Wächterin verspricht, entsprechende Maßnahmen einzuleiten, befindet sich Pankratz sogar noch in der Gewalt der Helden, so wird ihn die Wächterin umgehend in seiner eigenen Behausung fesseln, um ihn später abzuholen.



Pankratz

Weiterhin kann die Botschaft der Wächterin für die Helden ein Loyalitäts-Problem darstellen: Sollen sie der Warnung folgen und umgehend die Stadt verlassen? Oder sollen sie nach Ritter Gisbert suchen, um sich mit ihm abzusprechen? Hier könnte Veronica einspringen, die dem kurzen Wortwechsel gelauscht hat:

„Ritter Gisbert? **Der** Ritter Gisbert, dem wir es zu verdanken haben, dass der Frauenmörder gefasst wurde?“ – Ihr wechselt seufzend nüchterne Blicke. – „Moment!“, sagt Veronica langsam und fasst Euch genauer ins Auge. „Dann seid Ihr...“ Sie schaut von einem zum anderen. „Ihr seid [Namen der Helden]. Ritter Gisberts Gefolge. Diejenigen, die ihn tatsächlich geschnappt haben. Mit eigenen Händen.“ Ihre Augen sind groß geworden. Dann tritt sie einen schnellen Schritt nach vorn: „Ihr müsst wohl dringend fort. Was kann ich für Euch tun? Soll ich Ritter Gisbert suchen? Ihm eine Nachricht überbringen? Sagt es und ich will es tun.“

Hintergründe: **Hanto von Lerchenwald** ist der Vater des erschlagenen Gero, der Ritter und Graf auf der Reise nach Köln überfiel und im Kloster gestellt wurde. Er sucht nach Gisbert, seinem Gefolge und allen, die sie begleiten oder unterstützen. Er ist von gedungenen Mördern umgeben und trachtet danach, seine Feinde zu töten. Im Verlauf des vorangegangenen Tages ist Hanto in Köln eingetroffen.

Ritter Gisbert ist bereits über Hantos Ankunft informiert. Für ihn ergibt sich daraus ein Dilemma: Einerseits hat er sich bezüglich Geros Tod nichts vorzuwerfen, da hier einem böartigen Schurken und Mörder das Lebenslicht ausgeblasen wurde. Außerdem ist Ritter Gisbert bei den Stadtoberen wohlgefallen und Kölns unabhängige Gerichtsbarkeit schützt ihn recht gut vor Hanto von Lerchenwald. Andererseits bedroht von Lerchenwald nicht nur Ritter Gisbert, sondern stellt auch eine Gefahr für Gisberts Gefolge und seine Cousine dar. Hinterhältiger Mord kann nicht ausgeschlossen werden, liegt vielleicht sogar in der Familie derer von Lerchenwald. Ritter Gisbert entscheidet sich daher, Köln zu verlassen, um Hanto von Lerchenwald auf „freiem Feld“ entgegenzutreten. Er will so sicherstellen, dass keine Unschuldigen zu Opfern des Konflikts werden. Da er die Helden abends nicht mehr erreichen konnte – sie waren mit der Entführung beschäftigt – hat er seine Cousine Alma und Stadtkommandant Wulfgar benachrichtigt. Letzterer lässt umgehend nach den Helden suchen, um sie über die Gefahr zu informieren, was durch die oben geschilderte Szene erfolgt.

1.1 Bleiben oder reisen?

Die Helden müssen sich nun zunächst entscheiden, ob sie in Köln bleiben oder die Stadt verlassen wollen. Beschließen sie, (vorerst) zu bleiben, sollten sie – bspw. durch Veronica oder Alma – sehr bald erfahren, dass Ritter Gisbert nach Süden aufgebrochen ist, vor allem, um seine Cousine vor Hanto von Lerchenwalds Zorn zu schützen, aber auch, weil er eine persönliche Konfrontation bevorzugt, bei der möglichst wenig Unbeteiligte zugegen sind. Er lässt den Helden ausrichten, dass sie ihm schnellstens folgen sollen, um sich spätestens beim anstehenden Turnier in Olbrück wieder zu treffen.



Der Kapitän

Cuntz und Jupp

Um es für den Meister auf den Punkt zu bringen: In Köln zu bleiben, sollte keine ernsthafte Option sein. Die Helden müssen sich auf den Weg machen. Kommt es frühzeitig zu einer Konfrontation mit Hanto von Lerchenwald, muss der Meister im Blick behalten, dass die Helden erstens in Unterzahl und zweitens – sehr wahrscheinlich – auch im Kampfgeschick unterlegen sind. Das kann also ein böses Ende nehmen.

Falls die Helden Köln **zu Fuß** auf dem Landweg verlassen, werden sie von Hanto schon sehr bald – spätestens am zweiten Reisetag – gestellt. Sollten sie hingegen irgendwie an **Pferde** gekommen sein, können sie unter Umständen Olbrück erreichen, ohne von Hanto vorher eingeholt zu werden.

Die von der Wächterin vorgeschlagene **Flucht per Flussboot** rheinaufwärts bietet Schutz vor Entdeckung. Dazu müssen die Helden aber ein Boot in Besitz nehmen. Falls sich Pankratz von Hohlfelden in der Gewalt der Helden befindet, wird er mit etwas Aufmunterung ausplaudern, dass er heute Waren nach Olbrück verschiffen wollte, er den kleinen lukrativen Nebenauftrag für Gernot von Schwalbing angenommen habe und bei Sonnenaufgang mit „dem Kapitän“ und Treidelführer Cuntz losfahren wollte. Sollte Pankratz hingegen die Flucht gelungen sein, wird er dazu einen leeren Nachen gewählt haben, sein für die Fahrt nach Olbrück vorgesehenes Schiff ist noch an der Anlegestelle vertäut.

1.2 Boote, Pferde und Besatzung

EP
1

An der Anlegestelle, die an Pankratz von Hohlfeldens Turm grenzt, sind mehrere Boote vertäut.

Bei den meisten handelt es sich um die üblichen Nachen, flache Boote, die gestakt oder gerudert werden. Dazwischen ist auch Pankratz' moderner Ewer angebunden, ein flaches Schiff, das über ein Heckruder gesteuert wird und einen Mast für zwei Segel besitzt, die bei Fahrten

flussabwärts genutzt werden können. Der Ewer kann von einer Person gesteuert werden und bietet Stauraum für etwa ein Dutzend große Warenfässer.



Nachen und Ewer



Bei Sonnenaufgang wird „der Kapitän“ aufkreuzen und damit beginnen, sechs unter dem Kran zu Pankratz' Lager bereitstehende Fässer an Bord des Ewers zu laden. Mittels Redekunst oder Einschüchtern lässt sich der Kapitän beeinflussen: ab 11+ ist er bereit, den Helden den Ewer zu überlassen, eine 7+ ist ausreichend, falls die Redekunst mit einer angemessenen Bestechung oder das Einschüchtern mit angemessener Gewalt unterstützt wird. Bei einem Ergebnis von 31+ (bzw. 16+ mit Bestechung oder Gewalt) ist der Kapitän sogar gewillt, die Helden selbst nach Olbrück zu bringen. Selbstverständlich können sie den Kapitän auch einfach überwältigen und sich das Boot aneignen – immerhin hilft der Kapitän Pankratz bei seinen kriminellen Geschäften.

Der Kapitän wird von allen einfach nur „der Kapitän“ genannt und nennt sich auch selbst so. Zwei der Fässer enthalten Kölner Klengen (meisterliche Schwerter mit Güte 20), ein weiteres Musikinstrumente und die restlichen drei beinhalten Stoffe und Kleidung. Da die Waren Diebesgut sind, lassen sie sich nicht unbedenklich verkaufen und erzielen einen deutlich geringeren Erlös. Sollten die Helden sich die Güter aneignen und verkaufen, können sie für die Schwerter etwa 1000, für die Musikinstrumente 200 und für Kleidung und Stoffe etwa 300 Silberpfennige erhalten.

Kurz darauf erscheinen auch Cuntz und Jupp. Cuntz ist der Treidelführer und führt sechs kräftige Zugpferde heran. Jupp ist Cuntz' sechsjähriger Gehilfe. Cuntz und Jupp sind anständige Leute, Cuntz verdient seinen Lebensunterhalt und stellt keine Fragen. Jupp hat ein sonniges Gemüt, kümmert sich liebevoll um die Pferde und achtet unterwegs immer wieder auf kleine Ereignisse („Seht mal, die Enten!“ – „Die Wolken sehen aus wie ein Pferdekopf.“), über die er sich aufrichtig freuen kann. Üblicherweise heuert der Kapitän Cuntz an, Cuntz ist es aber gleichgültig, wer ihm die acht Silberpfennige für die Fahrt nach Olbrück zahlt. Sobald Einigkeit herrscht, wird er ein Tau an den Mast des Ewers knüpfen und das andere Ende mit dem Zuggeschirr der Pferde verbinden. Cuntz wird dann die Pferde (in drei Zweierreihen) langsam in Bewegung setzen und selbst auf dem vordersten Pferd reiten. Jupp wird an Bord nach Gefahren im Wasser Ausschau halten und stets in der Nähe des Mastes bleiben. Cuntz und Jupp tragen im Gürtel ein scharfes Messer, mit dem sie bei Gefahr das Treideltau kappen können.

2 Der Weg nach Olbrück

Bis Olbrück sind es etwa 50 km. Der Treidelpfad in Ufernähe ist in vergleichsweise gutem Zustand und die Bootsreise kann entspannt und gemächlich verlaufen, vom Meister auch „zeitraffend“ erzählt werden. *Hinweis: Olbrück liegt nicht am Rhein, ich habe mir jedoch aus dramaturgischen Gründen die Freiheit genommen, einen Seitenarm des mäandrierenden Altrheins nahe an Burg Olbrück zu versetzen.*

2.1 Erster Reisetag

EP
1

Der erste Reisetag verläuft beschaulich und Ihr genießt die Bootsahrt. Das Wasser plätschert leise, wenn die Wellen gegen die Holzwand des Ewers schlagen. Die Pferde ziehen das Boot mit konstanter Geschwindigkeit gemächlich flussaufwärts. Über Euch ziehen Wolken und Vögel vorbei. Ihr beobachtet einen Reiher, der durch das flache Wasser in Ufernähe stakt, die Flügel weit ausgebreitet. Plötzlich durchsticht sein Schnabel blitzschnell die Wasseroberfläche und einen dort schwimmenden Fisch, den er dann mit einer flinken Kopfbewegung nach oben schleudert und mit dem Schnabel auffängt. Dann spritzt das Wasser auf, als er sich mit ausgebreiteten Schwingen flatternd in die Lüfte erhebt, anscheinend zufrieden mit seinem Jagdglück. Während Ihr den Flug des Reiher verfolgt, gerät der Ewer in kleinen Wellengang. Ihr schaut unsicher auf das schwankende Boot und hört, wie Wasser über den Rand schwappt. [Eine Anfänger-Akrobatik-Probe (4+), um nicht ins Wasser zu fallen; erschwert, falls die Helden fürwitzig sind und bspw. nicht im Sitzen oder Liegen reisen.]

Abends legt der Ewer an einer kleinen Landestelle an. Dort befindet sich eine nahegelegene, geschützte Lagerstätte mit Feuerstelle, die wohl häufig genutzt wird. Der Kapitän [oder Cuntz] wird hier die Nacht verbringen wollen. Bis zum Einbruch der Dunkelheit legen noch zwei weitere Nachen an, beide von einem Vierergespann getreidelt und ebenfalls mit Handelsgütern beladen. Die Flussschiffer und Treidler nicken sich kollegial zu und teilen Lagerplatz und Nachtwache. Cuntz wird bei Ankunft des letzten Bootes kaum erkennbar die Stirn runzeln. [Achtsamkeits-Probe 16+: Darauf angesprochen wird Cuntz die Schultern zucken: „Recht schwer beladen, das Boot. Erfordert Geschick und ruhige Wasser.“]



Meller

Der Treidelführer des ersten Bootes ist Meller; er wirkt in seinem Handwerk routiniert, ansonsten hat er aber nicht allzu viele Kerzen brennen und murmelt oft vor sich hin. Anscheinend sagt er sich selbst seine Tätigkeiten vor, damit er weiß, was er tun muss („So. Jetzt das Tau festbinden. – Das Messer schleifen. – Einen Schluck nehmen. – Ahh. Rülpsen. – Jetzt das Messer abwischen. ...“) Selbst die ansonsten rauen Flussschiffer und Treidler stören sich an seinem lauten Schmatzen und nächtlichen Furzen und wechseln nicht viele Worte mit ihm.

2.2 Zweiter Reisetag

2.2.1 Aufregung bei Tag

EP
2

Wenn die Helden am zweiten Reisetag aufbrechen, hat der schwer beladene Nache die Anlegestelle bereits verlassen. Zunächst verläuft der Tag ähnlich friedlich wie der erste. Etwa zur Mittagszeit nähern sie sich jedoch dem vorausfahrenden Boot:

Der Nache liegt tief im Wasser, nicht mal eine Handbreit ragt der Bootsrand über die Wasseroberfläche hinaus. Ihr hört laute Rufe von Schiffer und Treidler, anscheinend rufen sie sich Kommandos zu. Der Nache taucht am Bug kurz unter Wasser, der Schiffer versucht den Kurs durch hastiges Staken zu korrigieren, da ertönt lautes Rufen und Wiehern vom Ufer. Während der Nache sich seitlich in die Strömung dreht und bedenklich rollt, geraten die Pferde aus dem Tritt. Sie weichen seitlich aus, stolpern fast und nähern sich bedrohlich dem Rheinufer. Der Treidelführer hält ein Pferd am Halfter und stemmt sich in den Boden. Vergeblich. Das erste Pferd findet am Ufer keinen Halt und stampft mit den Hufen ins aufspritzende Wasser. Mit einer schnellen Bewegung zuckt der Treidler sein Messer und kappt das Tau. Die Pferde, von der Last gelöst, machen einige leichte Schritte vorwärts, doch der Nache ist der Strömung ausgeliefert. Hektisch stakt der Schiffer abwechselnd zu beiden Seiten des Bootes ins Wasser. Der Nache dreht sich in die Strömung und liegt schließlich wieder ruhiger im Wasser. Doch nun treibt er direkt auf Euch zu. Der Kapitän [oder Cuntz] schreit: „Ans Tau! – Zieht!“ und ist selbst mit einem Satz am Mast, umfasst das Tau und zieht mit aller Kraft daran. Anscheinend will er so einen Zusammenstoß mit dem Nache vermeiden.

Für die Helden bedeutet das zunächst eine Akrobatik-Probe: 4+, um nicht ins Wasser zu fallen, 7+, um sich in Richtung Mast zu bewegen, 11+, um den Mast mit einem Sprung zu erreichen. Wer am Tau zieht, legt eine Kraftprobe als Einzelwurf (!) ab. Dies darf eine Gemeinschaftsprobe aller Ziehenden sein, d.h., jeder darf einen Würfel beisteuern (siehe Gemeinschaftsprobe, Regelbuch, S. 30). Der Kapitän hat einen Kraftwert von 13 (3W20) und Jupp einen von 7 (3W8). Bis zur Kollision hat die Besatzung vier „Kampfphasen“ Zeit, d.h. wer direkt mit einem Satz am Mast ist, kann also vier Kraftproben machen, wer später kommt, entsprechend weniger. Um den Zusammenstoß zu vermeiden, muss der Ewer fünf Doppelellen in Richtung Ufer gezogen werden. Das Ergebnis der Kraftprobe bestimmt über den Erfolg:



Zu beachten: Es gibt unabhängig von der Anzahl der Beteiligten nur **eine** Probe, allerdings darf jeder Beteiligte einen Würfel zu dieser Probe beitragen. Die Folge dieser Probe steht links (blau). Scheitert die individuelle Kraftprobe eines Charakters gelten für diesen Charakter die Folgen rechts (grün).

Gesamt	Folge	Einzel	Folgen
<7	Boot rutscht eine Doppelelle zurück (max. 5)	<4	Akrobatik 7+, sonst geht Charakter über Bord.
7-15	Keine Veränderung	1!	Akrobatik 16+, sonst geht Charakter über Bord und Boot rutscht eine Doppelelle zurück. Heißt: Der Charakter behindert die anderen und reduziert deren Erfolg um eine Doppelelle.
16+	Eine Doppelelle Richtung Ufer		
31+	Zwei Doppelellen Richtung Ufer		
60+	Drei Doppelellen Richtung Ufer		

Geht ein Held über Bord, sind entsprechende Schwimmenproben abzulegen. Gestaltet sich die Situation besonders dramatisch, kommt es womöglich gar zur Kollision, kann der Meister auch mehr EP an die überlebenden Helden verteilen.

2.2.2 ...und bei Nacht



Abends wird der Kapitän [oder Cuntz] wieder eine Lagerstätte in Ufernähe ansteuern. Bald danach legt auch der bereits vom Vorabend bekannte Nachen mit Meller an (das Schicksal des überladenen Nachen ist ungewiss).

Als die Dämmerung einbricht, nähert sich ein Reiter dem Nachtlager. Ein Ritter reitet gemächlich heran. Seinem Reitpferd folgen ein Packpferd und ein Schlachtross. Es ist allerdings ungewöhnlich, dass er nicht von einem Knappen oder Pagen begleitet wird. Er nickt den Anwesenden kurz zu – was ebenfalls ungewöhnlich ist, dann hält er sein Pferd an, steigt ab und versorgt die Tiere. Danach isst und trinkt er ein wenig, beteiligt sich oder übernimmt die erste Nachtwache, bevor er sich dann zur Ruhe auf eine Decke unter einen Baum legt.



Rupprecht von Dassel

Bei dem Ritter handelt es sich um Rupprecht von Dassel, der den Helden künftig noch mehrmals begegnen wird und – sollten sie es nicht vermessen – ein Helfer in der Not, vielleicht sogar ein Freund werden kann.

Während der Nacht entsteht Lärm und Tumult. Eine dunkle Gestalt schleicht sich ans Lager heran und macht sich bei Rupprechts Pferden zu schaffen, anscheinend in der Absicht, diese zu stehlen. Der Lärm geht hingegen von Meller aus, der den Dieb als erster bemerkt und ihn mit einem lauten „Weg da!“ direkt in die Flucht schlägt. In den Lärm mischt sich auch das Bellen eines Hundes, offensichtlich ein Streuner auf der Suche nach Futter. Meller kehrt die wenigen Schritte ins Lager zurück, die er dem Dieb nachsetzte und tritt dann nach dem Hund, der aufhaut und davonläuft.



Gaudes

Nachdem alle wach sind und der Dieb geflohen [oder gefasst], entlohnt Rupprecht Meller mit drei Silberpfennigen, schlägt ihn dann aber ins Gesicht. „Zeigt Respekt, Kerl! Solltet Ihr noch einmal ein unschuldiges Wesen misshandeln, werdet Ihr es bereuen. Und nun verschwindet!“ Rupprecht beugt sich zu dem Hund, der schwanzwedelnd näher kommt und sich kraulen lässt. Rupprecht setzt sich ans Lagerfeuer, der Hund legt sich hinzu und lässt sich begierig von ihm füttern.

Später in Olbrück wird Rupprecht den Hund bei sich haben, dem er den Namen **Gaudes** (lat. „Du freust dich“) gegeben hat.

3 Ankunft in Olbrück

EP
1



Gegen Mittag des dritten Reisetages (4.5.) erreichen die Helden eine Anlandestelle am Fuße eines Felsens, über dem Burg Olbrück thront. Hier gibt es die von mir festgesetzten Seitenarme des Rheins, die teilweise recht tief sind und sich weit ins Umland erstrecken. Auf einer Wiese sind bunte Zelte aufgestellt. Eine Tjostschanke ist errichtet, ebenso wie eine Tribüne aus Holzbänken. Für adlige Besucher gibt es wappengeschmückte erhöhte und überdachte Logen.

Falls die Helden die Waren verkaufen wollen, bietet Cuntz seine Dienste an: Für 3 Silberpfennige entlädt er den Ewer und transportiert die Waren zur Festwiese, für 5 Silberpfennige sogar zur Burg, die über einen gewundenen ansteigenden Weg an der dem Rhein

abgewandten Seite erreichbar ist.

Burgherr und Ausrichter des Turniers ist Walther II. von Heinsberg.



Graf Walther II. von Heinsberg

3.1 Bekanntschaften

Wann die Helden welche Personen treffen, ist von ihrem Vorgehen abhängig. Sie werden sich wieder Ritter Gisbert anschließen, ihren Auftrag bei Gernot von Schwalbing beenden und Hanto von Lerchenwald begegnen können. Außerdem gibt es noch einige andere NSC, welche die Helden kennenlernen können.

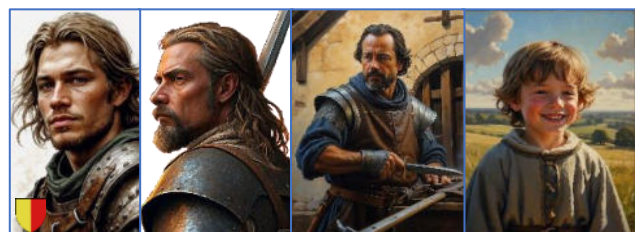
3.1.1 Ritter Gisbert

Ritter Gisbert ist schon vor zwei Tagen (am 2. Mei) eingetroffen. Nahezu gleichzeitig mit den Helden verlässt er Köln und erreicht Olbrück in einem einzigen Tagesritt. (Hauptmann Wulfgar überließ ihm zwei Pferde für Grimfried und Falk.)

Er ist froh über die Ankunft der Helden und will das bevorstehende Turnier nutzen, um Hanto

von Lerchenwald entgegenzutreten, der am Vorabend eingetroffen ist. Dazu will er sich am Tag vor dem Tjost (5. Mei) mit Hanto besprechen, um eine ritterliche Vereinbarung zu treffen.

Grimfried kümmert sich vor allem darum, Waffen und Rüstungen zu prüfen und in besten Zustand zu bringen. Falk beobachtet das mit großem Interesse und geht ihm gerne zur Hand, indem er Grimfried das benötigte Werkzeug reicht. Dabei wird er zunehmend sicherer und hält das Benötigte oft schon in der Hand, bevor Grimfried ihm das Werkzeug nennen muss. Dem Waffenschmied ist die Freude über die Achtsamkeit, Begeisterung und das Geschick des Jungen anzusehen.



Reisegruppe: Ritter Gisbert, Hartung, Grimfried, Falk

Am Nachmittag des 5. Mei wird Grimfried einen kunstfertigen Dolch schmieden, den er Falk am Morgen des Turniers (6. Mei) schenken wird.

3.1.2 Gernot von Schwalbing

EP
1

Gernot von Schwalbing wartet bereits auf seine Lieferung aus Köln. Wenn die Helden ihn aufsuchen und ihm die Tränke aushändigen, wird er ihnen Verspätung vorwerfen – unabhängig davon, ob die Helden pünktlich sind:

Ihr trefft einen rastlosen Ritter an. Er geht ständig auf und ab und herrscht Euch an, als Ihr in seine Nähe kommt: „Was wollt Ihr? Rasch, ich erwarte jemanden und habe keine Zeit zu vergeuden!“



Gernot von Schwalbing

Wenn die Helden ihr Anliegen offenbaren:

„Her damit! Ihr solltet längst hier sein. Warum kommt Ihr erst jetzt?“ Er greift gierig nach den beiden Phiolen und blickt diese unschlüssig an. Bevor Ihr antworten könnt, winkt er ab. „Schweig! Das Turnier wird bald beginnen. Mit Gottes Segen und Ulberichs Künsten wird der Sieg mein sein. Sagt jetzt: Welchen Trank soll ich zu mir nehmen?“

Der blaue Trank enthält ein leichtes Aufputzmittel, der Gernot einen vorübergehenden Würfelbonus von 1 gewährt. Der rote Trank, der ihm den Sieg schenken soll, ist für seinen Gegner gedacht, da er Leibgrippe und Kopfschmerzen verursacht. Vielleicht erinnern sich die Helden und können die Worte des Überbringers getreu wiedergeben.

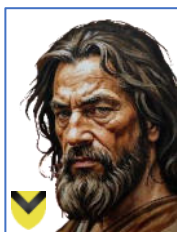
Von Schwalbing wiegt die Phiolen mit feinem Lächeln in seinen Händen. „Schön. Wenn Ihr wahr sprecht, ist Euch mein Dank gewiss. Erfreut Euch an meinem Sieg und sucht mich anschließend in meinem Zelt auf. Dann sollt Ihr fürstlich entlohnt werden.“ Er macht eine Handbewegung, als wolle er eine Fliege verscheuchen und wendet sich von Euch ab, die Phiolen hoch ins Licht haltend und sie intensiv mustern.

Gernot hat bereits mit von Heinsberg gesprochen, um seine Gegner in Erfahrung zu bringen: von Eppstein, de Blanquefort und von Dassel werden gegen ihn antreten und einzig Rupprecht von Dassel hält er für einen ernstzunehmenden Kontrahenten. Gernot von Schwalbing wird je nach Auskunft der Helden den roten oder blauen Trank vor Turnierbeginn in Rupprechts Krug kippen und selbst den anderen zu sich nehmen.

3.1.3 Hanto von Lerchenwald und Troste von Lengen

Sollten die Helden Hanto von Lerchenwald nicht bereits in Köln oder auf der Reise begegnet sein, werden sie ihn und sein Gefolge hier in Olbrück zum ersten Mal treffen.

Hanto von Lerchenwald wird von zwei Rittern, drei Bogenschützen, einer Köchin, einem Waffenschmied und einem Knappen begleitet, die zu seinem unmittelbaren Gefolge zählen. Außerdem hat er **Troste von Lengen** als Söldner (und Mörder) angeworben, der drei weitere Ritter befehligt. Hanto und Troste verlassen Köln ebenfalls am 2. Mei und verfolgen Ritter Gisberts Spur. Da lediglich Hanto, Clewin, Lentz und Trostes Truppe beritten sind, schickt Hanto Troste voraus. Troste erreicht Olbrück in der Nacht vom 2. auf den 3. Mei und beobachtet seitdem Ritter Gisbert. Hanto legt einen Gewaltmarsch ein und kommt am Abend des 3. Mei in Olbrück an. Am 4. Mei (Tag der voraussichtlichen Ankunft der Helden) wird sich Hanto von Lerchenwald mit Troste von Lengen besprechen, im Ritterlager die Stimmung ausloten und ein ausgiebiges Gespräch mit Graf Walther II. von Heinsberg führen. Dabei wird er Heinsberg die Zusicherung abtrotzen, dass er sich nicht in Hantos Fehde mit Gisbert von Turre einmischt.



Hanto von Lerchenwald



Clewin, Lentz
Schwertkämpfer



Lutzen, Killian, Wolf
Bogenschützen



Sander
Knappe



Brida
Köchin



Antold
Waffenschmied

Troste von Lengen und seine Ritter sind erfahrene und gewissenlose Kämpfer. Hendrek steht schon lange in Trostes Diensten und folgt ihm bedingungslos loyal. Ignaz und Rikert sind Brüder, die Troste bei einem Saufgelage vor drei Jahren kennenlernte. Ignaz, der Jüngere, verlor beim



Troste von Lengen mit Gefolge: Hendrek, Ignaz, Rikert

Würfelspiel seine komplette Ausrüstung an Hendrek, woraufhin Troste das Angebot machte, die Schuld zu begleichen, falls er und sein Bruder sich ihm anschließen. Seitdem haben sie die Vorzüge dieser Vereinbarung kennengelernt und verdingen sich erfolgreich als Söldner. Ihr Auftrag wird es in Olbrück sein, einen der Helden am Vorabend des Turniers gefangen zu nehmen, um für die Auseinandersetzung zwischen Hanto von Lerchenwald und Gisbert von Turre ein zusätzliches Druckmittel zu besitzen.

3.1.4 Weitere Ritter

Das Turnier hat noch weitere Ritter nach Olbrück geführt, die sich hier im Tjost messen wollen: Rupprecht von Dassel, der mit seinem neuen Begleiter Gaudes nach Olbrück kommt, Wolfhart von Finkenbach, Nouel de Blanquefort und Dietmar von Eppstein. Nouel de Blanquefort steht vor seinem Zelt und massiert eine Salbe in seinen Sattel ein, den er vor sich auf ein Holzgestell aufgelegt hat.



Wolfhart von Finkenbach, Nouel de Blanquefort, Dietmar von Eppstein (von links nach rechts)

Die Ritter nicken sich grüßend zu und gehen anerkennend respektvoll miteinander um. Wolfhart von Finkenbach begrüßt Rupprecht von Dassel schulterklopfend: „Dein Knappe ist haarig geworden, mein Bester!“ Dann beugt er sich zu Gaudes herab, der ihm sofort die Hand leckt. „Wie ich sehe, sind Eppstein und Blanquefort auch hier“, stellt Rupprecht von Dassel fest, während er sein Pferd absattelt. „Ja“, erwidert von Finkenbach, „sie scheinen süchtig nach Niederlagen zu sein. Dein letzter Sattelheber macht Blanquefort noch immer zu schaffen. Ich glaube, seitdem ist er zu Fuß unterwegs.“ Die beiden lachen und von Finkenbach lädt das Gepäck von Rupprechts Packpferd.

4 Die offenen Wettbewerbe

EP
1

Auf dem offenen Feld zu Füßen der Burg hat sich am 5. Mei zahlreiches Volk eingefunden. Die Stimmung ist gut, es duftet nach köstlichen Speisen und Getränke sind ebenfalls ausreichend vorhanden. Eine Gesangstruppe sorgt für Musik und es wird lustig getanzt. Am späten Vormittag verbreitet sich das Gerücht, dass Graf von Heinsberg nachmittags offene Wettbewerbe im Rolandreiten stattfinden lässt. Dies wird vom Volk begeistert aufgenommen. Selbstverständlich können auch die Helden daran teilnehmen.

Beim Rolandreiten geht es hoch her. Um zusätzliche Teilnehmer zu gewinnen, stellen Ritter Rupprecht von Dassel und Wolfhart von Finkenbach ihre Pferde dem Volk zur Verfügung. Große Belustigung entsteht bereits beim Besteigen der Pferde.

Einige einfache Leute stellen sich so ungeschickt dran, dass sie schon beim Anreiten vom Pferd fallen, unter großem Gejohle der Zuschauer. Großen Applaus erhalten diejenigen, die es tatsächlich schaffen, den Roland zu treffen, auch dann, wenn sie selbst von ihm getroffen werden.

Falls die Helden teilnehmen, können sie zusätzliche EP gewinnen. Ein Sieger wird nicht ermittelt, insofern verleiht Graf von Heinsberg auch keinen Gewinn. Das wirkt sich aber nicht auf die Stimmung aus; das Volk feiert, dass das Rolandreiten stattfindet und amüsiert sich über die zahlreichen – oft missglückten – Reitversuche.



5 Ein Treffen unter Rittern



Nach dem Rolandreiten will sich Ritter Gisbert mit Hanto von Lerchenwald besprechen. Da sich Hanto weigert, Ritter Gisbert in seinem Zelt aufzusuchen, wird Gisbert eben Hanto in dessen Zelt treffen. Hartung wird ihn begleiten, muss aber vor dem Zelt warten. Das Gespräch lässt sich auch außerhalb des Zeltes verfolgen, sofern man sich in unmittelbarer Nähe aufhält:

Ihr hört Ritter Gisbert das Gespräch eröffnen: „Seid begrüßt, Ritter Hanto von Lerchenwald. Ihr habt Euren Ältesten verloren und ich trage dafür die Verantwortung. Deshalb bin ich hier.“ – „Fahrt fort, Turre!“ knurrt Hanto. „Euer Sohn Gero von Lerchenwald hat Euch Schande bereitet, als er die Männer des Grafen tötete, Graf Wilhelm und dessen Tochter entführte und letztlich Tod und Verderben über Kloster Königsdorf brachte. Dafür wurde ihm gerechte Strafe zuteil. Solltet Ihr dennoch Genugtuung fordern, so tretet mir morgen im Turnier entgegen. Auf dass wir diese Fehde beenden.“ – Schweigen. Dann ist Hanto von Lerchenwald mit leiser Stimme zu vernehmen: „Ihr wagt es, Turre, von Schande zu sprechen. Euer armseliges Geschlecht ist es nicht wert, einem von Lerchenberg das Wasser zu reichen. Gleichwohl sollen wir morgen beim Tjost aufeinandertreffen. Und Euer Tod soll mein Angebot und meine Genugtuung sein.“

Kurz darauf verlässt Ritter Gisbert das Zelt und nickt Hartung (und den Helden) zu: „Morgen wird diese unnütze Fehde ihr Ende finden.“

6 Ein Überfall

Abends werden Troste und seine Ritter zuschlagen und einen Gefolgsmann Gisberts entführen.

Hier muss der Meister klug entscheiden, wer das Opfer des Überfalls ist: Von den NSC sollte Hartung aufgrund seiner Kampfkünste und Gefahreninstinkte, Falk aufgrund seiner familiären Nähe zu Hanto ausscheiden. Blicke also nur Grimfried. Oder einer der Helden, was extrem spannend werden kann. Dazu sollten die weiteren Ereignisse aber getrennt gespielt werden, so dass sowohl der Entführte als auch die verbliebene Heldengruppe über das Schicksal der jeweils anderen im Ungewissen bleibt. Das bedeutet: Spielen die „Resthelden“, verlässt der Entführte den Raum und umgekehrt.

Die Entführer sind zu viert, schlagen aus dem Hinterhalt zu und verschwinden in Windeseile in der Dunkelheit. Inwieweit es zum Kampf kommt oder Geräusche entstehen, muss der Meister entscheiden. Falls ein Held das Opfer ist, sollte er diesem aber eine Probe auf Gefahrensinn oder Wachgabe gewähren und - entsprechender Erfolg vorausgesetzt - auch mittels Reaktionsprobe bestimmen, welche Gegenwehr der Held leisten kann.

6.1 Der Entführte



Dem Entführten wird ein Sack über den Kopf gezogen und er wird bewusstlos geschlagen, höchstwahrscheinlich in genau dieser Reihenfolge. Dann wird er eilig in die Schmiede der Vorburg gebracht und dort von kundiger Hand gefesselt und auf einen Holzstuhl gebunden. Er wird Stunden später wieder zu sich kommen, wenn ihm Ignaz einen Eimer kaltes Wasser ins Gesicht schüttet. Troste wird ihn dann zu den Umständen von Geros Tod befragen: Wie wurde er getötet? Von wem? Hat er sich gewehrt? Unabhängig von seinen Antworten wird der Entführten von Hendrek und Ignaz immer wieder geschlagen, büßt also einige Lebenssegmente ein.

Sollte der Entführte nicht die Wahrheit sagen wollen, sich nicht erinnern können oder schlichtweg nicht beteiligt gewesen sein (z.B., weil er erst später zur Heldengruppe gestoßen ist oder bei Geros Tod nicht direkt zugegen war), kann der Meister auch ein Beeinflussungsduell stattfinden lassen (vgl. *Regelbuch*, S. 58). Nach einiger Zeit wird man den Entführten allein lassen, die Tür zur Schmiede wird jedoch geräuschvoll verschlossen und verriegelt (man hört, wie ein Schlüssel im Schloss gedreht und ein Holzbalken vor die Tür geschoben wird).

6.2 Ein böses Erwachen



Falls außer dem Entführten niemand etwas von der nächtlichen Entführung bemerkt hat, wird der Rest der Reisegesellschaft ihn am nächsten Morgen vermissen. Ritter Gisbert wird in jedem Fall Hartung beauftragen, nach dem Vermissten zu suchen. Er selbst muss sich auf das Turnier vorbereiten. Und hier kann es kompliziert werden, da nun tatsächlich mehrere Handlungsstränge parallel laufen: das Turnier, die Suche oder Befreiung des Entführten und die Flucht des Entführten. Am einfachsten ist es zu handhaben, wenn Grimfried entführt wurde, da dann bspw. Hartung mit Falk nach ihm suchen und die Helden den Verlauf des Turniers beobachten. Dies ist allerdings nicht die spannendste Variante.

Sollte ein Held entführt worden sein, empfehle ich folgende Spielreihenfolge:

1. Der entführte Held wird unsanft geweckt und verhört. (*siehe oben*)
2. Die Reisegesellschaft erwacht und bemerkt sein Verschwinden. Die Suche wird organisiert. (*s.o.*)
3. Graf Heinsberg eröffnet das Turnier und die ersten Lanzengänge finden statt.
4. Der Entführte hat die Chance, aus der Schmiede zu entkommen oder wird von Gefährten gefunden.
5. Im Tjost trifft Gernot von Schwalbing auf Rupprecht von Dassel.
6. Der Entführte tritt eine waghalsige Flucht an oder stellt sich dem Kampf.
7. Ritter Gisbert und Hanto von Lerchenwald treten gegeneinander an.
8. Die Gruppe vereint sich und der Konflikt endet mit Flucht oder Gefecht.

Die Vorschläge zur EP-Vergabe gelten, wenn mindestens ein Held die jeweilige Situation erlebt.

6.3 Das Turnier wird eröffnet



Am Morgen des 6. Mei herrscht gespannte Erwartung auf dem Festplatz. Das Volk bestaunt die stolzen Ritter und bejubelt sie, wenn sie vorbeireiten. Schließlich stehen alle gerüstet mit ihren Pferden bereit und erwartungsvolle Stille senkt sich über den Turnierplatz. Fragende Blicke werden ausgetauscht, doch Burgherr von Heinsberg und Hanto von Lerchenwald fehlen.

Vor der großen hölzernen Tribüne stehen auf einem Tisch sieben Krüge bereit. Schließlich breitet sich Jubel im Volk aus: Graf Walther II. von Heinsberg schreitet heran, begleitet von Hanto von Lerchenwald. Graf von Heinsberg steht schließlich gut sichtbar in seiner Loge vor der Tribüne und wartet, bis Hanto von Lerchenwald sich zu den anderen Rittern gesellt hat. Dann eröffnet er den Tjost und wünscht ritterlichen Wettstreit, tapfere Zweikämpfe und allen Rittern gutes Gelingen. Die Ritter paradieren und treten zum Podest vor. Dort leeren sie jeweils den für sie bereitstehenden Kelch [wurde Rupprecht von den Helden gewarnt, dass Schwalbing ihn vergiften will, werden er und Wolfhart von Finkenbach nur einen kleinen Schluck nehmen und diesen auch wieder ausspucken].

Als erstes reitet Gernot von Schwalbing gegen Nouel de Blanquefort. Beide treffen dreimal hintereinander den Schild des anderen. Beim vierten Lanzengang rutscht zersplittert Blanqueforts Lanze an Schwalbings Schild, der jedoch einen Kopftreffer landen konnte. Blanquefort reitet weit zurückgelehnt weiter, dann rutscht sein linker Fuß aus dem Steigbügel und er fällt vom Pferd. Gernot von Schwalbing reckt die Arme in die Luft.

Beim zweiten Tjost tritt Wolfhart von Finkenbach gegen Dietmar von Eppstein an. Dietmar trifft Wolfhart zweimal am Schild und verfehlt ihn beim dritten Mal. Wolfhart landet bei Dietmar drei Kopftreffer und gewinnt diesen Tjost.

Danach reitet Rupprecht von Dassel nach vorn, doch sein Gegner Hanto von Lerchenwald gibt Graf von Heinsberg ein Zeichen, woraufhin dieser verkündet, dass dieser Tjost abgesagt wird. Das Volk murmelt, es kommt zu einer kurzen Unterbrechung.

Rupprecht, Gisbert und Wolfhart treten zusammen und beraten sich, während Hanto mit Troste von Lengen spricht. Gernot von Schwalbing steht bei seinem Pferd und nimmt einen tiefen Schluck aus einer kleinen Phiole.

6.4 Eine Fluchtmöglichkeit

EP
2

Der Entführte hat genug Zeit, um sein Gefängnis in Augenschein zu nehmen: Außer der verriegelten Tür führt noch der Kamin nach draußen. Außerdem verspürt er einen kühlen Luftzug von der Burgmauer in seinem Rücken. Dort sieht er zunächst jedoch nur Werkzeug und Schmiedekleidung an der Wand hängen; eine genauere Untersuchung kann eine zweite, verborgene Tür offenbaren, die auf einen schmalen Felssims führt. Dieser Sims führt an der Burgmauer oberhalb des Rheinarms entlang.

Um sich zuerst aber aus seiner Fesselung zu befreien, kann er versuchen, aus den Handfesseln zu schlüpfen (Fingerfertigkeit 31+) oder sich aus der Fesselung an den Stuhl zu befreien (Akrobatik 16+). Da er Zeit hat, kann er das mehrfach probieren, sollte für jeden gescheiterten Versuch jedoch einen kleinen Malus erleiden: Dies kann ein Lebenssegment, einen Physis- oder Psychepunkt oder eine Mischung daraus sein.

Zu Hilfe können auch Hartung oder die Helden kommen. Hartung und Falk konnten in Erfahrung bringen, dass jemand in der Burgschmiede eingesperrt ist, weshalb sie zur Rettung eilen und dann die Tür von außen öffnen und den Entführten losbinden können.

Der Meister sollte es nun einrichten, dass der Fluchtweg durch die Burg versperrt ist, bspw. indem Bewaffnete herbeieilen, Troste von Lengens Ritter hinzukommen oder ähnliches. Die Flucht über die zweite Tür sollte angetreten werden. Sie ist verschlossen, lässt sich aber mit dem Werkzeug direkt vor der Tür problemlos aufbrechen (Kraftprobe 7+).

Dahinter seht Ihr einen dunklen, engen Höhlengang, grob aus dem Stein gehauen. Vielleicht ein Fluchtweg? Der Gang führt abwärts und in leichtem Bogen durch den Fels, bis er schon nach wenigen Metern erneut vor einer Tür endet, die von innen mit einem schweren Holzbalken verriegelt ist. Durch ihre Ritzen fällt Tageslicht. Ihr hebt den Balken aus seiner Verankerung und zieht die Tür quietschend zu Euch auf. Das funktioniert erstaunlich leicht, so als würde von außen jemand dagegen drücken. Es wird schlagartig hell.

Ein kalter Windzug bläst Euch entgegen und zerzaust Haare und Kleidung. Was soll diese Tür direkt am Rand des Felsens, der hier fast senkrecht etwa vierzig Meter zum Rheinarm hin abfällt? Nun gut, da ist noch ein kleiner Sims, vielleicht zwei Handbreit messend, der nach links führt, direkt an der Burgmauer entlang. Hier könnte man vielleicht die Burg umrunden. Laute Rufe hinter Euch. Die Flucht wurde bemerkt, Eure Verfolger sind Euch auf den Fersen.

6.5 Gernot von Schwalbing im Tjost

EP
1

Auf dem Festplatz reiten Gernot von Schwalbing und Rupprecht von Dassel in ihre Startpositionen. Helfer des Grafen weisen sie in die Schranken und die Zuschauer verfolgen atemlos das Geschehen. Die Pferde schnauben aufgeregt, die Nüstern vibrieren, dann setzen sich die beiden Ritter langsam in Bewegung, ihre Lanzen senken sich und das Tempo wird schärfer. Der Boden vibriert unter dem Galopp der Pferde.

Je nachdem, welchen Trank Gernot von Schwalbing zu sich genommen hat und ob Rupprecht seinen Trank getrunken oder ausgespuckt hat, kann es nun zu unterschiedlichen Verläufen kommen.

a) Gernot hat das Aufputzmittel und Rupprecht das Gift genommen: Plötzlich beugt sich Rupprecht von Dassel vornüber, die Lanze sinkt herab zum Boden, wo sie sich beim Auftreffen verhakt und spektakulär zersplittert, Rupprecht wird durch den Rückstoß aufgerichtet, da trifft ihn von Schwalbings Lanze am Oberkörper, die dabei ebenfalls zerbricht. Die beiden reiten ans Ende der Schranke, Rupprecht von Dassel liegt über den Hals seines Pferdes gebeugt und rührt sich nicht. Ein Knecht eilt zu ihm und blickt dann zu Graf Heinsberg. Schwerfällig richtet sich Rupprecht von Dassel auf und öffnet sein Visier. Er gibt auf. Von Schwalbing hat den Tjost gewonnen. Er reckt die Arme in den Himmel, das Volk jubelt ihm zu.

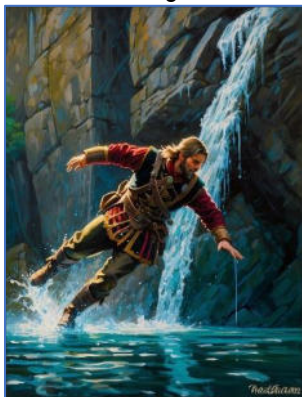
b) Gernot hat das Aufputzmittel und Rupprecht das Gift ausgespuckt: In der Mitte der Schranke krachen die beiden Ritter aufeinander. Beide Lanzen zersplintern in einem wahren Holznebel und Gernot von Schwalbing wird aus dem Sattel katapultiert. Krachend schlägt er hinter seinem Pferd auf dem Boden auf, während Rupprecht von Dassel zum Ende reitet und dort sein Pferd wendet. Von Schwalbing bleibt am Boden liegen. Ein Knecht eilt ihm zu Hilfe und gestikuliert dann wild. Zwei weitere Knechte eilen herbei und gemeinsam tragen sie von Schwalbing vom Platz, der anscheinend das Bewusstsein verloren hat. Rupprecht von Dassel ist der Sieger des Tjosts, er nickt Graf Heinsberg zu und reitet zur Seite.

c) Gernot hat das Gift genommen: Mitten in seinem Antritt wird Gernot von Schwalbing plötzlich von Krämpfen geplagt. Er lässt seine Lanze fallen und greift sich zuckend an den Hals. Rupprecht von Dassel zieht seine Lanze hoch, um Schwalbing nicht zu treffen. Die beiden Ritter passieren einander und reiten zum Schrankenende. Rupprecht wendet sein Pferd, Schwalbing fällt vom Pferd und bleibt zuckend auf dem Boden liegen. Drei Knechte eilen herbei, einer öffnet sein Visier und schüttet Wasser durch die Öffnung. Schließlich versuchen sie ihn aufzuheben, doch von Schwalbing wehrt sich brüllend und die Knechte lassen ihn wieder fallen. Er stellt ein Knie auf, hebt die Faust in Richtung von Dassel, fällt dann aber wortlos in sich zusammen. Er zuckt auch nicht mehr. Nun heben ihn die Knechte auf und tragen ihn vom Platz. Rupprecht von Dassel gewinnt diesen Tjost.

6.6 Flucht oder Kampf?

EP
3

Falls sich der Entführte dem **Kampf** stellen will, sieht er sich einer Überzahl an Gegnern gegenüber. Einzig der enge Gang verschafft ihm etwas Luft, weil er stets nur einen Gegner zu bekämpfen hat. Auch hier kann Hartung zur Rettung eilen: Der Held (oder die Helden) kann Kampfärm aus dem Rücken der Gegner vernehmen. Schließlich stürmt Hartung heran und kämpft gegen die Feinde, die nun von zwei Seiten bedrängt werden. Nach dem dann unvermeidlich eintretenden Sieg wird Hartung jedoch die Flucht nach vorn anordnen, da der Rückweg durch eine Übermacht versperrt ist. Also dann doch das Glück mit dem Sims versuchen.



Der Meister sollte hierbei mehrere Akrobatikproben von den Helden fordern, ein Seil kann diese erleichtern.

Zur Erhöhung der Dramatik können irgendwann Feinde im Rücken der Helden auftauchen, die sich ebenfalls auf den Sims wagen. Ein Verfolger wird dann abstürzen, schreiend in die Tiefe fallen und im hoch aufspritzenden Wasser aufschlagen. Dort werden ihn kurz darauf einige Menschen herausziehen.

Vielleicht bleiben die Verfolger dann abwartend zurück, vielleicht legen sie auch mit Fernkampfaffen auf die Helden an. Sobald die ersten Geschosse einschlagen, könnten sich auch von vorn Gegner nähern. Wenn Hartung bei den Helden ist, wird er sie mit festem Blick anschauen, dann kurz den Kopf zur Seite neigen und mit den trockenen Worten „Das wird ein Spaß“ in die Tiefe springen. Er fällt kerzengerade hinab und taucht mit den Füßen voran ins Wasser ein, kommt kurz darauf wieder an die Oberfläche und wird die Helden beim Flug oder auf dem Sims beobachten. Mittels Schwimmenproben (ggf. mit Unterstützung durch Hartung oder Dorfbewohner) gelangen die Helden dann ans Ufer. (Diese Erfahrung kann auch mehr als drei EP wert sein.)

6.7 Turre gegen Lerchenwald

EP
1

Sollten Helden zugegen sein, um das Geschehen zu beobachten, wird Wolfhart von Finkenbach noch vor dem ersten Lanzengang an sie herantreten, während Ritter Gisbert und Hanto von Lerchenwald ihre Helme aufsetzen und in die Sättel steigen. Je nach Ablauf der bisherigen Erlebnisse gibt es hier zwei Möglichkeiten:

a) Die Helden hatten bislang wenig mit den beiden Rittern zu tun und Rupprecht von Dassel nicht vor Gernot von Schwalbing gewarnt:

„Ihr gehört zu Ritter Gisberts Gefolge, nicht wahr. Euer Herr ist in Gefahr und Ihr seid es nicht minder. Geht zum Rheinufer. Am Treidelpfad wartet ein Vertrauter und hält Pferde für Euch bereit. Ich werde Euch etwas Zeit verschaffen. Brecht sofort auf, zögert nicht. Von Lerchenwald wird schon bald toben und kaum zu halten sein. Viel Glück!“

b) Die Helden haben die Sympathie der beiden Ritter gewonnen und Gernot von Schwalbing hat das Gift getrunken:

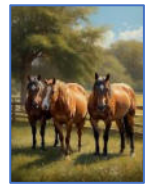
„Von Dassel und ich sind Euch zu Dank verpflichtet, auch wenn das Schicksal wollte, dass Tränke wohl vertauscht wurden. Euer Herr, Ritter Gisbert, ist in Gefahr und Ihr seid es nicht minder. Geht zum Rheinufer. Am Treidelpfad wartet ein Vertrauter und hält Pferde für Euch bereit. Wir werden Euch etwas Zeit verschaffen. Brecht sofort auf, zögert nicht. Von Lerchenwald wird schon bald toben und kaum zu halten sein. Viel Glück und Gottes Segen!“

Auf dem Turnierplatz machen sich Ritter Gisbert von Turre und Ritter Hanto von Lerchenwald bereit, um sich im Tjost zu messen. Sie nehmen ihre Startplätze ein, klappen die Visiere herunter. Die Pferde setzen sich in Bewegung, die Lanzen senken sich. Die Luft knistert. Mit einem Krachen treffen die Ritter aufeinander. Zwei Kopftreffer! Beide Lanzen bersten, die Ritter schwanken in ihren Sätteln, während ihre Pferde weiter vorwärts galoppieren. Doch beide halten sich. Sie erreichen das Ende der Schranke und wenden. Knechte eilen herbei und reichen neue Lanzen. Da tritt plötzlich Falk von der Seite heran und spricht aufgeregt mit Ritter Gisbert. Dieser hat den behelmten Kopf zu ihm herabgeneigt, dann richtet er sich auf und blickt Hanto von Lerchenwald an. Dieser setzt sein Pferd in Bewegung und senkt die Lanze. Ritter Gisbert verharrt einen Moment. Dann lässt er die Lanze fallen, greift nach Falk und setzt ihn hinter sich auf das Pferd. Aufregung bei den Zuschauern. Was geht da vor sich? Dann wendet Ritter Gisbert und reitet in Richtung Rhein davon, dabei ständig schneller werdend. Hanto von Lerchenwald zügelt sein Pferd und kommt in der Mitte der Schranke zum Halt. Er wirft seine Lanze weg und nimmt den Helm ab. Sein Gesicht ist zornrot. Er schleudert den Helm zu Boden und brüllt: „Feigling! Kommt zurück und kämpft!“ Clewin, Lentz und Sander eilen herbei, da gibt Hanto seinem Pferd die Sporen und nimmt die Verfolgung auf.

6.8 Und wieder eine Flucht



Am Flussufer wartet tatsächlich eine Person und hält für jeden von Euch ein Pferd am Zügel, zusätzlich noch ein weiteres Packpferd. „Mein Herr Wolfhart von Finkenbach empfiehlt Euch, den Treidelpfad flussaufwärts zu nehmen, da solltet Ihr gut vorankommen. Gleichwohl bittet er Euch, Ritter Rupprecht von Dassel eine Gefälligkeit zu erweisen. Nehmt dieses Schreiben und bringt es zur Benediktinerabtei auf dem Jakobsberg bei Mainz. Verlangt nicht, den Abt zu sprechen, sondern übergebt das Schreiben Prior Abelard. Doch nun auf, säumt nicht!“



Das Schreiben findet sich im Anhang. Es enthält eine beispielhafte Beschreibung der Helden, erfahrungsgemäß freuen sich die Spieler, wenn sie in Dokumenten solcherart erwähnt werden. Der Meister kann es an seine Gruppe anpassen oder alternativ das neutral gehaltene Schreiben verwenden.

Ritter Gisbert wird mit Falk vom Turnierplatz herankommen, auch Hartung und Grimfried werden dazustoßen und die Helden hoffentlich vollzählig und gesund antreffen. Die Ausrüstung wurde zwischenzeitlich von Hartung, Falk oder Grimfried - je nach Verfügbarkeit - gepackt und kann mitgeführt werden. Ein Blick zurück zum Turnierplatz zeigt Wolfhart von Finkenbach, der Hantos Pferd am Zügel hält und mit ihm spricht, während Hanto ihn anbrüllt. Troste von Lengen, seine Ritter und das Gefolge Hantos eilen von hinten heran. Im Davonreiten begegnen die Helden dem Blick von Lengen, der sie aufmerksam mustert.

7 Der Weg nach Mainz

7.1 Routine

Dieser Reiseabschnitt kann in großen Teilen zeitraffend erzählt werden.

Die Helden kommen auf dem etwa 7 Meter breiten Treidelpfad gut voran. Im Verlauf des Tages wird es zunehmend windiger und es beginnt zu regnen. Am Abend erreichen sie **Koblenz**, wo Ritter Gisbert für Unterkunft in einer Herberge sorgt. In der Nacht fegt ein Sturm über das Land und rüttelt kräftig an den Wänden der Herberge.

Gleichwohl bricht die Reisegesellschaft am nächsten Morgen (7.5.) frühzeitig auf. Der Weg ist aufgeweicht, die Reisegeschwindigkeit sinkt. Auf dem Rhein sehen sie mehrere Nachen, die flussabwärts fahren und sie überholen zwei Treidler. Gegen Mittag erblicken sie die in Bau befindliche Höhenburg **Burg Brubach** auf der gegenüberliegenden Rheinseite und können bei **Bruone** rasten. Als sie danach weiterreisen kommen sie nicht weit, das Wetter ist trüb, regnerisch und kalt. Nach etwa 30 Minuten - noch immer unterhalb Burg Brubach - ist der Weg durch einen umgestürzten Baum versperrt. Mit geeinten Kräften (Kraftproben) sollte es gelingen, den Baum vom Pfad zu ziehen. Danach ziehen sie an zwei malerischen Rheinschleifen entlang, gegen Abend klart das Wetter auf und sie erreichen **Bad Salzig** gegenüber von Burg Sterrenberg. Auch hier finden sie Unterkunft in einer Herberge.



7.2 ...und Ärgernisse

Am Morgen (8.5.) verzögert sich die Abreise. Eines der Pferde hat einen **Hornspalt**, einen Riss im Huf. Glücklicherweise ist der Riss nicht tief, muss aber dennoch behandelt werden.

Der Hufschmied des Ortes kürzt den Tragrand beim Hornspalt und setzt einige Querschnitte oberhalb des Spaltes. [Sollte sich ein Heiler in der Gruppe befinden, kann er das ebenfalls diagnostizieren und ggf. die Behandlung vornehmen.] Ritter Gisbert lässt sich seinen Unmut über die Zwangspause kaum anmerken, er weist Hartung jedoch an, sich bei der Weiterreise etwas zurückfallen zu lassen und auf etwaige Verfolger zu achten.



Schon bald kommt es zu einer weiteren Verzögerung. Der Weg ist rechterhand angebösch und baumbestanden. Von vorne sind Rufe und Wiehern zu hören. Ein Baum ist umgestürzt und zwischen die



Treidelführer Gunnar, Flussschiffer Henderch

Pferde eines Treidlers gefallen. Zwei Pferde wurden befreit, jeweils eines steht vor bzw. hinter dem Baum. Zwei weitere Pferde haben sich im Geschirr verfangen und können nur befreit werden, wenn es gelingt, den Baum anzuheben. Der Treidelführer Gunnar hat eine tiefe Wunde am Unterschenkel und sitzt nahebei. Ein weiterer Mann (Henderch) müht sich, den Baum anzuheben, doch es gelingt nicht. Seine Wurzeln befinden sich etwa zwei Meter oberhalb des Weges auf der Böschung.

Grimfried schlägt vor, ein Seil um den Stamm in der Nähe der Baumkrone zu binden, das Seil dann über einen der tieferen, kräftigen Äste einer mächtigen Eiche am Böschungsrand zu führen. Verbindet man dann das Seil mit dem Geschirr der Pferde, könnte es mithilfe deren Zugkraft gelingen, den Baum soweit anzuheben, dass die Treidelpferde befreit werden können. Sobald die erforderliche Höhe erreicht ist, würde Grimfried das Zugseil kappen oder besser noch: das Seil an einem anderen Baum fixieren, um die Pferde entspannt von der Zuglast befreien zu können.

Hier können mehrere Proben infrage kommen: Verstand, Kraft, Gewandtheit, Tierkunde, Seilkunst, auch Akrobatik ist denkbar, vor allem, wenn einige der anderen Proben scheitern.

7.3 Ein Reiter naht



Die Verzögerung hat dazu geführt, dass Hartung wieder aufgeschlossen hat. Er postiert sich auf der Böschung und behält die Umgebung im Blick. Nach einiger Zeit, die Bergung ist in vollem Gange, der Baum sollte bereits angehoben sein, ruft Hartung: „Da kommt ein Reiter in hohem Tempo von Norden.“ Ritter Gisbert wird seine Reisegruppe anweisen, hinter der Böschung in Deckung zu gehen.

Schon bald sind kräftige Hufschläge zu hören, die schnell näher kommen. Dann werden sie langsamer, Ihr hört das Schnauben eines Pferdes. „He! Ihr da!“, ruft eine fremde Stimme. Henderch steht mitten auf dem Weg und beruhigt die Pferde, während Gunnar sie auf Verletzungen untersucht. Die Stimme des Reiters klingt ungehalten: „Macht den Weg frei, Gesindel!“ Dann steigt er ab und gibt Henderch einen heftigen Schlag, so dass sein Kopf zur Seite fliegt. „Gebt Laut, wenn ich Euch anspreche! - Ich suche jemanden. Sagt an, habt Ihr einen Kerl vorbeireiten sehen? Wahrscheinlich in Begleitung. Grob, ungehobelt.“ - Henderch greift sich an den blutenden Mund, besieht sich seine Hand und spuckt etwas Blut aus. „Hmh. Grob? Ungehobelt?“ Henderch schüttelt langsam den Kopf. „Naa, vorbeigeritten ist er nicht. Er ist immer noch da.“ - „Ah, ja? Sprecht schneller. Wo ist er?“ „Nun, er steht vor mir, der ungehobelte Kerl und stellt blöde Fragen.“ Daraufhin glotzt der Reiter fassungslos, um kurz darauf wild auf Henderch einzuprügeln. „Witzig will er sein. Schön. Hier bekommt Ihr Euren Lohn für Euren Witz. Haha. Hört Ihr, wie ich lache?“ Henderch wird von den Schlägen schließlich zu Boden geworfen. Stöhnend richtet er sich wieder auf, grinst den Reiter mit blutendem Mund an und sagt: „Nun, was wollt Ihr jetzt tun, da ich Euch den ungehobelten Kerl gezeigt habe?“ Der Reiter stutzt abermals, geht einen Schritt zurück in den Schatten unter dem angehobenen Baum. Er mustert Henderch, seine Hand ruht auf seinem Dolchknauf. Das Seil, das den Baum hält ächzt, die Blätter rascheln leise.

Die Helden könnten den Baum fallen lassen, Henderch und Pferde sind außer Gefahr. Der Reiter ist im Auftrag von Lengens unterwegs und sucht nach Ritter Gisbert. Er trägt einen Dolch im Gürtel und 18 Silberpfennig im Geldbeutel. Am Pferd befindet sich in einer Satteltasche ein Proviantbeutel, ein Wasserbeutel und ein Schwert in einer Scheide.

Hartung wird sich um die Verletzung Henderchs kümmern, sollte kein Heiler in der Gruppe sein.

Falls der Reiter überlebt, wird Ritter Gisbert ihn verhören wollen, woran sich die Helden gerne beteiligen können. Er heißt Grimfried, worüber Waffenschmied Grimfried überhaupt nicht erfreut ist. Von Interesse könnte der Name seines Auftraggebers Troste von Lengens sein und die Nachricht, dass es in Olbrück vor einigen Tagen einen Reitunfall gab. Bei einem Streit zwischen zwei Rittern sei ein gewisser von Lerchenwald vom Pferd gestürzt und dann vom auskeilenden Pferd getroffen worden. Für Lerchenwald Pech, für Grimfried Glück, denn so sei er zu seinem gut bezahlten Auftrag gekommen. Von Lerchenwald habe nicht reisen können.



Reiter Grimfried

Für diesen Reitunfall ist Wolfhart von Finkenbach verantwortlich, wenngleich seine Schuld nicht offenkundig ist. Hanto von Lerchenwald wird ihn zwar nicht mögen, ihn deswegen aber auch nicht verfolgen. Trotz seiner Schmerzen (womöglich Bruch zweier Rippen) nimmt von Lerchenwald bereits einen Tag später (am 7.5.) die Verfolgung auf, so dass die Helden lediglich einen Tag Vorsprung haben. Ritter Gisbert wird die Nachricht trotzdem beruhigen.

7.4 Der Lorley oder Lurleberch



Am späten Nachmittag nähert Ihr Euch einer weiteren großen Flussbiegung, da seht Ihr Kisten im Wasser schwimmen, ein Nachen treibt kieloben hinterher. Von der Besatzung ist nichts zu sehen. Ihr folgt der Flussbiegung nach rechts, da verschlägt Euch das sich offenbarende Naturschauspiel die Sprache. Inmitten des Flusses teilt eine Sandbank den Rhein in zwei Ströme. Auf Eurer Seite stürzt das Wasser wild über Felsrippen, die quer das Flussbett durchziehen, während auf der anderen Seite das Wasser gemächlich dahinzieht. Dort, wo die beiden Ströme sich wieder vereinen, seht ihr wilde Wirbel und Strudel. Dahinter ragt auf der gegenüberliegenden Flussseite ein gigantischer Berg empor, der weit in den Rhein hineinragt und die Flussbreite auf knapp 200 Meter verengt. Ein mächtiges Rauschen begleitet das Schauspiel, verstärkt durch das wilde Wasser eines Sturzbaches, der auf Eurer Rheinseite gegenüber dem hohen Felsen herabfällt. Ein merkwürdiges Summen scheint in der Luft zu liegen und direkt aus dem Berg, vielleicht sogar aus dem Wasser zu kommen.

Ritter Gisbert wird hier in jedem Fall eine Rast einlegen, um dieses Naturschauspiel noch etwas zu genießen. Wenn der Meister will, kann er Grimfried, Hartung und Gisbert auch Legenden über den Ort austauschen lassen. Eine Probe auf Erdkunde (11+) oder Geschichtskunde (11+) gewährt auch den Helden Wissen zum Ort oder den Legenden.

Was sie vor sich sehen, ist der Lorley, auch Lurleberch genannt. [In sehr viel späteren Jahren wird man ihn den Loreleyfelsen nennen und eine Nixe hinzudichten.] Die Reisegesellschaft wird in jedem Fall das legendäre siebenfache Echo testen. Mythen behaupten, dass im Felsen Zwerge oder Berggeister hausen und Nymphen für die gefährlichen Untiefen und Strudel verantwortlich sind. Tatsächlich ist es eine der gefährlichsten Stellen der Rheinschifffahrt, die schon viele Todesopfer gefordert hat.

Der vom Felsen ausgehende Zauber könnte bewirken, dass die Gruppe beschließt, auch die Nacht hier zu verbringen; selbst wenn sie einen halbherzigen Versuch der Weiterreise starten, sollte es allenfalls gelingen, die Flussbiegung zu bewältigen, um dann immer noch in Sichtweite des Lorley das Nachtlager aufzuschlagen. Zum Wasserrauschen gesellt sich nachts noch ein tiefes Brummen und ein höheres Pfeifen. Dies dürfte den mythischen Charakter des Ortes verstärken und beschert den Helden einen zusätzlichen EP. Sollten sie beschließen, den Geräuschen auf den Grund zu gehen und die Zwerge, Berggeister oder Nymphen zu besuchen, wird der Meister entsprechend improvisieren müssen – in diesem Abenteuer sollen diese Vorgänge nicht weiter aufgegriffen werden.



Der Lorley, in Fließrichtung betrachtet

7.5 Die letzte Etappe



Am nächsten Morgen (9. Mei) kann sich die Reisegruppe schließlich vom Lorley lösen und bis Mittag die linksrheinisch gelegene Burg Sooneck bei Niederheimbach erreichen. Der hauptsächlich genutzte Treidelpfad wechselt hier zur rechtsrheinischen Seite, eine Querung ist aber nicht erforderlich, da ein gut nutzbarer Weg auch auf der linksrheinischen Seite vorhanden ist. Da die Helden das linksrheinische Mainz ansteuern, sollten sie vernünftigerweise auf ihrer Rheinseite bleiben.

Kurz vor Bingen erreichen sie ein weiteres beeindruckendes Naturschauspiel:

Abermals nimmt das Rauschen des Wassers zu und ihr seht weiße Schaumkronen inmitten der vor Euch liegenden Flussbiegung, die den Rhein auf seiner ganzen Breite bedecken. Gezackte Felsformationen [Quarzit-Riffe] durchstoßen die Wasseroberfläche und stauen das Wasser. Auf der Euch zugewandten Seite des Riffs schießt das Wasser herab und beschleunigt die Fließgeschwindigkeit. Dann fällt Euer Blick auf die Mündung eines Rheinzufusses [die Nahe fließt in den Rhein] aus Süden. Von dort ist es nur noch eine halbe Tagesreise bis Mainz, dem Ziel Eurer Reise.

Ritter Gisbert wird zur Mittagsrast das Benediktinerinnenkloster auf dem Rupertsberg ansteuern. Dabei wird er den Helden mitteilen, dass Hildegard von Bingen dort bis zu ihrem Tod 1179 wirkte. „Das Kloster genießt noch immer ein hohes Ansehen und ist berühmt für das gesammelte Wissen. Ein Besuch wird nicht schaden und ehrlich gesagt bin ich auch etwas neugierig und freue mich auf die Gesellschaft.“ Und in der Tat wird die Reisegruppe von den Nonnen freundlich aufgenommen und im Gästehaus mit Speis und Trank versorgt. Sollte jemand noch mit einer Verletzung oder Krankheit zu kämpfen haben, wird dies den aufmerksamen Schwestern nicht entgehen und sie werden auch entsprechende Versorgung anbieten. Im Gästehaus halten sich noch weitere Reisende auf, viele davon Pilger.

Einer der Gäste könnte den Helden besonders ins Auge fallen (Achtsamkeitsprobe 16+): Ein weißhaariger Mann mit langem Bart ist in ein Gespräch mit einer Ordensschwester vertieft. Dabei beobachtet er mit wachsamen Augen die Anwesenden. Seine Augen scheinen zu lächeln, als sich Eure Blicke begegnen. Eine seltsame, zugleich aber wohltuende Aura scheint von ihm auszugehen und unwillkürlich lächelt Ihr zurück. Der Fremde hält Euren Blick kurz gefangen, wendet sich dann wieder der Nonne zu und umfasst ihre Hand mit beiden Händen. Sie lächelt ihn an, er erhebt sich und verlässt den Raum.



Galen

Es handelt sich bei dem Fremden um Galen, einen Druiden und Vorsteher einer Gemeinde, die verborgen in den Wäldern zwischen Bingen und Mainz lebt. Galen hält regelmäßigen Kontakt zum Kloster und war früher in anregendem Austausch mit Hildegard von Bingen, er würde sich als ein guter Freund Hildegards bezeichnen. Im nächsten Abenteuer werden die Helden Gelegenheit haben, Galen näher kennenzulernen. Sollten sie die Schwestern nach ihm fragen, werden diese jedoch nur milde lächeln und sagen: „Ein gern gesehener Gast und guter Freund.“

Gestärkt brecht Ihr zum letzten Abschnitt Eurer Reise auf. Zu Eurer Linken fließt der Rhein, zu Eurer Rechten erheben sich sanfte bewaldete Hügel. Der Weg kommt Euch kurz vor, als sich die Dämmerung ankündigt, liegt Mainz bereits vor Euch, doch Ritter Gisbert steuert direkt das Kloster auf dem Jakobsberg südlich der Stadt an. Im Zwielflicht klopft Ihr an die Tür.

8 Das Ende des Abenteuers

Mit der Ankunft der Helden im Kloster endet das Abenteuer. Hier werden sie zwei Aufträge abschließen können und Ritter Gisbert wird sie wie versprochen aus seinen Diensten entlassen. Als Gratislernwurf dürfte sich Reiten aufdrängen – eventuell kann der Meister hier auch zwei Gratislernwürfe gewähren.

Anmerkung zu Ritter Gisbert

Wie schon bei Grafending (Abenteuer 3) erwähnt, wird man Ritter Gisbert im Verlauf der Reise 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.

Die Bücher der Freifrau Agnise von Mainz:

Hartmann von Aue: Klagebüchlein, Erec, Der arme Heinrich

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

Der von Kürenberg: Das Zinnenlied

Codex aureus Epternacensis (Evangeliar von Echternach)

Anmerkung zu den Zeitangaben

Die expliziten Datumsangaben suggerieren, dass der Verlauf der Handlung einem zeitlichen Korsett unterworfen ist. Dies ist weder vorgesehen, noch erwünscht. Unvorhergesehene Ereignisse – und dafür dürfte die Heldengruppe mit Sicherheit sorgen – können einen Zeitplan komplett durcheinanderwirbeln. Nein. Die Zeitangaben sollen dem Meister eine grobe Orientierung geben und können hilfreich sein, um bspw. die Reisegeschwindigkeit darzustellen oder die Tageszeit im Blick zu behalten. Auch stehen sie im großen Kontext der Ritterkampagne. Im Verlauf dieser Kampagne wird es immer wieder längere Zeiten der Rast und Ruhe geben. Das Verlängern oder Verkürzen dieser Zeitspannen kann die Gruppe wieder in den „Zeitplan“ bringen. Der Spielraum ist hier großzügig bemessen, denn selbst eine zeitliche Abweichung von bis zu vier Wochen bedeutet, dass die Gruppe immer noch „im Zeitplan“ ist.

An den Prior des Benediktinerklosters zu Mainz

zu Olbrück, anno domini 1192, 6. maius

Werter Abelard, mein lieber Bruder,

ich will gleich zur Sache kommen. Meine Ankunft verzögert sich. Ich habe unseren alten Freund Wolfhart von Finkenbach getroffen und muss ihm in dringenden Geschäften zur Seite stehen. Sobald wir können, werden wir nachkommen. Ja, Du hast richtig gelesen: Wolfhart wird mich begleiten.

Als unmittelbare Hilfe sollen Dir die drei Überbringer dieses Schreibens dienen. Sie sind vertrauenswürdig. Damit Du keinen Betrügern aufsitzt: Veit ist ein hünenhafter Kerl, stets gut gelaunt und tapfer. Janne, Goldschmiedin, hat ein recht loses Mundwerk, doch ist sie entschlossfreudig und hat das Herz am rechten Fleck. Erasmus versteht sich auf die Heilkünste und ist ein zurückhaltender, hochanständiger Bursche. Sie sind alle drei tatkräftig und unerschrocken und sollten Dir eine große Hilfe sein.

Gib auf Dich acht. Bis bald

Dein Bruder

Rupprecht von Dassel

An den Prior des Benediktinerklosters zu Mainz

zu Olbrück, anno domini 1192, 6. maius

Werter Abelard, mein lieber Bruder,

ich will gleich zur Sache kommen. Meine Ankunft verzögert sich. Ich habe unseren alten Freund Wolfhart von Finkenbach getroffen und muss ihm in dringenden Geschäften zur Seite stehen. Sobald wir können, werden wir nachkommen. Ja, Du hast richtig gelesen: Wolfhart wird mich begleiten.

Als unmittelbare Hilfe sollen Dir die Überbringer dieses Schreibens dienen. Sie sind vertrauenswürdig, tatkräftig und unerschrocken und sollten Dir eine große Hilfe sein.

Gib auf Dich acht. Bis bald

Dein Bruder

Rupprecht von Dassel

Bildvorlage für Lorley: Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=4340492>



Rheinaufwärts - 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

