

1192 - Ritterkampagne

Hochzeitsnacht



Abenteuer 12



1192

Abkürzungen

EP: Erfahrungspunkte. Werden den Helden vom Meister verliehen.

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

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

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

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

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

EP-Marker



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

Wochentage und ihre Symbole

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

Weiterführende Tipps:

Karten



INKARNATE

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



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

Musik und Atmosphäre



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

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

Inhalt

1	Der heilige Petronius	5
2	Im Garten des Herrn.....	6
3	Eine Hochzeit wird gerettet.....	7
3.1	Burg Winzer	7
3.2	Die Leiden des Priesters Rudolf.....	9
3.3	Vortrag der Hochzeit	9
3.3.1	Steinweitwurf.....	9
3.3.2	Stelzenlauf	10
3.3.3	Eierknacken	11
3.3.4	Die Mittagspause	12
3.3.5	Bogenschießen	12
3.3.6	Ein Zwischenfall	14
3.3.7	Die rätselhafte Frau.....	15
3.3.8	Rolandritt.....	16
3.4	Die Hochzeit.....	16
3.4.1	Die Zeremonie.....	17
4	Verdächtiges: Eine Zusammenfassung.....	18
5	Die Hochzeitsnacht	18
5.1	Raubüberfall.....	18
5.2	Glockenläuten	18
5.3	Ein Schrei.....	19
6	Ein Verhör	19
7	Im Wald, da sind die Räuber	21
7.1	Der Spähposten	21
7.2	Das Bergwerk	22
8	Ein Schurke zu Gast.....	23
9	Das Ende des Abenteuers.....	24

Anhang

NSC

Geleucht, Leuchtmittel des Bergmanns

Pläne und Karten zu Burg Winzer, Bergwerk, Region, Burg und Dorf Winzer

Vorbemerkungen

Hochzeitsnacht ist das zwölfte Abenteuer der **Ritterkampagne**.

Die Helden setzen mit Bischof Heinrich die Reise fort. Nächstes Ziel soll das knapp 60 km entfernte Passau sein, eigentlich bequem in zwei Tagen zu erreichen. Etwa auf halbem Wege liegt Burg Winzer, wo die Helden eine betrübt Hochzeitsgesellschaft vorfinden. Der Priester ist erkrankt, die Feier muss wohl verschoben werden. Da kommt Bischof Heinrich gerade recht und bietet an, die Trauung zu vollziehen. Doch es kommt zu weiteren Störungen und Zwischenfällen, denn die Mutter des Bräutigams will die Vermählung verhindern. Dabei greift sie zu allen möglichen Mitteln, beauftragt sogar Räuber, mit denen sich dann wie immer die Helden auseinandersetzen müssen. Es gelingt ihnen, die Räuberhöhle aufzuspüren, doch bei deren Erkundung laufen sie Gefahr, im Felsen gefangen zu sein. Sie müssen wieder einen Weg nach draußen finden.

Ort der Handlung: Burg Winzer, eine Räuberhöhle und die Wegstrecke zwischen Techindorf und Winzer

Zeitraum: Etwa 31. Iulius (Heumond) bis 5. Augustus (Augstmond) 1192

Und wieder eine Anmerkung zu den Zeitangaben

Der zeitliche Verlauf ist durch die Ereignisse während der Hochzeit strukturiert. Ob die Helden nach der Hochzeitsnacht einen Tag oder mehrere benötigen, um die Aufgabe zu lösen, ist unerheblich.

Zu den bildlichen Darstellungen

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

Das Abenteuer beginnt

Das vorherige Abenteuer **Die Schatten werden länger** endete (hoffentlich) mit einer Feier der Techindorfer zu Ehren der Helden für die Befreiung von den Heimsuchungen. Am 31. Iulius (Heumond) setzt Bischof Heinrich in den Morgenstunden mit seinem Gefolge die Reise fort. Nächstes Ziel soll Passau sein, wo Bischof Heinrich den dortigen Bischof Wolfger von Erla treffen will.

1 Der heilige Petronius



Nach einem guten Frühstück in der Herberge – Dalbert hat Früchte mit Honig-Met-Sahne beige-steuert - lasst Ihr Techindorf und die finsternen Ereignisse um Gut Krâya hinter Euch. Im wärmenden Schein der aufgehenden Sonne folgt Ihr dem Lauf der Donau. Die Gesellschaft ist guter Dinge. Bischof Heinrich nascht Pfefferkirschen, die Dalbert zur Wegzehrung zubereitet hat und so lässt er es Dalbert vorerst durchgehen, dass dieser „Die nackten Weiber von Nazareth“ singt. Gregorius seufzt zwar übertrieben laut auf und rollt mit den Augen, doch auch ihn besänftigt das gute Wetter und schon bald summt er die eingängige Melodie mit.

Ihr seid noch nicht weit gekommen, vielleicht knapp eine Stunde unterwegs, da kommen Euch drei Männer entgegen, einer davon in eine Mönchskutte gekleidet. „Guten Morgen, edle Frauen und Herren“, ruft er Euch etwas schwerfällig entgegen und verbeugt sich tief. „Wie schön erfreut uns der Herr an diesem Tage mit Sonnenschein und guter Gesellschaft.“ Er schaut seine beiden Gefährten an und sein Blick scheint sich kurz zu verfinstern. „Kniet gefälligst nieder, Ihr Taugenichtse!“, herrscht er sie an. „Hier sind Ritter und eine ehrwürdige Eminenz.“ Die beiden schauen sich kurz an, zucken dann die Achseln und gehen auf die Knie. Der Mönch schaut ihnen zu und mit den klagenden Worten „Wie der sich bewegt!“ tritt er dem längeren der beiden beim Niederknien in den Hintern. Dabei verlieren beide jedoch das Gleichgewicht. Der Mönch dreht sich um sich selbst und fällt auf den Hintern, sein Gefährte macht sich hingegen lang und landet mit dem Gesicht im Gras. Dann müssen alle drei lachen. Der Mönch rappelt sich auf. „Verzeiht! Wir sind etwas übermütig. Ich bin Bruder Helm und diese beiden hier begleiten mich auf meiner Pilgerfahrt zu den Gebeinen des heiligen Petronius. Wenn auch Ihr für den heiligen Petronius eine Spende geben wollt, so werden wir für Euch beten und schon dem Guten schon bald ein schönes Grabmal errichten.“

Bei Helm und seinen Gefährten Carl und Fiete handelt es sich um kleine Strauchdiebe, einen heiligen Petronius gibt es nicht. Die drei sind betrunken. In der Frühe trafen sie auf Abt Dietmar (*siehe unten*), den sie beraubten. Von ihm haben sie auch die Kutte, unter der Helm gewöhnliche Kleidung trägt.

Eine Menschenkenntnis-Probe (7+) lässt die Helden erkennen, dass die drei betrunken sind (sofern es sich die Helden nicht ohnehin schon denken), mittels Religionskunde (31+) können die Helden wissen, dass es keinen heiligen Petronius gibt.

Bischof Heinrich hustet gerade stark. Die Schärfe einer der Pfefferkirschen hat ihm kurz den Atem genommen und er hat sich daraufhin verschluckt. Er winkt lediglich mit der rechten Hand, dass sich ein anderer um die drei kümmern soll. Dalbert haut dem Bischof mehrmals auf den Rücken, der weiterhin hustend den Kopf schüttelt, woraufhin Dalbert ihm Wein bringt.

Also müssen Gregorius und die Helden sich den drei „Pilgern“ annehmen. Vielleicht möchten die Helden den „Pilgern“ etwas spenden. Bleiben sie untätig oder eher passiv, wird Gregorius den Kopf zur Seite legen, eine mildtätige Miene auflegen und die Pilger zu sich bitten: „Hier, ein Pfennig für jeden von Euch.“ Dann schaut er den Mönch an. „Und Du, lieber Bruder, sollst drei Pfennige erhalten.“

Falls die Helden jedoch Anstalten machen, die Strauchdiebe zu überführen oder kritische Fragen zu stellen, wird sich Gregorius einschalten und kopschüttelnd „Nein, nein, nein!“ sagen. Dann wird er mit einem geräuschvollen und missbilligenden „Tsss!“ nach vorn treten. „Wollt Ihr wohl diese Pilger in Frieden lassen.“ Dann gibt er Carl und Fiete je einen Silberpfennig und Helm drei, zu Ehren des Herrn und des heiligen Petronius.

Schließlich werden sich Helm, Carl und Fiete davonmachen und auch die Helden werden ihre Reise fortsetzen. Bischofs Heinrich Hustenanfall klingt allmählich ab und nach etwa einer Viertelstunde wird er Gregorius befragen: „Sag mal, Gregorius. Was wollten die drei Pilger eigentlich?“ Gregorius wird stolz berichten, dass es sich um Pilger des heiligen Petronius handelte und er sie sowohl mildtätig als auch sparsam mit insgesamt 5 Silberpfennig unterstützt habe. Bischof Heinrich wird kurz auflachen: „Für wen? Den heiligen Petronius?“ – „Ja, so sagte es der Bruder“, antwortet Gregorius zögerlich. Bischof Heinrich grinst nun übers ganze Gesicht: „Und was, lieber Gregorius, hat dieser heilige Petronius nochmal genau getan, wofür er so berühmt ist und heiliggesprochen wurde?“ „Nun, ähm“, Gregorius kneift die Lippen zusammen und überlegt. „Gregorius, Du Einfaltspinzel!“, lacht Bischof Heinrich. „Es gibt keinen heiligen Petronius. Die haben Dich schön überlistet, mein Lieber. Haha!“



Bruder Helm

Fiete

Carl

Bischof Heinrichs Laune wird durch diesen Vorfall noch besser und in Zukunft wird er Gregorius gerne „Petronius“ oder „Heiliger Petronius“ nennen, auch in dem Sinne, dass er im Beisein von Gregorius laut vor sich hinsagt: „Das könnte eigentlich der Heilige Petronius übernehmen.“ Anschließend überträgt er Gregorius dann eine Aufgabe.

2 Im Garten des Herrn



Ungefähr eine Stunde später, kurz vor Altach, steht ein schäbiges, altes Holzfass am Wegesrand. Eine Achtsamkeitsprobe (11+) lässt die Helden vermuten, es habe sich bewegt. Sobald sie auf Höhe des Fasses sind, fängt dieses an zu sprechen. Etwas hohl ertönt eine Stimme aus dem Fass: „Gott segne Euch, Reisende!“ Und während sich alle noch über das sprechende Fass wundern, streckt Abt Dietmar seinen Kopf heraus und bittet um Geleit ins Kloster Altach. Er ist völlig nackt und kann berichten, dass er gerne eine morgendliche Wanderung zu Ehren des Herrn unternimmt. Heute sei er von drei Schurken überfallen und ausgeraubt worden; da er aber außer Proviant (Nussbrot und einen Krug Wein) nichts bei sich hatte, nahmen sie ihm auch noch seine Kutte. Heinrich weist Gregorius an, Dietmar eine seiner (Gregorius‘) Kutteln zu geben. Zum Dank lädt Dietmar die Helden zum Mittagessen ins Kloster ein. Im Refektorium herrscht absolutes Redeverbot, lediglich derjenige Mönch, der während des Essens aus der Bibel vorliest, ist zu hören. (Falls sich die Helden nicht daran halten, wird Abt Dietmar Bischof Heinrich einen kurzen Blick zuwerfen, der daraufhin Gregorius mit einem Handzeichen auffordert, die Helden ins Gästehaus zu bringen. Das Essen ist schmackhaft und besteht aus gekochtem Gemüse mit Bohnen und Hirsebrei. Dazu wird Würzwein gereicht. Dieser Würzwein „knallt ordentlich“, insofern ist bereits die erste Zechenprobe bei diesem Getränk eine Probe für Geübte (7+). Bischof Heinrich mündet der Wein und er lässt sich mehrmals nachschenken. Dies führt dazu, dass er an diesem Tag nicht mehr in der Lage ist, die Reise fortzusetzen. Die Gesellschaft bleibt über Nacht.



Abt Dietmar

Abt Dietmar führt das Kloster seit 1179. Und er hat es nicht leicht. Neben den alltäglichen Anforderungen hat er mit weiteren Widrigkeiten zu kämpfen. 1180 zerstörte ein Brand einen Großteil des Klosters. Zwar wurde die instandgesetzte Klosterkirche 1185 von Bischof Otto von Freising neu geweiht, doch die kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen den Grafen von Bogen und Ortenburg verheeren seit einiger Zeit die Lande, was zu Armut, Elend und ausbleibenden Abgaben führt. Zur Beruhigung und Entspannung hat er es sich angewöhnt, morgens regelmäßig durch den Wald zu spazieren und sich genüsslich frisch gebackenes Brot und Würzwein „einzudrehen“. In der Nähe des Klosters liegt das kleine Dorf Altach an der Donau.

Wenn die Helden am nächsten Morgen aufbrechen, versorgt sie Abt Dietmar mit Wegzehrung: Jeder erhält zwei Laib Nussbrot und zwei Krüge mit Würzwein (jeder Krug enthält Wein für fünf „Portionen“ / Proben).

3 Eine Hochzeit wird gerettet

Am nächsten Tag (2.8.) geht die Reise weiter, möglicherweise leiden Einige unter den Nachwirkungen des Würzweins. Nach etwa anderthalb Stunden erblicken die Reisenden auf der anderen Flussseite die Ortschaft Osterhofen und das zugehörige Kloster. Eine weitere halbe Stunde später wird Winzer, ein kleiner Ort unterhalb von Burg Winzer erreicht.

3.1 Burg Winzer



Burg Winzer ist eine Gipfelburg, Burgherr ist Otto von Grüenthal, der die Burg als Reichslehen des Bischofs von Bamberg, Otto II. erhielt.

Bei der Ankunft der Helden am späten Vormittag können sie sehen, wie runde Zielscheiben auf einem Feld unterhalb der Burg aufgestellt werden. Zelte sind aufgebaut, bunte Wimpel und Fahnen wehen im Wind. Den Burgherrn Otto treffen sie betrübt vor, da er gerade erfahren hat, dass Burgpriester Rudolf an heftigen Magenkrämpfen leidet und deshalb die für Übermorgen (Tiusdag, 4. Augustus) geplante Hochzeit womöglich verschoben werden muss. Agnes, Ottos Mutter, kümmert sich um ihn und brüht ihm Kräutertees auf.



Burg und Dorf Winzer

Als Otto von Grüenthal Bischof Heinrich erblickt, hellt sich seine Miene auf. Er sieht darin ein gutes Zeichen Gottes und berichtet von seiner Not, verbunden mit der Bitte, Heinrich möge die Trauung vollziehen, was dieser huldvoll gewährt.

Otto bietet den Helden Kost und Logis in der Burg an, sehr zum Missfallen von Agnes.

Hintergrund: *Ottos Mutter **Agnes** war in jungen Jahren in Ferdinand, einen Gutsverwalter aus Altendorf verliebt. Sie wurde von ihm schwanger und gebar ihren Sohn **Friedrek**. Da Ferdinand sie jedoch im Stich ließ, legte sie ihren Erstgeborenen vor der Kirchentür ab. Er wurde zunächst als Findelkind im Kloster großgezogen. Ottmar, verwitweter Schreiner, rettete Agnes vor der Ehrlosigkeit und nahm sie zur Frau. Obwohl Ottmar Agnes gut behandelte, kam sie über ihre enttäuschte Liebe zu Ferdinand nicht hinweg und war nie imstande, Ottmars Liebe zu erwidern. Sie gebar ihm einen Sohn, Otto, den sie jedoch schon von Kindheit an ablehnte. Sie gab vor, sich wohlütig verhalten zu wollen und überzeugte Ottmar davon, ein Kind (Friedrek) aus dem Kloster zu holen und als Mündel großzuziehen. Als Friedrek 14 und Otto 10 Jahre alt waren, starb Ottmar im Alter von 67. Friedrek ging dem Marschall von Altendorf zur Hand und wurde sein Gehilfe. Agnes gab Otto in Obhut eines Klosterstifts, wo er dem Bischof von Bamberg, Otto II. (Otto VI. von Andechs) auffiel - vor allem wegen seiner guten Singstimme. Der Bischof förderte fortan (ab 1180) den jungen Otto, ließ ihn ritterlich tugendhaft erziehen und zum Kantor ausbilden. 1190 übergab er dem 20-Jährigen Burg Winzer zur Verwaltung und Otto durfte sich „von Grüenthal“ nennen. Otto nahm seine Mutter mit, die wiederum darauf bestand, Friedrek (24) als Marschall mitzunehmen. Sie missgönnt Otto seinen Erfolg und würde lieber Friedrek in der Rolle des Burgherrn sehen. Ottos Besonnenheit und Güte bringt sie zusätzlich in Rage, wird ihr dadurch umso mehr ihr schlechtes Verhalten vor Augen geführt. Die Hochzeit mit der schönen Heidelind ist zu viel für Agnes. Obwohl sie keinen ausgeklügelten Plan verfolgt, ist sie ihren eigenen Dämonen ausgeliefert und ergreift jedes Mittel, auch spontan, um Otto oder seinem Ansehen zu schaden. Aktuell hat sie Priester Rudolf vergiftet und ihre „Kräutertees“ (mit Eisenhaut und Eibennadeln) verschlimmern sein Leiden.*

Derzeit wohnen in der Burg:

Die Burgherrenfamilie: Otto von Grüenthal (22), seine Braut Heidelind von St. Georgen (16), deren Schwester Minna (7) und Ottos Mutter Agnes.

Bedienstete: Friedrek (Marschall und geheim gehaltener Sohn von Agnes), Rudolf (Priester und Schreiber), Mangold (Verwalter und Zimmermann), Wieland (Burgschmied), Hadwig und Berta (Zofen), Mingard (Köchin), Ferlaus und Rosi (Küchenhilfen), Anna (Anführerin der Wachleute), Brando und Sepp (Wachleute).

Außerdem wohnt Wachhund Bruno in der Burg, meist im Rittersaal oder im Burghof.

Vorübergehend sind auch die „Unterhalter“ in den Gesindeunterkünften zu Gast: Minne, Rissa, Wulff und Olaf (Spilleute) und Birk (Narr und Gaukler).



Otto von Grünenthal Heidelind von St. Georgen Minna von St. Georgen Agnes von Grünenthal Friedrek Marschall Mangold Verwalter Rudolf Burgpriester



Hadwig Zofe Berta Zofe Mingard Köchin Ferlaus Küchenjunge Rosi Küchenmagd Wieland Schmied Anna Besatzung



Brando Besatzung Sepp Besatzung Bruno Minne Spielfrau Rissa Spielfrau Wulff Spielmann Olaf Spielmann Birk Gaukler

Eine kurze Beschreibung der Burg (*Pläne befinden sich im Anhang*):

Burg Winzer wird über den ansteigenden Burgweg von Osten erreicht. Der Zugang ist mit einem Fallgitter und einem doppelflügeligen Holztor gesichert. Hinter dem Burgtor liegt rechts der **Burggarten** mit **Brunnen**, links der **Kräutergarten**. Hinter dem Kräutergarten ist die kleine **Kräuter- und Medizinhütte** von Agnes.

Dann folgt die **Burghalle**: Das EG nutzt Pfarrer und Schreiber Rudolf zum Schreiben und Schlafen. Hier werden auch die Unterlagen zur Burgverwaltung aufbewahrt. Im OG ist der kleine Altarraum.

In der Südwestecke befindet sich der **Palas**, der im ersten OG betreten werden kann. Dort befindet sich der große **Rittersaal**, der für Festlichkeiten genutzt wird. Nachts können hier auch Gäste schlafen. Da sich der Rittersaal über zwei Etagen erstreckt, befinden sich die **Gemächer der Burgfamilie** im dritten Obergeschoß über dem Rittersaal. Das erste Zimmer gleich bei der Treppe ist für die beiden Zofen vorgesehen, die sich vor allem um Heidelind und Minna kümmern. Im Erdgeschoß ist die **Zeug- und Waffenkammer**, im Untergeschoß befindet sich die **Küche**. An der Nordwand der Küche gibt es zwei Schüttöffnungen, durch die aus dem Burghof Schüttgut in die Küche transportiert werden kann. Unter der Küche im zweiten Untergeschoß liegt das **Verlies**. Nördlich des Palas befinden sich im Erdgeschoß die **Schmiede**, im ersten Obergeschoß ein zweigeteilter **Raum für hochstehende Gäste** und im zweiten Obergeschoß die **Kemenate** für die Frauen der Burg.

In der Nordwestecke befinden sich die **Räume für alle weiteren Bediensteten und Wachleute** der Burg. Üblicherweise schlafen die Männer im ersten und die Frauen im zweiten Obergeschoß, sofern sie nicht in ihren Arbeitsräumen schlafen. Das Erdgeschoß wird als **Ess- und Aufenthaltsraum** genutzt, hier kann auch das Gefolge der höhergestellten Gäste schlafen.

Entlang der Nordwand erstrecken sich die **Stallungen** und ein **Lager** für Vorräte, Tierfutter und Werkzeug.

Die Raumaufteilung in Burg Winzer ist ein Graus und Otto plant eine Reihe Umbauten. So seufzt oder klagt beispielsweise das Küchenpersonal darüber, dass die Waffen dem Rittersaal näher sind als die Speisen.

Ottos Vorhaben: Eine Wachstube soll am Tor gebaut und ein Bergfried und ein Badehaus errichtet werden. Die Küche soll um ein Geschoß nach oben verlegt werden. Waffenkammer und Verlies hält er für überdimensioniert und will hier eine andere Nutzung finden.

3.2 Die Leiden des Priesters Rudolf



Agnes hat Priester Rudolf mit Eibennadeln und Eisenhut vergiftet. Er klagt über Brennen und Kribbeln im Mund und auf der Haut, seine Lippen sind kirschrot verfärbt, die Pupillen geweitet. Ihn plagen Erbrechen, Durchfall und kolikartige Bauchschmerzen. Eine Heilkunde-Probe 7+ (oder Erste-Hilfe-Probe 16+) lässt die Vergiftung erkennen, ab Heilkunde 16+ (oder Erste Hilfe 31+) können auch die Giftstoffe Eibe und Eisenhut identifiziert werden. Zur erfolgreichen Behandlung ist ebenfalls eine Probe auf Heilkunde (16+) oder Erste Hilfe (31+) erforderlich: Der Held empfiehlt dann warme Umschläge mit Ringelblume und lauwarmen Wein mit Ringelblumen-Zusatz.



Eibe und Eisenhut

Agnes dosiert die Gifte ziemlich präzise, so dass der Priester zwar leidet, aber nicht stirbt. Mit Bischof Heinrichs Eintreffen muss sie Rudolf nicht weiter vergiften, so dass er allmählich wieder genesen wird. Am Tiusdag, dem Tag der Trauung, wird er sich wieder auf den Beinen halten können, ist aber noch nicht stark genug, um dem Fest beizuwohnen. Agnes wird es nicht wagen, Bischof Heinrich zu vergiften. **In ihrer Kräuterhütte können die Helden jedoch auf die Zutaten stoßen.** Auch wenn die Schlussfolgerung, dass Agnes dahintersteckt, richtig ist, sollten die Helden mit einer solchen Anschuldigung vorsichtig sein. Dass diese Kräuter in der Hütte sind, muss nicht ungewöhnlich sein und theoretisch könnte sich auch ein anderer Zutritt verschafft haben. Wie so oft bei solchen Vorfällen, könnten die Spielleute oder der Gaukler verdächtig werden.

3.3 Vortag der Hochzeit

Am 3. Augustus findet auf der Wiese vor Dorf Winzer zu Füßen der Burg ganztägig ein Markt statt. Hier können alle möglichen Waren gehandelt werden. Mit etwas Glück sind auch Gegenstände von meisterlicher Güte (20) darunter, ein Gegenstand mit Bonuswirkung sollte äußerst selten sein.

Vormittags finden ungezwungene Wettbewerbe im Steinweitwurf, Stelzenlauf und Eierknacken statt. Der jeweilige Sieger erhält einen Krug Wein bzw. fünf Eier beim Eierknacken. Die Helden können sich an den Wettbewerben beteiligen.

3.3.1 Steinweitwurf



Hier ist ein großer, etwa 80 kg schwerer Stein möglichst weit zu werfen oder zu stoßen. Wer antritt, legt zwei Siebwurfproben auf **Kraft** ab. Die erste Probe ermittelt, ob es überhaupt gelingt, den Stein anzuheben. Dazu muss die Probe mindestens mit 16 gelingen. Der Charakter darf Folgen und Gleiche (bis zu seinem aktuellen Wert) bilden, denn nur mit den Würfeln der bei dieser Probe gebildeten Würfelgruppe darf er die zweite **Kraftprobe** für den Steinstoß absolvieren. Auch bei der zweiten Probe können Gleiche addiert werden.

Ergebnisse und Auswirkungen der 1. und 2. Kraftprobe:

Probe	Auswirkung	Probe	Auswirkung
L1!	Stein quetscht Fuß oder Hand: 1 schwere V.	L1!	Stein fällt auf Kopf: 2 kritische Verletzungen
1!	Sturz: 3 leichte Verletzungen	1!	Sturz mit Stein: 1 schwere Verletzung
2-3	Stein bewegt sich nicht	2-3	Stein fällt herab
4-6	Stein rollt zur Seite	4+	Stein wird Ergebnis * 10 cm weit gestoßen
7-10	Stein etwa kniehoch angehoben	bei Folgen: Jeder Folgewürfel erhöht die Stoßweite um 10 cm.	
11-15	Stein etwa hüfthoch angehoben		
16+	Stein über Kopf gehoben		

Jeder Teilnehmer hat drei Versuche und pro Versuch verliert man zwei Physispunkte. An der Stelle, an der der Stein landet, wird ein Holzstäbchen in den Boden gesteckt.

Die drei besten Stoßer sind Emmerich, Bär und Algund. **Emmerich** ist ein meist gutgelaunter Handwerker. Er versteht sich sowohl auf die Schmiedekunst als auch auf die Zimmerei und ist in Winzer entsprechend gefragt und angesehen. **Bär** ist ein wortkarger Bauer, Imker und Drechsler, der seinen Hof wohl



Emmerich

Bär

Algund

alleine bewirtschaftet und mit nacktem Oberkörper antritt. Er wird von allen „Bär“ genannt, akzeptiert das auch, ohne sonderlich darauf zu reagieren. Seinen richtigen Namen kennt niemand mehr. Gerüchten zufolge kommt gelegentlich eine Frau mit einem kleinen Jungen auf seinen Hof, beide sind im Ort aber unbekannt. **Algund** ist eine ziemlich resolute Bauerstochter, die noch immer auf dem Hof ihrer Eltern lebt. Zahlreiche Versuche, sie zu verheiraten, sind bislang gescheitert. In einem Fall soll der Bräutigam am Tag der Hochzeit verschwunden sein. Im Dorf hat sie den heimlichen Spitznamen „**Blunt**“, was alles andere als schmeichelhaft ist. Sollte sie hören, wie jemand diesen Namen ausspricht, wird sie zur Furie. Sie wird denjenigen zu Boden schleudern und sich mit keifendem Geschrei auf dessen Brustkorb setzen, so dass demjenigen die Luft wegbleibt. Sobald genügend Umstehende ihren Triumph zur Kenntnis genommen haben, beugt sie sich zu ihrem „Opfer“ herab und gibt ihm einen langen Kuss auf den Mund, bevor sie sich dann wieder erhebt. Dabei ist es ihr gleichgültig, ob ihr Opfer Mann oder Frau ist. Sie ist Mitte 20 und sucht zunehmend radikaler und wenig zimperlich nach einem Ehemann. Auch die Helden bleiben nicht verschont. Eine Zurückweisung verträgt sie nicht so gut und das kann in einem Gerangel enden.

Um die Spannung aufrecht zu halten, sollen hier nur die Werte der drei Genannten und die Ergebnisse der beiden ersten Stöße genannt werden. Der dritte Versuch bleibt offen, es sei denn, die Helden nehmen ohnehin nicht teil, dann kann der Meister den Sieger auch einfach bestimmen. Aktuell liegt Algund mit 2,40 m in Führung.

	Kraft	Würfel	1. Versuch	2. Versuch
Emmerich	19	5W20	1,60 m	1,80 m
Bär	18	5W20	1,60 m	2,00 m
Algund	18	5W20	1,50 m	2,40 m

Zwischen Steinweitwurf und Stelzenlauf haben die Helden ein wenig Gelegenheit, am geselligen Feiern teilzunehmen. Vielleicht ein Getränk, ein Schwätzchen, ein Tanz oder eine Gesangseinlage? Der Meister sollte die Gelegenheit nutzen, um noch einmal die Stimmung darzustellen:

Die Leute um Euch herum wirken fröhlich und ausgelassen, dankbar für die Pause von der Mühsal des Alltags. Euch fällt auf, dass sich Burg- und Dorfbewohner offensichtlich gut zu verstehen scheinen. Es wird viel geschertzt und gelacht. Ihr seht, wie Mangold lebhaft mit Emmerich spricht, anscheinend erörtern sie eine handwerkliche Problemstellung. Otto wird respektvoll behandelt. Er spricht mit vielen Leuten und viele Blicke richten sich auf ihn. Es scheinen anerkennende und freundliche Blicke zu sein, es wirkt, als würde er die Menschen gut behandeln und als wüssten sie das zu schätzen. Minna ist überall gern gesehen. Sie hat einen Ball dabei, den sie allen möglichen Leuten zuwirft, die dann fröhlich eine Weile mit ihr ein Wurfspiel machen. Ihr seht Agnes in der Nähe stehen. Sie unterhält sich mit einer Dorfbewohnerin, während sie Minna im Auge behält. Und Heidelind verzaubert. Ihr fröhliches Lachen steckt die Leute an und wo sie hingehet, wird alsbald zur Musik getanzt.

3.3.2 Stelzenlauf



Die Teilnahme verlangt Proben auf **Akrobatik** und zu Beginn noch eine **Reaktionsprobe**.

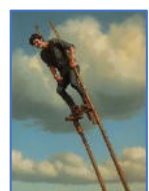
Zunächst nimmt jeder Stelzenläufer seine **Startposition** ein, was eine Akrobatikprobe erfordert, die mit 4+ gelingen muss. Wenn diese scheitert, fällt der Läufer von seinen Stelzen und muss die erste Laufrunde aussetzen. Dann erfolgt das **Startsignal**: Alle Läufer legen eine Reaktionsprobe als Einzelwurf ab, deren Ergebnis bestimmt, mit wie vielen Würfeln die direkt anschließende erste Akrobatikprobe durchgeführt werden darf:

Ergebnis	L1!	1!	2-3	4-6	7-10	11-15	16-30	31-59	60+
Würfel	Sturz*	Fehlstart**	1W6	1W	2W	3W	4W	5W	6W

*Sturz: 1 leichte Verletzung und 1. Runde aussetzen; **Fehlstart: zurücklaufen, das heißt: 1. Runde aussetzen

Der Läufer darf die in der Tabelle angegebene Würfelanzahl auch dann verwenden, wenn ihm regulär eigentlich weniger Würfel zur Verfügung stehen. Dies belohnt die entsprechend gute Reaktion beim Start.

Beim eigentlichen **Wettlauf** müssen die Läufer nun auf ihren Stelzen über eine Wiese eilen und gegen eine am Ziel aufgehängte Kuhglocke schlagen. Je nach Entfernung sollte der Meister hier entsprechend viele Akrobatik-Proben fordern, eine gut spielbare Anzahl sind sieben Proben.



Anmerkung: Zur Darstellung des Rennverlaufs eignet sich das Verfolgungstableau. Die dort angegebenen Meterangaben gelten allerdings **nicht**. Die Abstandsstufen veranschaulichen hier lediglich den Rennverlauf.

Der Teilnehmer mit dem höchsten Ergebnis wird auf die I gesetzt. Wer das gleiche Ergebnis erzielt, landet ebenfalls auf der I, wer sich lediglich innerhalb der gleichen Geschwindigkeitsstufe befindet, landet auf der II, alle anderen werden entsprechend viele Felder nach links platziert, wie sie Geschwindigkeitsstufen unter dem Führenden liegen.

Danach legt jeder Stelzenläufer in jeder Runde eine Akrobatikprobe als Einzelwurf ab (nun mit den ihm regulär zur Verfügung stehenden Würfeln). Der Führende bestimmt das Referenztempo. Alle innerhalb der gleichen Geschwindigkeitsstufe bleiben auf dem Tableau unverändert. Bei einer niedrigeren Geschwindigkeitsstufe wandert der Läufer entsprechend viele Spalten nach links, bei einer höheren nach rechts. Sieger ist derjenige, der bei der letzten Probe am weitesten vorn liegt.

Sind dies mehrere, gilt das höhere Ergebnis der letzten Probe.



Giesel Karl Mona Balder Emie

Falls die Helden am Stelzenlauf teilnehmen, liefert die folgende Tabelle entsprechende Werte und Ergebnisse. In jeder Runde sind die erzielten Ergebnisse angegeben und in der Farbe der Geschwindigkeitsstufe eingefärbt. Wollen sie gar an mehreren Läufen teilnehmen, kann der Meister weitere Ergebnisse würfeln oder festlegen.

Name	Reaktion	Akrobatik	Startposition	Start	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
Giesel	17 (4W20)	7 (4W8)	☑	20: 4W	12	6	7	8	10	10	8
Karl	9 (3W12)	0 (1W6)	fällt herunter	-	-1	6	3	4	5	5	3
Mona	10 (3W12)	6 (3W8)	☑	9: 2W	6	8	7	7	1!	12	8
Balder	8 (3W12)	7 (4W8)	☑	7: 2W	6	7	3	6	6	10	7
Emie	11 (3W12)	6 (3W8)	☑	12: 3W	6	2	8	12	3	7	7

Die Beschreibung - ohne Teilnahme der Helden:

- Giesel startet zügig (Stufe I), Mona, Balder und Briemel folgen gemächlich in deutlichem Abstand (Stufe IV) und Karl ist bei Einnahme der Startposition von den Stelzen gefallen, muss daher aussetzen (Stufe -1).
- Nach gutem Start schlägt Giesel ein gemächliches Tempo an, Mona und Balder holen eine Stufe auf (III) und Briemel fällt eine Stufe zurück (V), Karl bleibt auf -1.
- Giesel ist langsam unterwegs, Mona und Briemel halten den Abstand, Karl fällt auf -3 zurück, Balder auf V.
- Giesel hält sein Tempo, Mona ebenfalls, Briemel holt auf (IV), Karl ist hoffnungslos abgehängt (-4) und Balder fällt auf VI zurück.
- Giesel hält weiterhin sein Tempo und niemand kann mehr folgen. Mona stürzt, fällt daher zurück auf VI, Balder fällt auf VII zurück und Briemel landet ebenfalls auf VII.
- Giesel hat sein Tempo gefunden, Balder und Briemel beleiben unverändert, Mona holt mit zügigem Tempo eine Stufe auf (V).
- Giesel gewinnt deutlich vor allen anderen. Mona kommt als zweite ins Ziel, Balder und Briemel folgen gleichzeitig dahinter.

3.3.3 Eierknacken



Beim Eierknacken müssen die Teilnehmer versuchen, mit einem kleinen Stein Eier zu treffen, die aufrecht auf einem Baumstumpf stehen. Dazu werden die Eier in Metallringe gesetzt. Jeder Werfer hat fünf Versuche, und jedes Ei, dessen Schale nach dem Wurf „angeknackt“ ist, zählt einen Punkt.

Pro Wurf ist eine Probe auf **Fingerfertigkeit** abzulegen, bei der der Werfende einen zusätzlichen Würfel verwenden darf (maximal sechs). Aus Gleichen und Folgen kann eine Würfelgruppe gebildet werden (bis zur Höhe des Eigenschaftswerts). Gleiche erhöhen außerdem das Ergebnis jedes Gleichenwürfels um die Gleichenzahl.



Es gilt: Die Höhe des Ergebnisses bestimmt, ob und wie stark ein Ei getroffen wird. Kann eine Würfelgruppe gebildet werden, so wird durch jeden Würfel ein Ei getroffen und das jeweilige Ergebnis legt die Stärke des Treffers fest.

Beispiel: Bei einer Fingerfertigkeitprobe von 5,7,11,11,12 lässt sich mit 11,11,12 eine Würfelgruppe bilden, die drei Eier trifft. Die Trefferstärke liegt bei 13 (11+2 Gleiche), 13 (dto.) und 12. Ein Ergebnis von 5,5,6,7,7 bildet zwar eine Fünferwürfelgruppe, doch nur die zwei 5er und die zwei 7er treffen; die 5er treffen auch nur deshalb, weil sie zwei Gleiche sind und daher die 5er zu 7er werden. Mit 8,9,9,9,10 erzielt man fünf Treffer, davon einmal 8, einmal 10 und dreimal 12 (9+3).

Um überhaupt ein Ei zu treffen, muss das Ergebnis mindestens bei 7 liegen. Dann würfelt der Meister für jedes getroffene Ei mit 2W12, Gleiche werden addiert. Nur dann, wenn die Trefferstärke (also die FF-Probe des Werfenden) höher ist, als die Ei-Probe des Meisters, wurde das Ei geknackt. Ansonsten wurde es nur getroffen, ohne die Schale zu beschädigen.

Von den bisherigen Teilnehmern sind wieder dabei: Emmerich, Algund, Giesel, Karl, Balder und Emie. Wenn Algund wirft, können die Helden halblaute Kommentare hören: „Die Blunt kann Eier knacken, sag' ich dir!“ Diese werden mit derbem Gelächter beantwortet. Sollte Algund davon Wind bekommen, kann es tatsächlich passieren, dass sie auch andere Eier knackt.

Werte und Ergebnisse:

Name	FF	Punkte	Gesamt
Emmerich	18 (6W20)	4-2-4*-4-5*	19
Algund	10 (4W12)	1*-2**-0*-1*-1***	4
Giesel	8 (4W12)	1-1*-1*-1-0**	4

Name	FF	Punkte	Gesamt
Karl	10 (4W12)	1-1**-2-0**-1**	5
Balder	13 (4W20)	3-1-3-1-1	9
Emie	12 (4W20)	1-1-0**-2*-1	5

* jedes * markiert ein getroffenes Ei, dessen Schale unversehrt blieb

Algund prüft nach ihren Würfeln zornschnaubend die Eier, da sie bei jedem Wurf getroffen hat, aber insgesamt acht getroffene Eier unversehrt bleiben. Sie titscht zwei Eier leicht gegeneinander und mustert ungläubig die Bruchstellen. Dann haut sie „Schiedsrichter“ Holdmann ein weiteres Ei gegen die Stirn und stapft unter dem Gelächter der Zuschauer davon.

Emmerich liegt mit 19 Punkten ziemlich unangefochten an Platz 1. Gelingt es einem Helden, dieses Ergebnis zu schlagen, sorgt dies für großen Applaus und viel Schulterklopfen.



Holdmann

3.3.4 Die Mittagspause

Unerfreulicherweise zieht sich der Himmel mit Wolken zu und es sieht nach baldigem Regen aus. Dies verdrießt einige Hochzeitsgäste und lässt sie bisweilen misstrauisch oder kritisch zum Himmel schauen. Auch Otto von Grünenthal und Heidelind blicken etwas besorgt, vor allem als für kurze Zeit ein paar Regentropfen fallen. Mittels einer Achtsamkeitsprobe (31+) kann den Helden auffallen, **dass Agnes nicht besorgt wirkt**. Eine fortgeschrittene Menschenkenntnisprobe (11+) lässt vermuten, dass sie die Brauleute aufmuntern will, eine großmeisterliche (31+) lässt erkennen, **dass sich Agnes aufrichtig über das schlechte Wetter freut**. [Mit dieser Information sollte der Meister sehr vorsichtig sein, da sie den korrekten Verdacht sehr schnell auf Agnes lenken kann.]

Am **Nachmittag** finden dann zwei weitere Wettbewerbe statt: Bogenschießen und Rolandritt.

3.3.5 Bogenschießen

Hier gibt es sechs Zielscheiben, so dass pro Durchgang bis zu sechs Schützen gleichzeitig antreten können. Die Zielscheiben werden in zunehmend größerer Distanz aufgestellt, zunächst bei 30, dann bei 50, 70, 100 und 150 Meter. Pro Schussdistanz darf jeder dreimal schießen (**Bogen** – Gleiche **und** Folgen können addiert werden; Kaskadenwürfe: in der ersten Phase wird komplett gewürfelt, in der zweiten nach dem ersten Wurf). Ein Treffer im Außenring bringt 1 Punkt, im mittleren Ring 3 Punkte und im Zentrum 5 Punkte. Um weiterzukommen, sind in jeder Runde mindestens fünf Punkte zu erzielen. Für die Gesamtwertung werden die Punkte zunächst mit der Runde multipliziert und dann addiert, d.h., Punkte werden in Runde 1 einfach gewertet, in Runde 2 zweifach, in Runde 3 dreifach usw.



Abenteuer 12: Hochzeitsnacht

Die folgende Tabelle zeigt die jeweils geltenden Mindestwerte an, nach denen sich ermitteln lässt, wie gut ein Schütze getroffen hat. Zu jedem Mindestwert ist bei jedem Durchgang noch das Ergebnis von 1W8 zu addieren, was für Unwägbarkeiten, wie z.B. Windverhältnisse steht. Ich habe dieses Ergebnis bereits vorab ermittelt (Werte in Klammern hinter Entfernung), um die Ergebnisse der NSC zu bestimmen. Wenn die Helden antreten, kann der Meister die ermittelten Werte verwenden oder selbst noch einmal würfeln.

Treffer - Distanz	30 m (+6)	50 m (+2)	70 m (+8)	100 m (+5)	150 m (+5)
Zielscheibe	10 (16)	12 (14)	14 (22)	17 (22)	22 (27)
Außenring (1 P.)	13 (19)	15 (17)	17 (25)	20 (25)	25 (30)
Mittelring (3 P.)	18 (24)	20 (22)	22 (30)	25 (30)	30 (35)
Zentrum (5 P.)	33 (39)	35 (37)	37 (45)	40 (45)	45 (50)

Es nehmen maximal 12 Schützen teil: Die erste Gruppe bilden Bär, Mona, Balder, Otto von Grüenthal, Friedrek und Anna. Die zweite Barnulf, die Helden und ggf. Giesel, Brando und Sepp.

Es nehmen also insgesamt zehn NSC am Bogenschießen teil, so dass zwei Plätze für die Helden frei sind. Nehmen mehr Helden teil, kann der Meister z.B. Giesel, Brando und Sepp entfallen lassen. Nimmt kein Held teil, kann der Meister den Verlauf auch zeitraffend erzählen, darf dabei allerdings den Zwischenfall mit Minna nicht vergessen (siehe unten)!

Die Teilnehmer und ihre Ergebnisse:

Name	Bogen	30 m			50 m			70 m			100 m			150 m			Gesamt
Bär	13 (5W20)	36	16	38	49	18	34	24	18	43	-						6+18+12:36
Mona	11 (4W12)	15	34	22													4
Balder	7 (4W8)	21	24	1!													4
Otto v. Gr.	14 (5W20)	22	52	16	38	15	14	25	50	30	41	23	24				6+12+27+12:57
Friedrek	13 (4W20)	21	32	0													4
Anna	16 (5W20)	32	31	39	42	44	37	52	64	37	25	38	49	36	60	40	11+30+39+36+55:171
Barnulf	17 (5W20)	48	32	54	32	50	29	63	48	55	64	36	26	68	17	46	13+22+45+36+40:156
Giesel	12 (4W20)	39	24	20	24	18	19	29	23	18							9+10+3: 22
Brando	11 (4W12)	11	40	27	21	18	21										8+6: 14
Sepp	11 (4W12)	22	0	35													4
	Zentrum (5 P.)		Mittelring (3 P.)				Außenring (1 P.)				Scheibe				verfehlt		

Der Meister kann anhand der Ergebnistabelle jeden Treffer beschreiben, er kann sich aber auch auf diejenigen Ereignisse beschränken, die eine deutliche Reaktion der Zuschauer hervorrufen:

Die ersten sechs Schützen nehmen ihre Positionen ein: Bär, Mona, Balder, Otto von Grüenthal, Friedrek und Anna, die Anführerin der Wachleute. Alle Blicke sind gespannt auf die Schützen gerichtet. Dann zischen die Pfeile sirrend durch die Luft. Verhaltener Jubel: Anna und Bär haben den mittleren Ring getroffen, Balder, Burgherr Otto und Friedrek nur den äußeren, Mona hat sogar die Scheibe verfehlt. Der zweite Durchgang: Das Publikum ist begeistert! Otto von Grüenthal hat die Scheibe im Zentrum getroffen! Der letzte Durchgang der ersten Runde. Abermals Jubel. Diesmal ist es Anna, die ins Zentrum trifft. Doch Mona, Friedrek und Balder scheiden schon nach der ersten Runde mit jeweils vier Punkten aus.

Nun schießt die zweite Gruppe auf 30 Meter. [Hier sind wahrscheinlich die Helden dabei.] Spektakulär schneidet Barnulf ab, der zweimal das Zentrum (3 P.) und einmal den Mittelring trifft. Sollte mindestens ein Held die zweite Runde erreichen, bleibt es bei zwei Gruppen, ansonsten werden die Schützen zu einer Gruppe zusammengefasst.

Die zweite Runde auf 50 m begeistert die Zuschauer, denn Bär, Otto und Anna treffen die Mitte der Zielscheibe. Vor allem Anna wird in dieser Runde gefeiert, da jeder ihrer Schüsse ins Zentrum trifft.

Sollten mindestens zwei Helden die dritte Runde erreichen, bleiben auch da die Gruppen bestehen. Auf 70 Meter Entfernung ist Barnulf der Held des Publikums. Alle seine Schüsse treffen die Mitte, Anna gelingt dies zweimal, Otto immerhin noch einmal.

In der vierten Runde treten nur noch drei NSC an: Otto, Anna und Barnulf. Beim ersten Schuss trifft Barnulf abermals das Zentrum, Otto den mittleren und Anna den äußeren Ring. Dann kommt der zweite Schuss...

3.3.6 Ein Zwischenfall



Die Schützen legen zum zweiten Mal auf 100 Meter an. [Sollten Helden unter den Schützen sein, müssen sie jetzt eine Achtsamkeitsprobe machen, die mit mindestens 16 gelingen muss, um wahrzunehmen, dass von der Seite Minna, die jüngere Schwester von Heidelind, in die Schussbahn läuft, weil sie einem Ball hinterherrennt.] Otto und Anna brechen ab. Falls kein Held der Unglückliche sein kann, ist es Barnulf: Er sieht Minna zu spät und sein Pfeil sirrt durch die Luft. „Oh, mein Gott!“, entfährt es ihm. „Nein!“ Minna dreht sich zu Euch, dann schlägt der Pfeil ein und das kleine Mädchen wird nach hinten geschleudert. Ein Aufschrei geht durch die Menge. Von der Seite läuft Agnes herbei. Otto wirft seinen Bogen zur Seite und eilt über das Feld. Auch Anna und Barnulf hasten los.



Arminius
Mönch

Barnulf
Jäger

Minna ist schwer getroffen. Sie liegt auf dem Rücken, der Pfeil steckt in ihrer Schulter nahe beim Hals. Sie hat eine kritische Verletzung erlitten, die umgehend versorgt werden muss. Falls unter den Helden kein kompetenter Heiler ist, wird sich Arminius anbieten, ein in Mönchskleidung gekleideter Besucher des Fests, der ebenfalls zur Verletzten läuft.

Hintergrund: Dies ist eine weitere Gelegenheit, die Agnes ergriffen hat, um Ottos Hochzeit zu stören. Agnes spielte mit Minna am Rande der Wettkampfwiese mit einem Ball. Sie passte den richtigen Augenblick ab, um den Ball aufs Feld zu rollen, was Minna dazu veranlasste, in die Schussbahn zu laufen. Bei Minna kann den Helden Folgendes auffallen: **Der Ball ist aus Leder genäht und mit Federn gestopft** (Achtsamkeit 7+; eigentlich unwichtiges Detail). Es erscheint zweifelhaft, ob die **siebenjährige Minna kräftig und geschickt genug** ist, den Ball so weit aufs Feld zu schleudern (Verstand oder Menschenkenntnis 16+). Agnes nennt Minna „törichtes Kind“, weil sie sich den Ball so weit geworfen habe und ihm dann nachgerannt sei ohne auf die Umgebung zu achten. Dabei klopft sie sich wiederholt mit den Fingerspitzen von Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand an die Stelle unterhalb des Halses, wo Brustbein und Schlüsselbein zusammenkommen. Dies könnte auf **Nervosität** hindeuten und eine unterbewusste Geste zur Selbstberuhigung sein (Achtsamkeit oder Menschenkenntnis 31+).

Minna wird schließlich in die Burg gebracht und dort versorgt. Die Spiele sind unterbrochen. Das Volk redet über den Vorfall, stellt Prognosen an, mutmaßt, ob darin ein schlechtes Omen oder ein göttlicher Hinweis zu erkennen ist und spricht in jedem Fall dem Bier und Weine zu. Während Heidelind bei ihrer Schwester bleibt, kehren Otto und Agnes nach etwa einer Stunde zur Festwiese zurück und die Wettbewerbe werden fortgesetzt.



In der vierten Runde sind noch zwei Pfeile zu verschießen. Otto trifft zweimal nur die Scheibe, Barnulf den mittleren, dann den äußeren Ring, während Anna offensichtlich Nervenstärke zeigt und einmal den mittleren Ring und dann das Zentrum trifft. Die letzte Runde erreichen von den NSC daher nur Barnulf und Anna.

Und auch dort schneidet Anna besser ab. Barnulf trifft zwar zunächst ins Zentrum, verfehlt aber mit seinem zweiten Schuss und trifft mit dem letzten nur den Mittelring. Anna hingegen trifft mit dem ersten und letzten Pfeil den Mittelring, den zweiten setzt sie ins Zentrum.

Von den NSC hat daher Anna mit 171 Punkten am besten geschossen, Barnulf belegt mit 156 Punkten den zweiten und Otto mit 57 Punkten den dritten Platz. Belohnt wird jedoch nur die Siegerin, die reichlich Applaus, Wein und Speis erhält.

3.3.7 Die rätselhafte Frau



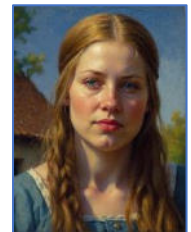
Eine Achtsamkeitsprobe (16+) lässt die Helden bemerken, dass Agnes abermals mit der Frau vom Vormittag spricht. Die beiden scheinen eine ernste Angelegenheit zu besprechen, sie wirken konzentriert. Vielleicht trägt die Dorfbewohnerin eine Bitte vor, denn Agnes schüttelt mehrmals den Kopf. Doch die Dorfbewohnerin bleibt hartnäckig und redet weiter auf sie ein, bis sie schließlich Erfolg hat. Agnes wiegt den Kopf hin und her, schürzt die Lippen, dann nickt sie zögerlich. Die Dorfbewohnerin lächelt, nickt ebenfalls, deutet eine Verbeugung an und wendet sich zum Gehen.

Gelingt die Achtsamkeitsprobe mit 31+, so fällt den Helden auf, dass das Gespräch eher an eine Verhandlung als an ein Bittgesuch erinnert. Die Dorfbewohnerin hat mehrere Male mit den Schultern gezuckt und Agnes' Reaktion abgewartet. Diese hob dann beschwichtigend die Hände und redete, als würde sie ein Gegenangebot machen.

Hintergrund: Agnes spricht hier mit Magda, der „Mittelsfrau“. Über Magda hat sie Räuber beauftragt, um die Hochzeitsfeier ernsthaft zu stören. Hartrad, der Anführer, will unbedingt ein persönliches Gespräch mit Agnes, um eine bessere Entlohnung herauszuschlagen. Magda überbringt diese Bitte und Agnes willigt schließlich ein, sich demnächst mit dem Anführer persönlich zu treffen.

Es ist möglich, dass die Helden herausfinden wollen, mit wem Agnes spricht. Hier bieten sich mehrere Optionen an:

1. Die Helden fragen Umstehende, mit wem sich Agnes unterhält. Einheimische werden direkt antworten, dass dies Magda sei, die Müllerin. Dabei wird man den Helden prüfende und belustigte Blicke zuwerfen. Auf weitere Nachfrage ist zu erfahren, dass Magda einen verruchten Ruf hat. Sie war einst Bäuerin, verlor jedoch bereits in jungen Jahren ihren Mann und konnte den Hof nicht allein bewirtschaften. Vor fünf Jahren zog sie dann zum alten Müller, lebte und arbeitete dort. Vor zweieinhalb Jahren starb auch er, möglicherweise an Altersschwäche. Einige zotige Bemerkungen unterstellen, dass Magda dem alten Zausel zu viel abverlangt hätte. Seitdem betreibt sie die Mühle und es wird gemunkelt, dass sie vor allem für Männer noch andere Dienste in ihrer Mühle anbietet.



Magda

2. Die Helden suchen direkt das Gespräch mit Magda. Sie wird wahrheitsgemäß sagen, dass sie die Müllerin ist. Zum Gespräch mit Agnes sagt sie lediglich, sie hätte nachgefragt, ob sie für die Hochzeitsfeier noch Mehl bräuchten.

3. Die Helden suchen das Gespräch mit Agnes. Agnes zeigt sich irritiert, befragt zu werden und nutzt Magdas zweifelhaften Leumund, um den Helden fleischliche Gelüste zu unterstellen. Sie wird also zunächst eher auf Angriff schalten. Falls es den Helden gelingen sollte, mit Agnes ein ruhiges Gespräch zu führen, so wird sie wahrheitsgemäß sagen, dass sie mit Magda, der Müllerin, gesprochen habe. Magda habe bessere Entlohnung für das Mahlgut zur Hochzeit verlangt, doch habe man sie bereits sehr gut bezahlt, weshalb Agnes im Interesse des jungen Brautpaares das Verlangen der Müllerin abgelehnt habe.

4. Die Helden folgen Magda. Dazu können mehrere Proben erforderlich sein: **Geländelauf**, falls sich die Helden durch die Menge drängen müssen, **Schleichen**, falls sie Magda heimlich folgen und **Verbergen**, falls sie in Magdas Nähe das Treffen mit Hartrad belauschen wollen. Magda steuert das Winzer Gasthaus an, das zu dieser Zeit verlassen und geschlossen ist. Sie wartet dort eine Weile, dann tritt aus dem Schatten der nahegelegenen Kirche ein Mann (Hartrad) hervor, der jedoch gleich wieder in den Schatten des Gasthauses eintaucht. Mittels Achtsamkeit (11+) lässt sich erkennen, dass die Statur eher auf einen Mann verweist, ab 16+ lässt sich erkennen, dass die Person sich in einen Umhang mit Pelzbesatz (im Sommer!) hüllt. Ab 31+ kann der Pelzbesatz als Fuchspelz identifiziert werden und mit 60+ erkennt man, dass es tatsächlich ein Mann ist (vor allem, wenn der Held noch die Stimme hört), dessen Fuchsumhang schäbig und abgetragen ist und er an seinem rechten Stiefel ein Stiefelmesser trägt. Falls Hartrad und Magda keinen Verdacht schöpfen, wird Hartrad flüstern: „Und? Was hat sie gesagt?“ Daraufhin entgegnet Magda: „Sie ist bereit, sich mit dir zu treffen. Du sollst dich nach der Hochzeit unter die Gratulanten mischen und zur Burg kommen.“ Dann ist eine Art glucksendes Lachen zu vernehmen und Hartrad macht sich davon. [Falls ihm die Helden folgen, können sie schon jetzt zum Unterschlupf gelangen.]

3.3.8 Rolandritt



Als der letzte Wettbewerb stattfindet, hat sich die Stimmung wieder etwas aufgehellt. Es nehmen insgesamt sieben NSC am Rolandritt teil: Karl, Balder, Holdmann, Brando, Sepp, Friedrek und Otto. Jeder Reiter darf dreimal auf den Roland anreiten, wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Jeder Reiter legt pro Rolandritt folgende Proben ab:

- Reiten, bestimmt die maximale Würfelzahl für die Stangenwaffenprobe (Gleiche dürfen addiert werden),
- Stangenwaffe, bestimmt Treffergüte und Siegpunkte (jede Gleiche erhöht das Gesamtergebnis um 1),
- Reiten, bestimmt, ob der Reiter vom Sack getroffen wird.

Die Tabellen zeigen die drei Proben und ihre Wirkungen:

Reiten (Siebwurf)		Stangenwaffe (Kaskadenwurf)			Reiten (Einzelwurf)		
Probe	Würfelzahl	Probe	Wirkung	SP	Probe	Wirkung	SP
L1!	0 (2leV)	L1!	verkantet und gestürzt: 2sV	0	L1!	schwer gestürzt: 2 schwere Verletzungen (sV)	-3
1!	0 (1leV)	1!	verkantet: 1sV	0	1!	gestürzt: 1sV	-3
2-3	0	2-3	Roland verfehlt	0	2-3	Sacktreffer: in Asche vom Pferd geworfen	-3
4-6	1	4-6	Roland gestreift	0	4-6	Sacktreffer: mit Asche bedeckt	-2
7-10	2	7-10	Roland getroffen	1	7-10	Sacktreffer	-1
11-15	3	11-15	Roland kunstvoll getroffen	2	11+	ausgewichen	+/-0
16-30	4	16+	Roland perfekt getroffen	3			
31-59	5	pro zusätzl. Würfel der Würfelgruppe (max. Verdopplung der SP möglich)		+1			
60+	6						

Die Teilnehmer und ihre Ergebnisse:

Name	Reiten	Stangenw.	1. Antritt			2. Antritt			3. Antritt			Gesamt
Karl	11 (4W12)	7 (4W8)	3W	2	-	3W	1	☹-3!!	4W	2	-	2 (1sV)
Balder	9 (4W12)	7 (4W8)	2W	1	-	4W	2	-	1!	-	-	3 (1leV)
Holdmann	9 (3W12)	7 (4W8)	2W	1	☹-1	3W	1	☹-1	2W	0!!		0 (1sV)
Brando	10 (4W12)	11 (4W12)	3W	2	-	3W	1	-	4W	3	☹-1	5
Sepp	11 (4W12)	11 (4W12)	3W	3	☹-1	3W	1	-	3W	3	0	6
Friedrek	18 (5W20)	12 (4W20)	5W	3	-	4W	3	-	4W	3	-	9
Otto	16 (4W20)	12 (4W20)	4W	3	-	4W	3	-	4W	3	☹-1	8

Unabhängig davon, ob einer der Helden den Rolandritt gewinnt, wird Agnes Friedrek einen „Siegerkuss“ für die tollen Reitkünste geben. Sie ist auch während des Reitens ganz entzückt und behauptet, er habe mindestens zwei Siegpunkte mehr verdient.

Während Ottos Rolandritt am Schluss setzt schließlich doch noch Regen ein, der an Intensität zunimmt. Als ein Blitz über den Himmel zuckt und es kurz darauf donnert, blicken einige Zuschauer erschrocken nach oben. **Agnes hingegen wirkt zufrieden.** (Achtsamkeit oder Menschenkenntnis +16)

3.4 Die Hochzeit

Zur großen Erleichterung fast aller startet der 4. Augustus regenfrei. Gelegentlich ziehen noch ein paar Wölkchen über den Himmel, doch die Sonne lässt in der Frühe die von der Nacht noch regennassen Wiesen und Wälder dampfen.

Bischof Heinrich ist gutgelaunt und freut sich aufrichtig, den jungen Leuten helfen zu können.

Minna liegt noch darnieder und Agnes besteht zunächst darauf, dass sie heute noch im Bett bleibt. Darüber ist Minna überhaupt nicht erfreut. Sie möchte bei der Hochzeit dabei sein, was sich auch Heidelind wünscht. Ohne ihre kleine Schwester ist die Feier nicht komplett. Heidelind nimmt sich trotz Hochzeit die Zeit für ein Gespräch mit Arminius, der Minnas Verletzung gut versorgt hat. Er hat keine Einwände; Minna könne an der Hochzeit teilnehmen, sie dürfe nur nicht toben oder tanzen. Er bietet an, Minna auch heute noch zu begleiten, doch Agnes meint, das sei nicht nötig. Sie kümmert sich direkt um den Verbandwechsel.



Belladonna

Dabei wird sie Minna Belladonna (Tollkirsche) verabreichen, was zu folgenden Vergiftungserscheinungen führt: trockener Mund, erweiterte Pupillen, Sehstörungen und Fieber.



3.4.1 Die Zeremonie

Die Festwiese zu Füßen der Burg ist voller Besucher. In den Bäumen zwitschern die Vögel, Bienen summen vorbei, im Hintergrund rauscht die Donau. Bischof Heinrich räuspert sich und Ihr müsst zugeben, dass er eine weihevollere Stimmung verbreitet, wie er vor dem Volk steht, ein wenig in sich versunken. Sonnenstrahlen fallen schräg auf ihn herab und verleihen dem Ganzen eine fast ätherische Stimmung. Am Rande der Menge macht Gregorius wilde Zeichen zu den Spielleuten, die daraufhin so etwa wie Kirchenmusik zum Besten geben. Da nähern sich die Brautleute, beide sind mit Blumenkränzen im Haar geschmückt. Minna läuft an Heidelinds Seite und hält ihre Hand. Die Bewohner der Burg folgen gemessenen Schrittes mit fröhlichen Gesichtern. Schließlich beginnt die Trauungszeremonie und Bischof Heinrich ist in seinem Element. Nach einiger Zeit heißt er Otto und Heidelind zu ihm zu kommen. Er führt ihre Hände zusammen und Otto streift Heidelind einen Ring über den Ringfinger. Bischof Heinrich hebt beide Hände zum Segen, da setzen die Spielleute mit lauter Musik ein. Bischof Heinrich blinzelt kurz, wirkt etwas irritiert, fasst sich dann aber und spendet den Segen. Das Volk jubelt, Blumenblüten werden in die Luft geworfen und Mingard, Ferlaus und Rosi verteilen Brot mit Öl und Salz an die Festgesellschaft. Minna steht an einem Tisch und trinkt mit großen Schlucken aus einem Krug. Fast nahtlos geht die Zeremonie in fröhliches Feiern über. Zur Musik der Spielleute wird munter getanzt, die Krüge werden auf das Brautpaar erhoben und Gelächter ist überall zu hören.

Zur musikalischen Untermalung der Hochzeitszeremonie kann der Meister neben Soundtale auch mittelalterliche Musik einspielen, so eignen sich bspw. einige Lieder von **Ougenweide** sehr gut:

Zur Trauung selbst: **Ave Maria, Terra sinus aperit.**

Nach der Trauung zur Feier: **Ronde, Gaudete, Tourdion, Totus Floreo, Es Stount Ein Frouwe Alle**

Am Tag nach der Hochzeit: **Kommt Ihr Jungfern Helft**

Kulinarisch sind hervorzuheben: die von Heidelind gebackenen Rosinenschnecken, eine von Mingard und Rosi gebackene Hochzeitstorte mit Birnen und Quark nach einem Rezept der Hildegard von Bingen und der von Dalbert zubereitete Birnenpudding mit Weißwein, Zimt und Zucker. Außerdem hat Dalbert noch Früchte mit Honig-Met-Sahne und Pfefferkirchen mit Rotwein beigesteuert, sehr zur Freude von Bischof Heinrich.

Heidelinds Rosinenschnecken munden tatsächlich hervorragend, insofern dürfte es die Helden etwas verwundern, wenn sie Zeuge werden, wie Agnes in eine Schnecke beißt, das Gesicht verzieht und sie dann mit den Worten „Das ist ja völlig ungenießbar!“ an einen Hund verfüttert, der sichtlich erfreut ist.

Bedauerlicherweise geht es Minna wieder schlecht: Sie trinkt ständig, was die Helden mit Achtsamkeit (11+) bemerken können. Schließlich fallen auch ihre vergrößerten Pupillen auf. Minna fängt an zu taumeln, blickt ins Leere und scheint fiebrig zu sein. Arminius versucht, sich die Sorge nicht anmerken zu lassen, lässt Minna aber sofort in die Burg bringen, wo er sich mit Bertas Hilfe um sie kümmert – falls es die Helden nicht tun.

Zur Mittagsstunde hin wird **Birk** eine Artistennummer darbieten. Er wird mit Bällen und Feuer jonglieren, dabei Späße machen und das Publikum zum Lachen bringen. Die Spielleute Minne, Rissa, Wulff und Olaf spielen danach zum gemeinschaftlichen Tanz auf. Die Musik ist sehr eingängig und kommt beim Volk gut an. Fast jeder schließt sich dem Tanz an und auch die Helden müssen mitmachen (Tanzen-Prob). Mit Hochrufen und Applaus verabschieden die Dorfbewohner die Brautleute, die mit den engeren Hochzeitsgästen und den Spielleuten zur Burg ziehen.

Dort wird dann ein ausgiebiges Festmahl aufgetischt, das die Spielleute ebenfalls mit Musik untermalen. In Essenspausen wird getanzt und gesungen und auch hier führt Birk einige Gaukeleien vor.

4 Verdächtiges: Eine Zusammenfassung

Bis zu diesem Zeitpunkt gibt es bereits einige Ereignisse, die den Helden verdächtig erscheinen könnten:

- Priester Rudolfs Leiden sind auf Unverträglichkeiten oder Vergiftungen zurückzuführen.
- Sein von Agnes zubereiteter „Heiltee“ enthält Eibennadeln und Eisenhut.
- Kurz vor dem Unglück beim Bogenschießen spielten Minna und Agnes mit dem Ball.
- Agnes war erkennbar nervös beim Schildern des Unfallhergangs.
- Agnes kümmert sich um Minnas Verletzung und später leidet Minna an Vergiftungserscheinungen.
- Ein Heilkundiger kann Minnas Symptome auf Belladonna zurückführen.
- In Agnes' Kräuterhütte sind unter anderem Eibenzweige, Eisenhut und Tollkirschen zu finden.
- Agnes lobt überschwänglich Friedreks Reitkünste und gibt ihm einen Siegerkuss.
- Agnes lästert über Heidelinds Rosinenschnecken und verfüttert sie an die Hunde.
- Agnes bespricht zweimal mit einer Dorfbewohnerin eine anscheinend ernste Angelegenheit.

Um die Spannung möglichst lange zu halten, können einige dieser Hinweise auch anders erklärt werden, z.B. dass die Kräuter durchaus übliche Heilkräuter sein können, viele sich Zutritt zur Kräuterhütte verschaffen können, Agnes sich gut um das Gesinde kümmere (vor allem Friedrek, den sie als Waisen aus dem Kloster geholt hatte) usw. Auch können andere Verdächtige ins Spiel kommen: Neben den Spielleuten und Gaukler Birk könnte auch Arminius verdächtig sein.

[Tatsächlich ist **Arminius** ein äußerst belesener Mönch, der nicht nur viele philosophische Werke, sondern auch zahlreiche wissenschaftliche Bücher gelesen hat. Seine Erkenntnisse lassen ihn oft daran zweifeln, ob die Kirche den rechten Weg beschreitet. Viele Dispute mit seinem Abt, bei denen sich Arminius' geistige Überlegenheit gezeigt hat, haben ihm die Erlaubnis seines Abts eingebracht, durch die Lande zu ziehen, um sein Wissen zu mehren, praktisch anzuwenden und den Menschen zu helfen. Mag sein, dass der Meister ihm eine größere Rolle zuweist und er den Helden noch häufiger begegnen wird.]

5 Die Hochzeitsnacht

Während der Hochzeitsnacht kommt es zu drei Zwischenfällen:

5.1 Raubüberfall



Am Abend der Hochzeit soll Mangold die Reste des Festmahls mit einem Handkarren zu den Dorfbewohnern bringen. Dabei wird er überfallen und beraubt, kann jedoch Ursel, einen der Räuber, niederschlagen. Mangold kehrt mit blauem Auge zur Burg zurück und bringt Ursel mit. Er wird für die Nacht ins Verlies gesperrt.

Hintergrund: Tatsächlich wurden die Räuber von Agnes angestiftet; sie stachelte sie auf, der Burgherr würde ein Festmahl ausrichten, ohne sie einzuladen; die Speisen seien den Bauern gestohlen und sie sollten sie sich zurückholen. Damit der Gefangene davon nichts ausplaudern kann, wird er im Laufe des Tages von Agnes vergiftet.

5.2 Glockenläuten



Heidelind und Otto ziehen sich irgendwann zur Hochzeitsnacht zurück. Diese wird schon kurz darauf durch heftiges Läuten der Glocke der Burgkapelle gestört. Sobald die ersten Türen aufgerissen werden, ebbt das Läuten ab. Wenn die Helden nachschauen oder sich erkundigen, bleibt die Sache rätselhaft. Pfarrer Rudolf bestreitet, geläutet zu haben. Er sei zwar der Erste am Glockenstrang gewesen, habe dort jedoch niemand vorgefunden. Auch Herrin Agnes, die als Zweite vor Ort gewesen sei, hat niemanden gesehen.

Hintergrund: Auch hier ist Agnes verantwortlich. Sie ist zur Glocke geschlichen, um gezielt die Hochzeitsnacht des Brautpaares zu stören und die Burgleute zu verunsichern.

5.3 Ein Schrei

EP
1

Die Burg hat sich kaum beruhigt, als ein Schrei durch die Mauern gellt. Es klingt wie eine Frau, ist aber Ferlaus, der Küchenjunge. Er musste nachts zum Aborterker am Wehrgang hinter der Kapelle. Er behauptet, er habe vor der Aborttür Schritte gehört und sei, als er fertig war, auf etwas Weiches getreten. Im Kerzenlicht hat sich dann gezeigt, dass Ferlaus auf eine tote Katze getreten ist.

Hintergrund: Dieses war der dritte Streich. Agnes erscheint nicht zum „Tatort“, befindet sich aber auch nicht in ihrem Gemach. Sie ist in ihrer Kräuterhütte und versucht, das Katzenblut mithilfe von Kräutern von ihren Händen zu entfernen.

6 Ein Verhör

EP
2

Am nächsten Morgen herrscht Katerstimmung in der Burg. Sofern die Helden die Angelegenheit noch nicht aufgeklärt haben, bleibt rätselhaft, wer nachts die Glocke geläutet und eine tote Katze vorm Abort platziert hat.

Priester Rudolf, nicht mehr Zielscheibe von Agnes, ist klar auf dem Wege der Besserung. Er sitzt morgens noch reichlich blass im Rittersaal und nimmt etwas Brot und Wein zu sich.

Minnas Zustand gibt noch Anlass zur Sorge, auch wenn das Fieber bereits wieder zurückgeht. Heidelind und Otto haben entschieden, Arminius' Angebot anzunehmen und so kümmert er sich nun um Minna. Zofe Berta unterstützt ihn dabei. Es ist möglich, dass sich Arminius an Bischof Heinrich wendet, um ihm im Vertrauen zu berichten, dass Minna mit Tollkirschen vergiftet wurde. Es sei zwar denkbar, dass sie selbst welche gegessen habe, Arminius glaubt jedoch nicht so recht daran. Da er keine Beweise hat, will er als Fremder diesen Verdacht jedoch nicht laut äußern.

Mangolds Auge ist über Nacht etwas geschwollen, was ihm ein ziemlich verwegenes Aussehen gibt. Er genießt, dass sich Hadwig heute besonders um ihn kümmert und die insgeheim große Zuneigung der beiden zueinander tritt hier etwa deutlicher zutage.

Eine heikle Angelegenheit kann sich ergeben, wenn die Helden Agnes bereits jetzt klar im Visier haben. Je nachdem, wie sich die Helden hierbei verhalten, muss der Meister angemessene Reaktionen der Umwelt finden. Dabei ist zu beachten: Agnes ist die Mutter des Bräutigams und damit auch so etwas wie eine Burgherrin. Eine ausgesprochene Anschuldigung ist in jedem Fall ein Angriff auf die Ehre von Agnes und Otto, der nicht ignoriert werden kann. Um die Ehre zu retten, dürfte Otto der Aufforderung seiner Mutter folgen und den derart unvorsichtig gegen die höfische Etikette verstoßenden Helden zum Zweikampf auffordern. [Agnes hat dabei in ihren Augen nichts zu verlieren. Falls der Held stirbt, ist ihre Ehre wiederhergestellt. Falls Otto stirbt, hat sie freie Bahn für Friedrek.] Geschickter wäre es, mit Bischof Heinrich oder Heidelind über den Verdacht zu sprechen. Da Heidelind ständig unter Agnes Kritik steht und es ihr nie recht machen kann, wird sie ernsthaft darüber nachdenken und im vertraulichen Gespräch mit Otto auch die richtigen Worte finden.

Bleibt die Frage, was mit **Ursel** zu tun ist. Der Meister kann den Helden die Initiative überlassen und mit Ottos Erlaubnis können sie Ursel verhören. Falls die Helden in Verhören eher zurückhaltend oder ungeschickt sind, können sie morgens erfahren, dass Bischof Heinrich den Gefangenen seit Sonnenaufgang ins Gebet nimmt. Sollten die Helden dann schließlich das Verlies aufsuchen, ist Ursel schon seit Stunden im Gespräch mit Bischof Heinrich und wird **alles** gestehen gegen das Versprechen, dass man ihn in Ruhe lässt.

Das Verlies ist durch Metallgitter, die bis zur Gewölbedecke reichen in eine große und vier „Einzelzellen“ unterteilt. Ursel sitzt in einer der „Einzelzellen“. Zwei Fackeln spenden flackernd Licht.



Ursel

Ob durch Verhörmethoden oder durch Bischof Heinrich weichgekocht, Ursel ist schließlich bereit, sein Wissen preiszugeben. Viel ist es nicht:

„Wir sind zu dritt. Ich, die zwei andern, Hartrad und Huste.“ [„Tss, tss“, schnalzt Bischof Heinrich und Ursel blickt fast ängstlich zum Bischof hinüber. „Ich meine“, korrigiert er sich, „Die zwei andern, Hartrad, Huste und ich.“ Wieder ein Blick zu Bischof Heinrich, der nun gütig nickt.] „Es is drei Tage her“, er wackelt mit den fünf Fingern der rechten Hand. „Da kam der Hartrad mit dem Huste zu mir. Und der Huste hat gesacht, komm, Ursel. Wir ham was zu tun. Also, was mach ich? Ich lass alles stehn und liegn. War ja nich viel. Schippen kann der Olle eigentlich auch alleene. Also, ich mit, mit den beiden. Und dann sacht der Hartrad, dass er einen guten Auftrach hat. Mit genug Lohn für uns alle drei. Da hab ich mich aber gefreut. Ich mein, die wollten mich dabei ham. Sie brauchen mich, hat der Huste gesacht. Un um was geht's?, frach ich natürlich gleich. Man is ja neugierig. – Da is ordentlich was zu holen, anner Burg, sacht der Huste. Anner Burg?, sach ich. Ja, anner Burg, sacht der Huste. Aber ne Burg is ne Burg, sach ich. Wie willstn da rinkommen? Und da lachen die zwei und gucken mich an. Ganz leicht ist das, sacht der Huste. Wir ham nämlich dich, sacht der Hartrad. Haha. Ja, die ham nämlich mich. Und dann kommste inne Burg. Aber wie, das hamse noch nich gesacht. Also, was mach ich? Ich frach nochmal. Also, sach ich, wie komm wer denn jetzt inne Burg? Jaaa, sacht da der Huste. Da gibt's en ollen Kerl. Der hat den Schlüssel. Und wenn der in der Nacht zu dir kommt, Ursel, dann hauste ihm eine mit dem ollen Knüppel da über'n Schädel. Und da hat mir der Huste den Knüppel gegeben. Eener aus Eichenholz. Guter Knüppel. Und der Hartrad sacht: So machste das, mein Junge. Und dann war das abgemacht. Und wenne fertich bist, sacht der Huste. Dann bringste uns den Schlüssel. Klar, sach ich, bin ja nich blöd. Aber wo find ich euch, hab ich da gefragt.“ Ursel lächelt Euch nickend an. Er macht eine kleine Pause, um Euch Gelegenheit zu geben, seine Schlauheit zu erkennen. Dann fährt er fort: „Du kennst doch das alte Bergwerch. – Welches?, frach ich. Das im Norden? – Ja. Im Norden, sacht der Hartrad. Un dabei hat er so seltsam die Augen gerollt. Was weiß ich, warum. Vielleicht weil es so ein dolles Geheimnis is. – Und natürlich kenn ich die Bärenhöhle. Kenn mich ja aus. Ja, sach ich also. Kenn ich. – Siehste, sacht der Huste. Und dort bringste den Schlüssel hin. – Die werden jetzt wohl noch warten. Bin ja nich gekommen. Aber dafür kann ich nix. Konnt ja keiner wissen, dass der Olle nich gleich umfällt. Oder dass er sich wehrt. Hat mir auch keiner gesacht.“

Ursel kann den Weg zum Bergwerk beschreiben oder die Helden auch dorthin führen. Für ihn ist Hartrad der Anführer, er folgt aber auch Hustes Anweisungen. Dass Hartrad selbst einen Auftrag angenommen hat, hat Ursel wohl gehört, er kann sich aber nicht vorstellen, wer das sein könnte. Außerdem ist Drei die für ihn einzige Zahl oberhalb von Zwei. Die Räuber sind eigentlich fünf, doch die andern beiden kennt Ursel nicht, er nennt sie auch nur „die zwei andern“.

Hintergrund: Die Räuber wurden von Agnes über ihre „Mittelsfrau“ Magda angestiftet. Agnes hat Magda von der bevorstehenden Hochzeit erzählt und gesagt, der Burgherr würde ein Festmahl ausrichten. Das Essen dafür sei wie immer von den Bauern gestohlen, also von denjenigen, die von morgens bis abends arbeiten, so wie sie, Magda und die anderen Dorfbewohner. Aber wer sei nicht eingeladen? Die Bauern und Dörfler natürlich. Leute wie Magda. Doch sie könnten sich zurückholen, was eigentlich sowieso ihnen gehört. Dazu bräuchten sie nur den Schlüssel zur Burg. Und den könnten sie sich ganz einfach holen, wenn sie am Abend der Hochzeit Mangold überfallen würden. Magda sagt, sie kenne jemanden, der helfen könne. Sie erzählt ihrem „Freund“ Hartrad von der Sache und er ist interessiert. Allerdings verlangt er auch ein persönliches Treffen mit Agnes, da er über die Höhe der Entlohnung verhandeln will. Diese Bitte überbringt Magda am Vortag der Hochzeit, doch Agnes lehnt zunächst ab. Letztlich willigt sie aber ein, Hartrad am Tag nach der Hochzeit zu treffen. Er solle sich unter die Gratulanten mischen, die zur Burg kommen.

Da Hartrad ein misstrauischer Typ ist, vertraut er weder Magda noch Agnes, und so überfällt er Mangold nicht selbst, sondern er stiftet Ursel an, dies zu tun. Was dann ja auch prompt schiefgeht. Hartrad beobachtet den Überfall jedoch aus einem Versteck heraus. Nachdem Ursel von Mangold überwältigt wurde, holt Hartrad Huste und gemeinsam sichern sie zumindest die „Beute“, also die Essensreste vom Fest, und bringen sie zu ihrem Versteck, dem alten Bergwerk nordöstlich von Burg Winzer.

Ursels Schicksal ist Hartrad ziemlich gleichgültig, er wähnt sich sogar in einer guten Verhandlungsposition, da er selbst bislang gar nicht in Erscheinung getreten ist. Er will in jedem Fall zur Burg kommen.

Agnes weiß nicht, wer Mangold überfallen hat und sie weiß auch nicht, wieviel Ursel weiß. Um sicherzustellen, dass er nichts ausplaudern kann, will sie Ursel im Verlauf des Tages besuchen und ihm Wein bringen, den sie hochdosiert vergiftet hat.

Die Aufgabe sollte klar sein: Die Helden sollen die Räuber auffinden und sie zur Strecke bringen. Falls sie nicht selbst darauf kommen, wird Bischof Heinrich ihnen eröffnen, dass er dem Burgherrn seine Hilfe angeboten hat. Die neue Burgherrin ist auch immerhin bei Kaiser und Kaiserin aufgewachsen. Außerdem ist Heinrich der Meinung, dass etwas Abwechslung den Helden guttun wird. Und wenn man schon das Angenehme mit dem Nützlichen verbinden kann... Er ist schon gespannt, wie sie die Räuber besiegen werden. In der Zwischenzeit kann Dalbert noch ein paar Pfefferkirschen zubereiten.

7 Im Wald, da sind die Räuber

EP
3

Wann und wie die Helden die Räuberhöhle austräuchern, ist maßgeblich davon abhängig, wann sie sich dorthin auf den Weg machen. Da Ursel im Verlies einsitzen dürfte, hat der Meister vier Räuber zur Verfügung, die er den Helden als Gegner präsentieren kann. Hartrad hat vor, am Tag nach der Hochzeit am späten Nachmittag in der Burg zu erscheinen, um mit Agnes zu sprechen. Es kann also passieren, dass er beim Eintreffen der Helden nicht anwesend ist. In diesem Fall übernimmt Erik das Verhör Magdas.

Wenn sich die Helden nicht zum Bergwerk führen lassen, können sie der Beschreibung dennoch gut folgen. Wenn eine Erdkunde- oder Wildnislebenprobe (7+) gelingt, finden sie den direkten Weg zum Unterschlupf, der etwa 5 km entfernt ist.

7.1 Der Spähposten

Ein alter, schmaler Trampelpfad führt serpentinenartig einen Hügel hinauf. Schließlich geht der Pfad in eine grobe, steinerne Treppe über, an deren Rand ein Naturfels aufragt. Auf diesem „Spähfelsen“ steht eine Person mit Kapuzenumhang und grober Kleidung – etwa 15 Meter von den Helden entfernt. Der Mann hält einen Bogen gesenkt in seiner linken Hand, einen Pfeil in der rechten. Er wendet den Helden den Rücken zu und blickt gebannt auf eine Stelle am Boden hinter dem Felsen.



Von dort ist eine Männerstimme zu hören: „Sag, mit wem du geredet hast!“ Auf eine unverständliche Entgegnung ist die Männerstimme erneut zu hören: „Was? Ich versteh dich nicht! Sprich lauter, Weib!“ Dann ist ein lautes Klatschen zu hören, unmittelbar gefolgt von einem Schmerzensschrei. „Wenn du nicht reden willst, werde ich jedes einzelne Wort aus dir herausprügeln!“



Hartrad

Huste

Erik

Borne

Der „Wachtposten“ ist Huste. Er beobachtet Hartrad, der gerade Magda verhört [Oder Erik, falls Hartrad nicht da ist.] Magda kann oder will ihm keine Antwort geben und ihr drohen heftige Prügel.

Außerdem halten sich Erik und Borne im Unterschlupf auf. Sollte es zum Kampf kommen, sollte mindestens einem Räuber die Flucht in das Bergwerk gelingen.

Die Kampfwerte der Räuber sind solide, liegen bei 10-11 und 4W12, Hartrad hat einen FkW von 15 mit 4W20. Sie kämpfen vor allem mit Bögen, Dolchen und Holzknüppeln. Alle Räuber verfügen über 4 Lebenskreise.

Die Helden können versuchen, durch Schleichen näher heranzukommen, um dann gleichzeitig mehrere Gegner anzugreifen. Sie können auch zunächst Huste per Fernkampfangriff ausschalten, was wahrscheinlich direkt in ein offenes Gefecht mündet. Machen die Helden auf sich aufmerksam, wird Huste sofort schießen, immerhin war er als Wache unaufmerksam und muss mit Strafe durch Hartrad rechnen.

7.2 Das Bergwerk

Vor dem Eingang zum Bergwerk sind die verkohlten Reste eines Lagerfeuers vorhanden. Da die Räuber beim Auftauchen der Helden wahrscheinlich direkt in den Kampf stürmen oder die Flucht ins Bergwerk antreten, liegen ein paar Essensreste im Dreck herum, die eilig fallengelassen wurden: Rosinenschnecken, zwei Pfefferkirschen und Wein.

Das Bergwerk selbst ist schon lange verlassen.



Der Tunnel ins Innere ist etwa 1 Meter breit, leicht ansteigend und unregelmäßig hoch, meist jedoch um die 1,8 Meter. In regelmäßigen Abständen wird er durch schwere Holzbalken abgestützt und auf dem Boden verlaufen hölzerne Schienen. Die Helden können zu Beginn des Tunnels beiderseitig kleine mit groben Holzplanken belegte Nischen ausmachen. Beim Vorwärtsgen hören sie schließlich ein gewaltiges Rumpeln von vorne, das bedrohlich schnell näherkommt: Ein Räuber hat eine beladene Lore (Hunt) in Richtung Helden geschickt, Rettung kann einzig die Flucht in eine Nische bieten (Proben auf **Reaktion** und **Schnelligkeit** oder **Geländelauf**).

In den Nischen befinden sich runde Öffnungen zu Schächten, die momentan mit Holzplanken abgedeckt sind. Die Schächte führen zu den darunterliegenden Tiefen und dienen dem Abtransport von Abraum und Erz. An der Decke über den Schächten sind noch Aufhängungen für Seilrollen vorhanden. Diese könnten teilweise sogar noch funktionstüchtig sein. Wieviel Gewicht sie noch zu tragen vermögen, könnte ein Test ergeben.

Am Ende des Eingangstunnels vergrößert sich der Stollen zu einem runden „Raum“, in dem sich die Räuber um Hartrad fast häuslich eingerichtet haben. Es gibt zwei Fackelhalterungen an den Wänden, grobe Strohlager, ein Hunt wird als Tisch genutzt (seine Rollen sind mit Steinen verkeilt und Holzplanken liegen über der Öffnung). Reste des Festmahls aus Burg Winzer können hier ebenfalls gefunden werden.

In der Nische angekommen, rumpelt die Lore vorbei und zerschellt dann krachend an der Wand, Trümmer fliegen durch die Gegend, der Boden wackelt, Staub und Steine fallen herab. Plötzlich bricht der Holzboden unter den Helden und sie stürzen in finstere Tiefe. Die Helden schlagen beim Fallen gegen die steinernen Wände des Schachts und ziehen sich üble Verletzungen zu. Schließlich landen sie in kaltem Wasser, tauchen unter und müssen versuchen, wieder an die Oberfläche zu kommen.

Sobald das gelungen ist, hören sie über sich ein Rumpeln und kleine Steine plitschen neben ihnen ins Wasser; das Rumpeln lässt jedoch auf schwere Brocken schließen. Mit lautem Krachen verkanten sich einige große Steine im Schacht über den Helden und es wird zur Finsternis auch noch totenstill. Gelegentlich rieseln Sand und kleine Steine von oben herab. Es ist absolut finster, Fackeln oder Kienspäne sind nass und lassen sich nur mit **Wildnisleben**-Probe 16+ entzünden.

Die Helden können etwa 80 cm über der Wasseroberfläche den Boden des Gangs erreichen (**Klettern**).

Von dort werden sie bald feststellen, dass nur der Weg über die Treppe ins Wasser ein Ausweg sein kann.

Der darunter liegende Gang ist zwar geflutet, besitzt jedoch einige Luftblasen unter der Decke, sodass die Helden nicht ertrinken müssen.



Silbererz



Bergbauhunt



Unschlittlampe

Im unteren Gang können die Helden einen Klumpen von etwa 10 kg Silbererz in der Lore unter Wasser finden [für den Klumpen aus Blei und Silber wird ihnen ein Schmied 10 Silberpfennig bieten]. Der Gang steigt an, sodass die Helden irgendwann wieder aus dem Wasser auftauchen können. In einem nicht überfluteten Teil des Ganges steht eine alte Kiste, in der die Helden einige Kienspäne und eine Unschlittlampe aus Ton finden können. Die Lampe enthält noch etwas Talg (Unschlitt) und einen Docht.

Der Ausweg ist am Gangende eine alte Holzleiter in einen höheren Gang, von dem aus dann eine lange steinerne Treppe nach oben führt. Die Treppe ist jedoch durch einen Einbruch mit Steinen versperrt, links davon ist eine schmale Öffnung, aus der ein leichter Luftzug weht und durch die man sich zwängen könnte. Man gelangt dann in eine natürliche Höhle, die sehr eng ist und zunächst waagrecht, dann aber nach unten führt. Nach unten wird die Höhle breiter, der Luftzug stärker.



Ausweg aus der Höhle

Schließlich gelangt man in eine breite mit Wasser gefüllte Höhle, die südöstlich von Burg Winzer ins Freie führt. Für den Weg durch die natürliche Höhle sind einige **Kletter**proben erforderlich, ggf. auch **Schwimm**proben. Der eigentliche Ausgang aus der Höhle sieht von außen ziemlich unspektakulär aus, so, als wäre im Felsen eine kleine Spalte und dahinter hätte sich etwas Regenwasser gesammelt.

Tatsächlich besteht eine unterirdische Verbindung zwischen Felshöhle und Donau. Der Weg am Donauufer führt zwischen Donau und Felshöhle hindurch. Um zurück zu Burg Winzer zu gelangen, müssen sich die Helden nach rechts wenden. Die Burg liegt dann nordwestlich.

8 Ein Schurke zu Gast



Zurück auf Burg Winzer stellen die Helden fest, dass eine Reihe von Besuchern darauf wartet, Otto von Grüenthal und seiner Frau Heidelind mit Geschenken zu gratulieren. Unter diesen wird auch Hartrad sein, evtl. wird sich mindestens ein weiterer Räuber in der Nähe, vielleicht im Burghof aufhalten. Hartrad wähnt die Helden tot, erschlagen von Gestein oder ertrunken im Wasser des Stollens. Als Geschenk bringt er fünf Weinkrüge mit, die er allerdings vom erbeuteten Wein des Festmahls abgezweigt und mit Wasser und Pisse „verdünnt“ hat. Der Fortgang ist von verschiedenen Faktoren abhängig:

1. Kennt Hartrad die Helden von Angesicht? Wenn er sie erkennt, wird ihn das alarmieren. Er wird versuchen, seinen Besuch abzukürzen, Agnes zu sprechen und dann schnellstmöglich zu verschwinden.
2. Findet das Gespräch zwischen Hartrad und Agnes statt? Falls ja, könnte es den Helden gelingen, dieses Gespräch zu belauschen oder sogar Otto oder Heidelind so zu „postieren“, dass auch diese das Gespräch mithören können. Hartrad wird im Gespräch eine höhere Belohnung verlangen, da der Überfall auf Mangold nicht so einfach war, wie Agnes behauptet habe. Agnes wird entgegenen, dass sich die „Räuber“ als weitaus unfähiger erwiesen hätten als angepriesen. Sie habe sogar dafür sorgen müssen, dass der Gefangene nichts ausplaudert. Bevor Hartrad noch irgendetwas unternimmt, verlangt er eine Bezahlung, was Agnes zunächst ablehnt, da er ja noch rein gar nichts geleistet habe. Schließlich stimmt sie zu und gibt ihm 12 Silberpfennige. Hartrad nimmt den Münzbeutel, deutet eine Verbeugung an und sagt, er könne sich auch noch eine andere Entlohnung vorstellen. Agnes scheint nicht abgeneigt, denn sie entgegnet, dass er dafür aber zunächst mal etwas zu leisten habe.
3. Ist Magda zugegen, vielleicht sogar als Gefangene? Da Magda die Mittelsfrau ist, stellt sie eine potentielle Gefahr für Agnes dar. Hier könnte es ebenfalls zu einem Gespräch kommen, bspw. könnte Magda im Verlies eingesperrt sein. Falls es den Helden gelingt, Otto dazu zu bewegen, sich in einer benachbarten Zelle zu verbergen, könnte Otto das Gespräch - bei düsterem Fackelschein unerkant - mithören, womit Agnes überführt wäre.
4. Lebt Huste noch? Agnes' Plan, Huste mit vergiftetem Wein auszuschalten, kann ein weiteres Ereignis darstellen. Möglicherweise können ihm die Helden das Leben retten oder mit seiner Hilfe Agnes überführen.

9 Das Ende des Abenteuers

Im Verlauf dieses Abenteuers gab es im Wesentlichen zwei Aufgaben: „Rettung“ der Hochzeit und die Beseitigung der Räuberbande. Die „Hochzeit-Aufgabe“ wird durch Bischof Heinrich erledigt und die Räuber beseitigen die Helden – im Auftrage Heinrichs – hoffentlich ohne größeren Schaden zu erleiden oder anzurichten.

Im Umfeld der Räuberbande spielen jedoch weitere Figuren eine Rolle: Magda als Mittelsfrau und Agnes als Anstifterin. Ob es den Helden auch hier gelingt, Licht ins Dunkel zu bringen, ist offen, deshalb kann das Abenteuer auf mehrere Arten enden:

Im besten Falle endet es mit der **Ausschaltung der Räuber und der Entlarvung von Agnes**.

Otto verstößt dann seine Mutter: Sie soll vor Anbruch des nächsten Tages von der Burg verschwunden sein und nie wieder vor seine Augen treten. Agnes „spuckt Gift und Galle“, sie beschimpft Otto als Nichtsnutz: „Du bist ein Taugenichts, genau wie dein Vater. Wärs du doch nur ein bisschen wie dein Bruder Friedrek. Friedrek sollte Burgherr sein!“ Otto ist überrascht und fragt: „Warum hast du mir nie gesagt, dass ich einen Bruder habe?“ Agnes entfernt sich zeternd, während Otto das Gespräch mit Friedrek sucht, der ebenfalls überrascht ist. Otto bietet ihm an, weiterhin als Marschall auf der Burg zu bleiben, doch dieser ist noch unentschlossen. Ottos Dank ist Bischof Heinrich und den Helden gewiss.

Falls lediglich **die Räuber überwältigt** wurden, bedankt sich Otto bei Bischof Heinrich für die Rettung der Hochzeit und die Unterstützung im Kampf gegen die Räuber. Er versichert seinen ewigen Dank. Die Helden sollten erkennen, dass sie hier einen Freund gewonnen haben.

Falls einige **der Räuber noch flüchtig** sind, bedankt sich Otto dennoch bei Bischof Heinrich für die Unterstützung. Er sagt, dass er die Angelegenheit weiter verfolgen werde. Auch hier ist Otto von Grüenthal den Helden zugeneigt und wird ihre Hilfe nicht vergessen.

Darüber hinaus sind weitere Möglichkeiten denkbar, und der Meister wird sicherlich angemessene Reaktionen der Beteiligten finden.

Wenn die Hochzeit planmäßig am 4.8. stattfindet und die Helden die Räuberhöhle am 5.8. besuchen und ausgeräuchern, kehren sie vermutlich auch im Verlauf dieses Tages zur Burg zurück. Bischof Heinrich wird dann in jedem Fall noch die Nacht in der Burg verbringen und erst am Morgen des 6.8. weiterreisen wollen.

Wie immer sollte der Meister jedem Helden ein bis zwei Gratislernwürfe gewähren.

Bischof Heinrich mit Gefolge

Heinrich von Berg, Bischof von Würzburg ist der aktuelle Herr der Helden. Er wird begleitet von seinem Gehilfen Gregorius und seinem Koch Dalbert. Dalberts Kochkünste sind überschaubar, aber Bischof Heinrich liebt seine Spezialitäten: Birnenpuding mit Weißwein, Zimt und Zucker, Früchte mit Honig-Met-Sahne und Pfefferkirchen mit Rotwein. Dafür sieht er es Dalbert nach, dass dieser gerne zotige Lieder schmettert.



Bischof Heinrich III.
von Berg

Gregorius

Dalbert

Heidelind und Minna von Sankt Georgen

Heidelind (16) und Minna (7) stammen aus Sankt Georgen am Attersee. Sie wuchsen jedoch hauptsächlich am Kaiserhof auf. Ihre Mutter Sieglind starb bei Minnas Geburt (1185) und ihr Vater Roderich starb 1186 beim Angriff auf Cremona. Heinrich VI., damals noch König, und Anführer des Heerzugs, bei dem Roderich starb, erfuhr vom Schicksal der beiden Waisen.

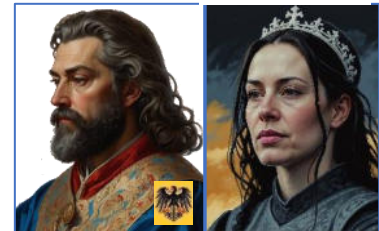
Konstanze, seine Frau, nahm sich der beiden an und holte sie zur Erziehung an den Kaiserhof.



Heidelind
von St. Georgen

Minna
von St. Georgen

Kaiser Heinrich VI. wurde von Hofkaplan Gottfried von Viterbo unterrichtet. Er kann lesen und schreiben, beherrscht Latein und interessiert sich für philosophische Studien. In der Pfalz Hagenau unterhält er eine Bibliothek. Die Dichter Friedrich von Hausen, Bligger von Steinach und Bernger von Horheim sind oft im Umfeld des Kaisers anzutreffen. Konstanze ist die Tochter von König Roger II. von Sizilien.



Heinrich VI.
Kaiser

Konstanze
Kaiserin

Geleucht, Lichtmittel des Bergmanns

Kienspäne sind vierkantig oder flach gespaltene Stücke unterschiedlicher Länge aus harzreichem Holz, vorwiegend hergestellt aus Kiefer, Fichte, Faulbau, Lärche und Kirschbaum. Ein Kienspan ist etwa 15 bis 20 cm lang und wird ähnlich wie einfaches Feuerholz angezündet. Kienspäne brennen kontrollierbar innerhalb von etwa 20 Minuten ab. Wird das Holzstück nicht in einem bestimmten Winkel gehalten, fängt die Flamme an, unruhig zu flackern. Als Lichtquelle werden Kienspäne oft zwischen den Zähnen getragen, um beide Hände frei zu haben.¹

Die **Unschlittlampe** aus Ton nutzt Talg (Unschlitt) als Brennmaterial. Der Talg wird durch das Schmelzen von Rind- oder Hammelschlachtteilen gewonnen. In die Dochtmulde legt man den Docht aus Pflanzenfasern, meist Flachs. Zum Transport hat die Lampe eine Griffülle. Durch die offene Flamme besteht im Bergbau die Gefahr der Schlagwetterexplosion.

Schlagwetter bezeichnet ein Gasgemisch aus Methan und Luft, das vor allem beim Kohleabbau auftritt. Gas sammelt sich an und vermischt sich mit der Luft im Stollen. Es erschwert das Atmen und kann Beklemmungen hervorrufen. Bei einer gewissen Gaskonzentration ist Schlagwetter explosionsfähig. „Wetter“ mit einer Methankonzentration über 14% zünden normalerweise nicht mehr und löschen stattdessen offene Flammen aus.²

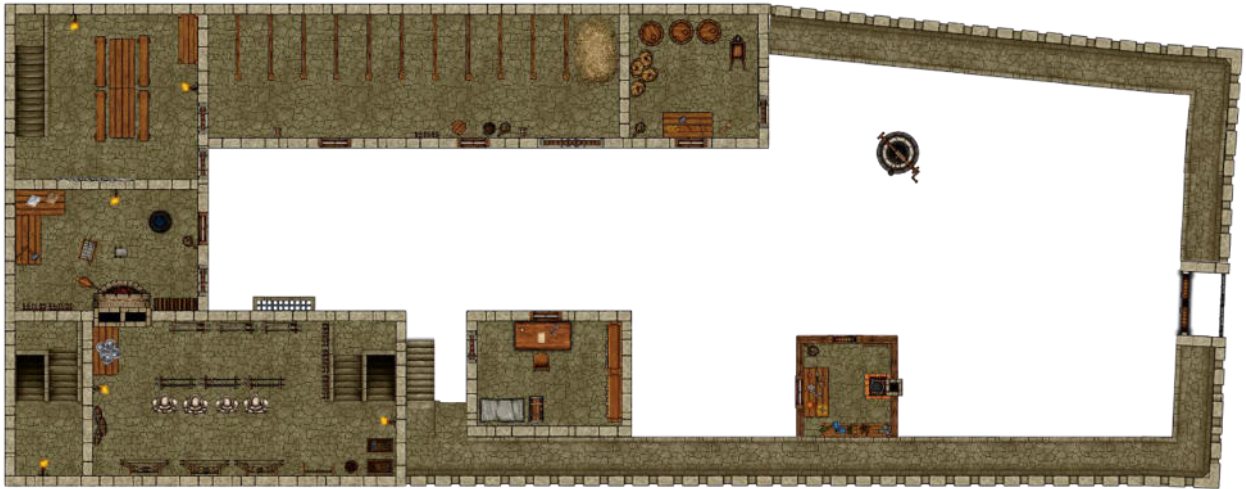


Unschlittlampe

¹ Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Kienspan>

² Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Schlagwetter>

Burg Winzer
Erdgeschoß



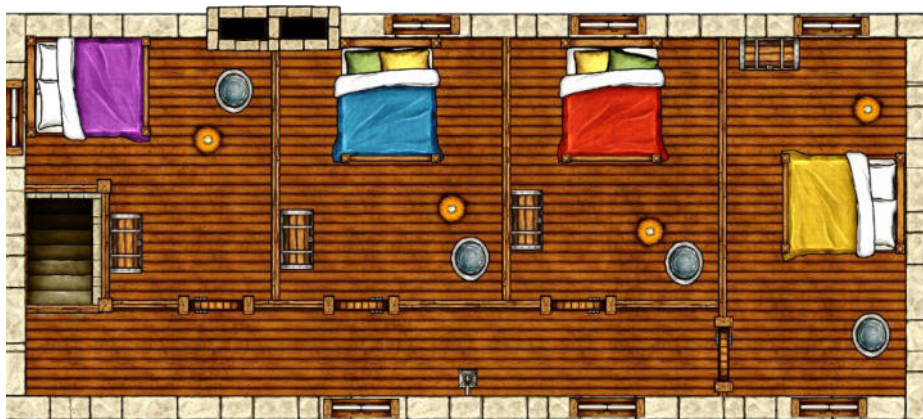
1. Obergeschoß



2. Obergeschoß



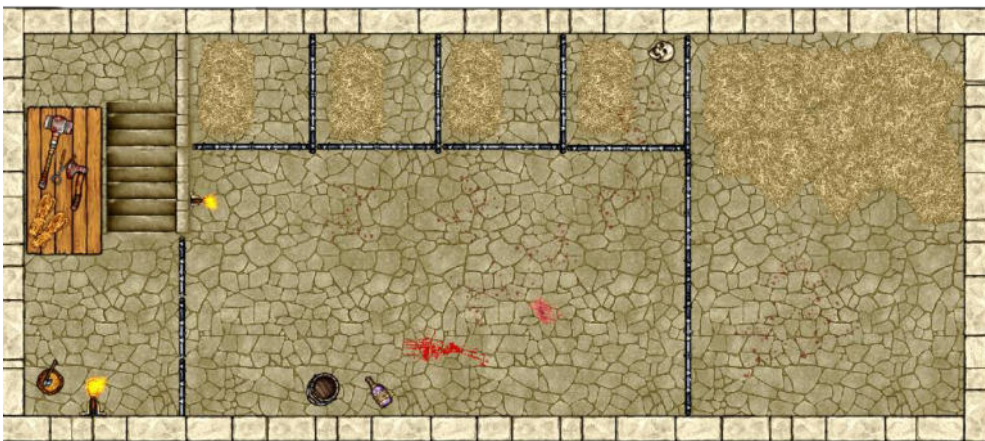
3. Obergeschoß



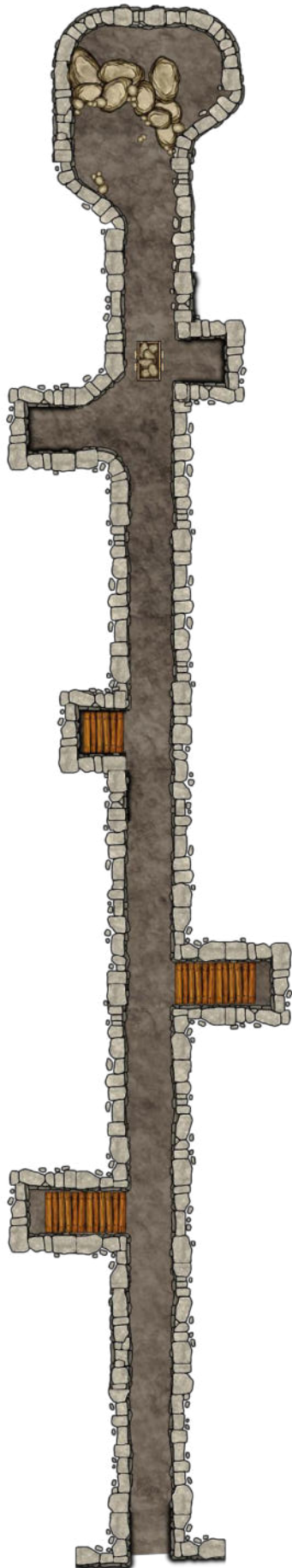
Küche (1. UG)



Verlies (2. UG)



Stollen in Eingangsebene



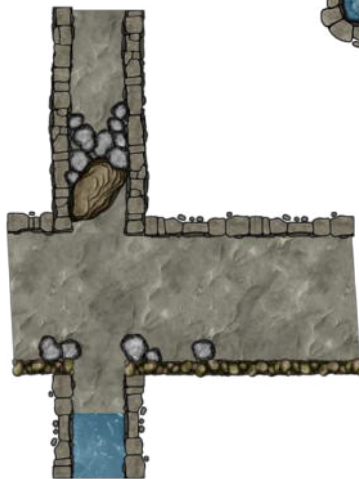
1. Tiefe



2. Tiefe



Seitenansicht



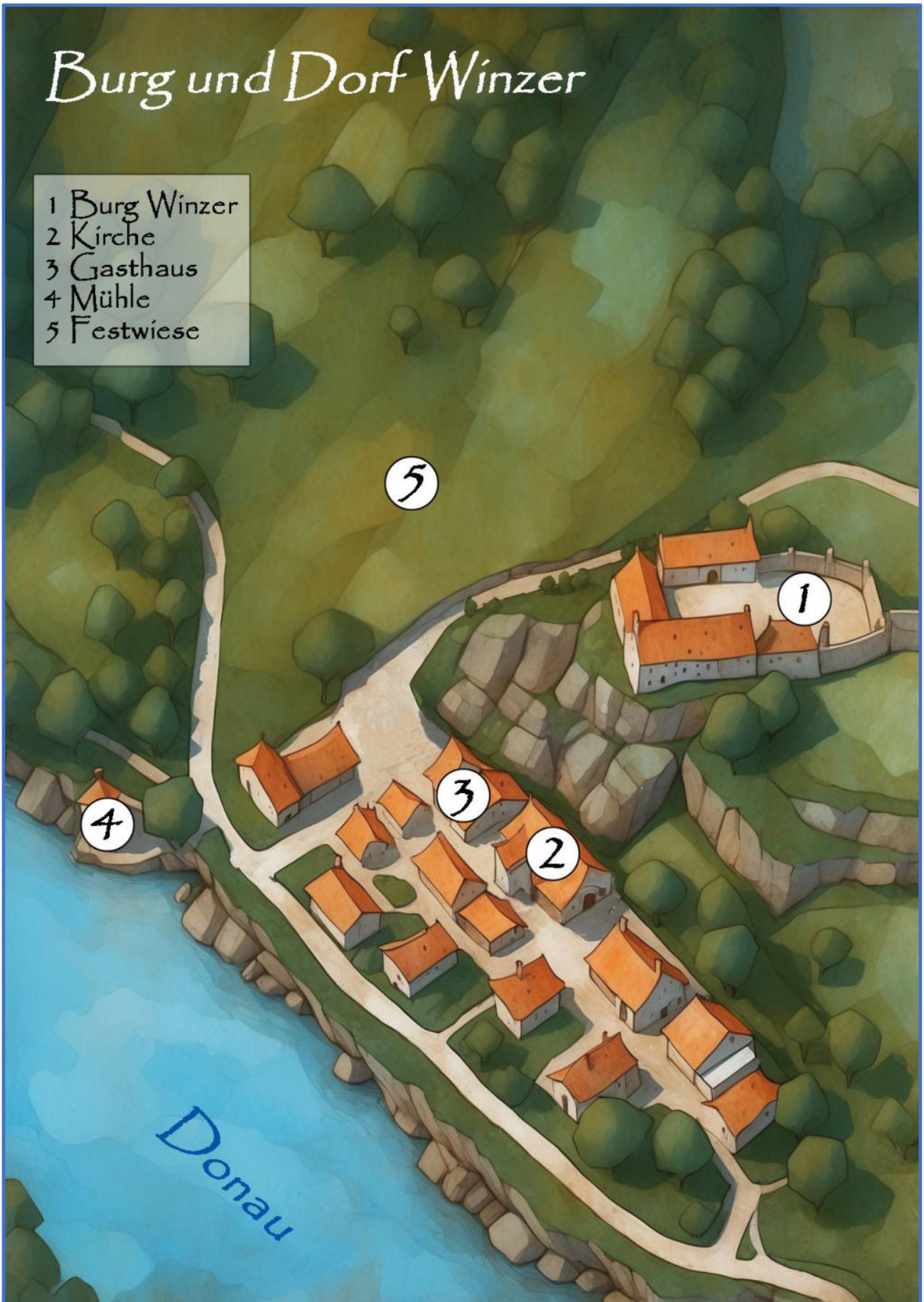


Burg und Dorf Winzer



Burg und Dorf Winzer

- 1 Burg Winzer
- 2 Kirche
- 3 Gasthaus
- 4 Mühle
- 5 Festwiese



Wappen des Heiligen Reiches:
David Liuzzo, Attribution, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=11197948>
Würzburger Wappen:
Von Eigenes Werk, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1217707>



Hochzeitsnacht - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer
© 2024 von [Andreas Hinrichs](#), lizenziert unter [CC BY-NC-SA 4.0](#)

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

Die Nutzung für den privaten Gebrauch ist kostenfrei.
Weitergabe und Bearbeitung sind gestattet, die Nennung des Urhebers und eine Verlinkung zur Originalquelle
und zur Lizenz müssen erfolgen.

Die Weitergabe von Bearbeitungen muss unter der gleichen oder einer vergleichbaren Lizenz erfolgen.
Eine kommerzielle Nutzung ist nicht gestattet.

Kontaktinformationen

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

