

1192 - Ritterkampagne

Teufeleien



Abenteuer 18



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)	♁			

Inhalt

1	An- und Unterkunft	5
1.1	Eine Unterkunft für Jindrich	6
1.2	Bellatores Dei	6
2	Der Basilisk in der Schönlaterngasse	7
2.1	Erste Erkundung vor Ort	7
2.2	Recherche	7
2.3	Den Garaus machen	8
2.4	Nachwirkungen	8
3	Die Teufelsmühle am Wienerberg	9
3.1	Der Auftrag	9
3.2	Die Spinnerin	9
3.3	Die Höhle	10
3.4	Die Mühle	10
3.5	Der Schuppen	11
3.6	Der Weg zur Mühle	11
3.7	Der Brunnen	12
3.8	Die „Unterwelt“	12
3.9	Die Bestattung	13
3.10	Einstieg neue Heldin: Marie	14
4	Optionale Ereignisse	14
4.1	Drachenjagd	14
4.2	Die Strauchdiebe	15
5	Das Ende des Abenteuers	16

Anhang

Hintergrund: Wien: Bauliches, Politisches, Dialekt, Handelsplatz

Regelergänzung: Lernen bei Meistern

Karten: Wien, Niederösterreich, Herzogshof Wien

Vorbemerkungen

Teufeleien ist das 18. Abenteuer der **Ritterkampagne**. Das Abenteuer beginnt in Wien. Noch immer warten die Helden auf die Ankunft Herzog Leopolds V. und es gilt, sie bis Anfang Dezember zu beschäftigen und in Wien zu halten. Dann werden sie von Herzog Leopold den Auftrag erhalten, Richard Löwenherz festzusetzen; dazu an anderer Stelle mehr (siehe Abenteuer „Gebratene Hühnchen“).

Unter „Teufeleien“ sind hier zwei kürzere Abenteuer aufgeführt, welche das Ansehen der Helden in Wien – und auch bei Herzog Leopold – steigern können: „Der Basilisk in der Schönlaterngasse“ und „Die Teufelsmühle“. Die Reihenfolge, in der die Abenteuer erlebt werden, ist unerheblich.

Im Zuge des Abenteuers „Die Teufelsmühle“ ist eine neue Heldin (Marie) zur Gruppe gestoßen. Ein entsprechender Vorschlag zur Einführung findet sich dort. „Die Teufelsmühle“ kann auch als **Lehensabenteuer** bedeutsam werden: Später werden die Helden von Herzog Leopold zum Dank für ihre Dienst belehnt und sollten – wie bei unserer Gruppe – noch nicht alle Helden die Schwertleite zum Ritter erhalten haben, wird die Umgebung der Teufelsmühle Lehensgut, und die Örtlichkeit sowie einige Bewohner können den Helden bereits bekannt gemacht werden.

Ort der Handlung: Wien und der Wienerberg, die Teufelsmühle

Zeitraum: Etwa 7. bis 20. Oktober 1192

Handlungsverlauf: In Wien angekommen, werden die Helden früher oder später den Weg zu Bischof Heinrich finden, der sich im Herzogshof einquartiert hat und dort sowohl auf die Ankunft des Herzogs als auch auf die der Helden und deren Bericht über den Verlauf des Geheimauftrags bei den Böhmen wartet. Er wird den Helden eröffnen, dass es beunruhigende Vorgänge in Wien gibt. Er ist jedoch der Meinung, dass die Helden genau die Richtigen sind, um diesen auf den Grund zu gehen, d.h. er wird ihnen entsprechende Aufträge erteilen.

Um den Basilisken im Brunnen zur Strecke zu bringen, können die Helden in Wien bleiben, alle erforderlichen Informationen können sie von Bischof Heinrich oder anderen Bewohnern erhalten.

Die Geschehnisse um die Teufelsmühle führen die Helden etwa 10 km in südlicher Richtung aus Wien heraus. Sie überqueren den Wienerberg, treffen dort auf Hulda, die Spinnerin, und erleben schließlich ein übernatürliches (?) Unwetter, bei dem sich ein Erdsplatt auftut und die Helden Geistern begegnen. Diese können beobachtet, ggf. befragt oder auch bekämpft werden. Letztlich müssen sie das arme Opfer, die Frau des Räubers in der Mühle, in geweihter Erde bestatten (lassen), um den Seelen Ruhe zu geben und um an einen beträchtlichen Schatz in einer Kiste zu gelangen.

Zu den bildlichen Darstellungen

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

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

Das Abenteuer beginnt

Das vorherige Abenteuer **Der Kopf des Adlers** endete ungefähr am 7. Oktober mit der Ankunft in Wien.

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

Wien ist nun für einige Zeit Dreh- und Angelpunkt der heldischen Aktivitäten. Um die Stadt lebendig zu machen, sollten die Helden kennzeichnende Charakteristika, Personen und markante Orte zur Orientierung kennenlernen (siehe hierzu die Beschreibungen und die Karte im Anhang).

1 An- und Unterkunft



Bei der Ankunft in Wien müssen die Helden ihre Waffen am Tor abgeben. Diese dürfen sie nur behalten, wenn sie längere Unterkunft in Wien genommen haben.

Am Herzogshof werden sie zunächst nicht vorgelassen und sollten sie nicht selbst auf die Idee kommen, nach **Bischof Heinrich** zu fragen, wird **Dalbert** vom Einkauf zurückkommen (Gemüse), die Helden bemerken und sie erfreut ansprechen. Er wird ihnen berichten können, dass Herzog Leopold unterwegs ist, Bischof Heinrich sie jedoch sicherlich empfangen werde. Er sei vor wenigen Tagen in den Herzogshof umgesiedelt und habe zuvor auf Vermittlung von **Pfarrer Rodgar** in der Peterskirche gewohnt.

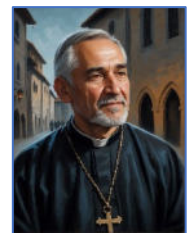


Bischof Heinrich III.
von Berg

Gregorius

Dalbert

Dalbert verschwindet im Hof und kurz darauf eilt Gregorius heran, begrüßt die Helden und geleitet sie zu Bischof Heinrich, der gerade speist. Dieser ist sehr erfreut, sie zu sehen und lädt sie zum Essen ein, das Wiener Essen sei vorzüglich. Er sorgt dafür, dass die Helden im Pfarrhaus der Peterskirche Zellen erhalten.



Pfarrer Rodgar

Leider weilt Herzog Leopold nicht in Wien, wird jedoch jeden Tag zurückerwartet. Er ist unterwegs, um im Land nach dem Rechten zu sehen.

Je nachdem, zu welcher Zeit die Helden in Wien eintreffen, sind die Bewohner des Umlands mit entsprechenden Tätigkeiten beschäftigt: Im September und Oktober wird gepflügt und das Wintergetreide ausgesät, es wird gedroschen, Wein gelesen und gekeltert. Im November findet die (Eichel-)Mast der Schweine statt, Holz wird gefällt und in Rungenwagen abtransportiert. Im Dezember schließlich wird Brot gebacken, Vieh geschlachtet, Fallen werden gestellt, Fische gefangen, Adlige gehen zur Jagd und es wird immer noch Holz gefällt.

1.1 Eine Unterkunft für Jindrich

EP
1



Markgraf Jindrich

Manner

Da der Herzog nicht in Wien ist, müssen die Helden für die Unterkunft Jindrichs sorgen. Auch hier kann ihnen Bischof Heinrich helfen, der einen Kerkermeister seines Vertrauens (Manner) kennt - woher auch immer -, der für ein paar Münzen sicherlich bereit ist, Jindrich (im Gefängnis des Herzogshofs) zu beherbergen. Die Qualität seiner Unterkunft und Verpflegung kann durch ein höheres Bestechungsgeld gesteigert werden (mehr Licht, besseres Essen, Einzelzelle) und Bischof Heinrich rät den Helden, nicht zu knausern:

„Jindrich mag der Feind sein, aber er ist ein Graf. Es wird Euch zum Vorteile geraten, wenn Ihr ihn standesgemäß behandelt.“

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

Hinweis: Herzog Leopold sollte den Helden sympathisch sein, gleichzeitig auch Entschlossenheit ausstrahlen. Vorbereiten kann man dies bspw. durch Äußerungen der Wiener: „Wird Zaat, dass unser Herzog wieda do is.“ „Der wird's scho richten, der Herr Leopold.“

1.2 Bellatores Dei

EP
variabel

Die Bellatores Dei erwähne ich an dieser Stelle, weil sie sich gut eignen, um das Abenteuer rund um die Teufelsmühle einzuleiten. Die kleinen Episoden können jedoch auch problemlos entfallen oder an anderer Stelle geschehen.

Zum Hintergrund: Der Orden der Bellatores Dei hat zwar das Versteck des Grals bei Regensburg entdeckt, den Gral selbst dort aber nicht vorgefunden. Sie vermuten, dass die Helden ihn an sich genommen haben. Nach langer Suche konnten sie die Spur der Helden wieder aufnehmen und werden ihnen in Wien nachstellen. Wenn sie den Gral bei den Helden nicht finden, werden sie persönlich an sie herantreten, um mit ihnen zu verhandeln, da sie die Helden mittlerweile als ebenbürtige Gegner betrachten.

Sollten sich die Helden zuerst um den **Basiliken** kümmern, ergibt sich sicherlich die Gelegenheit, dass die Helden zu ihrer Unterkunft in der Peterskirche zurückkehren und dort ihre Sachen durchwühlt vorfinden. Entwendet wurde aber anscheinend nichts.

Optional könnte ein Ordensmitglied den Helden auch das Leben retten, bspw. könnte sich jemand von hinten anschleichen, dann schnell ein Messer am Helden vorbei und trifft den Attentäter in die Hand, der schmerz erfüllt seine Waffe fallen lässt und seine Hand anstarrt. Beim Umblicken können die Helden jemanden in schwarzem Umhang in der Menge untertauchen sehen.

Wird die Reihenfolge eingehalten, dass sich die Helden zuerst um den Basiliken und dann erst um die Teufelsmühle kümmern, wird **nach** der Basilikenepisode und der Genesung der Helden schließlich – vorzugsweise in einer dunklen Gasse – eine dunkle Gestalt den Weg der Helden versperren; das Gegenüber scheint unbewaffnet und spricht völlig ruhig.

Es handelt sich um **Thadeuz** (falls er noch lebt), der den Helden bescheinigt, dass sie seit ihrer ersten Begegnung bei Bingen recht groß geworden seien. Den Bellatores sei dies nicht verborgen geblieben und sie wollten gerne mit den Helden über den Kelch verhandeln. „Wir werden Euch demnächst besuchen.“



Thadeuz

Das Ganze führt idealerweise zu einer Verfolgungsjagd, bei der sich der Ordensbruder spektakulär über die Dächer entfernt. Wenn die Helden nach dem „Kapuzenmann“ fragen, werden sie an einem Marktstand darauf hingewiesen, dass tatsächlich jemand nach ihnen fragte. Es ist hier aber Gregorius, der auf Bischof Heinrichs Geheiß nach ihnen sucht: Sie sollen zu Bischof Heinrich ins Herzogsbad kommen, wo sie dann den Auftrag zur Teufelsmühle erhalten.

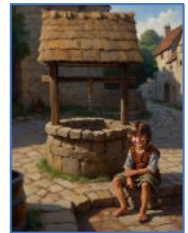
2 Der Basilisk in der Schönlaterngasse

Bischof Heinrich wird die Helden um Hilfe bitten, weil Pfarrer Rodgar von der Peterskirche einer Dämonenerscheinung in der Schönlaterngasse (in der Linsenangersiedlung) auf den Grund gehen wollte und seitdem krank und wirres Zeug brabbelnd danieder liegt. Die Helden können Pfarrer Rodgar selbst befragen, mit Heilkunde schaffen sie es womöglich auch, Pfarrer Rodgar einen lichten Moment zu beschern. Er spricht von einem „Drachenhahn“ und dem „Odem der Pestilenz“. Beides habe ihn im Brunnen heimgesucht und niedergestreckt.

2.1 Erste Erkundung vor Ort

EP
1

In der Schönlaterngasse in der Linsenangersiedlung werden Lampen hergestellt. Ein kleiner Junge sitzt mit einer Art Angel in der Nähe eines gemauerten Brunnens, aus dem heraus es bestialisch stinkt. Der Junge, Ferdl genannt, soll im Auftrage Rodgars den Brunnen bewachen, wofür ihm Rodgar einen Pfennig Tageslohn versprochen hat. Ferdl hat an einem Holzstab eine Schnur befestigt und an diese wiederum eine tote Ratte gebunden. Diese „Angel“ hält er in den Brunnen, damit er merkt, falls sich dort etwas regt. Gelegentlich schaut seine etwa zwölfjährige Schwester Pepperl vorbei, die ihm etwas zu essen bringt und den männlichen Helden schöne Augen macht. Ferdl weiß zu berichten, dass es im Brunnen manchmal gelegentlich zischt und die Angel schon zweimal heftig ausgeschlagen hat. Danach sei von der angebundenen Ratte nichts mehr übrig geblieben. Er habe es auch schon mit einer lebendigen Ratte versucht, deren Quicken habe sehr schnell aufgehört und er habe sie wieder hochgezogen. Die Ratte sei tot und stocksteif gewesen, ihre Augen hätten irgendwie seltsam weiß ausgesehen.



Ferdl

Pepperl

2.2 Recherche

EP
1

Durch Nachforschungen können die Helden bei Bischof Heinrich einen Verweis auf Hildegard von Bingen oder die Mönche des Schottenstifts erhalten. **Abt Finanus** empfängt die Helden, muss während des Gesprächs aber häufig husten, sodass er später **Bibliothekar Odelmus** rufen lässt, der das Gespräch weiterführen soll. Vorher könnte Finanus äußern, dass er nicht an einen Drachen glaubt, der in einem Brunnen haust, er verweist auf Hildegard von Bingen und ihre Tierbeschreibungen und ist auch bereit, ihnen entsprechenden Einblick in die Bücher des Klosters zu gewähren.

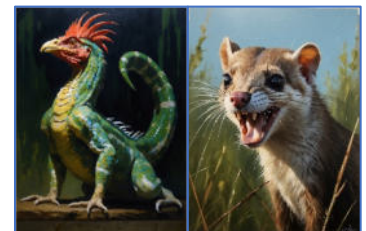


Abt Finanus

Odelmus

Odelmus ist nicht erfreut, dass der Abt Zugang zur Bibliothek gewährt und wird die Helden misstrauisch begleiten, dabei stets Verhaltensregeln geben: „In der Bibliothek ist Sprechen untersagt.“, „Haltet das Licht von den Seiten fern.“, „Blättert vorsichtig um.“, „Benetzt die Seiten nicht mit Eurem Speichel.“, „Schlurft nicht über die Steine.“

Sollten die Helden nicht selbst fündig werden, könnte Odelmus einen entscheidenden Hinweis geben. Sofern die Helden von Rodgars Beschreibungen und ihren eigenen Erfahrungen (z.B. Gestank) berichten, wird Odelmus kurz schnauben und die Augen verdrehen. „Ihr scheint eher einen **Basilisken** zu suchen.“ Widerwillig gibt er ihnen dann weitere Auskunft: „Basilisken werden oft als Mischwesen mit dem Oberkörper eines Hahnes, auf dem Kopf eine Krone, und dem Unterleib einer Schlange dargestellt.



Basilisk

Wiesel

Sein Aussehen und sein Gestank vermögen die Physis extrem zu schwächen; der Blick des Basilisken versteinert oder tötet, sein Atem ist tödlich giftig.“

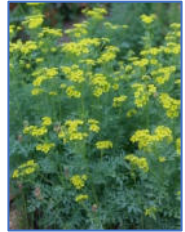
Der Basilisk schlüpft aus dem Ei eines alten Hahnes oder aus einem dotterlosen Hühnerei, das von einer Kröte oder einer Schlange im Mist ausgebrütet wird. Sein stinkender Atem ist unerträglich. Das Ungeheuer haust in Brunnenschächten und Kellern. Es kann nur vernichtet werden, indem ihm ein **Metallspiegel** vorgehalten wird, worin sich der tödliche Blick gegen den Basilisken selbst kehrt.

Dazu wird noch in anderen Quellen erwähnt, dass auch das **Wiesel** den Basilisken töten könne.

*Der englische Franziskaner Franziskus Bartholomäus (*1190 in Suffolk) wird später erwähnen, dass der todbringende Blick nur durch ein Wiesel bezwungen werden könne, das zuvor von der Weinraute (Rutaceae) gegessen hat.*

*Thomas von Cantimpré (*1201) wird mittels seines Experimentators eine Erklärung für die tödliche Wirkung des Blickes des Basilisken suchen. Er wird davon ausgehen, dass die von den Augen des Basilisken ausgehenden Strahlen den spiritus visibilis des Menschen verdürben. Der Kontakt mit der Bestie würde dann auch alle anderen spiritus zerstören, so dass der Tod einträte. Die Details der Entstehung des Basilisken aus einem Hahnenei bezweifelt Thomas.*

Die Weinraute ist ein Halbstrauch mit am Grunde schwach verholzenden unteren Zweigen, die Wuchshöhe liegt meist bei 30 bis 50 cm, selten bis zu 100 cm. Sie fallen durch ihre blaugrüne Farbe auf. Die Blütezeit reicht von Juni bis August oder November. Die Blätter sind fast geruchlos, die Blütenkrone ist grünlich-gelb.



Weinraute

In der Alchemie ist die Asche des Basilisken begehrt. Sie gilt als Mittel gegen andere giftige Tiere.

2.3 Den Garaus machen

EP
3

Welchen Weg auch immer die Helden wählen, um den Basilisken zur Strecke zu bringen, es wird die Aufmerksamkeit vieler Bewohner auf sich ziehen, die sich allmählich versammeln und das Tun der Helden beobachten. Wagemutige Aktionen, wie das Steigen in den Brunnen oder Geräusche, die auf Kämpfe im Brunnen hinweisen, werden die Zuschauer mit Rufen kommentieren. Wird der Basilisk tot oder lebendig (besser nicht) aus dem Brunnen geholt, was unbedingt erfolgen sollte, werden sich die Zuschauer zuerst die Nasen bedecken, teilweise auch die Augen und sich dann abwenden oder gar die Flucht ergreifen. Es empfiehlt sich, dass die Helden das Ungeheuer von den bewohnten Gebieten wegschaffen und es irgendwo verbrennen und verscharren.

Die Wiener Bevölkerung wird die Helden dann jubelnd empfangen, auch wenn sie ihnen zunächst nicht zu nahe kommen wollen. Teilweise liegt das daran, dass nun auch den Helden etwas vom „Odem der Pestilenz“ anhaftet. Gleichwohl steigen Respekt und Ehre der Helden um jeweils 1, wenn sie Wien von dieser Plage befreien.

2.4 Nachwirkungen

EP
1

Sollten die Helden in die Nähe des Basilisken oder seines Leichnams kommen, - was wohl nicht zu vermeiden sein wird - erkranken sie für einige Tage.

Es beginnt damit, dass sie am nächsten Morgen mit Mattigkeit, Lichtempfindlichkeit (Kopfschmerzen) und Geschmacksverlust aufwachen. Sie sollten für einige Tage das Bett hüten, auf alle Proben besteht ein Malus von 2 bis 5 Würfeln, je nachdem, wie lange und stark sie dem Basiliskeneinfluss ausgesetzt waren.

Heiler können bei der Untersuchung bedenklich mit dem Kopf wackeln, leise vor sich murmeln und – sofern mehrere Heiler befragt werden – unterschiedliche Medikamente verabreichen. Sie werden jedoch stets mit wenig Überzeugungskraft (Menschenkenntnis-Probe 11+ lässt dies erkennen) äußern: „Das wird schon.“ Außerdem sind sich alle einig, dass Bettruhe und regelmäßiges Schröpfen helfen werden.

Nach etwa fünf bis zehn Tagen (so um den 17.10. herum) sollten die Symptome wieder abklingen, alternativ kann sich der Würfelmalus anfangs erhöhen und dann wieder sinken.



3 Die Teufelmühle am Wienerberg

3.1 Der Auftrag

EP
1

Auch hier ist es wieder Bischof Heinrich, der die Helden zum Gespräch lädt: Er badet im Herzogshof, Gregorius lässt heißes Wasser nachgießen, es dampft. Im würzigen Dampf sind schließlich die Konturen Heinrichs und Gregorius' zu erkennen, Heinrich winkt die Helden heran und berichtet, dass die Mühle am Wienerberg südlich von Wien Sorgen mache. Boten seien verschwunden und zuletzt dort gesehen worden. Es bedürfe tapferer Recken, um nach dem Rechten zu sehen. Heinrich habe „seine“ Helden anempfohlen und er werde für sie beten.



Die Mühle sei 1164 erbaut worden und liege auf der Straße in Richtung Altmansdorf. Auf halber Strecke müsse man die Abzweigung linkerhand zum Wienerberg nehmen, diesen überqueren, dann stünde am Fuße des Wienerbergs die Mühle am Petersbach.

3.2 Die Spinnerin

EP
1

Nach etwa 4 bis 5 km kommen die Helden am Fuße des Wienerbergs an. Der Weg führt bergan und

es ist bereits ein hölzernes Kreuz auf dem Berggipfel zu sehen. Eine Gruppe von vier Kindern tollt linkerhand des Wegs den Hang herab. Anscheinend spielen sie ein Fangspiel, denn drei Kinder laufen schreiend und lachend voraus, während das vierte ihnen folgt. Eines der Kinder stürzt, reißt die Arme hoch und kugelt dann weiter den Hang herab. Die anderen lachen, springen dann zum Gestürzten hin. Dieser rappelt sich auf und klopf seine Kleidung ab. Dann verstummen die Kinder, als sie die Helden bemerken. Sie schauen die Helden an, wechseln ein paar Worte und schlagen sich dann seitwärts in die Büsche. Sollten die Helden auf die Kinder zuhalten, suchen diese schreiend das Weite und verstecken sich im Gebüsch, in Bodensenken oder hinter Bäumen. Sie sind nicht schwer zu entdecken. Ihre Kleidung ist löchrig, gestopft und mit einigen Flickern ausgebessert, sie sind barfuß unterwegs, wirken verhärtet mit großen Augen. Sie waren bei Hulda, der Spinnerin am Holzkreuz. Diese hat jedem etwas Garn geschenkt. Die Kinder spielen hier häufig, wissen, dass Hulda täglich am Kreuz sitzt. In der Nähe (am östlichen Fuß des Wienerbergs) gibt es eine kleine Höhle, in der sie gelegentlich spielen.



Rosi, Schorsch, Lippa, Edwin

Die Helden auf die Kinder zuhalten, suchen diese schreiend das Weite und verstecken sich im Gebüsch, in Bodensenken oder hinter Bäumen. Sie sind nicht schwer zu entdecken. Ihre Kleidung ist löchrig, gestopft und mit einigen Flickern ausgebessert, sie sind barfuß unterwegs, wirken verhärtet mit großen Augen. Sie waren bei Hulda, der Spinnerin am Holzkreuz. Diese hat jedem etwas Garn geschenkt. Die Kinder spielen hier häufig, wissen, dass Hulda täglich am Kreuz sitzt. In der Nähe (am östlichen Fuß des Wienerbergs) gibt es eine kleine Höhle, in der sie gelegentlich spielen.

Auf dem Wienerberg steht ein Holzkreuz, an dem eine junge Frau (Hulda von Rauhenstein, 20 Jahre alt) sitzt und für die Armen spinnt, um die gesunde Rückkehr ihres Ehemanns von den Kreuzzügen zu erwirken. Auf dem Wienerberg verabschiedete sie sich im Sommer 1190 von ihrem frisch angetrauten Ehemann (3 Tage verheiratet), der mit Herzog Leopold und den Kreuzfahrern nach Süden in einer Staubwolke verschwand. Hulda wohnt in Wien, wandert jeden Morgen zum Holzkreuz und spinnt mit Spinnrocken und Spindel feines Garn. Ein Teil des Garns spendet sie den Armen, den anderen Teil verkauft sie. Da sie und ihr Schicksal bekannt sind, wird ihr Garn gern von mildtätigen Menschen gekauft, die ihr auch einen deutlich höheren Preis zahlen.



Hulda

Vor einem Jahr, Anfang Dezember 1191, kehrte Herzog Leopold vom Kreuzzug heim, Huldas Ehemann war jedoch nicht im Gefolge. (Er wird im Frühjahr 1193 heimkehren.)

Huldas Augen sind von Traurigkeit beschattet (Menschenkenntnis), sie ist jedoch offen und unterhält sich mit allen Reisenden, die das Gespräch mit ihr suchen. Sie weiß, dass Boten aus Wien zuletzt vor zehn Tagen in südlicher Richtung passierten. Einen Tag davor hörte sie in der Luft ein gewaltiges Rauschen und ein großer Schatten fiel auf sie. Sie senkte instinktiv den Blick, als die Dunkelheit über sie hinwegzog; erst als das Rauschen nach Süden schwächer wurde, hob sie den Blick und erkannte ein riesiges geflügeltes Wesen (Drache?) mit enormer Spannweite, das kurz darauf in den Wolken verschwand.

EP
1

Außerdem kennt Hulda die spielenden Kinder, die sie oft besuchen. Die Höhle im Osten ist ihr bekannt, da es in der Nähe des Eingangs eine gute Stelle zum Kräutersammeln gibt. Die Höhle selbst sei etwa mannhoch, betreten habe sie sie jedoch noch nie.

Gegenüber dem Kreuz befindet sich der Richtplatz mit einem Galgen und im oberen südlichen Drittel des Wienerbergs befinden sich östlich des Weges eine kleine Kapelle und ein Friedhof (geweihter Boden).



Richtplatz

3.3 Die Höhle

EP
1

Die Höhle hat keine besondere Bedeutung. Aus der Öffnung plätschert ein kleiner Bach, der Boden ist feucht und lehmig. Hier wird später Ton abgebaut werden. In der Nähe der Höhlenöffnung können Spuren gefunden werden (Aufspüren): die Abdrücke kleiner, nackter Füße und auch Wolfspfoten (klein und groß). Die Höhle dient einem Wolfsrudel als Quartier. Aus der Öffnung kommt ein kalter, feuchter Hauch. Beim Betreten lässt sich der Kontakt mit der Wand nicht vermeiden, was zu lehmigen Verschmutzungen führt.

Optional kann der Meister hier auch einen Kampf mit dem Wolfsrudel stattfinden lassen, was die EP natürlich erhöht. Für den Kampf gilt: Die Wölfe würfeln mit 4-5 W8 oder W12 und verursachen Schaden mit 3W20. Greift ein Wolf an, wird er meist von mindestens einem weiteren Wolf unterstützt, der dann ebenfalls und womöglich unparierbar angreift.

Ein Kampf lässt sich vermeiden, wenn man bspw. die Wölfe mit Feuer auf Abstand hält oder über besonders gute Tierkunde (16+) verfügt und das Zutrauen der Wölfe gewinnt. Fleischhappchen können hier ebenfalls hilfreich sein.



3.4 Die Mühle

EP
2

Wenn sich die Helden der Mühle nähern, kracht ein ohrenbetäubender Donnerschlag und die Erde bebte. Eine Akrobatik-Probe 7+ verhindert, dass die Helden von den Füßen geholt werden. Mit dem Donnerschlag öffnet der Himmel seine Schleusen und ein gewaltiger Platzregen setzt ein, der die Helden in wenigen Augenblicken bis auf die Knochen durchnässt. Der Regen fällt so dicht, dass die Helden in der einsetzenden Dämmerung nur wenige Meter weit sehen können. Ein schwarzes Pferd eilt panisch wiehernd von der Mühle heran in nördlicher Richtung dem Weg zum Wienerberg folgend.

Kurz darauf taucht ein Blitz, dessen zuckende Verästelungen südlich der Mühle in den Boden schlagen, die Landschaft in gleisendes Licht. Voraus befindet sich das Mühlengebäude, links davon (östlich) ein kleiner Schuppen mit einer in halber Höhe geteilten Tür, deren beide Flügel im Wind auf- und zuschlagen. Davor befindet sich ein gemauerter Brunnen, neben dem ein etwa zwei Meter breiter Erdsplatt klafft, der sich bis kurz vor die Eingangstür der Mühle zieht. Das Blitzlicht verschwindet, die Umrisse der Helden leuchten jedoch noch einen kurzen Augenblick in bläulichem Schimmer, während sich ihre Härchen am ganzen Körper aufstellen. (Dies könnte eine elektrostatische Aufladung durch den Blitz sein, ist tatsächlich jedoch eine Folge der Geisterwelt: Die Helden überschreiten die Schwelle zum Wirkungsbereich der ermordeten Räuberfrau Marie, die von ihrem Mann Kilian von Drachenfels in den Brunnen geworfen wurde.



Teufelsmühle bei Sonnenschein und Regen

Hintergrund: Nachdem die Müllersleute verstorben sind, hat Ritter Kilian von Drachenfels die Mühle am Wienerberg gekauft und darin ein Gasthaus eröffnet. Er hat zwei Spießgesellen bei sich, die ihn bei seinem Mörderhandwerk unterstützen. Üblicherweise bewirten sie Fuhrleute und Boten sehr großzügig mit Wein, den sie mit Sedativum versetzen. Sobald die Gäste schlafen, werden sie durchsucht. Bei lohnender Beute werden sie ausgeraubt und oft in der Wildnis ausgesetzt. Sobald sie zu sich kommen, können sie sich an nichts erinnern, kehren nicht selten zur Mühle zurück und treffen dort auf einen „besorgten“ Kilian, der ihnen eine Gratismahlzeit spendiert, sodass sie ihn in guter Erinnerung behalten. Einige Gäste werden allerdings auch ermordet und ihre Leichen nahebei verscharrt oder in den Petersbach geworfen. Eher ärmliche Gäste wachen unangetastet mit einem mächtigen Kater auf.

Marie, die Ehefrau Kilians, ist herzensgut und fleht ihn schon seit längerer Zeit an, mit seinen Schandtaten aufzuhören. Es kommt in letzter Zeit immer wieder zu Auseinandersetzungen, bspw. rührte Marie im Kochtopf, als Kilian aus dem kleinen Nebenraum kam, in dem er einen Fuhrmann tötete. Kilian ließ die erbeuteten Münzen in seiner Hand klumpen, Marie dreht sich zu ihm um und schimpfte, dass sie es nicht mehr ertragen könne. Sie ging auf ihn zu, wurde dann aber von ihm geschlagen, so dass sie rückwärts gegen die Wand geschleudert wurde. Als Marie einen wohlhabenden Reisenden warnte, wurde dieser von Kilian erstochen und im Zorn über den „Verrat“ warf Kilian Marie in den Brunnen. Marie starb dabei und wurde wegen der großen emotionalen „Aufladung“ zum ruhelosen Geist. Der Boden tat sich auf und Kilian, seine beiden Mordgesellen und der ermordete Reisende stürzten in den Spalt. Dabei starben auch die drei Räuber und wurden ebenfalls zu Geistern, die ihre im Spalt liegenden, zerschmetterten Körper verließen und in einer Höhle unterhalb der Mühle gebunden sind. Im Brunnen liegt die Leiche Maries, im Spalt auch der Leichnam des wohlhabenden Reisenden. Er hat einen Beutel mit 17 Gold- und 32 Silbermünzen bei sich. Seine Kleidung ist wertvoll, aber von zahlreichen Stichen durchstoßen und blutbeschmiert.

Alle vier Geister (Marie, Kilian, die beiden Spießgesellen) sind jung, also noch nicht sehr mächtig. Gleichwohl führte der blindwütige Mord an einer so guten Seele zu einer starken energetischen Aufladung, sodass der Kontakt mit den Geistern schwere Auswirkungen auf die Psyche der Lebenden haben kann. Marie wird erlöst, wenn ihr Leichnam geborgen und in geweihter Erde (Friedhof) bestattet wird. Die Geister der Raubmörder müssen besiegt werden. Sie sind verwundbar durch geweihte Waffen und Weihwasser. Ein Priester kann seine Glaubenskraft einsetzen, um die Geister zu bannen, ggf. sogar zu vernichten. Als Allergene wirken die Halskette und der Ehering, die bei Maries Leichnam gefunden werden können. Werden diese den Geistern mit entschlossenem Mut entgegengehalten, können sie an Ort und Stelle gebannt oder zum Zurückweichen gezwungen werden. Auch sind sie unter dem Einfluss dieser Allergene verwundbar (auch durch normale Waffen). Gold- und Silbermünzen wecken die Neugier der Geister, d.h. sie richten ihre Aufmerksamkeit darauf und vergessen alles andere um sich herum.

3.5 Der Schuppen

Der Schuppen kann Schutz vor dem Unwetter bieten. Feuchtes Stroh bedeckt den Boden, in einer Raufe an einer Seitenwand ist auch noch trockenes Stroh vorhanden, sodass Pferde hier untergestellt und gefüttert werden können. In den Steinwänden sind mehrere Eisenringe verankert. Die Tür befindet sich in der rechten Ecke der langen, dem Brunnen zugewandten Seite. In der Mitte der schmalen Wand links des Eingangs ist eine kleine Lichtöffnung.

3.6 Der Weg zur Mühle

Beim Weg zur Mühle müssen die Helden darauf achten, nicht in den Spalt zu fallen (Geländelauf). Sobald der erste Held die Mühltür erreicht, zuckt ein Blitz über den Himmel, unmittelbar untermalt durch einen kräftigen Donnerschlag. Die dem Schuppen zugewandte Ecke der Mühle fällt in sich zusammen (links vom Helden vor der Tür). Am Rand des Brunnens glimmt in der Dunkelheit ein schwaches, bläuliches Licht. Der Lichtschein verstärkt sich und nimmt die Gestalt einer Frau an. Durch die Gestalt hindurch kann man dahinter den Brunnen erkennen. Ganz offenkundig handelt es sich um einen Geist. Der Geist scheint mit der linken Hand etwas in Bodennähe zu greifen (einen unsichtbaren Eimer) und wendet sich dann in Richtung

EP
2



Marie

der Mühltür. Der Regen prasselt mit unverminderter Wucht herab. Die Füße des Geistes scheinen zwar den Boden zu berühren, Eindrücke sind jedoch nicht zu sehen.

Sprechen die Helden den Geist an, ist eine Mystik-Probe fällig. Ist diese erfolgreich (Meisterentscheid), stellt der Geist den unsichtbaren Gegenstand ab und hält den Kopf geneigt, als würde er lauschen. Er streift mit seinem Blick etwaige Helden, scheint sie aber nicht zu sehen. Dann nimmt er den Gegenstand (unsichtbarer Eimer) wieder auf und setzt seinen Weg fort. Es ist erkennbar, dass die Geisterfrau mittleren Alters (etwa Mitte 30) ist. Wenn sich der Geist einem Helden nähert, spürt dieser eine Kältewelle, die ihm bis ins Mark dringt, als würde eine eisige Hand sein Herz umschließen und es einmal leicht zusammendrücken. Kommen sich Geist und Held sehr nahe (näher als 2 Meter), ist für den Helden eine Konstitutionsprobe fällig. Je nach Ergebnis verliert der Held mindestens 1 Psychepunkt, evtl. sogar eine komplette Reihe und fühlt sich sehr frostig. Bewegt sich der Geist durch den Helden, verliert der Held auf jeden Fall eine komplette Psychereihe.

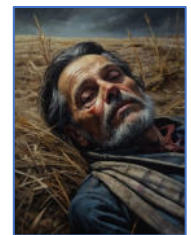
An der Mühltür angelangt, scheint der Geist diese zu öffnen, wenngleich die Tür tatsächlich keine physische Veränderung erfährt. Dann betritt der Geist den Mühlenraum (durch die ggf. geschlossene Tür).

Wagen die Helden einen Blick in den Mühlenraum (auch zu einem späteren Zeitpunkt) sehen sie den Geist mit dem Rücken zur Tür stehen. Mit der rechten Hand führt er rührende Bewegungen aus. (Als würde die Frau in einem Kochtopf rühren.) Von der linken Seite hört man Münzen klippern, der Geist wendet sich um, geht ein paar Schritte auf das Geklimper zu, gestikuliert und scheint zu sprechen, auch wenn die Helden nur dunkles Gemurmel vernehmen können. Kurz darauf schrumpft der Geist zu einer Lichtkugel zusammen, die zurückgeschleudert wird, bis sie sich an der Mühlenwand wieder vergrößert und seine Frauengestalt wieder annimmt. Dann kehrt der Geist zu seiner rührenden Tätigkeit zurück.

3.7 Der Brunnen

EP
1

Im Brunnenschacht können die Helden die beiden Leichen von Marie und Talman, dem Kaufmann finden. Talman trägt einen Münzbeutel mit 13 Gold- und 38 Silbermünzen bei sich, außerdem einen kostbaren (5 Goldstücke) Diamantring am rechten Ringfinger. Eine Untersuchung ergibt, dass Talman mehrere Stichwunden erlitten hat. Marie weist Würgemale am Hals auf und ihr Genick ist gebrochen.



Leiche im Brunnen

Die Leichen können mit einem Seil geborgen werden, dazu muss jedoch ein Held in den Brunnenschacht steigen.

3.8 Die „Unterwelt“

EP
2

Um in die „Unterwelt“ zu gelangen, müssen die Helden in den Spalt klettern (über den Hof, durch die

Öffnung in der Mühlenecke oder die Holzluke im kleinen Nebenraum der Mühle unter Stroh verborgen). Im Erdsplatt außerhalb der Mühle können die drei Leichen der Banditen gefunden werden. Der Spalt führt zu einem Höhlengang, der wiederum zu einer Treppe führt, über die man abwärts in eine kleine Kammer gelangt. Rote Lichtkugeln verbreiten eine dämonische Stimmung. Auf einem Holzthron sitzt Kilians Geist, die Füße stecken in Stiefeln und stehen auf einer beschlagenen Holztruhe, die mit einem Schloss gesichert ist. In seiner rechten Hand hält der Geist einen Weinkrug. Er blickt übellaunig in die Raummitte, wo die Geister seiner Spießgesellen untergehakt umherhüpfen, was wohl einen Tanz darstellen soll. Schließlich schleudert er den Krug durch den Raum. Er fliegt durch die Tanzenden hindurch und zerschellt an der Höhlenwand, dunkler Wein läuft herab. Kilians Geist blickt erstaunt auf die Einschlagstelle, die beiden anderen Geister halten inne, schauen an sich herab und dann ebenfalls zum zerschmetterten Krug. Sie halten den Kopf geneigt, scheinen zu lauschen.



Kilian

Barn

Lenz

Solange die Helden keine geweihten Gegenstände oder Waffen oder Allergene bei sich tragen, werden sie von den Geistern nicht gesehen, können unter Umständen aber gehört werden. Kilians Geist reagiert dann aufbrausend, entweder zielgerichtet, wenn er die Helden sehen kann oder blindwütig in alle Richtungen: „Wer ist da? Habt Ihr mich in diesen Alptraum geschickt? Weckt mich auf oder sterbt!“ Dann tobt er durch die Höhle, in bläulichem Schimmer pulsierend, die Augen rot aufleuchtend. Gelegentlich verschwindet er, um kurz darauf an

anderer Stelle wieder zu erscheinen. (Eine kombinierte Mystik-Gehör-Probe kann entscheiden, ob die Helden die Worte Kilians auch hören können; falls die Probe nicht gut genug gelingt, sehen sie ihn zwar sprechen, hören aber möglicherweise nur einzelne Wörter wie „Ihr – Alptraum – Sterbt!“)

Sollte Kilian besiegt werden, fährt eine kalte Druckwelle durch die Höhle und löscht jegliches Licht. Gläser zer-springen, Metallgegenstände werden von einer Frostschrift überzogen und die Helden erleiden Kälteschaden.

Anmerkung: Die Geister der Räubergesellen reagieren auf die gleichen Allergene wie Kilians Geist und können ebenfalls besiegt werden. Sie sind an Kilian gebunden und werden mit dessen Vernichtung ebenfalls vernichtet, es ist daher am ökonomischsten, nur Kilians Geist zu bekämpfen oder noch besser: Wird Maries Leichnam bestattet, endet auch der Fluch auf den Geistern und es muss gar nicht gekämpft werden. Sollten die Helden gegen die Geister kämpfen, erhöhen sich die EP entsprechend.

Die Truhe birgt einen Schatz, lässt sich aber erst öffnen, wenn Kilians Geist besiegt bzw. Maries Leichnam bestattet ist. Jeder Versuch, die Truhe zu öffnen, bevor eine dieser Bedingungen erfüllt ist, führt zum gleichen Ergebnis: Mechanisch scheint es zu funktionieren, bspw. indem sich ein Schlüssel oder Dietrich im Schloss knirschend drehen lässt oder das Schloss durch Gewalteinwirkung zerbricht. Soll die Truhe geöffnet werden, erscheint ein umlaufender blauer Lichtschein im Öffnungsspalt, der die Psychepunkte Nahestehender senkt, die Truhe ansonsten aber verschlossen hält. Kann sie schließlich geöffnet werden, findet sich darin ein kleiner **Schatz aus Gold- und Silbermünzen: 3767 Goldmünzen und 23.821 Silbermünzen.** (Das Gewicht des Schatzes beträgt etwa 63 kg, Gesamtgewicht mit Truhe etwa 110 kg)

3.9 Die Bestattung



Suchen die Helden Unterstützung im Schottenstift, können sie ein Gespräch mit Prior Gregor führen, der die Situation sehr schnell begreift, sich auch Un-ausgesprochenes erschließen kann. Er wirkt verständnisvoll und bietet an, die Toten der Mühle zu bestatten.

Er teilt, wenn er die Helden für vertrauenswürdig hält, auch Wissen zu Geister-erscheinungen mit ihnen: Geisterwesen können entstehen, wenn die Seele den Weg ins Himmelreich nicht finden kann, bspw., wenn die Umstände des Todes emotional sehr aufgeladen waren, vor allem bei gewaltsamem Tod, wenn das Opfer christlich rechtschaffen ist und der Täter von übler Natur. Geisterwesen suchen in der Regel nach Erlösung; diese kann oft durch Bestattung des Leichnams in geweihtem Boden erreicht werden. Manchmal ist aber auch ein erlösendes Ereignis erforderlich. Gregor hat vor zwei Jahren mit einem Glaubensbruder ge-sprochen, der sich mit diesen Erscheinungen befasste; dieser Glaubensbruder Marius habe einst einem Geiste Erlösung verschaffen können, indem er ihn etwa 7 Monate studierte, bis es ihm gelang, in verständlichen Kontakt zu treten. Durch die Kontaktaufnahme verlor eine Haarsträhne von Marius jegliche Farbe (erbleichte zu Weiß). Ansonsten hatte Gregor den Eindruck, Marius sei fast zweifelsfrei noch im Vollbesitz seiner vorherigen Kräfte. Gregor sendet die Helden voraus und will später zur Mühle kommen. Dazu kommt es aber nicht, stattdessen entsendet Gregor den jungen Glaubensbruder Martin. (Gregor selbst kann nicht kommen, da er Bibliothekar Odelmus im Gespräch mit dem Cellerar beobachtet; als die beiden kurz darauf in den Keller verschwinden, fürchtet Gregor zurecht üble Machenschaften und folgt den beiden. Dabei beauftragt er Bruder Martin mit der Heldenhilfe und Kräutersuche für Abt Finanus. Prior Gregor wird im Keller von den beiden Brüdern überwältigt, was bald Bruder Martin veranlasst, die Helden um Hilfe zu bitten, *siehe Abenteuer „Klostertracht“*)

Wenn Bruder Martin die Mühle erreicht, wird er kurz die Helden begrüßen und sagen, dass Prior Gregor ihn geschickt habe. Er wird sich nach den Toten (Marie, wohlhabender Reisender) umsehen, ihnen die Hand auf die Stirn legen, ggf. ihre Augen schließen und „In nomine patris et filii et spiritus sancti“ und „Ego te absolvo“ murmeln. Dann wird er sich umschaun und zur Tat schreiten. Von seinem Pferd wird er eine Schaufel nehmen und auf dem nahegelegenen Friedhof zwei Gräber ausheben.

Sobald die Toten in ihren Gräber liegen, spricht Bruder Martin: „Requiem aeternam dona eis, Domine: et lux perpetua luceat eis. In memoria aeterna erit justus: ab auditione mala non timebit.“ („Herr, gib ihnen die ewige Ruhe, und das ewige Licht leuchte ihnen. In ewigem Gedenken lebt der Gerechte fort: vor Unglücksbot-schaft braucht er nicht zu bangen.“)



Prior Gregor

Bruder Martin

3.10 Einstieg neue Heldin: Marie

EP
2

Das Erreichen der Teufelsmühle war in unserer Gruppe der Punkt, an dem eine neue Heldin hinzukam: Marie. Nach der Charaktererstellung bietet sich an dieser Stelle ein kleines Einführungsabenteuer an: Sie kommt aus südlicher Richtung und ist auf dem Weg nach Wien. Sie macht Rast in der Mühle, um sich noch einmal zu stärken (und ihrem geliehenen Pferd eine kurze Pause zu gönnen). Dabei trifft sie auf den noch lebenden Kilian, seine Frau Marie, die beiden Speißgesellen und den wohlhabenden Reisenden, der bereits etwas angetrunken ist. Sie kann beobachten, wie Marie (Ehefrau) dem Reisenden nachschenkt und ihm dabei etwas zuflüstert.

Dieser schaut verständnislos auf und ruft laut: „Waz zagt Ihr da? Gefaah? Welsche Kefaah?“ Marie (Ehefrau) zuckt erschrocken zurück und wendet sich zu Kilian um, der ihr mit der flachen Hand ins Gesicht schlägt, einen Dolch zückt und ihn dem Reisenden in



Marie Kilian Barn Lenz Talman

die Brust rammt. Dieser springt brüllend auf, stößt Kilian zurück und hastet schwankend durch die Tür ins Freie. Kilian rappelt sich auf und folgt ihm, gefolgt von Ehefrau Marie, die ihn zurückhalten will. Die beiden Speißgesellen wenden sich Marie (Heldin) zu, um sie niederzuschlagen.

Es sollte Marie (Heldin) gelingen, Folgendes zu beobachten: Kilian verfolgt den Reisenden bis zum Brunnen und sticht dort mehrmals von hinten auf ihn ein, danach schleudert er seine Frau herum und würgt sie, während er sie rückwärts über den Brunnenrand drückt. Schließlich lässt er sie los und sie stürzt schreiend in die Tiefe. Der Schrei endet abrupt.

Mit diesem Schrei sollte sich auch über Marie (Heldin) Dunkelheit senken, da sie von einem Schlag auf den Kopf getroffen wird. Entweder stürzt sie in den Spalt, wo sie später zu sich kommt, oder wird in den Mühlenraum getrieben und dort von einem Speißgesellen niedergeschlagen. Wenn die Helden am Spalt ankommen, sollte Marie wieder zu Bewusstsein gelangen und die Gruppe kann zusammenfinden.

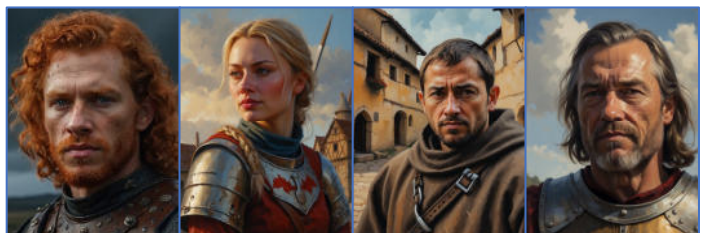
4 Optionale Ereignisse

4.1 Drachenjagd

EP
1

In Wien taucht eine Kämpfertruppe auf, die angeblich gegen einen Drachen gekämpft hat und Beute (Drachenschuppen, -blut, -zunge) verkauft. (Diese Gruppe sollte auftreten, bevor die Helden Hulda, der Spinnerin, begegnen und nachdem die Helden den Basilisken beseitigt haben.)

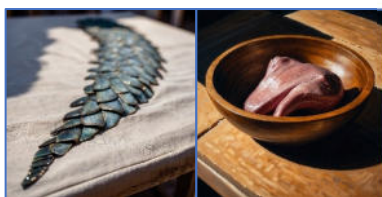
Die Aufmerksamkeit ist gewaltig. Leute sprechen sich auf der Gasse an: „Hast scho g'kert? Die hobn's an Drach'n tötet und noch Wien bracht.“ Dabei verselbständigt sich die Geschichte, einige erzählen, ein leibhaftiger Drache werde am Marktplatz ausgestellt. Angesichts der Erwartungen sind die tatsächlichen Drachenjäger zwar eine Enttäuschung, ihre „Drachenteile“ (Schuppen, Zunge, Klaue, Horn und Zähne) finden dennoch begeisterte Abnehmer, vor allem bei den Apothekern.



Georg Jo (Johanna) Bruder Helgen Olaf

Drachenjäger Georg zählt zufrieden seine Einnahmen in den Beutel. Zur Gruppe zählen noch Johanna, Jo genannt, der ehemalige Novize Helgen,

der sich um das „Seelenheil“ der Gruppe kümmert und manchmal einfach nur Bruder genannt wird und der schweigsame Olaf, der allerdings ein äußerst guter Kämpfer ist, wobei er im Kampf auch gerne zu fiesen Tricks greift.



Drachenschuppen und -zunge



Drachenhorn und -klaue, Einhornhorn, Drachenzähne und -schuppen

Für zahlungskräftige Abnehmer bieten die „Drachenjäger“ auch das Horn eines Einhorns an. Es habe einen Riss, weshalb es im unteren Bereich mit Weißgold verstärkt wurde.

Der Meister kann hier entscheiden, ob es den Drachen tatsächlich geben soll und ob die Drachenjäger ihn wirklich besiegt haben. Denkbar ist auch, dass sie in seinem Hort alte Schuppen eingesammelt haben. Soll es weder Drache noch Einhorn geben, könnte es sich bei den Drachenschuppen um bemalte Metall- oder Hornplättchen handeln, die Zunge könnte die eines Ochsen sein, Hörner und Zähne könnten von Hornträgern wie Ziegen stammen und das Horn des Einhorns könnte ein angespültes Horn eines Narwals sein.

4.2 Die Strauchdiebe

EP
2

Nach Maries Beerdigung taucht Horek, ein zwielichtiger Typ, an der Mühle auf und erkundigt sich nach Kilian. Er führt Heinrich mit, der übel zugerichtet ist: er ist geknebelt, ein Auge ist geschwollen und seine Hände sind auf dem Rücken gefesselt. Diese Begegnung kann als kleines **Lebensabenteuer** genutzt werden.



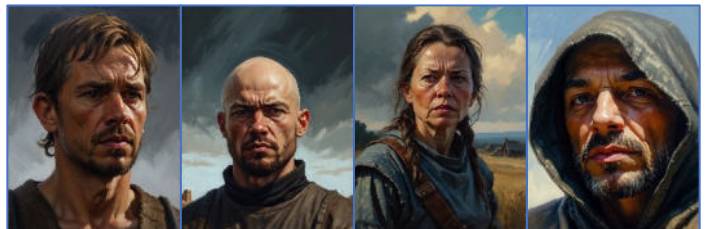
Horek

Heinrich

Horek gehört einer Bande von Strauchdieben an, die ihr Lager nordöstlich des Dorfes Subinhirtin aufgeschlagen haben. Sie machen oft gemeinsame Sache mit den Räubern der „Teufelsmühle“, bedrohen die Dorfbewohner, stehlen Vieh und andere Vorräte. Wer Widerstand leistet, wird von Kilian und dessen Spießgesellen besucht, was zu Prügel, Vergewaltigung und Raub führt.

Heinrich führt einen Hof in Subinhirtin und wehrt sich gegen die Banditen. Weil er die Diebe ertappte, als sie mal wieder eine Ziege stehlen wollten, prügelte sich Heinrich mit ihnen. Letztlich wurde er jedoch überwältigt und Horek will ihn zu Bestrafung zu Kilian bringen.

Sobald Horek die Lage überblickt, wird er das Weite suchen und zum Lager zurückkehren, falls ihn die Helden nicht vorher stellen. Auch die anderen Banditen Willi (Wilhelm), Max, Freia und Vronek tragen einfache Kleidung und sind lediglich mit Knüppeln bewaffnet, ihre Kampfwerte sind nicht hoch. Wenn die Helden Heinrich befreien, wird er ihnen sehr danken und von den Vorgängen berichten. Leider kann er es alleine nicht mit allen Strauchdieben aufnehmen, er weiß aber ungefähr, wo sich ihr Lager befindet. Er wurde schon mehrmals von Kilian und den Banditen besucht, seine Scheune wurde in Brand gesteckt und mehrere Kühe gestohlen. Heinrich hat bereits begonnen, die Scheune wieder zu errichten.



Willi

Max

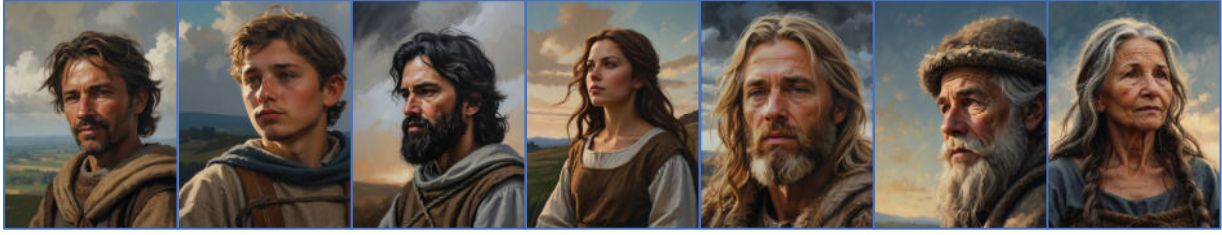
Freia

Vronek

Bringen die Helden die Diebe zur Strecke, sollten

in jedem Fall einige Bewohner Zeuge der Auseinandersetzung werden und auch persönlich mit den Helden sprechen und sie zum Dank zu einem köstlichen Mahl ins Dorf einladen. Sie erzählen von den Hintergründen und von ihrer Furcht vor Kilians Rache. Heinrich hat Ideen für die effektivere Nutzung des Petersbachs, er will im Dorfanger einen Teich anlegen, ist im Dorf sehr beliebt, sogar mit einigen Hirten gut befreundet und bietet sich als Meier eines künftigen Lehens an.

Subinhirtin ist ein solides Angerdorf mit etwa 25 Häusern, der Dorfanger verläuft zu beiden Seiten des Petersbachs und ist etwa 40 Meter breit. Die Häuser stehen in zwei Reihen, eine zu jeder Seite des Dorfangers. Ein geflochtener Weidezaun umgibt den ganzen Ort. Eine kleine Kirche steht in der Dorfmitte nördlich des Petersbachs. An jedes Haus schließt sich nach außen hin ein Ackerfeld an, die Bewohner bauen hauptsächlich Getreide an. Auf dem Dorfanger haben Gänse und Hühner ihren Auslauf. Die Ernteerträge reichen theoretisch, um den Ort gut zu versorgen, doch seit die Mühle nicht mehr zuverlässig mahlt, mahlen die Bauern mühsam selbst. Rinder, Schafe und Ziegen weiden im Umland, die Versorgung mit Wolle, Milch und Fleisch ist gut. Die sieben Hirten wohnen im Hirtenhaus, kennen sich gut mit Heilkunde aus, werden jedoch nur bedingt akzeptiert, da sie von Kirchgang und Kriegsdienst befreit sind; gleichwohl gibt es Freundschaften, bspw. zwischen Heinrich und Albert, einem Ziegenhirten. Da die Hirten auch fest im Ort leben und nicht ganzjährig auf Wanderschaft sind, werden sie nicht ganz so skeptisch betrachtet.



Die sieben Hirten: Peter, Poldi, Bartholomäus, Anna, Albrecht, Knut, Heide

Den gefassten Strauchdieben nimmt sich nach den geschädigten Bauern auch Pfarrer Eberhard an. Danach erscheinen sie erkennbar kleinlaut und werden unter wechselnder Aufsicht der Dorfbewohner die Mühle wieder aufbauen und betriebsbereit machen. Einer der Strauchdiebe (Vronek) war einst ein Altgesell auf einer Mühle und kommt als neuer Müller in Frage, die Dorfgemeinschaft wünscht jedoch den Betrieb als Dorf-mühle, sodass Vronek unter ihrer Aufsicht steht, bis er sich bewährt habe.



Pfarrer Eberhard

5 Das Ende des Abenteuers

Bevor das Abenteuer endet, sollten die Helden von der bevorstehenden Rückkehr Herzog Leopolds erfahren. Dies kann geschehen, falls die Helden zwischenzeitlich nach Wien zurückkehren, bspw. weil sie geistlichen Beistand zur Bestattung benötigen. Es ist aber auch denkbar, dass sie erst nach Abschluss der Abenteuerhandlung nach Wien kommen.

Möglicherweise beobachten die Helden Steffan, einen Botenreiter, wie er von Süden kommend kurz mit Hulda spricht, ihr etwas Garn abkauft und dann sein Pferd weiter nach Wien reitet.

In jedem Fall sollten sie in Wien zugegen sein, wenn auf dem Hohen Markt eine Glocke geschlagen wird. Bote Steffan wird ein hölzernes Podest ersteigen und die bevorstehende Rückkehr Herzog Leopolds verkünden. Zu diesem Anlass mögen Stadt und Bürger wohl geputzt sein und sich auf Feierlichkeiten vorbereiten. Hochrufe erschallen.

Jacob, der Kämmerer der Stadt, wird danach noch ausrufen, dass es Arbeit an der Stadtmauer, beim Holzfällen und beim Weinkeltern gebe.



Steffan
Botenreiter

Jacob
Kämmerer

Für den Sieg über die Geisterräuber bzw. die Bestattung Maries sollten die Helden mit je einem Punkt auf Ehre und Respekt belohnt werden. Als Gratislernwurf bietet sich in jedem Fall Mystik an. Weitere Gratislernwürfe sind wie immer von den Aktionen der Helden abhängig.

Hintergrund: Wien

Bauliches

Wien ist auf dem einstigen Römerlager Vindobona errichtet, die Stadtmauer entspricht in ihrem Verlauf dem der damaligen Römermauer.

Blickt man heute (1192) auf Wien, so wird die Silhouette von mehreren Gebäuden geprägt:

Westlich der Stadt erhebt sich das **Schottenstift**, ein typischer Klosterbau, quadratisch um den zentralen Kreuzgang mit Garten gruppiert. Die Klosterkirche schließt sich nördlich an den Kreuzgang an und ist in Ost-West-Richtung angelegt. Ihr **Glockenturm** ist weithin sichtbar. Der Mönchsbezirk ist abgeschlossen, d.h. dass Nicht-Kleriker in der Regel nur Zugang zu den Wirtschaftsgebäuden erhalten, die den inneren Klosterbereich umgeben. Das Kloster enthält eine umfassende Bibliothek und ein Hospiz. Das Kloster bietet gerichtlich Verfolgten uneingeschränktes Asyl. Irische Mönche bewohnen das Kloster, Abt Finanus, ein Iroschotte, leitet das Stift seit 1169. Er ist aktuell erkrankt, die Mönche bangen um sein Leben. Prior Gregor führt stellvertretend die Geschäfte und kümmert sich maßgeblich um die Heilung des Erkrankten. Letztlich wird Finanus wieder genesen und bis 1195 Abt bleiben, dann wird Gregor ihm als Abt nachfolgen.

Markant ist auch die auf der alten römischen Mauer basierenden **Stadtmauer** mit den Eck- und Tortürmen, welche Wien quadratisch umgibt, teilweise jedoch der Ausbesserung bedarf.

Im Südwesten der Stadt erheben sich die Gebäude der **Herzogsresidenz**, dem Wohnsitz der Babenberger. Von Jasomirgott 1150 übernommen und neu erbaut, besteht sie aus mehreren Häusern, die einen großen Platz, den Hof, umringen. In dessen Mitte steht geschützt das Haus des Herzogs. Die nordwestliche und südwestliche Seite befindet sich entlang der alten römischen Ummauerung, gegen die Stadt ist der Hof durch Tore abgegrenzt.

Die eher kleinen Türme der vier **Kapellen Pankratzkapelle** (am Hof), **Marie am Gestade** (im Nordwesten), **St. Ruprechtskirche** im Norden und der dreistöckige rechteckige Turm der einschiffigen, basilikalischen **Peterskirche** im Süden sind ebenfalls gut sichtbar. Der Altarraum der Peterskirche ist tief gelegen, weshalb man zum Betreten einige Treppenstufen hinabsteigen muss.

Östlich der Stadt erhebt sich die für die Stadt überdimensionierte **Stephanskirche**, dreischiffig, mit zwei Türmen, der Südturm ist seit einem Blitzschlag 1149 ausgebrannt.

Im Zentrum Wiens, nördlich der „West-Ost-Durchgangsstraße“ befindet sich der **Hohe Markt**. Hier werden vor allem Lebensmittel und Textilien gehandelt, wichtige Neuigkeiten ausgerufen und auch Feste veranstaltet.

Außerhalb der Mauern von Wien liegt viel unbebautes Land. Schlechte Straßen führen durch Wiesen und Wälder. Die Straßen liegen einsam; nur hie und da poltert ein Wagen daher und der Fuhrmann schimpft über die Gruben und Löcher, in denen sein Fuhrwerk oft stecken bleibt. Manchmal reitet ein Bote daher, sonst sieht man kaum jemanden auf den Straßen außerhalb der Stadt.

Politisches

Politisch erfährt Wien ab 1146 einen Bedeutungsschub, als Markgraf Heinrich Jasomirgott (Heinrich II., * 1107; † 13. Jänner 1177 in Wien) von Österreich seinen Sitz von Klosterneuburg nach Wien verlegt und Wien somit zur Hauptstadt der Markgrafschaft wird. (Heinrich erhält seinen Beinamen „Jasomirgott“ übrigens, weil er stets „Ja, so mir Gott helfe!“ zu sagen pflegt, wenn er etwas bestätigen muss.)

1147 wird die Markgrafschaft zum Dank für Heinrichs Teilnahme am Kreuzzug zum Herzogtum erhoben und Heinrich erhält den Titel „Herzog“.

1156 empfängt Heinrich Jasomirgott, gemeinsam mit seiner zweiten Ehefrau Theodora Komnena (eine byzantinische Prinzessin) Kaiser Friedrich Barbarossa. 1157 wird ihr gemeinsamer Sohn Leopold geboren.

Im November 1176 zieht sich Heinrich II., als er mit seinem Pferd über eine morsche Holzbrücke reitet und diese dabei einstürzt, einen Schenkelhalsbruch zu, der schließlich am 13.1.1177 zu seinem Tod führt. Seinem letzten

Wunsch folgend, wird er in einem Hochgrab in der Schottenkirche beigesetzt. An der Außenwand der Kirche ist eine Statue von Heinrich zu sehen.

1174 heiratet Leopold die Schwester des ungarischen Königs Bela und wird im Sommer 1174 mit dem Herzogtum Österreich belehnt. Nach dem Tode Heinrichs II führt **Leopold V.** dessen Kampf gegen den Herzog von Böhmen Sobeslav II. weiter und schließt 1179 nach dessen Sturz mit Herzog Friedrich (Bedrich) Frieden. Dabei wird der Grenzverlauf zwischen Österreich und Böhmen geregelt.

1182 unternimmt Leopold eine Pilgerreise nach Jerusalem und besucht unterwegs den byzantinischen Kaiser Alexios II. Komnenos in Konstantinopel. Er hält engen Kontakt zu Kaiser Friedrich Barbarossa und beteiligt sich 1185 an dessen sechstem Italienzug.

Im August 1190 beteiligt er sich mit einem kleinen Kontingent als Kreuzfahrer am Dritten Kreuzzug. Auf dem Seeweg gelangt er über Venedig ins Heilige Land und schließt sich im Januar 1191 der Belagerung von Akkon an, wo er das Kommando über die dortigen deutschen Kreuzfahrer übernimmt. (Kaiser Barbarossa, der die deutschen Kreuzfahrer anführte, war im Juni 1190 im Fluss Saleph ertrunken.) Nach der Eroberung Akkons am 12. Juli 1191 zerstreitet sich Leopold mit dem englischen König Richard Löwenherz, weil dieser Leopolds Ansprüche rüde zurückweist und dessen Fahne vom Burgturm der eroberten Stadt herunterwerfen lässt. Leopold tritt daraufhin die Heimreise an und erreicht Wien im November oder Dezember 1191.

Bei der Belagerung von Akkon soll Leopolds weißer Waffenrock rot von Blut gewesen sein. Als er seinen breiten Gürtel abnimmt, ist ein weißer Streifen zu erkennen. Weil sein Banner (schwarzer Panther auf silbernem Grund) während der Schlacht verloren ging, erteilt ihm Kaiser Heinrich VI. das Recht, die **rot-weiß-roten** Farben als neues Banner zu tragen.



Herzog Leopold V

Geistlich untersteht Wien dem Bischof von Passau, **Wolfer von Erla**. Es gibt eine Pfarre, die Kirche St. Stephan, östlich vor den Toren Wiens gelegen. Deren Pfarrsprengel umfasst ganz Wien, einschließlich der Kapellen und des Schottenstifts. Das Schottenstift hingegen ist Besitzer der in Wien gelegenen Kapellen Marie am Gestade, St. Ruprecht und St. Peter und so besteht eine Rivalität zwischen den Iroschotten des Schottenstifts und dem Pfarrer der Pfarrkirche St. Stephan. Begegnungen zwischen Abt Finanus (ca. 80) und Pfarrer Egeber sind daher stets etwas spannungsgeladen. Diese Rivalität wird zusätzlich angeheizt durch die Bemühungen des Herzogs, in Wien ein eigenständiges Bistum mit Bischof zu etablieren, weswegen auch die Dimensionen der Stephanskirche entsprechend groß ausgefallen sind. Die Mönche des Schottenklosters versuchen, sich dagegen zu wehren, werden in späterer Zukunft sogar Urkundenfälschungen vornehmen, um ihre Ansprüche zu begründen. Aktuell sind aber sowohl das Schottenkloster als auch die Pfarre fest im Stadtleben Wiens verankert, sowohl geistlich als auch kulturell.



Wolfer von Erla

Wiener Dialekt

Falls der Meister Wert auf sprachliche Ausgestaltung legt, hier ein paar Ausführungen zum Wiener Dialekt: Die meisten Wörter werden sehr gedehnt ausgesprochen, K wird oft als G gesprochen, z.B. Gatze statt Katze.

Grüaß Gott.

Jo. Oida, eh. (Ganz bestimmt nicht)

Jo, eh. (Ich weiß, ist mir aber egal.)

S' Gwandl machts Mandl. (Kleider machen Leute)

Oida (Alter)

Jetzt is ois im Oasch. (Die Lage ist schlecht.)

Bei zu dichter Nähe. Na, wos is, soll i di huckepack trogn?

I loss de Mörder und de Bütteln ausschnapsen, wer mer das Licht löscht.

Des interessiert mir so vü wie a Schas im Woid. (Das interessiert mich so viel wie Scheiße im Wald.)

Schau da den o, dem geht da Reis. (Der dort hat offensichtlich Angst.)

Drah di, Deppata! (Dreh dich um und geh weg, du Blödmann!)

Wien als Handelsplatz

Wien kann für die Helden auch gut genutzt werden, um Einkäufe zu tätigen. Hier bieten sich zunächst die Marktplätze an, die jedoch vor allem dazu da sind, den täglichen Bedarf der Bevölkerung zu decken.

Am Schottenstift findet gelegentlich ein Pferdemarkt statt. Ansonsten werden hier vor allem Gemüse, Kräuter, Mehl und „Kuriositäten“ angeboten. Marktschreier und Gaukler halten sich hier gerne auf und ein Pranger ist hier aufgestellt.

Am Kienmarkt werden vor allem Leuchtmittel (Kienhölzer) für die ärmeren Leute gehandelt, auch Holz und Holzkohle kann man hier erwerben.

Der Hohe Markt bietet alle möglichen Waren des täglichen Bedarfs: Fische, Glaswaren, Wachs, Unschlitt (ausgebranntes Fett) und Textilien.

Am Bauernmarkt bietet die Landbevölkerung Lebensmittel an.

In der Linsenangersiedlung östlich der Stadt wird Fleisch gehandelt. Die Siedlung ist etwas verrufen, da sie auch bekannt ist für die zahlreichen Dirnen, die hier ihre Dienste anbieten.

An der Wollstrazze im Osten werden vor allem Schuhe, Tuch und Kleidung gehandelt, aber auch Lämmer, Geflügel, Obst und Backwaren.

Von größerem Interesse sind für die Helden aber wahrscheinlich die Waren niedergelassener Handwerker. Generell sollte es möglich sein, Handwerksmeister mit Fertigkeitwerten von 16+ und zweitem Meistergrad zu finden. Ein wahrhafter Meisterhandwerker mit FkW 20+ und MG 3 sollte aber eine Besonderheit sein.

Einige ausgewählte Handwerksmeister, die den Helden aufgrund ihres Geschicks empfohlen werden können:

Bogner Lente (FkW 18, 2. MG) in der Siedlung an der Langen Mauer; **Goldschmied Ekardius** (FkW 20, 3. MG) im Schottenstift, lernte von 1150 bis 1158 bei Roggerus von Helmarshausen; **Instrumentenbauer Bertolotti aus Florenz** (FkW 19, 2. MG) und **Johanna** (FkW 18, 2. MG) beide am nördlichen Kienmarkt; **Schlosser Julius** (FkW 16, 2. MG) am westlichen Schulhof; **Schneider Hölzl** (FkW 16, 2. MG) in der Wollstrazze; **Waffenschmiedin Dorothea** (FkW 17, 2. MG) in der Schmiedegasse nahe des Stephansdoms; **Rüstungsschmied Konrad** (FkW 16, 2. MG) am Hof (Schmiede des Herzogshofs).



Lente
Bogner

Ekardius
Goldschmied

Bertolotti
Instrumentenbauer

Johanna
Instrumentenbauer

Julius
Schlosser

Hölzl
Schneider

Dorothea
Waffenschmiedin

Konrad
Rüstungsschmied

Außer den oben Genannten können die Helden weitere NSC als **Lehrmeister** aufsuchen:

Jonatha (Bogen-FkW 22, 6W20) in Wache des Herzogshofs; die „**silberne Leonora**“ (Verführen-FkW 18, 5W20), schielende Dirne in der Linsenangersiedlung; **Margarethe** (Kochen-FkW 17, 5W20, MG 2) Köchin in der Herberge „Zwettlerhof“ hinter dem Stephansdom; **Walther von der Vogelweide** (Musizieren-FkW 17, 5W20, MG 1) gastiert im „Zwettlerhof“ hinter dem Stephansdom; **Reinmar von Hagenau** (Musizieren-FkW 21, 6W20, MG 3) gastiert im Herzogshof; **Gerhard** (Heilkunde-FkW 20, 5W20, MG 2) nördlich von Maria am Gestade.



Jonatha
Bogenschtzlin

silberne Leonora
Dirne

Margarethe
Köchin

Walther von
der Vogelweide
Minnesänger

Reinmar
von Hagenau
Minnesänger

Gerhard
Heiler

Lernen bei Meistern

Voraussetzungen, Dauer und Kosten

Um von einem Meister (oder Helden) lernen zu können, muss dessen Fertigkeitswert mindestens 8 betragen und höher sein als der Wert des Schülers. Der Unterricht dauert einen halben Tag, die Kosten (in Silberpfennigen) sind verhandelbar, orientieren sich aber üblicherweise an der Befähigung des Meisters. Ist der Meister besonders hoch angesehen (oder hält er sich selbst für besonders gut), so wird er mehr verlangen.

FkW	8-12	13-15	16-18	19	20	21	22	23	24	25
Kosten	2	4	6	10	15	25	40	70	110	180

Der Anspruch

Zunächst wird der Anspruch festgelegt, d.h. der vom Schüler zu erzielende Mindestwert. Erreicht der Schüler diesen Mindestwert, erhält er eine Lernchance in Form eines Gratislernwurfs. Die Höhe des Anspruchs (des Mindestwerts) muss größer als der aktuelle FkW des Schülers sein, mindestens 4 betragen und bestimmt, wie viele Lernwürfe der Schüler erhalten kann: Liegt der Anspruch innerhalb der aktuellen Würfelstufe des Schülers, erhält er einen Lernwurf. Für jede Würfelstufe über der des Schülers, erhält er einen zusätzlichen Lernwurf.

Beispiel: Der Schüler hat einen FkW von 4 (befindet sich also in Würfelstufe W6). Bei einem Anspruch von 5-6 kann er einen Lernwurf erhalten. Bei einem Anspruch von 7-8 zwei, bei 9-12 drei und ab 13 vier Lernwürfe. Wer bereits einen FkW von 12 (Würfelstufe W20) besitzt, kann daher maximal einen Gratislernwurf erhalten.

Der Anspruch legt auch fest, wie hoch der FkW des Schülers durch die Lernwürfe maximal steigen kann!

Die Proben

Danach legen Schüler und Meister eine Siebwurf-Probe mit den ihnen zur Verfügung stehenden Würfeln ab, der Meister darf dabei seine Würfelstufe aber beliebig absenken, d.h. er darf niedrigere Würfelstufen verwenden. Für jeden Würfel, mit dem der Schüler den geforderten Mindestwert erreicht, darf er einen Würfel für den Gratislernwurf verwenden. Nun wirkt noch der Einfluss des Meisters: Lassen sich mit dem Ergebnis des Meisterwurfs und dem Ergebnis des Schülerwurfs Gleiche bilden, dürfen diese addiert werden.

Beispiel: Der Schüler hat einen FkW von 5, der festgelegte Anspruch beträgt 6. Der Schüler würfelt mit 3W6: 3,5,6. Mit der 6 hat er den Anspruch erreicht, ein Würfel ist ihm daher sicher. Der Meister dürfte 5W20 verwenden, wirft aber stattdessen 5W6: 3,4,5,5,6. Der Meister kann nun mit allen Schülerwürfeln Gleiche bilden und diese in 6,10 und 12 umwandeln (die 5 könnte er sogar in 15 umwandeln). Dadurch werden alle Würfel des Schülers zum Erfolg und er darf für seinen Lernwurf 3W6 verwenden.

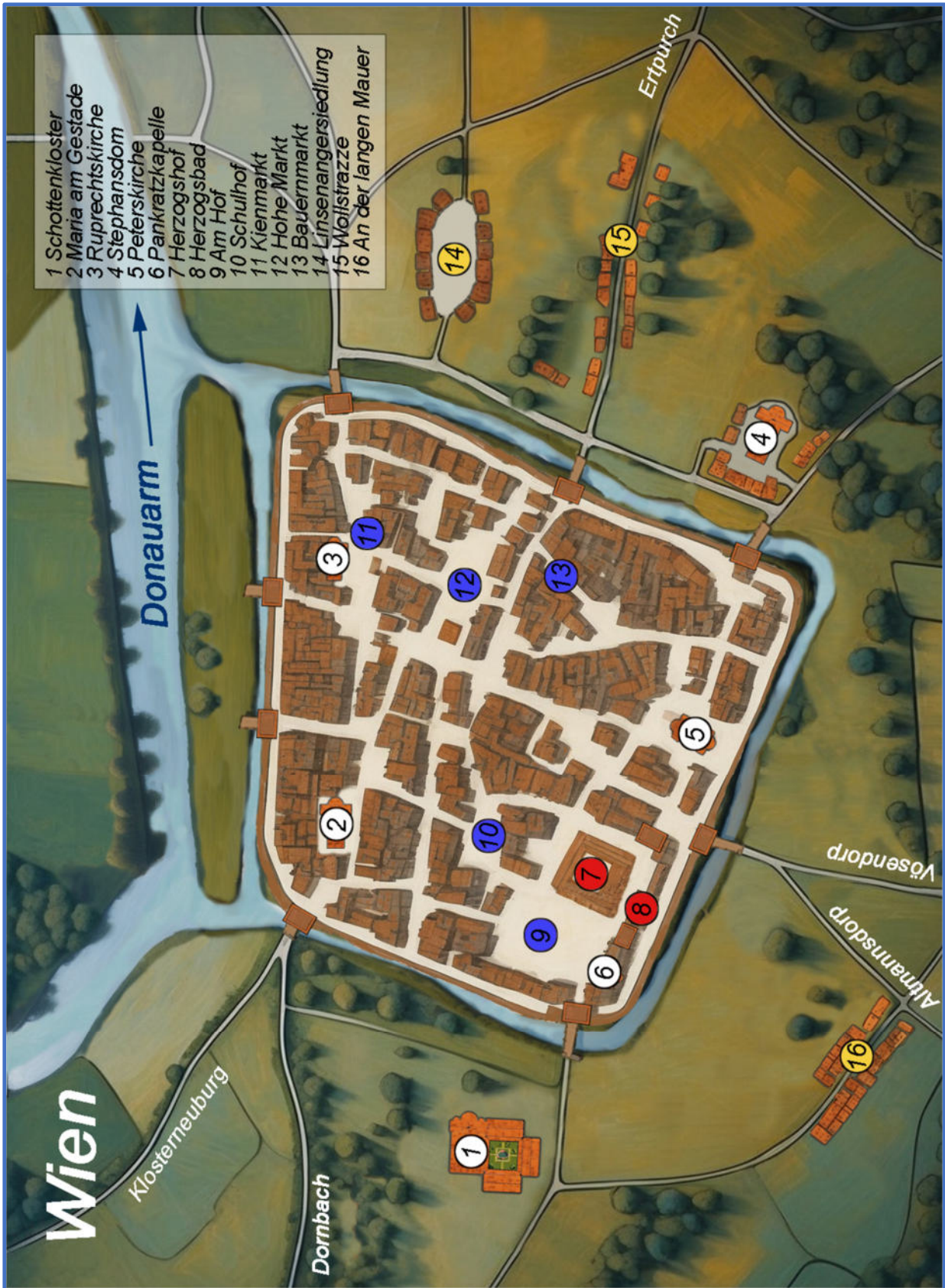
Bei gleichem Ergebnis und Anspruch 9 hätte der Schüler drei Lernwürfe mit jeweils zwei Würfeln erhalten.

Ein Meister mit MG, Könnernstern oder einem Kampf-FkW von 16+ kann dem Schüler **einen** zusätzlichen Lernwurf in der jeweiligen Fertigkeit bescheren, wenn er mit einem Würfel Gleiche bilden könnte, die aber nicht erforderlich sind. In obigem Beispiel mit Anspruch 6 sind die 6 und eine 5 des Meisters nicht erforderlich, d.h. er gewährt dem Schüler **einen** Zusatzlernwurf, so dass der Schüler zwei Gratislernwürfe mit 3Würfeln erhält.

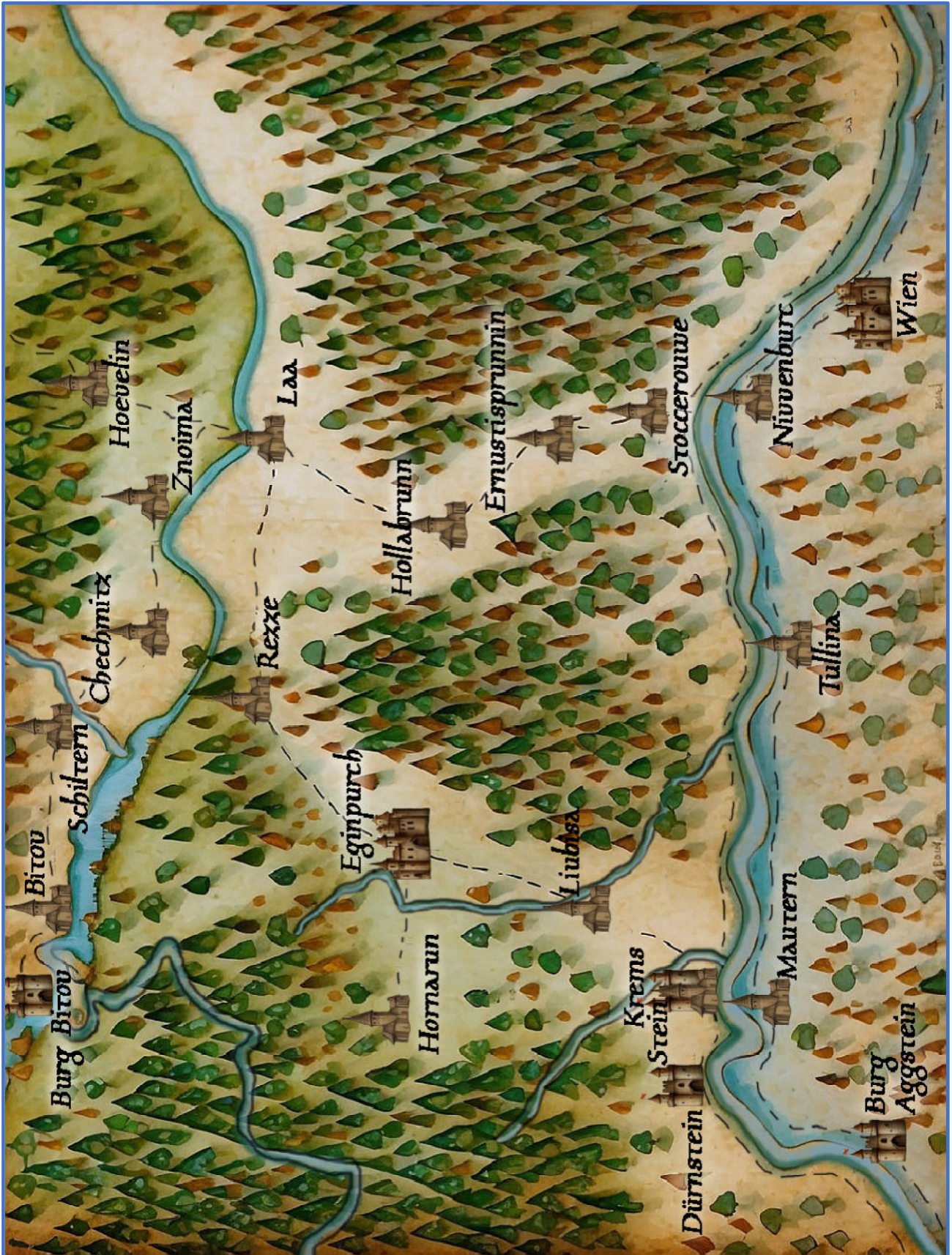
Es ist ersichtlich, weshalb der Meister nach dem Schüler würfelt: Er versucht, seine Würfel an die des Schülers anzupassen, um möglichst viele erfolgreiche Folgen bilden zu können.

Meister bis zu einem FkW von 20 können maximal einen zusätzlichen Gratislernwurf bescheren. Ab FkW 21 sind auch weitere Gratislernwürfe möglich. Für jeden Punkt über 20 dürfen diese Meister nicht nur Schattenwürfe durchführen, sie können auch jeweils einen zusätzlichen Gratislernwurf gewähren, sofern das Würfelergebnis dies zulässt. Theoretisch könnte also ein Meister mit FkW 25 sechs zusätzliche Gratislernwürfe bewirken.

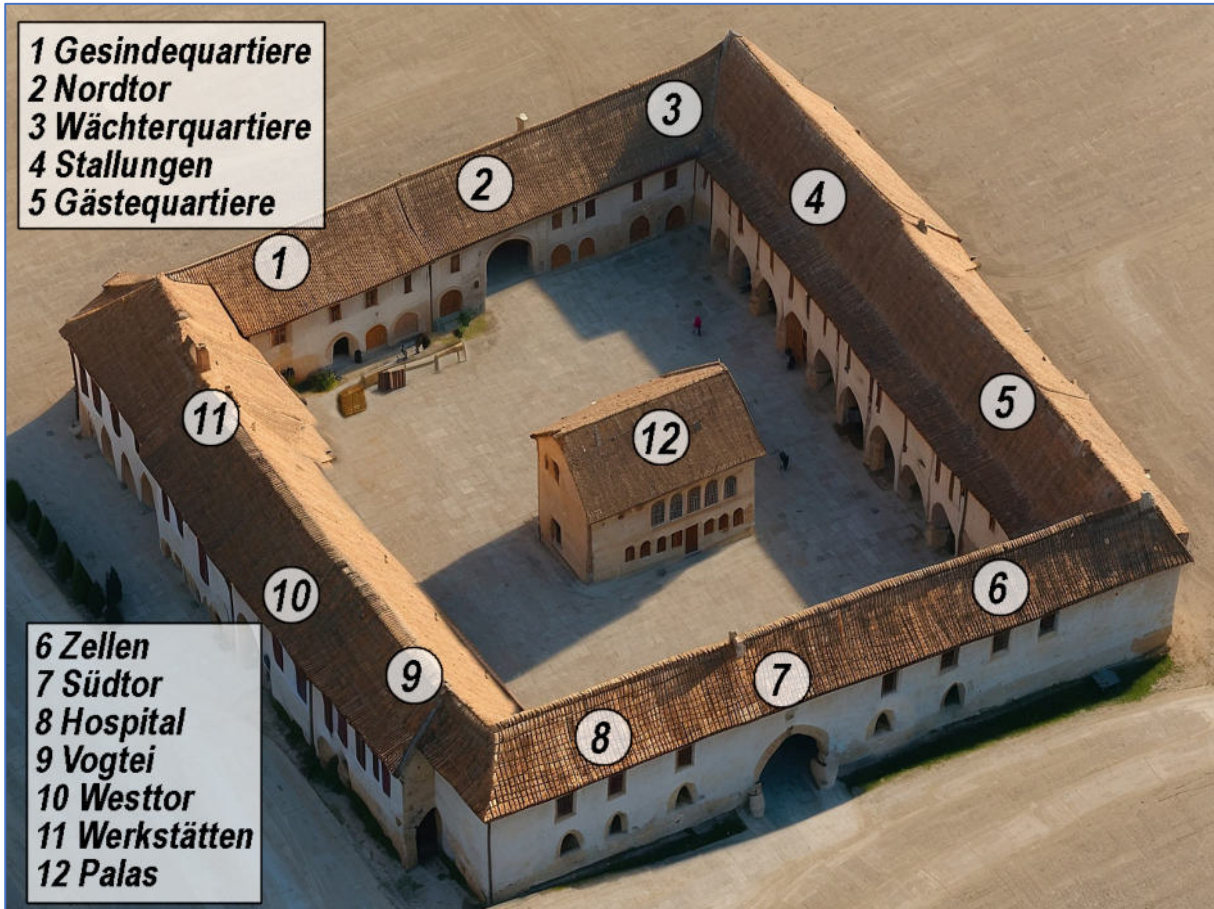
Beispiel: Ein Schüler mit FkW 13 und 6W20 lernt bei einem Meister mit FkW 25. Der Anspruch beträgt 16 und der Schüler würfelt 16,16,17,19,19,20. Jeder Würfel ein Erfolg, so dass ihm ein Lernwurf mit 6W20 sicher ist. Gelingt dem Meister nun ein Würfelergebnis, das nur aus den Ergebnissen 16,17,19 oder 20 besteht, z.B. 16,16,16,19,20,20, so kann er sechsmal Gleiche bilden. Da diese aber nicht benötigt werden, bedeutet jeder Gleichenwürfel einen zusätzlichen Lernwurf. Der Schüler erhält also sechs Lernwürfe mit jeweils 6W20.







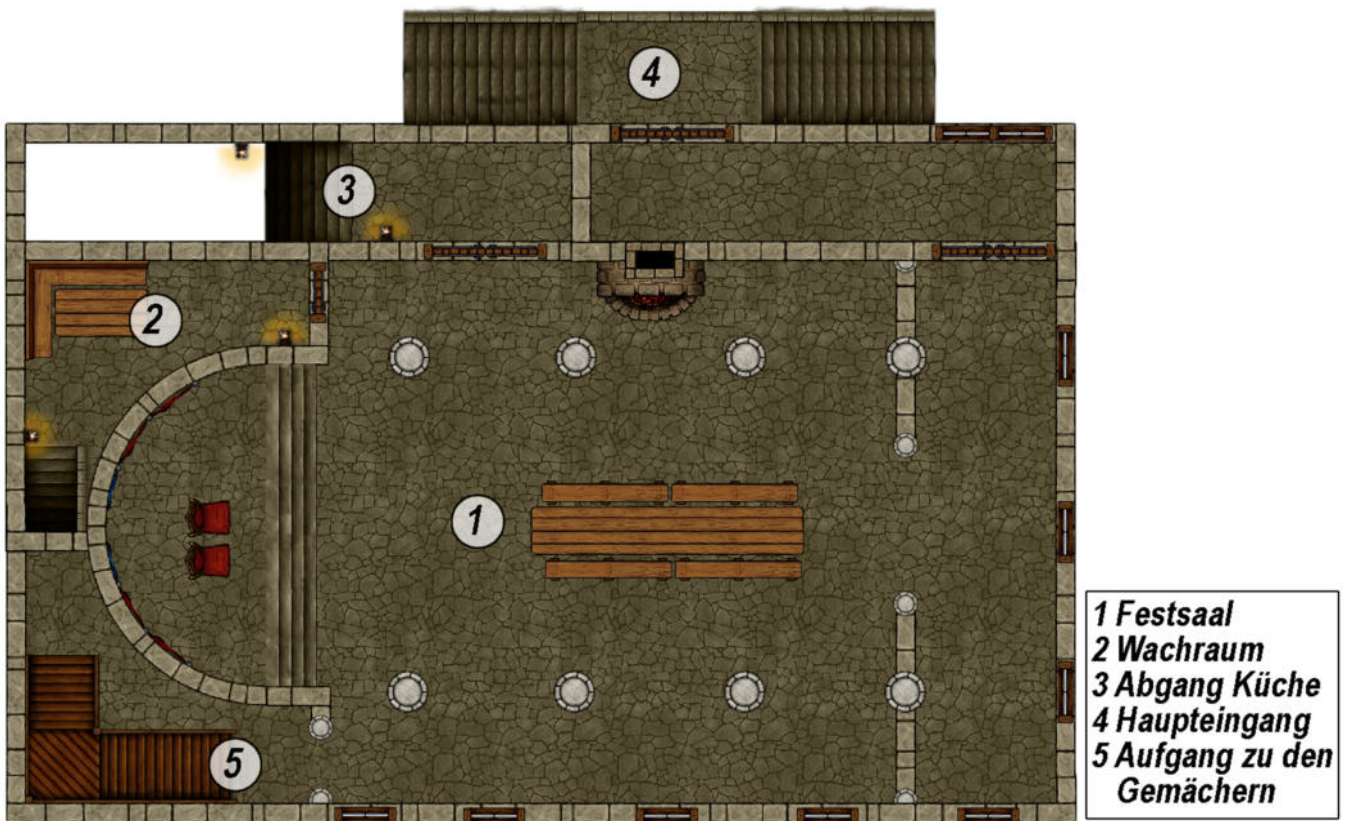
Herzogshof in Wien (Ansicht)



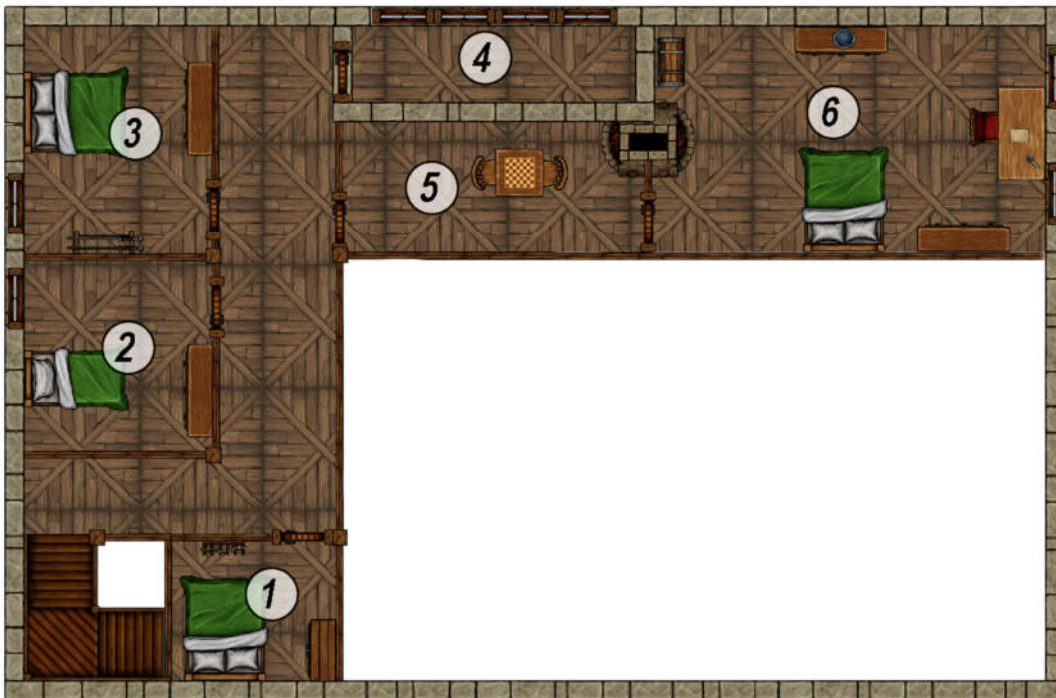
Herzogshof in Wien (Erdgeschoß)



Herzogshof in Wien (1. Obergeschoß)



Herzogshof in Wien (2. Obergeschoß)



- 1 Wächter
- 2 Agnes
- 3 Friedrich und Leopold
- 4 Balkon zum Hof
- 5 Kemenate
- 6 Herzogsgemach



Wappen von Mähren:

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

Wappen der Babenberger:

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

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

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

Würzburger Wappen:

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



Teufeleien - 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

