

1192 - Ritterkampagne

Ritterspiel und Erntezeit



Abenteuer 15



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	Ein Turnier in Krems.....	6
1.1	Das Angebot eines Ritters	6
1.2	Stein und Krems.....	6
1.3	Ein Druidenfreund	8
1.4	Die Böhmisches Hilfsarbeiter	8
1.5	Der Harnischmacher	9
2	Der Vermählungs- und Turniertag	9
2.1	Trauung.....	9
2.2	Ein Diebstahl?.....	10
2.3	Die Wettbewerbe beginnen	10
2.3.1	Bogenschießen	11
2.4	Die Minnesänger.....	13
2.5	Zoll wird gefordert	14
2.6	Der Tjost	14
2.7	Besuch von Bergrothenvels (optional)	16
3	Der Weg der Helden.....	17
4	Liubisa.....	17
4.1	Die Böhmen in Liubisa	17
4.2	Der Pilger am Pranger	18
4.3	Die drei Klosterbrüder	18
4.4	Das Mostrennen.....	18
5	Hornarun	21
5.1	Ein heimliches Treffen (optionales Ereignis)	22
6	Eginpurch	22
6.1	Unterkunft	23
6.2	Die fahrenden Ritter	23
6.3	Laertes Schatzsuche.....	25
6.3.1	Zum Reisebericht:	25
6.3.2	Der Römerschatz	26
6.4	Das Lager der Böhmen - Ein Geheimgespräch	26
7	Rezze	27
8	Laa	28
9	Auf böhmischem Gebiet	28
9.1	Znoima	28

9.2	Bitov	29
10	Burg Bitov	30
10.1	Lenne von Rothenvels	31
10.2	In der Burg des Feindes	31
10.3	Die Beratung	32
11	Das Ende des Abenteuers	33

Anhang

Hintergrund: Die böhmischen Pläne

Hintergrund: Dörfer, Städte und Bevölkerung

Hintergrund: Münzprägung in Krems

Texte der Minnelieder

Laertes' Reisebericht des Gaius Flavius Lucullus Minor

Unterlagen in Burg Bitov: Schreiben an Böhmen, Schreiben Ottokar an Jindrich, Schreiben Slado an Jindrich

Optionale Handlungsorte: Dürnstein, Stoccerouwe, Tullina, Hollabrunn, Ernestisprunnin

NSC: Bischof Heinrich, Walther von der Vogelweide, Arlene von Rothenvels

NSC-Übersicht nach Ortschaften

Karten: Niederösterreich, Mautern, Stein, Krems, Liubisa, Hornarun, Eginpurch, Rezze, Laa, Znoima, Bitov, Burg Bitov, Dürnstein, Hollabrunn, Ernestisprunnin, Stoccerouwe

Vorbemerkungen

Ritterspiel und Erntezeit ist das 15. Abenteuer der **Ritterkampagne**.

Es ist ein umfangreiches Szenario, das aus einer ganzen Reihe kleinerer Abenteuer besteht. Zusammen mit den beiden folgenden Abenteuern **Ira et ignis** und **Der Kopf des Adlers** bildet es eine kleine Kampagne innerhalb der Ritterkampagne.

Die Helden haben den Geheimauftrag erhalten, die Böhmen auszuspionieren und ihre Pläne aufzudecken. In Ritterspiel und Erntezeit werden die Helden den Weg bis Burg Bitov zurücklegen. Unterwegs haben sie die Möglichkeit zur Teilnahme an einem Turnier und einem Pferderennen. Ein Mönch auf Schatzsuche wird von Glaubensbrüdern und Schurken verfolgt und überall tauchen böhmische Flüchtlinge auf. Dabei handelt es sich tatsächlich nicht um Flüchtlinge, sondern um vorausgeschickte, getarnte Kämpfer, die den Angriff der Böhmen auf Österreich vorbereiten sollen.

Der hier vorgestellte Handlungsverlauf ist eine Option, die Helden können auch ganz andere Wege beschreiten. Daher sind dem Anhang auch Karten und Informationen zu weiteren Ortschaften beigelegt, damit der Meister auf unvorhergesehene Wege der Helden reagieren kann.

Ort der Handlung: Mautern, Krems, Stein, Liubisa, Hornarun, Eginpurch, Rezze, Laa, Znoima, Chechmitz, Schiltern, Bitov, Burg Bitov

Zeitraum: Etwa 19. bis 29. Augustus (Augstmond) 1192

Die Zeitangaben dienen vor allem der ungefähren Gliederung des Abenteuers und der zeitlichen Einordnung in den Verlauf der Ritterkampagne. Falls die Gruppe von diesen Angaben abweicht, ist dies nicht dramatisch. Zu beachten ist hier auch, dass die hier vorgestellten Handlungen Optionen sind und die Helden einen völlig anderen Weg wählen können, was auch den zeitlichen Ablauf stark verändern kann.

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.

In diesem Abenteuer können sehr viele NSC auftreten. Zur besseren Übersicht sind alle NSC dem Anhang beigelegt, sortiert nach den Orten ihres „Hauptauftritts“.

Das Abenteuer beginnt

Das vorherige Abenteuer **Wilde Wasser, dunkle Wälder** endete am 18. Augustus damit, dass Bischof Heinrich die Helden für das bisherige Geleit ausbezahlte, ihnen einen Geheimauftrag erteilte (die Böhmen bei Burg Bitov auszuspionieren) und sie mit einer kleinen Feier in der Herberge zu Mautern verabschiedete. Zu den Feiernden zählten auch drei Pilger, Walder, Balder und Liephild, und der Ritter Crafft von Steinberge.

1 Ein Turnier in Krems

1.1 Das Angebot eines Ritters

Crafft von Steinberge erzählt den Helden, dass er nach Krems will, um dort am Turnier teilzunehmen. Er hat am Morgen des 19. Augustus von der Feier am Vorabend noch die „Kerzen brennen“. **Walther von der Vogelweide** will ebenfalls das Turnier besuchen und die Gelegenheit zum Auftritt nutzen. **Bischof Heinrich** besteigt mit **Gregorius** morgens das Boot und lässt sich von **Balthasar** nach Wien bringen. **Dalbert** wird die Pferde des Bischofs auf dem Landweg führen. Balder, Walder und Liephild setzen ihre Reise nach Köln fort.



Crafft
von Steinberge

Wenn die Helden die Donau furten, wird auch Crafft bereits im Strom unterwegs sein. In seinem angeschickerten Zustand übersieht er einen Baumstamm, der im Fluss treibt. Crafft wird getroffen und unter Wasser gedrückt, kann jedoch aus eigener Kraft wieder auftauchen. Er hat jedoch einen Rippen- und Knöchelbruch erlitten, weshalb er sich auf der anderen Donauseite mit schmerzverzerrtem Gesicht hinsetzen muss. Er flucht, dann bittet er die Helden, an seiner Statt am Tjost teilzunehmen. Sein Angebot: Die Beute wird geteilt, verliert der Held, will Crafft, dass sein Pferd zurückgekauft wird.

[**Hintergrund:** Crafft ist verarmt und will das Turnier nutzen, um wieder etwas zu Reichtum zu kommen.]

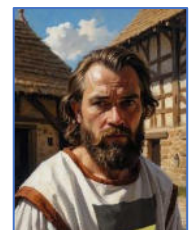
1.2 Stein und Krems

Am nördlichen Donauufer liegt die Kirchensiedlung Stein auf einem schmalen Uferstück zwischen der Donau und den steilen bewaldeten Hängen des Frauenbergs. Ein Uferweg überquert westlich des Ortes den Reisperbach und führt weiter nach Dürnstein. Die Straße nach Osten teilt sich in den Uferweg, der nach Stoccerouwe führt und der Verbindungsstraße nach Krems. Krems liegt etwas nordöstlich von Stein und auch wenn die beiden Orte räumlich getrennt sind, werden sie gemeinsam verwaltet und unterliegen einer gemeinsamen Gerichtsbarkeit, ausgeübt von Friedebracht von Babenberg, Graf von Krems. Neben der Landestelle für Schiffe steht ein kleines Zollhäuschen. Zöllner Brander steht davor und spricht kurz darauf die Helden an:

Noch während Ihr Euch mit Crafft von Steinberge besprecht, nähert sich ein Zöllner in einem Kremser Wappenhemd. „Seid gegrüßt, Ihr Herrschaften. Führt Ihr Waren zum Handel mit Euch?“ Er mustert Crafft von Steinberge, vor allem seinen geschwollenen Knöchel und verzieht etwas das Gesicht. „Das sieht aber schmerzhaft aus, mein Herr. Zum Turnier, nehme ich an?“ Crafft lächelt gequält: „Du sagst es.“ Dann fällt des Zöllners Blick auf Walther. „Noch ein Sänger“, stellt er lakonisch fest und fragt gar nicht erst, ob Walther etwas zu verzollen hat.

Wenn sich die Helden mit Brander unterhalten, kann er ihnen folgende Informationen mitteilen:

- Das Turnier ist Teil der Feierlichkeiten zur Hochzeit von Dieter von Babenberg, Sohn des Grafen Friedebracht, und Ava, Tochter des wohlhabenden Kaufmanns Isaak.
- Am Turnier werden Graf und Grafensohn teilnehmen, auch Hadmar II. von Kuenring, der Herr von Burg Dürnstein wird im Tjost antreten.
- Die Trauung findet morgen, am Donarsdag (20.08.) statt. Allerhand Volk ist herbeigeströmt, selbst Böhmen feiern schon mit.
- Auf Nachfrage berichtet er von böhmischen Flüchtlingen, die in Krems beim Bau der Stadtmauer helfen. Sechs andere wären in Stein aufgetaucht, es gab jedoch keine Verwendung für sie, weshalb sie nach Dürnstein weiterzogen.



Brander
Zöllner

Informationen zu Krems:

Krems ist eine wichtige Handelssiedlung. Hier kreuzen sich zwei Handelsverbindungen: Der West-Ost-Handelsweg der Donau und der Nord-Süd-Handelsweg nach Böhmen, Mähren, Schlesien und Polen. Krems liegt im Mündungsgebiet der Großen Krems, einem Zufluss der Donau. Die Handelsschiffe legen zwar in Stein an, wo auch der Zoll kassiert wird, doch da es dort kaum Platz für Handelsflächen gibt, dieser in Krems aber vorhanden ist, hat sich um den Hohen Markt in Krems ein Kaufmanns- und Verwaltungssitz etabliert. Über Krems thront die Burg des Grafen [historisch war es zu dieser Zeit wohl ein hauptsächlich hölzerner Wehrbau, ich habe jedoch die Setzung vorgenommen, dass Burg Krems eine kleine, steinerne Burg ist]. Von 1130 bis 1190 war Krems Münzstätte der Babenberger, die Münze ist noch in Betrieb.

Ihr schlagt den Weg nach Krems ein und schon bald hört Ihr fröhliche Musik, Lachen und vielfältige Stimmen. Das Festgelände mit vielen bunten Zelten liegt nördlich von Euch westlich der Stadt. Die Schranken für den Tjost sind bereits errichtet, die Vorfreude hängt in der Luft. Auch könnt Ihr Zielscheiben aus Stroh ausmachen, wie sie bei Wettbewerben im Bogenschießen verwendet werden. Dagegen wirkt Krems fast leer. Der Ort liegt direkt vor Euch unterhalb einer steinernen Burg auf einem hohen Felsen. Über der Burg wehen zwei Banner, das Wappen des Babenberger Grafen und das schwarz-goldene Wappen von Krems. Offensichtlich soll Krems eine Stadtmauer erhalten; Ihr seht, dass im Westen bereits ein Stadttor steht und im Norden gerade ein Maueranschluss an die Bergflanke unterhalb der Burg fertiggestellt wird.

Obwohl auf der Festwiese schon viel Betrieb herrscht, beginnen die Wettbewerbe erst morgen, am Tag der Trauung. Kleinere Wettbewerbe wie **Armdrücken** oder **Wettrinken** finden jedoch schnell Teilnehmer. Möglicherweise haben die Helden sogar Freude an einer Partie **Kundok**. Der Wettbewerb im Bogenschießen ist offen für alle, am Tjost können nur Adlige teilnehmen. Etliche Ritter mit überwiegend beeindruckender Befähigung (FkW 12-15, bei 4-5W20) sind zugegen. Außer Friedebracht und Dieter von Babenberg und Hadmar II. von Kuenring werden die Ritter Ulrich (aus der Kremser Burgbesetzung), Elias (aus Dürnstein), Abraham von Josting, Eike von Ouwe und Helfrich von Aggstein zum Tjost antreten. Alle fremden Turnierritter haben ihr Zelt beim Turnierplatz aufgeschlagen. Walther von der Vogelweide schaut sich ebenfalls auf dem Festplatz um, die Nacht wird er mit Grete, einer fahrenden Handwerkerin, verbringen. Grete fertigt und repariert Sättel und Lederkleidung. Sie schläft in einem kleinen Zelt.



Fremde Turnierritter mit Gefolge



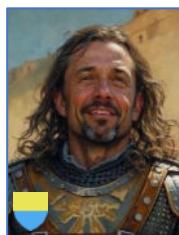
Abraham von Josting



Georg Abrahams Knappe



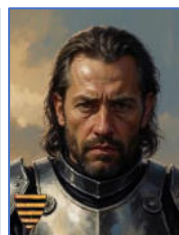
Josef Abrahams Page



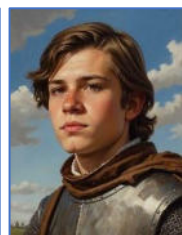
Eike von Ouwe



Tilda Eikes Knappe



Helfrich von Aggstein



Lukas Helfrichs Knappe

Weitere Wettbewerbsteilnehmer und Handwerker



Sami Gauklerin



Merten Gaukler



Lukas von Debstedt Minnesänger



Walther von der Vogelweide Minnesänger



Dudo von Ott Minnesänger



Grete Sattlerin



Ullrich Harnischmacher

1.3 Ein Druidenfreund

EP
1

Es ist eine Begegnung mit **Ekarius** möglich.

Sollten die Helden ihr **Keltenkreuz-Amulett tragen**, das sie von Galen in Bingen erhalten haben, wird sie Ekarius schon bald nach ihrer Ankunft freundlich ansprechen: „Feylte ort, a tcher-dahn.“ [„Willkommen, meine Freunde.“ Das ist der Versuch einer Wiedergabe der Aussprache von „Fàilte ort, a chàirdean“: Der erste Laut wird als Diphthong aus e und i wie im englischen „to fail“ gesprochen.] Wahrscheinlich werden die Helden verständnislos dreinblicken, woraufhin, Ekarius auf ihr Keltenamulett zeigt: „Willkommen, Freunde! Ich würde mich gerne ein wenig mit Euch unterhalten.“



Keltenkreuz

Ekarius

Den Helden kann mit einer **Achtsamkeitsprobe** (16+) auffallen, dass ein älterer Mann, der interessiert und gutgelaunt das Treiben auf dem Festplatz beobachtet, ein Keltenkreuz trägt, so wie Galen eins getragen hat oder die Helden auch besitzen.

Im Gespräch wird sich Ekarius erkundigen, wie sie an das Amulett gekommen sind. Berichten die Helden von **Galen**, wird er sich freuen und hören wollen, wie es seinem alten Freund geht. Es ist schon einige Jahre her, dass er ihn zuletzt getroffen hat. Während Galen eine abgeschiedene Gemeinde führt und doch beständigen Kontakt mit christlichen Kirchenleuten unterhält (Hildegard von Bingen, Clementia, Abelard), lebt Ekarius eher still unter den Christen und nimmt gelegentlich einen Schüler auf. Er freut sich über Freunde der Druwh und bietet den Helden für die Zeit ihres Aufenthalts an, seine Gäste in seinem Wohnturm zu sein.

Ekarius kennt alle Bewohner von Stein, Krems und Dürnstein mit Namen, einschließlich der Böhmen, die als „Hilfskräfte“ beim Bau der Stadtmauer helfen. Er weiß, dass sie in einem Zeltlager vor der Stadt lagern und dass drei Böhmen abgewiesen wurden, die dann mit weiteren Landsleuten nach Stein und von dort nach Dürnstein zogen. Falls die Helden den Wunsch äußern, mit den Böhmen zu sprechen, empfiehlt Ekarius, dass sie die Bauersleute **Frieder**, **Annerli** und **Maxerl** begleiten, die den Böhmen jeden Mittag eine Mahlzeit als Lohn für ihre Arbeit bringen.

Ekarius kennt den Schulze von Stein, **Markward**, als vertrauenswürdige Person, der auch Ratsmitglied von Krems ist, da die beiden Orte gemeinsam verwaltet werden. Nachtwächter **Wernhart** trinkt gerne und seine Frau **Affra** gilt als zänkisch. Die Namen der Fremden, die wegen Turnier und Fest vor Ort sind, kennt er nicht. Ekarius ist in der **Heilkunst** bewandert (FkW 21, 6W20, MG 3) und kennt sich auch mit der örtlichen Geographie aus. Er kann die Orte der Umgebung nennen und den Weg nach Bitov beschreiben.

1.4 Die Böhmisches Hilfsarbeiter

EP
1

Dieses Treffen kann – abgesehen vom Trauungstag am 20.08. – an jedem Tag stattfinden. Die Helden können die Böhmen auch mehrmals aufsuchen. Slado ist allerdings nur bis zum Morgen des 20.08. anwesend.

An der Stadtmauer arbeiten die **Böhmen** beim Mörtelmischen: In einer Grube verrühren Hynek und Kynek Sand, Kalk und



Slado

Sladjan

Darina

Hynek

Kynek

Ondrej

Wasser, Darina trägt den Mörtel in Eimern zur Stadtmauer, wo Sladjan Steine setzt. Am 19.08. sitzt Slado nahebei, verabschiedet sich allerdings, sobald die Helden ankommen. Ondrej haut mit Hammer und Meisel Steine zurecht.

Findet die Begegnung **nach dem 19.08.** statt, feilt **Ondrej** mit einer Metallfeile ein Metallstück zurecht [er fertigt einen Nachschlüssel zur Waffenkammer an], wird aber kurz nach Eintreffen der Helden damit aufhören, es in seiner Tasche verschwinden lassen und mit Hammer und Meisel Steine zuhauen. Um dies zu bemerken, ist eine Achtsamkeitsprobe (16+) erforderlich. Der Meister sollte die Information möglichst beiläufig erwähnen.

Hanno, Mitglied der Burgbesatzung, beaufsichtigt die Arbeiten an der Stadtmauer. Als das Essen (Brot, Käse, Bier) gebracht wird, gesellt er sich dazu und schwatzt freundlich mit Annerli, die sich darüber freut. Hanno schätzt die Böhmen als fleißige und zuverlässige Arbeiter, die gut anpacken können. Sie mussten in ihre Tätigkeiten zwar eingewiesen werden, zeigten sich aber verständig und kommen nun gut voran. Hanno kann verstehen, dass die Böhmen lieber unter sich bleiben und vor der Stadt lagern, er würde in der Fremde genauso handeln.

Möglicherweise begleiten die Helden **Frieder**, **Annerli** und **Maxerl**, die den Böhmen ihr Mittagessen (Brot und Eintopf) bringen. Frieder und Annerli sind des Lobes voll über den Fleiß und die Bescheidenheit der Hilfskräfte. Graf Friedebracht hat wegen der Hilfskräfte die Fronarbeit der Bauern reduziert, so dass diese mehr Zeit für die Bewirtschaftung der Felder haben. Maxerl schwärmt für Darina. Hanno lässt sich ebenfalls mit Eintopf und Brot versorgen.



Frieder

Annerli

Maxerl

Hanno

Bei den Böhmen handelt es sich um **Sladjan** (Anführer), **Darina**, **Hynek**, **Kynek** und **Ondrej**. Hynek und Kynek sind Zwillinge. Sie verbringen die Nacht in Zelten auf einer Waldlichtung nordwestlich des Ortes.

Die Gesprächsführung wird Sladjan übernehmen. Im Wesentlichen wird er Folgendes aussagen:

- Er ist den Kremsern dankbar, dass er mit seinen Leuten hier arbeiten darf.
- Zuhause in Mähren wurden die Abgaben und die Strafen erhöht, weshalb sie geflohen sind.
- Er würde gerne nach Mähren zurückkehren, das scheint aber aussichtslos.
- Vielleicht findet er hier ein neues Zuhause.
- Sie schlafen im Zeltlager, weil sie den Kremsern nicht noch mehr abverlangen wollen.

Eine **Menschenkenntnisprobe** (16+) offenbart, dass Sladjan sehr emotionslos spricht. Möglicherweise hängt dies damit zusammen, dass er in der Fremde ist und nicht mehr straffrei in seine Heimat zurückkehren kann. Gelingt die Probe mit 31+, wirken Sladjans Aussagen einstudiert.

1.5 Der Harnischmacher

Ullrich, ein **Harnischmacher**, bietet in einem Zelt beim Turnier seine Dienste an (Reparatur von Rüstungen); er hat seine Ausbildung abgeschlossen und ist nun auf der Suche nach einer Anstellung. Selbstverständlich kann er auch Rüstungen herstellen, das dauert jedoch einige Zeit. Ullrich hat großes Talent, seine Fertigkeiten aber noch nicht gänzlich ausgeschöpft; er könnte ein herausragender Handwerker werden. (Rüstungsschmieden-FkW 16, 6W20, MG 1) [Möglicherweise haben die Helden ein Interesse, Ullrich in ihre Dienste zu nehmen. Wenn sie ihm ein Angebot machen, das sein Auskommen sichert, wird er zustimmen.]



Ullrich
Harnischmacher

2 Der Vermählungs- und Turniertag

2.1 Trauung



Friedebracht
von Babenberg
Graf von Krems



Margret
von Babenberg
Gräfin von Krems



Dieter
von Babenberg
Bräutigam



Ava
Braut



Isaak
Kaufmann und
Schultheiß v. Krems



Irmhild
Isaaks Frau



Hubertus
Pfarrer

Am Morgen des 20.08. versammeln sich die Menschen vor der Stephanus-Kirche in Krems. Von der Burg reiten der Bräutigam und seine Familie heran, aus Krems führt Isaak seine Tochter Ava zum Kirchenvorplatz. Braut und Bräutigam tragen vornehme Kleidung und Blumenkränze im Haar.

Vor **Pfarrer Hubertus**, der auf den Treppen der Kirche wartet, übergibt Isaak die Hand seiner Tochter an Dieter von Babenberg. Die Brautleute wirken glücklich. Pfarrer Hubertus spricht ein Gebet, besprengt dann beide mit Weihwasser und erfragt ihren Ehemillen. Beide bekunden mit den Worten: „Vor Gottes Angesicht nehme ich dich an als [meine Frau bzw. meinen Mann].“ Dieter steckt Ava einen Ring an den Finger, dann umfasst Pfarrer Hubertus die Hände der beiden und gibt der Ehe Bestätigung und Segen: „Ego auctoritate Ecclesiae matrimonium per vos contractum confirmo et benedico: In nomine Patris et Filii, et Spiritus Sancti. Amen.“

[Im Namen der Kirche bestätige ich den Bund, den ihr geschlossen habt, und segne ihn: Im Namen des Vaters und des Sohnes und des Heiligen Geistes. So sei es.] Danach findet in der Kirche eine Messe statt.

2.2 Ein Diebstahl?



Während die Trauungsgesellschaft in die Kirche einzieht, können die Helden einen kleinen Disput wahrnehmen. Affra beklagt sich bei Hanno, dass in der Nacht ein Dieb in ihrem Haus gewesen sei:

„Ist man denn in seinem eigenen Hause nicht mehr sicher? Das kommt dabei heraus, wenn man freundlich ist.“ Hanno hustet kurz und schlägt sich mit der Faust auf die Brust. „Was meinst du damit?“ – „Naja, das ist doch klar. Das können nur die Böhmen gewesen sein. Wir haben sie hier aufgenommen und so wird es gedankt. Faulenzer und Strauchdiebe!“

[Hanno will Affra nicht so recht glauben (Menschenkenntnis 7+).]

„Hmh“, Hanno runzelt die Stirn. „Was hat er denn bei dir gewollt? Hat er etwas gestohlen?“ – „Woher soll ich wissen, was der gewollt hat? Ein junger Bursche

war's, mit schulterlangen dunklen Haaren. Und geblitzt haben seine Augen, als ich ihn ertappt habe. „Boscht“, hat er mich genannt. Keine Ahnung, was das heißen soll, aber als ich ihm mit dem Dolch gedroht habe, ist er auf und davon. Wie ein Hase ist er gerannt und in der Nacht verschwunden. Zum Stehlen hatte er da natürlich keine Zeit mehr.“



Wernhart
Nachtwächter

Affra

Hintergrund: Ausnahmsweise trifft Affra hier ins Schwarze. Slado ist in der Nacht tatsächlich in ihr Haus eingebrochen. Seine böhmischen Landsleute haben herausgefunden, dass Wernhart, Affras Mann, als Nachtwächter einen Schlüssel zur Waffenkammer besitzt. Diesen entwendet Slado und übergibt ihn morgens Ondrej, bevor er Krems verlässt. Als er von Affra ertappt wird, flucht Slado „Mist!“, was „Blbost“ ausgesprochen wird. Fragt man die Böhmen nach der Bedeutung des Wortes „Boscht“, zucken sie verständnislos mit den Achseln. Sie kennen „Borschtsch“, eine grüne Gemüsesuppe auf Basis des Wiesen-Bärenklaus.

Wernhart hat das Fehlen des Schlüssels bereits bemerkt, schweigt aber darüber. Da er gerne säuft und den Schlüssel schon mehrmals verlegt hat, hofft er darauf, dass er ihn wieder findet. Aus Erfahrung weiß er, dass es für ihn Ärger bedeutet, wenn der Schlüssel verloren ist. Affra weiß nichts davon, dass der Schlüssel fehlt.

Da Slado nicht mehr hier ist, streiten die Böhmen ab, dass er je bei ihnen gewesen sei; sie seien nur zu Fünft. Diese Lüge können die Helden entlarven, falls sie Slado gesehen haben und sich an ihn erinnern. Wenn die Helden dies zur Sprache bringen, wird Sladjan stutzen, um dann einzuräumen: „Ach ja, da war ein Landsmann, der nach dem Weg nach Stoccerouwe fragte. Nannte sich Borivoj.“ Eine Menschenkenntnis-Probe (16+) lässt Zweifel an dieser Version aufkommen.

Den **Nachschlüssel** stellt Ondrej am 21.08. fertig und Darina wird den Original-Schlüssel am Abend des 21.08. nahe dem Eingang von Wernharts Haus in einen Busch legen.

2.3 Die Wettbewerbe beginnen



Nach der Messe strömen die Menschen zur Festwiese. In der Mitte der südlichen Zeltreihe ist ein hölzernes Podest errichtet, auf dem **Markward**, Schulze von Stein, mit Burgwächter **Hans** ein erregtes Gespräch führt. Hans zuckt mehrere Male die Achseln, dann nickt er und überblickt suchend das Gelände. Kurz darauf scheint er entdeckt zu haben, was er sucht, denn er verlässt das Podest und bahnt sich einen Weg durch die Menge, bis er **Affra** erreicht. Er fragt nach ihrem Mann Wernher, doch Affra zuckt nur die Schultern. Hans schimpft, dass **Wernher** nur **eine** Aufgabe erledigen sollte und sie müsse doch wissen, wo er sich herumtreibe. Affra vermutet, dass er mit seinen Säuferfreunden bei den Bierfässern sei. Das Gespräch ist für sie damit beendet und Hans zieht verärgert in Richtung Krems davon.



Markward
Schulze von Stein

Hans

Hintergrund: Vor etwa 7 Monaten wurde verfügt, dass Nachtwächter Wernhart Hans beim Erledigen seiner Aufgaben unterstützen solle. Da Wernhart häufig betrunken ist, wird Hans nicht entlastet, sondern hat tatsächlich sogar mehr Arbeit und ist absolut genervt. Wernhart sollte sich eigentlich darum kümmern, dass für den Bogenschießwettbewerb die Pfeile bereitliegen. Hans kümmert sich nun selbst darum. Einige Zeit später taucht er wieder auf und trägt auf seinem Rücken ein großes Bündel Pfeile, das er zum Schießplatz bringt.

Eine Fanfare, von einem Trompeter auf einer Busine geblasen, ertönt und alle Blicke richten sich auf Markward, der auf dem hölzernen Podest gut sichtbar postiert ist und als Herold die Wettbewerbe ansagt. „Höret, höret! Zur Feier der Trauung von Ava, Isaaks Tochter, und Dieter, dem Sohn unseres Grafen Friedebracht von Babenberg...“ Jubel und Applaus branden auf, „... ein großes Willkommen allen Gästen und Lob, Ehre und Gottes Segen dem jungen Brautpaar!“ Abermals Jubel. Kelche werden gehoben und getrunken. „Nun, Ihr lieben



Leute“, fährt Markward fort, „sogleich beginnen wir mit dem Wettbewerb im Bogenschießen, hier jenseits der Zelte auf der langen Wiese. Die letzten Vorbereitungen sind im Gange und schon bald wird es losgehen. Noch kann sich ein jeder, der einen Bogen zu führen vermag, zur Teilnahme melden. Zur Mittagsstunde erwarten wir die Darbietungen der Minnesänger hier an dieser Stelle. Und im Anschluss daran...“, seine Stimme wird lauter und er dehnt die Worte, um die Spannung zu steigern. „Im Anschluss daran sehen wir unsere Ritter mit ihren edlen Pferden beim Tjost!“ Großer Jubel von allen Seiten. „Besonders freuen wir uns über die Teilnahme unseres Grafen Friedebracht, dem Bräutigam Dieter und dem Herrn von Dürnstein, Hadmar II. von Kuenring!“ Wieder spendet das Publikum begeistert Applaus. „Jeder Ritter kann von jedem anderen gefordert werden. Der Sieger aus drei Lanzengängen gewinnt Pferd und Ausrüstung seines Gegners. Abermals ein Hoch auf unseren Grafen und das Brautpaar!“ Rufe und Applaus. Dann beendet Markward seine Ansprache: „Die Bogenschützen mögen sich nun bereitmachen und auf der Wiese einfinden.“

2.3.1 Bogenschießen

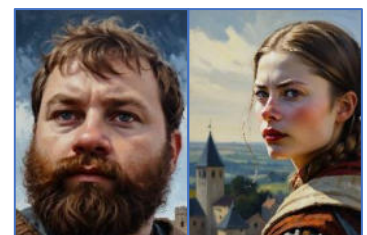


Während sich die Bogenschützen (unter ihnen vielleicht auch Helden) bereit machen, füllt sich die Wiese mit Zuschauern. Auch Hans taucht auf, um die Pfeile zu bringen. Pro Runde können acht Schützen gleichzeitig schießen.

Bis zu vier NSC erreichen die letzte Runde; falls mehr als vier Helden ebenfalls die letzte Runde erreichen, empfehle ich, entsprechend viele NSC herauszunehmen. *Die Ergebnisse finden sich weiter unten in einer Tabelle dargestellt.*

Die Helden erhalten 1 EP, wenn sie das Bogenschießen lediglich beobachten, 2 EP, wenn sie daran teilnehmen, 3 EP, wenn sie mindestens bis zur 100-Meter-Distanz gelangen und 4 EP, wenn ein Held den Wettbewerb gewinnt.

Eckehard „Ecke“ nähert sich **Alheit**. Er hält einen Bierkrug in der Hand und spricht sie an. Alheit reagiert jedoch nicht und prüft ihren Bogen. Ecke wendet sich zu seinen in einiger Entfernung stehenden Kumpanen, darunter Wernhart, um, prostet ihnen zu und ruft: „Prüde und verstock, das Weibsstück! Hehehehe.“ Alheit dreht sich zu ihm und verpasst ihm ansatzlos eine Ohrfeige, greift ihn am Wams und wirft ihn zu Boden. Während er sich aufrappelt, sagt sie beiläufig zu ihm: „Wenn du noch einmal Kaninchenfallen im Wald aufstellst, wird dich der nächste Pfeil nicht mehr verfehlen.“ Ecke ist sprachlos, er blickt an sich herunter. Sein restliches Bier hat sich über sein Wams ergossen. Er hebt seinen Krug auf und trollt sich zu seinen Kumpanen zurück.



Eckehard
„Ecke“

Alheit



Alheit

Alheit ist die Tochter von Markward und nimmt am Bogenschießen teil (FkW 19 bei 5W20). Sie gilt als wortkarg, pfeift auf Konventionen und ist oft im Wald unterwegs. Tiere bezeichnet sie als ihre Freunde und sie kann es nicht leiden, dass Ecke Kaninchenfallen aufstellt. Regelmäßig sabotiert sie seine Fallen. Vor drei Tagen beobachtete sie ihn beim Fallenaufstellen und schoss einen Pfeil in einen Baumstamm direkt neben Ecke, um ihn zu vertreiben. Bei Morgengrauen hat sie beobachtet, wie Slado Ondrej einen Schlüssel überreichte und dann nach Norden verschwand. Wenn Alheit jemandem vertraut, kann sie geradezu redselig und ausgelassen sein.

Da das Bogenschießen für jedermann offen ist, gibt es auch vergleichsweise viele Teilnehmer, die bei der ersten Distanz (30 m) antreten. (Zu Ablauf und Wertung siehe auch Abenteueranhänge 3: Kleine Wettbewerbe)

Fast die Hälfte der „Schützen“ scheidet bei der ersten Runde aus, da sie nicht die erforderlichen fünf Punkte erreichen, um in die zweite Runde zu gelangen.

Nachdem alle Wettstreiter ihre drei Pfeile auf die 30-Meter-Distanz abgeschossen haben, müssen die Zielscheiben zur 50-Meter-Distanz gebracht werden. Hierbei soll eigentlich **Wernhart** helfen, der noch immer bei Ecke und seinen Kumpanen steht. **Affra** streitet gerade mit ihm und schickt ihn aufs Feld. Wernhart ist mürrisch und stellt sich recht ungeschickt an.

Beim zweiten Wechsel fehlt er, beim dritten ist er wieder auf dem Feld, trägt die Zielscheibe aber in die falsche Richtung, was zu großem Gelächter des Publikums führt. Zwei andere Helfer eilen zu ihm, zerren gegen seinen Widerstand an der Zielscheibe und bringen sie ohne Wernhart schließlich an den richtigen Ort. Wernhart irrt dann noch etwas auf dem Feld umher und muss von Hans und zwei Gehilfen eingefangen und zum Feltrand gebracht werden, damit der Wettbewerb weitergehen kann.

Folgende Tabelle zeigt die zu erzielenden Mindestergebnisse pro Runde (in Klammern der tatsächliche Wert, einschließlich des bereits ermittelten Zufallswurfs mit W8).

Treffer - Distanz	30 m (+4)	50 m (+1)	70 m (+8)	100 m (+5)	150 m (+3)
Zielscheibe	10 (14)	12 (13)	14 (22)	17 (22)	22 (25)
Außenring (1 P.)	13 (17)	15 (16)	17 (25)	20 (25)	25 (28)
Mittlerring (3 P.)	18 (22)	20 (21)	22 (30)	25 (30)	30 (33)
Zentrum (5 P.)	33 (37)	35 (36)	37 (45)	40 (45)	45 (48)



Cuntz

Pett

Jorg

Außer Alheit schaffen es Cuntz, Pett und Jorg in die letzte Runde. Sie gehören alle drei der Besatzung von Burg Krems an. Im Folgenden ihre Ergebnisse:

Name	FkW	30 m (*1)		50 m (*2)		70 m (*3)		100 m (*4)		150 m (*5)		Gesamt		
Alheit	19 - 5W20	5	3	5	5	5	5	5	5	3	3	5	3	13+30+45+52+55:195
Cuntz	18 - 5W20	5	1	5	3	5	3	1	5	5	5	5	5	11+26+27+60+75:199
Pett	19 - 5W20	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	3	3	15+30+39+52+55:188
Jorg	20 - 5W20	5	5	5	5	5	3	5	3	3	5	0	5	15+30+39+44+50:178
		Zentrum (5 P.)		Mittlerring (3 P.)		Außenring (1 P.)		Scheibe		verfehlt				

Der Gewinner (Cuntz, falls kein Held besser ist) erhält für den Tag **freie Kost** und zusätzlich **10 Pfennige**.

Gelingt für die Helden eine Achtsamkeitsprobe mit 7+, so bemerken sie den lachenden Graf Friedebracht, gelingt die Probe mit 31+, so fallen ihnen die Böhmen auf, die das Ergebnis des Bogenschießens emotionslos zu kommentieren scheinen. Eine Menschenkenntnis-Probe (4+) lässt vermuten, dass der Graf mit der Treffsicherheit seiner Schützen sehr zufrieden ist, gelingt auch bei den Böhmen (auf die die Helden vorher aufmerksam werden müssen) eine Menschenkenntnis-Probe mit 31+, so wirken sie missmutig, gelingt sie mit 60+, so ist das Unbehagen spürbar. Anscheinend stört es die Böhmen, dass die Schützen so treffsicher sind.

2.4 Die Minnesänger



Bei den **Minnesängern** wetteifern Dudo von Ott, Walther von der Vogelweide und Lukas von Debstedt [und möglicherweise auch Helden] um die Gunst der Zuhörer. In zwei Runden tragen die Sänger jeweils eines ihrer Lieder vor [Musizierenprobe] und Gräfin Margret kürt - auch unter Berücksichtigung der Zuschauerreaktionen - den Sieger.

Dudo bedient sich bei den Liedern eines bekannten Minnesängers: Der von Kürenberg. Er wird zunächst das **Falkenlied** vortragen, Lukas das **Grafenlied**, Walther mit „**Under der linden**“ kontern; danach singt Dudo das **Zinnenlied** und Lukas trägt „**Das Geschenk**“ vor. Bevor Walther „**Herzeliiebez frouwelin**“ zum Besten gibt, spendet er Dudo ein vergiftetes Lob, da er im Zinnenlied den Vers „in Kürenberges wise“ in „in Dudo Ottes wise“ verändert hat: „Ihr imitiert den Kürenberger so gut, man möchte fast meinen, die Verse stammten von ihm.“

Hinweis für den Meister: Die Liedtexte finden sich im Anhang. Wer es vermag, kann die Lieder gerne vortragen. Oder den Spielern aushändigen. Genausogut kann der Meister auch einfach das ungefähre Thema des jeweiligen Liedes nennen und die Reaktionen des Publikums beschreiben.

Minnesänger	Musizieren	1. Lied	2. Lied	Gesamt
Dudo von Ott	11, 4W12	7 (2)	12 (3)	5 SP
Lukas von Debstedt	16, 5W20, MG 1	22 + 1F (6)	24 + 1F (6)	12 SP
Walther von der Vogelweide	16, 5W20, MG 1	20 (5)	33 (8)	13 SP

Dudo von Ott singt das Falkenlied: Jemand zähmt einen Falken und schmückt dessen Gefieder mit Goldfäden, doch der Falke fliegt davon. Der Falkner sieht den Falken oft und bittet Gott die zusammenzuführen, die einander lieben wollen. Dudo rollt mit den Augen und lacht das Publikum an, doch der Funke will nicht so recht überspringen und die Zuhörer klatschen lahm, als sein Lied endet. Aber immerhin klatschen sie.

Dann trägt Lukas von Debstedt das Grafenlied vor. Der Text besagt, dass niemand die Gedanken des Sängers erfahren und auch niemand das Ruhelager der Angebeteten sehen soll. Er und seine Geliebte blicken lieber zu Boden und schweigen beschämt. Er will seiner Angebeteten auch nicht sagen, was er denkt oder will. Er will aber, dass sie weiß, was er denkt und sie es ausspricht. Den Text versteht nicht jeder der Zuhörer, doch Stimme und Rhythmus packen die Leute. Sie stimmen in den Gesang mit ein und tanzen zur Melodie.

Bei Walthers „Under der linden“ ist es ähnlich. Auch hier tanzt das Volk, vereinzelt wird mitgesungen. Er besingt den Sex zweier Liebender unter einer Linde und die bange Hoffnung der Frau, dass niemand davon erfahren möge.

In Dudos zweitem Lied, dem Zinnenlied, lobt er erstmal sich selbst für seine begehrenswerte Art zu singen. Dann habe er als Ritter nachts am Bette der Herrin gestanden, aber nicht den Mut gefunden, sie zu wecken, weswegen sie sauer auf ihn ist. Sie sehnt sich nach ihm und verrät, dass ihr unstillbares Verlangen einem Menschen gilt, anscheinend Dudo von Ott. Vereinzelt hört man spöttische Rufe zum Inhalt des Liedes, doch findet Dudo einen guten Rhythmus und einige Zuhörer wippen im Takt mit.

Lukas' zweites Lied „Das Geschenk“ behandelt ein offensichtlich vergiftetes Geschenk, das er seiner Herrin anbietet. Auch wenn das Geschenk verlockend wirkt, kann es doch ihr Verderben bedeuten. Auch hier schauen sich einige Zuhörer ratlos an, doch abermals ist die Melodie eingängig und die Leute tanzen wieder fröhlich mit. Bevor Walther mit seinem zweiten Lied beginnt, lobt er öffentlich Dudo von Ott für sein letztes Lied: „Ihr imitiert den Kürenberger so gut, man möchte fast meinen, die Verse stammten von ihm.“ Einige Zuhörer lachen und Dudo steigt die Röte ins Gesicht, da auch Gräfin Margret lächelt und dies nur unzureichend hinter einem Tüchlein verbirgt. Mit seinem zweiten Lied „Herzeliiebez frouwelin“ versetzt Walther die Menge in Begeisterung. Die Leute springen auf und tanzen fröhlich mit. Er besingt die Liebe zu einer Frau niederen Standes. Weil der Liebende dafür Missachtung erntet, stimmt er ein Hohelied auf die echte Liebe an, welche das Leben erst lebenswert macht.

Das Publikum ist gespannt auf das Urteil der Gräfin und falls die Helden Walther nicht übertroffen haben, lässt sie ihr rotes Tüchlein fallen, das Walther aufheben darf. Er erhält für den restlichen Tag freie Kost und darf weiterhin aufspielen und damit Geld verdienen.



Sami
Gauklerin

Rosi
Kaufmannstochter

Was er dann auch ausgiebig tut. Der Meister kann Walther auch diese Nacht im Zelt bei Sattlerin Grete schlafen lassen. Denkbar ist aber auch, dass er bei Gauklerin Sami unterkommt, was in der Nacht oder am nächsten Morgen zu einer handfesten Auseinandersetzung zwischen den beiden Frauen führen kann. Walthers Reaktion kann der Meister festlegen oder auswürfeln:

- a) Er mischt sich in den Streit beschwichtigend ein, was dazu führt, dass sich die Frauen entweder gegen ihn verbünden oder sie sich zu dritt einig werden - was auch immer das bedeuten mag.
- b) Er hält sich raus und findet in der Zwischenzeit bei Rosi, einer Kaufmannstochter, Unterschlupf.
- c) Er verabschiedet sich von Krems und macht sich auf den Weg nach Wien.

Das Erleben des Wettstreits bringt 1 EP, die Teilnahme entsprechend mehr.

2.5 Zoll wird gefordert



Nach dem Wettstreit der Minnesänger wird eine längere Pause eingelegt, in der sich viele mit Speis und Tank versorgen. Dabei kommt es zu einem Stau an einem Zugang zum Turnierplatz: Hadmars Söhne **Hadmar** (7) und **Heinrich** (6) spielen mit Holzschwertern und „überfallen“ Ankömmlinge, um Zoll von ihnen zu verlangen. Einige der Gäste sind amüsiert und spenden den Jungen eine Kleinigkeit, andere wählen einen anderen Weg. Als sich Ecke an den beiden vorbeidrängen will ohne „Zoll“ zu zahlen, hauen sie gleichzeitig mit ihren Holzschwertern auf ihn ein.



Hadmar II.
von Kuenring

Hadmar

Heinrich

Überraschenderweise ist es Alheit, die den beiden in den Weg tritt: „Ihr solltet nicht von denen nehmen, die nichts zu geben haben.“ Der junge Hadmar baut sich vor ihr auf: „Misch dich nicht ein. Wir sind die Herren von Kuenring!“ Heinrich stellt sich hinter sie und zeigt mit dem Holzschwert gegen ihren Rücken. Hadmar schüttelt den Kopf und sagt zu Alheit: „Du darfst passieren.“ Während Alheit weitergeht, schlagen die beiden Jungen ihre Holzschwerter gegeneinander, Heinrich bellt wie ein Hund und Hadmar heult wie ein Wolf.

Dann stellen sich die beiden den Helden in den Weg und verlangen von einem Helden „Wegezoll“, während die anderen passieren dürfen. Unter Umständen führt die Reaktion der Helden zu weiteren „Verwicklungen“: Ihr Vater Hadmar II. von Kuenring ist ein angesehener Adliger, möglicherweise begrüßt er es aber, wenn seine Jungen in die Schranken gewiesen werden. Vielleicht aber auch nicht.

2.6 Der Tjost



Nachmittags findet der langerwartete **Tjost** statt, an dem nur Ritter und Adlige teilnehmen dürfen. Jeder Ritter kann jeden anderen herausfordern.

Wie bereits beschrieben nehmen teil: Graf Friedebracht von Babenberg, der Bräutigam Dieter von Babenberg, Hadmar II. von Kuenring, Abraham von Josting, Eike von Ouwe, Helfrich von Aggstein, Crafft von Steinberge (bzw. ein Held als dessen Vertretung), Elias auf Burg Dürnstein und Ulrich aus Burg Krems.



Elias
(Burg Dürnstein)

Ulrich
(Burg Krems)

In Abweichung zur im Regelbuch dargestellten Regelung, gilt bei diesem Tjost folgende Wertung: Ein Körpertreffer bringt 1 Siegpunkt, ein Schildtreffer 2 und ein Helmtreffer 3 Siegpunkte. Das Heben aus dem Sattel bringt einen zusätzlichen Siegpunkt. Das Zuschauen bringt 1 EP, die Teilnahme entsprechend mehr.

Hier ein Vorschlag zum möglichen Verlauf in Kurzform:



Graf Friedebracht von Babenberg fordert Abraham von Josting

Runde	Friedebracht erzielt...	Abraham erzielt...	Ergebnis
1	Körpertreffer	Schildtreffer, Friedebracht fällt	1:3
2	Körpertreffer	Körpertreffer, Friedebracht fällt	1:2
3	Schildtreffer	Schildtreffer	2:2
Gesamt			4:7

Abraham gewinnt mit 7 Punkten Ausrüstung und Pferd von Friedebracht.



Ritter Ulrich fordert Crafft von Steinberge bzw. einen Helden

(Ulrichs Werte: Reiten-FkW: 14 bei 4W20 Reitkampf-FkW: 14 bei 4W20)

Runde	Ulrich erzielt...	Crafft / Held erzielt...	Ergebnis
1			
2			
3			
Gesamt			

Der Sieger gewinnt Pferd und Ausrüstung des Gegners.

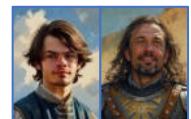
Ulrichs Besitz: Schlachtross (KRS 14, 1825 Pf.), Ringpanzerhemd (-1 Schild, 180 Pf.), Nasalhelm, Schild (7 Pf.)



Helfrich von Aggstein fordert Elias

Runde	Helfrich erzielt...	Elias erzielt...	Ergebnis
1	Körpertreffer	Körpertreffer	1:1
2	Körpertreffer	Kopftreffer	1:3
3	Kopftreffer, Elias fällt	schwankt beim Antritt, kein Treffer	4:0
Gesamt			6:4

Helfrich gewinnt mit 6 Siegpunkten Elias' Ausrüstung und Pferd.



Dieter von Babenberg fordert Eike von Ouwe

Runde	Dieter erzielt...	Eike erzielt...	Ergebnis
1	Schildtreffer	Körpertreffer	2:1
2	Schildtreffer	kein Treffer	2:0
3	Schildtreffer	Körpertreffer	2:1
Gesamt			6:2

Dieter gewinnt mit 6 Siegpunkten Eikes Ausrüstung und Pferd. Ava ist erfreut.



Abraham von Josting fordert Ulrich oder einen Helden

(Abrahams Werte: Reiten-FkW: 15 bei 5W20 Reitkampf-FkW: 15 bei 5W20)

Runde	Ulrich erzielt...	Crafft / Held erzielt...	Ergebnis
1			
2			
3			
Gesamt			

Der Sieger gewinnt Ausrüstung und Pferd des Verlierers.

Abrahams Besitz: Schlachtross (KRS 16, 2050 Pf.), Ringpanzerhemd (-2 Schilde, 180 Pf.), Topfhelm (-1 Schild), Schild (7 Pf.)



Helfrich von Aggstein fordert Dieter von Babenberg

Runde	Helfrich erzielt...	Dieter erzielt...	Ergebnis
1	Kopftreffer, Dieter fällt	Körpertreffer	4:1
2	Körpertreffer, Dieter fällt	Körpertreffer	3:1
3	Körpertreffer, Dieter fällt	Körpertreffer	3:1
Gesamt			10:3

Helfrich gewinnt mit 10 Siegpunkten Dietrichs Ausrüstung und Pferd.



Hadmar von Dürnstein fordert Helfrich von Aggstein

Runde	Hadmar erzielt...	Helfrich erzielt...	Ergebnis
1	Kopftreffer	Körpertreffer, Hadmar fällt	3:3
2	Körpertreffer, Helfrich fällt	Kopftreffer, Hadmar fällt	2:4
3	Körpertreffer, Helfrich fällt	kein Treffer	2:0
Gesamt			7:7

Hadmar gewinnt, da Helfrich sein Visier hochklappt und kampfunfähig aufgibt.



Hadmar von Dürnstein fordert Abraham von Josting, Ulrich oder einen Helden

(Hadmars Werte: Reiten-FkW: 19 bei 6W20 Reitkampf-FkW: 19 bei 6W20)

Runde	Hadmar erzielt...	Abraham/Ulrich/Held erzielt...	Ergebnis
1			
2			
3			
Gesamt			

Der Sieger gewinnt Ausrüstung und Pferd des Verlierers.

Hadmars Besitz: Schlachtross (KRS 19, 3100 Pf.), Schuppenpanzerhemd (-2 Schilde, 180 Pf.), Topfhelm (-1 Schild), Schild (7 Pf.)

2.7 Besuch von Bergrothenvels (optional)

Sollten die Helden seit Erhalt ihres Lehens NSC eingestellt und nach Bergrothenvels geschickt haben, könnte **Bürgel** in Krems eintreffen, um mit den Helden die weitere Verfahrensweise auf Bergrothenvels abzusprechen. Er ist froh über die zusätzlichen Gefolgsleute und berichtet, dass alle gut zusammenarbeiten und die Stimmung sehr gut sei. Es ist denkbar, dass es an Werkstätten und Unterkünften fehlt. Zwischenzeitlich helfen alle Neuzugänge tatkräftig bei der Ernte, die Lager sind gut gefüllt. Bezüglich des Lohns hat Bürgel bislang folgende Regelung gefunden: Die neuen Mitbewohner erhalten freie Kost und Logis, alle Anfragen, die Dienste der Neuen in Anspruch zu nehmen, verhandelt Bürgel. Aus den so erzielten Einnahmen hat er ihnen einen Lohn ausbezahlt (etwa 25%), mit dem Rest die zusätzlichen Ausgaben bestritten, was aber immer noch zu einem Gewinn führte.



Bürgel

Daraus ergibt sich die Frage an die Helden als Lehensherren: Dürfen benötigte / hilfreiche Werkstätten errichtet werden? Welche Vorgaben sollen beachtet werden? Wie soll die Entlohnung bis zur Rückkehr der Helden erfolgen?

Falls die Helden Nyeß eingestellt haben, könnte sie Bürgel begleiten und die Kampfrösser mitführen, da es mittlerweile sinnvoll ist, wenn diese häufigen Kontakt zu ihren Herren haben. Sie bietet an, stets in der Nähe der Helden mit der Ausbildung fortzufahren.



Nyeß

3 Der Weg der Helden

Wahrscheinlich werden die Helden Krems am Tag nach dem Turnier, also am 21.08. verlassen. Wenn sie den direkten Weg nach Burg Bitov wählen wollen, bietet sich ab Krems folgende Route an:

Liubisa, Eginpurch, Rezze, Laa,

dann furten der Thaya auf böhmisches Gebiet und weiter über **Znoima, Chechmitz, Schiltern** und **Bitov**. Von dort ist es dann nur noch ein kurzer Weg zur **Burg Bitov**.

Ortskundige, wie z.B. Ekarius, werden den Helden auf Nachfrage diesen Weg vorschlagen. Im Folgenden sollen dieser direkte Weg und die mit den Wegstationen verknüpften Abenteuer beschrieben werden. Da die Helden möglicherweise aber auch andere Wege wählen, will ich am Ende noch einige weitere optionale Orte darstellen.

4 Liubisa

Liubisa („die Liebliche“) liegt nur etwa 10 km nordöstlich von Krems, ist also vergleichsweise schnell zu erreichen. Die Ortschaft ist geprägt von Weinbau und Holzschlag im „Vierzigerwald“ (der Weinzehnt wird an das Kloster Göttweig südlich von Mautern geliefert). Im südlichen Teil des Dorfes haben sich Kaufleute und Gewerbetreibende um den Kornplatz, den Traidmarkt niedergelassen. Hier gibt es auch einen Holzplatz. Die Bewohner nennen diesen „Ortsteil“ das niedere Aigen. Das obere Aigen liegt bachaufwärts im Norden und ist eine Weinbauersiedlung.

In Liubisa erwarten die Helden mehrere „Abenteuerangebote“: die Böhmen, der Pilger am Pranger, die drei Klosterbrüder und das Mostrennen.



4.1 Die Böhmen in Liubisa

Auch in Liubisa wurden fünf Böhmen aufgenommen, die in Zelten am Waldrand westlich des Ortes lagern: **Jakub** (Anführer), **Stepan**, **Tomaz**, **Adam** und **Wizlaw**. Und auch hier werden die Böhmen behaupten, aus ihrer Heimat geflüchtet zu sein, weil die Abgaben erhöht wurden. Dadurch drohte ihnen Hungertod oder Strafe und sie suchten ihr Heil in Österreich. Ein echtes Abenteuer wird den Helden zu diesem Zeitpunkt aus den Böhmen noch nicht erwachsen. Von den Einheimischen können sie allerdings noch folgende Informationen erhalten:



Jakub

Tomaz

Adam

- Eine größere Gruppe von etwa zwanzig Böhmen traf im Ort ein, fünf von ihnen baten um Aufnahme - die gewährt wurde - die anderen seien weitergezogen. Vier Böhmen helfen beim Holzschlag, **Wizlaw** geht dem Müller zur Hand.

- Einer der Böhmen habe wohl mit Grethe, der Bäckerin, angebandelt. Seit einigen Tagen ist sein Gesicht geschwollen.

[Hintergrund: **Stepan** ist in Bäckerin **Grethe** verliebt und hat sich mehrmals mit ihr getroffen. Anführer **Jakub** duldet das nicht und lässt ihn deshalb von **Tomaz** und **Adam** verprügeln. Grethe ist unglücklich, Stepan malträtiert; er will sie überreden, sich rechtzeitig in Sicherheit zu bringen, auch wenn das bedeutet, ihr einen Teil der Kriegspläne offenbaren zu müssen.]



Stepan

Grethe
Bäckerin

- **Sibert**, der Müller, ist mit Wizlaw zufrieden, obwohl dieser einen recht mürrischen Eindruck macht.

[Hintergrund: Sibert beutet Wizlaw ziemlich aus, und lässt ihn ordentlich schufte. Wizlaw macht mürrische Miene zum bösen Spiel, hält sich aber bedeckt und plant insgeheim seine Rache.]



Sibert
Müller

Wizlaw

4.2 Der Pilger am Pranger

EP 1

Tolmen, ein durchreisender Pilger, hat sich **Brida**, der Schneiderin, unsittlich genähert und sie zum Kusse gezwungen; er wurde daraufhin überwältigt und mit dreitägigem Pranger bestraft. Der Pranger steht auf dem Dorfplatz (Traidmarkt) vor der Kirche.

Während der Verbüßung seiner Strafe leidet Tolmen Durst und wird um etwas Wasser bitten. Um den Pranger liegt altes Gemüse, mit dem er beworfen wurde. Einige Kinder des Ortes machen sich über ihn lustig.



Brida
Schneiderin

Pilger Tolmen

4.3 Die drei Klosterbrüder

EP 1

Auch dieses kleine Ereignis bleibt zunächst lediglich eine Randnotiz: Im Verlauf des Nachmittags treffen

drei Klosterbrüder (Benediktiner) aus Salzburg im Ort ein. Es handelt sich um Gerwig, Egilof und Wunibald, die auf der Suche nach ihrem Bruder Laertes sind. Einige Bewohner Liubisas erinnern sich an Laertes, da er mit einem geschwollenen rechten Knöchel in den Ort humpelte, einige Tage rastete und vor etwa einer Woche - immer noch etwas lahmend - nach Norden in Richtung Eginpurch wanderte.



Brüder Gerwig, Egilof und Wunibald

4.4 Das Mostrennen

EP 1

EP variabel

Wenn die Helden in Liubisa eintreffen, laufen die Vorbereitungen für das traditionelle jährliche **Mostrennen**, das zwei Tage später (Soldag, 23.08.) stattfinden wird. Die Weinbauern des Ortes wettstreiten dabei um das Recht des heurigen Verhandlungsführers. Derjenige Winzer, der als erster ein kleines Fass Most nach Hornarun liefert, darf bei allen Weingeschäften für Liubisa die Verhandlungen führen und seinen eigenen Wein vorrangig verkaufen. Da die Frühlese der Trauben erst beginnt, liefern die Winzer üblicherweise Kirschenmost. Die Kirschen wurden bereits im Juli geklaubt und zur Mostgärung eingelagert.

Am Tag vor dem Wettkampf werden die Reiter unter der Aufsicht von Nachtwächter **Wendel** für den Wettkampf ausgewählt; teilnehmen darf jeder, der ein Pferd besitzt - die Reiter stellen sich in der Dorfmitte der Dorfgemeinschaft, insbesondere den versammelten Winzern, vor. Dann wählen die Winzer ihren Reiter aus, indem sie sich zu ihm stellen. Wollen mehrere Winzer den gleichen Reiter, müssen sie gegeneinander im Fingerhakeln antreten und der Sieger erhält den Zuschlag.

Wenn keiner der Helden am Reiten teilnimmt, gibt es für zwei Winzer keinen Reiter.



Wendel
Nachtwächter

Brico
Reiter

Juta
Reiterin

Malach
Reiter

Mechtild
Reiterin

Siegebot
Reiter



Adelheit
Winzerin

Emich
Winzer

Hilfigund
Winzerin

Magin
Winzer

Mengot
Winzer, Gastwirt

Jorn
Winzer

Bruder Thomas
Winzer

Wenn kein Held teilnimmt:

Adelheit, Emich und Hilfigund wählen Brico. Magin und Jorn wählen Malach, Mengot und Bruder Thomas wählen Juta.

Hilfigund gewinnt Brico, Magin gewinnt Malach und Bruder Thomas gewinnt Juta.

Für die 2. Runde wählen Adelheit und Emich Siegebote, Mengot und Jorn wählen Mechtild.

Emich gewinnt Siegebote, Jorn gewinnt Mechtild. Adelheit und Mengot bleiben ohne Reiter.

Wenn ein Held teilnimmt:

Adelheit, Emich und Hilfigund wählen den Helden, Magin und Jorn wählen Malach, Mengot und Bruder Thomas wählen Juta.

Hilfigund gewinnt den Helden, Magin gewinnt Malach und Bruder Thomas gewinnt Juta.

Für die 2. Runde wählen Adelheit und Emich Brico, Mengot und Jorn wählen Mechtild.

Emich gewinnt Brico, Jorn gewinnt Mechtild. Adelheit gewinnt Siegebote in der 3. Runde gegen Mengot.

Wenn zwei Helden teilnehmen:

Adelheit, Emich und Hilfigund wählen den ersten Helden, Magin und Jorn wählen Malach, Mengot und Bruder Thomas wählen den zweiten Helden.

Hilfigund gewinnt den ersten Helden, Magin gewinnt Malach, Mengot gewinnt den zweiten Helden.

Für die 2. Runde wählen Adelheit und Emich Brico, Jorn wählt Mechtild, Bruder Thomas wählt Juta.

Emich gewinnt Brico und Adelheit wählt Siegebote.

Sobald mehr als ein Winzer einen Reiter auswählt, singen die Zuschauer: „Er ist Weinbauer und fühlt sich stark, er schläft des Nachts und hakt am Tag. Fingerhakeln!“

Ein kleiner Tisch mit zwei Hockern wird zur Austragung genutzt, die Kontrahenten hakeln ihre Mittelfinger ein, Wendel (der Nachtwächter) gibt das Startkommando, Tolmen guckt vom Pranger aus zu.

Im ersten Fingerhakeln besiegt Emich Adelheit, die laut „Aua“ schreit, Emich mit der linken Hand auf den Kopf haut und sich dann den schmerzenden Finger reibt. „So ein grober Kerl.“ Emich lacht und nimmt einen Schluck Most. Hilfigund setzt sich wartend hin und haut ihre Hand auf den Tisch. Kaum dass Wendel das Kommando gegeben hat, zieht Hilfigund Emich krachend über den Tisch, die Menge grölt.

In der zweiten Wahlrunde treten Adelheit und Emich erneut gegeneinander an. Adelheit sagt im Niedersitzen „Ich warne dich!“ Emich hakelt ein und als das Kommando ertönt, ziehen beide. Schließlich schreit Adelheit wieder auf, haut Emich mehrmals mit der flachen Hand auf den Kopf „Du grober, grober Kerl! Schäm dich.“

Winzer	Reiter ohne Helden	Reiter mit 1 Helden	Reiter mit 2 Helden
Adelheit	keiner	Siegebote	Siegebote
Emich	Siegebote	Brico	Brico
Hilfigund	Brico	1. Held	1. Held
Magin	Malach	Malach	Malach
Mengot	keiner	keiner	2. Held
Jorn	Mechtild	Mechtild	Mechtild
Bruder Thomas	Juta	Juta	Juta

Mengot lebt als einziger Winzer im niederen Aigen. Dort führt er zusammen mit seiner Frau **Marlies** und Sohn Felix einen Gasthof, in dem sich die Helden einquartieren können. Für die Übernachtung verlangt er 3 Silberpfennige pro Person, was vergleichsweise teuer ist (üblich sind 2), doch die Unterkunft ist auch gut gepflegt. Für eine warme Mahlzeit verlangt er 2 Pfennige und für Brot mit Wein 1 Pfennig. Wird einer der Helden für ihn reiten, können sie kostenfrei bei ihm übernachten und speisen. Das Weinfass bewacht Dackelhündin **Mutzel**.



Marlies
Gastwirtin

Mutzel

Falls die Helden das Mostrennen beobachten oder sogar daran teilnehmen, haben sie den kompletten Sambazac Zeit, sich Liubisa anzuschauen und weitere Bewohner kennenzulernen. Der Meister kann dies aber auch im Zeitraffer erzählen.



Isa Kauffrau, Schulzin Almut Isas Tochter Felix Mengots Sohn Wilbert Adelheits Sohn Madlen Siberts Tochter

Dorfvorsteherin ist Kauffrau und Schulzin **Isa**, die sich oft mit Schneiderin Brida berät. Ihre Tochter **Almut** ist häufig mit drei Spielgefährten in und um Liubisa unterwegs: **Felix**, Sohn der Gastwirte Mengot und Marlies, **Wilbert**, Sohn der Winzerin Adelheit und **Madlen**, Tochter des Müllers Sibert.

Der Wettkampftag (Soldag) beginnt mit einer rituellen Weinpresse. Die Winzer bringen frisch geerntete Trauben zur Ortsmitte von Liubisa, wo für jeden Winzer eine kleine hölzerne Weinkelter aufgestellt ist. Wendel gibt das Startsignal, auf das hin die Winzer die Trauben in die Kelter geben, hinterhersteigen und mit den Füßen die Trauben zerstampfen. Sobald der Winzer genügend Saft gestampft hat, um ein 2-Liter-Gefäß zu füllen, darf der Reiter ein zuvor bereitgestelltes 2-Liter-Fass mit Kirschenmost nehmen und mit dem Wettritt beginnen. Der Reiter muss vor Einbruch der Dunkelheit in Hornarun eintreffen und den Most an Filmann, Meier des Burgherren Kerold, liefern.



Der Ritt: Es wäre wünschenswert, dass die Helden daran teilnehmen; sollten sie zögern, könnte vielleicht ein Dorfbewohner lobend flüstern: „Stolze Pferde habt Ihr. Ihr seid sicherlich wegen des Mostrennens hier, nicht wahr? Ich werde auf Euch wetten!“ Die Reitdistanz sind 30 km, 20 km NNO nach Eginpurch (an dieser Stadt wird allerdings nur vorbeigeritten) und dann 10 km westlich nach Hornarun.

Regeln für das Wettreiten: Alle Reiter legen Siebwurfproben auf Reiten ab, Gleiche dürfen addiert werden. Wer den Könnernstern besitzt, darf auch Folgen bilden. Das Ergebnis des Siebwurfs zeigt die zurückgelegte Distanz an: Dabei wird die Entfernung nach Hornarun in insgesamt 60 Abschnitte (zu jeweils etwa 500 m) unterteilt; jeder Abschnitt entspricht einem Kreis auf dem Mostrennentableau. Abhängig vom Ergebnis werden zwischen 0 und 5 Abschnitte bewältigt (*siehe Tabelle*).

Falls der Reiter keine Gleichen oder Folgen hat, legt er danach die nächste Reitenprobe ab. Er verliert für diese Probe jedoch einen Würfel, da das Wettreiten Pferd und Reiter Energie kostet.

Gleiche und Folgen können entwertet werden, um das Würfelergebnis erneut zu nutzen, ohne dass die nächste Reitenprobe fällig ist. Wird dadurch ein Würfel entwertet, mit dem das Reitenergebnis bestimmt wurde, ist dieses natürlich entsprechend zu reduzieren.

Beispiel: Erasmus würfelt 6,8,9,9,9,10. Die drei 9er addiert er zu 27, d.h. er legt mit seiner ersten Reitenprobe 3 Abschnitte zurück. Das Reiten erschöpft Pferd und Reiter, deshalb verliert der Reiter für seine nächste Probe einen Würfel. Da Erasmus den Könnernstern besitzt, kann er die Folgen (8 und 10) entwerten, um noch zwei weitere Male 3 Abschnitte weit zu reiten. Entwertet er dann einen der Gleichen, beträgt sein Ergebnis nun 18, so dass er auch hier nochmal 3 Abschnitte weit reiten kann. Er kann dann entweder einen zweiten 9er entwerten, um in der nächsten Runde 1 Abschnitt zu bewältigen oder er legt seine nächste Reitenprobe ab, die dann eben mit einem Würfel weniger zu absolvieren ist.

Wenn ein Reiter pausiert, also eine Runde aussetzt, erhält er zwei Würfel zurück, setzt er zweimal hintereinander aus, erhält er alle Würfel zurück.

Würfelergebnisse unter 4 sind Fehlschläge (der Reiter muss aussetzen, erhält aber einen Würfel zurück), 1er sind auszugleichen, gelingt das nicht, muss der Reiter eine Runde aussetzen, ohne Würfel zurückzuerhalten. Bei einem legendären Patzer, muss der Reiter zwei Runden aussetzen, ohne Würfel zurückzuerhalten.

Ergebnis	L1!	1!	2-3	4-10	11-15	16-30	31-59	60+
Abschnitte	2 Rd. Pause	Pause	Pause (+1Wx)	1	2	3	4	5

Diese Tabelle bildet den Rennverlauf ab. Die beiden unteren Zeilen sind für teilnehmende Helden.

Reiter	Rennabschnitte Liubisa - Hornarun
Malach	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Mechtild	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Siegebot	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Brico	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Juta	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Runden:	

Werte der Reiter:

Malach: 12 (☆) bei 4W20, Mechtild: 15 (☆) bei 5W20, Siegebot 12 bei 4W20, Brico 16 (☆) bei 5W20, Juta 15 (☆) bei 5W20.

Malach: 2-3-3-1-2-2-P-3-3-1-1-P-P-3-2-3-1-P-3-3-2-P-3-1-3-2-P-3-3-2-3-2: 32 Runden
 Mechtild: 3-2-3-2-2-2-P-P-3-3-3-3-2-3-4-3-2-P-2-2-3-2-2-P-3-2-3-1: 28 Runden
 Siegebot: 2-1-3-3-3-P-P-4-3-2-3-3-2-P-P-3-2-P-2-1-3-P-2-2-P-P-3-3-1-3-1-P-4-1: 34 Runden
 Brico: 3-2-2-2-1-P-P-3-3-2-2-P-3-3-2-3-2-P-4-4-4-3-4-4-3-1: 26 Runden
 Juta: 2-2-3-P-3-2-2-P-3-3-3-2-3-P-2-2-3-3-P-2-2-2-3-3-P-3-3-2-2: 29 Runden

Nach den Reitern macht sich auch bald in gemütlichem Tempo eine Delegation aus Liubisa auf den Weg nach Hornarun, bestehend aus den Winzern und einigen Bewohnern Liubisas, darunter Isa, die Schulzin. Abends treffen sie zur Übernachtung in Eginpurch ein. Am nächsten Tag erreichen sie zur Mittagsstunde Hornarun. Die Siegerehrung werden Isa und Filmann gemeinsam vornehmen.

Der Ablauf in Worten (noch ohne die Ergebnisse der Helden):

Mechtild und Brico starten mit hohem Tempo, Malach, Siegebot und Juta folgen dichtauf. Siegebot schließt zu Mechtild auf, während Brico zurückfällt und mit Juta das Schlusslicht bildet. Siegebot geht in Führung, Malach, Mechtild und Juta folgen und Brico fällt noch weiter zurück. Mechtild reitet davon und niemand kann ihr folgen. Sie erreicht mit deutlichem Vorsprung als erste das Zwischenziel Eginpurch. Bald kommt auch Brico, dicht gefolgt von Juta. Abgeschlagen reiten Siegebot und Malach hinterher. Auf den letzten 10 Kilometern nach Hornarun setzt Brico zum Endspurt an und zieht an Mechtild vorbei. Er erreicht das Ziel unangefochten, Mechtild wird Zweite und Juta Dritte. Malach überholt Siegebot und erreicht als Vierter das Ziel.

5 Hornarun



In **Hornarun** werden die Reiter von Filmann und jubelnden Dorfbewohnern begrüßt. Sie und ihre Pferde werden versorgt und übernachten als Ehrengäste in der Herberge von Alfred.

Hornarun ist eine kleine Kirchensiedlung 10 km westlich von Eginpurch. Die Wehrkirche St. Stephan, um die sich das Dorf gruppiert, liegt zwischen dem Fluss Taffa und dem Möderingbach. Auf der gegenüberliegenden Taffaseite erhebt sich die im Dreieck angeordnete Burgstadt. Burgherr Kerold ist abwesend und wird nicht so bald zurückerwartet, da er auf „Turnierreise“ ist. Entlang der Flüsse und Bäche stehen zahlreiche Mühlen. 6 Flüchtlinge aus Böhmen wurden aufgenommen und helfen bei der Ernte und beim Mahlen in den Mühlen.

Am späten Vormittag des 24.08. trifft die Delegation aus Liubisa ein und wird ebenfalls freudig begrüßt. Zur Mittagsstunde findet dann die Ehrung der Reiter und des Siegers statt. Dies übernehmen Filmann und Isa. Jeder teilnehmende Reiter erhält ein 5-Liter-Fass mit Kirschenmost. Der Sieger erhält 10 Liter Kirschenmost im Fass, einen Laib Mostbrot (Eine Süßspeise aus in Most gekochten Obst- und Gemüsestücken, die mit Brot eigentlich gar nichts zu tun hat), eine Kräutertasche mit frischen Kräutern (je fünf Portionen Beifuß, Beinwell, Gänseblümchen, Johanniskraut, Mädesüß, Mariendistel, Ringelblumen, Schafgarbe, Vogelmiere, Wegerich) und zwei Laibe Fladenbrot.



Filmann
Meier

Guda
Schulzin,
Pferdebauerin

Ott
Schmied, Wächter

Frieder
Müller

Agt
Müllerin

Falgwart
Bauer

Alfred
Gastwirt

Hornarun kann für die Helden pure Wegstation sein. Wenn sie als Beobachter oder Teilnehmer des Rennens hierher gekommen sind, dürften sie sich die Feierlichkeiten am 24.08. nicht entgehen lassen und brechen wahrscheinlich erst am 25.08. in Richtung Eginpurch auf.

Die Böhmen sind im Ort wohlgeplant. Anführerin Lenka befürwortet den engen Kontakt zur Hornaruner Bevölkerung. Ludek hilft Müller Frieder und versteht



Lenka

Jenik

Ludek

Patrycz

Radim

Jarmil

sich recht gut mit ihm. Radim hilft Müllerin Agt und hier könnte sich eine intimere Beziehung anbahnen. Jarmil hilft Bauer Falgwart, Patrycz geht Meier Filmann zur Hand und Jenik und Lenka helfen auf dem Hof der Schulzin und Pferdebauerin Guda.

Aufgrund des guten Verhältnisses zwischen Einheimischen und Böhmen sind Filmann und Guda nicht sehr wachsam. Patrycz hat einige Waffen aus der Burg, Lenka aus der Zeugkammer des Dorfes entwendet und sie im Wald versteckt.

5.1 Ein heimliches Treffen (optionales Ereignis)



Tomek

Der Meister kann während der Feierlichkeiten den böhmischen Botenreiter Tomek unauffällig auftauchen lassen. Er wird sein Pferd außerhalb des Ortes im Wald anbinden und sich unter die Feiernden mischen. Dann wird er ein konspiratives Gespräch mit Lenka führen, um sich über die Vorbereitungen zu informieren. Ob dies den Helden auffällt und was sich daraus ergibt, sollte der Meister mit Bedacht erwägen. Denkbar ist, dass es zu einer Auseinandersetzung kommt, Tomek gefasst und die böhmischen Taten vor Ort aufgedeckt werden. Es ist auch möglich, dass die Bevölkerung bei einer tätlichen Auseinandersetzung auf Seiten der Böhmen eingreifen. Möglicherweise bleibt den Helden Tomek aber auch nur als weiterer

Festgast im Gedächtnis. Vielleicht warnt Lenka Tomek sogar vor den Helden, falls sie etwas über deren Aufgabe erfährt oder vermutet. Es wäre vielleicht auch interessant, wenn Lenka, Patrycz oder Radim versucht, mit einem Helden oder einer Heldin anzubündeln, um sie und ihre „Mission“ auszuspionieren.

6 Eginpurch



Eginpurch ist eine mauerbewehrte Stadt mit Marktrecht. Sie wird von den Ratsmitgliedern streng und überwiegend gerecht geführt. Die Kontrollen an den Stadttoren sind sehr genau, Zölle werden strikt eingefordert, Wafentragen ist in der Stadt für Fremde verboten und auch sonst verhalten sich die Eginpurcher Fremden gegenüber eher ablehnend. Sieben Böhmen, die um Aufnahme baten, wurden daher auch abgewiesen und lagern nun in der Wildnis südlich der Stadt.

Sollte Schultheiß Karl von diesem Lager erfahren, wird er Leute aussenden, um die Böhmen zu vertreiben (am liebsten natürlich die Helden).

6.1 Unterkunft

Je nachdem, wann die Helden Eginpurch erreichen, wollen sie dort vermutlich übernachten oder lediglich eine kurze Rast einlegen. Folgende Gaststätten bieten sich dazu an: **Gundulas** Herberge liegt westlich vor den Toren der Stadt und ist eine beliebte Unterkunft bei Reisenden, welche die Stadt nicht betreten wollen. Gundula führt die Herberge mit ihren Kindern Frauke, Luisa und Wolfram (genannt Wolfi).



Gundula
Gastwirtin

Frauke

Luisa

Wolfram „Wolfi“

Gundula bietet kalte Mahlzeiten mit Wein an, das Nachtlager befindet sich in einem Gemeinschaftsschlafsaal, Pferde werden im Stall versorgt. Warmes Essen können sich die Gäste im Gastraum selbst zubereiten. Eine weitere Möglichkeit ist **Rainolds** Gasthaus am Kirchplatze in der Stadtmitte. Rainold ist Witwer, seine Frau und sein Sohn bei der Geburt vor zwei Jahren gestorben. Er führt das Gasthaus mit Schankmagd Lore. Er hat begrenzten Platz zur Versorgung von bis zu fünf Pferden, abends bereitet Rainold warmes Essen zu. Übernachtungen sind im Gemeinschaftsschlafsaal und zwei kleineren Räumen mit je einer geräumigen Bettstatt für bis zu drei Personen möglich.



Rainold
Gastwirt

Lore
Schankmagd

6.2 Die fahrenden Ritter



*Dieses Ereignis findet vorzugsweise in Eginpurch statt, kann aber auch an einen anderen Ort verlegt werden. Wenn **Gero** die Helden als Page oder Knappe begleitet, sollten diese schon mindestens einige Stunden vor Ort sein und Gero die Umgebung auf eigene Faust erkunden - so, wie es seine Art ist.*

Eine Gruppe fahrender Ritter reitet in den Ort ein, von den Bürgern ehrfürchtig beobachtet. Schon bald wird einer der Ritter (Gailing von Epp) bei den Helden vorstellig: „Ich entbiete Euch meinen Gruß und den meines Herrn, Ritter **Ewald von Waiden**. Er ist erfreut, auf Standesgenossen zu treffen und lädt Euch zum Umtrunk ein. Welche Botschaft darf ich meinem Herrn überbringen?“ Nehmen die Helden an, nennt der Ritter das Wirtshaus am Kirchplatze, wo sein Herr die Helden im Verlaufe des Nachmittags erwarten werde.

Bei den Rittern handelt es sich um Räuber, die rücksichtslos die Bevölkerung schikanieren, foltern, vergewaltigen und ausrauben. Seitdem sie ihren ersten Ritter getötet haben, geben sie sich selbst als solche aus. Sie sprechen sich zunehmend häufiger auch selbst mit ihren erfundenen Ritternamen an, nur dann, wenn sie sich völlig unter sich wännen, fallen sie in alte Gewohnheiten zurück und verwenden auch ihre „Räuberrufnamen“ (im Folgenden jeweils in Klammern angegeben): **Ewald von Waiden** (Lemberslint), **Gailing von Epp** (Slintezgu), **Stanric von Traun** (Wolvesdrüzzel), **Albert von Grimm** (Slickenwider), **Rolant von Horben** (Hellesac) und **Grimmlich von Fahlbach** (Rütelschrîn).

Ewald von Waiden stammt ursprünglich aus Hornarun. In jungen Jahren bereits als Dieb und Taugenichts aus dem Ort verstoßen, zieht er durch die Lande und scharft zwielichtige Gestalten um sich. Er überfällt Reisende und abgelegene Bauernhöfe. Als er im September 1191 bei Sankt Pölten Reisende überfällt, greift ein Ritter ein, der jedoch von Ewald getötet wird. Ewald eignet sich dessen Habe an, nennt sich Ewald von Waiden (Waiden als Bezug zu seiner Heimat bei Hornarun) und gibt sich fortan als Ritter aus. Er imitiert höfisches Verhalten und es gelingt ihm, zusammen mit seinen Spießgesellen weitere Edelleute und Ritter zu töten (meist nachts meuchelnd). Als fahrende Ritter zieht der Haufen nun durchs Land, drangsaliert die Bevölkerung und geriert sich der Obrigkeit gegenüber als edle Retter.

Sie sind auf der Suche nach einem Mann, nach ihrer Aussage ein Mörder, Vergewaltiger und Brandstifter, der entweder durch den Ort gereist sei oder sich noch im Ort aufhalte. Er tarne sich als wandernder Mönch und nenne sich Laertes.



Ewald
von Waiden

Gailing
von Epp

Stanric
von Traun

Albert
von Grimm

Rolant
von Horben

Grimmlich
von Fahlbach

Laertes

Laertes ist tatsächlich sein richtiger Name und er kleidet sich als Mönch. *Vielleicht erinnern sich die Helden daran, dass drei Klosterbrüder in Liubisa ebenfalls auf der Suche nach einem Mitbruder gleichen Namens waren.* Laertes ist ein ehemaliger Klosterschüler, der beim Studium alter lateinischer Texte auf den Reisebericht des **Gaius Flavius Lucullus Minor** stieß, der für Friedensverhandlungen mit **Marbod**, dem Anführer der Markomannen, 6 n. Chr. (entspricht 759 ab urbe condita [a.u.c.]: seit Gründung Roms 753 v. Chr.) Geschenke transportierte und in einen Hinterhalt geriet; die Römer mussten fliehen und versenkten einen Wagen mit Schätzen in der Thaya. Laertes gelang es, die vermeintliche Stelle zu identifizieren. In seinem Gepäck befindet sich eine fragmentarische Übersetzung des Reiseberichts mit Anmerkungen.

Laertes' Hintergrund: Er ist adliger Abstammung und wurde als Drittgeborener ins **Klosterstift Sankt Peter** (Benediktiner) in Salzburg „verbannt“ (Selbsteinschätzung). Im Bericht des Gaius Flavius Lucullus Minor sieht er die Möglichkeit, den Schatz zu bergen und reich zu werden. Laertes verlässt Sankt Peter Anfang Juni 1192, indem er sich nachts davonschleicht. Abt **Wichpoto**, der so etwas geahnt hat, lässt Laertes von drei Brüdern (**Gerwig, Egilof und Wunibald**) suchen. Laertes' Weg führt zum Mondsee, am Attersee entlang und dann nach Nordosten. Sein Ziel ist zunächst Linz, um dann der Donau folgend nach Krems zu gelangen, von dort will er nordwärts bis zur Thaya reisen. Seine Naivität verleitet ihn dazu, in einer Herberge in Suanaseo (Schwanenstadt) sein Vorhaben auszuplaudern, woraufhin die Räuberbande um Ewald von Waiden (genannt „Lemberslint“) auf ihn aufmerksam wird und ihn seitdem verfolgt. Mit Glück und Geschick konnte er der Bande bislang entgehen. Als er die Bibliothek der Schreibschule des Stifts Lambach besucht, wird er vom Abt informiert, dass ein gewisser Ritter Ewald von Waiden nach ihm suche und ihn des Diebstahls und der Mordbrennerei bezichtige. Zu Laertes' Glück ist er Abt **Schwarzmanus** persönlich bekannt, der die Ritter hinhält, Laertes ein Pferd gibt und ihm dadurch die Flucht ermöglicht. In Thalham bei Wels kann Laertes einen Bauern (**Winfried**) von seinen Zahnschmerzen heilen und die Bauersfamilie gewährt ihm Obdach. Da Laertes' Pferd lahmt, begleitet ihn Winfried am nächsten Tag zu einem befreundeten Pferdebauer, der das Pferd heilt. Bei der Rückkehr zum Hof, ist Winfrieds Frau **Rinke** geschändet, das Bauernhaus abgebrannt. Winfried springt vom Pferd, eilt zu Rinkes Leichnam. Da reitet Ewald von Waiden heran und erschlägt Winfried. Laertes gelingt abermals die Flucht. Er schafft es bis Linz, verkauft sein Pferd und reist per Schiff weiter. In Grein lernt er Nauführer Bertram kennen, der beim Durchfahren der Struden hilft; hier kommt es zu einem dramatischen Ereignis: Das Boot schlägt leck, Laertes geht über Bord, kann sich aber noch am Bootsrand festhalten und wird von Bertram aus den Fluten gezogen. Er hätte gerne im Klosterstift Melk gerastet, doch die Furcht vor seinen Verfolgern drängt Laertes zur Eile. Erst als er in Stein von Bord geht, glaubt er sich in Sicherheit. Da seine Mittel nicht ausreichen, sich ein Pferd zu kaufen, wandert er nordwärts. Ein unachtsamer Schritt lässt ihn stolpern und sein rechtes Sprunggelenk schwillt an (Bänderriss). Er ist gezwungen, in Liubisa fünf Tage zu rasten, bevor er wieder auftreten kann. Unter Schmerzen wandert er nach Eginpurch, nicht ahnend, dass ihm seine Verfolger schon wieder dicht auf den Fersen sind. Baumeister Lentfried erbarmt sich Laertes und lässt ihn bei sich zuhause übernachten.

Laertes ist mittlerweile sehr zurückhaltend mit Aussagen zu seinem Vorhaben. Wenn man ihn fragt, gibt er vor, auf Pilgerreise nach Santiago de Compostela zu sein, wird aber beim Lügen erkennbar fahrig und errötet. Unter Druck gesteht er alles, aber auch, wenn er Vertrauen gefasst hat, weil es ihm schwerfällt, ein Geheimnis für sich zu behalten. Er sehnt sich nach Anerkennung und Lob, schildert daher seine Erlebnisse entsprechend dramatisch. Erhält er Anerkennung, leuchtet sein Gesicht zufrieden, aber er winkt ab: „Ach, das war doch nichts Besonderes.“

Er vertraut darauf, dass kaum jemand lesen kann, seine Aufzeichnungen daher für Räuber eigentlich wertlos sind.

Wenn die Helden der Einladung des Ewald von Waiden folgen: Im Schankraum der Gaststätte sitzen sechs Männer in Rüstungen um einen Holztisch und lassen es sich bei Wein, Brot und Käse gutgehen. Als Ihr eintretet, erhebt sich der Euch bereits bekannte Ritter, deutet eine Verbeugung an und kommt Euch entgegen: „Ah, die werten Standesgefährten. Darf ich Euch bekanntmachen? Ich bin Gailing von Epp und hier sitzen die edlen Herren Stanric von Traun, Albert von Grimm, Rolant von Horben, Grimmlich von Fahlbach und unser Anführer Ewald von Waiden. Seid uns willkommen.“ Er bietet Euch mit einer Handbewegung an, am Tisch Platz zu nehmen. Ewald von Waidens Blick ruht auf Euch, während Gailing von Epp nach Wein verlangt: „Lore, versorg unsere Gäste hier mit bestem Weine!“ Die Schankmagd nickt und tut wie geheißten.

Nach üblichem Wortgeplänkel wird Ewald von Waiden sein Anliegen vortragen: Er sucht nach Laertes und bittet die Helden, für ihn die Augen offen zu halten. Wenn sie ihm den Gesuchten ausliefern, will er sie mit 12 Silberpfennigen und seiner Freundschaft belohnen.

Falls Gero die Helden begleitet, so hat er den Gesuchten (Laertes) als Gast des Baumeisters Lentfried bereits entdeckt. Er hat aber auch beobachtet, wie die vermeintlichen Ritter vor den Stadttoren einen Bauern verhörten und folterten. Gero betritt während des Gesprächs unauffällig den Schankraum und wird beim Anheuerungsversuch warnend den Kopf schütteln.

Der weitere Verlauf wird maßgeblich davon bestimmt, auf wessen Seite die Helden agieren:

Wenn die Helden **Laertes aufspüren**, können sie seine Geschichte erfahren (falls er ihnen vertraut oder so ihre Unterstützung zu erhalten hofft). Liefern sie ihn an Ewald von Waiden aus, wird er den Helden die versprochene Belohnung zahlen. *Sollten die Helden Ewald erkennbar unterlegen sein, wird er jedoch zunächst nur 10 Silberpfennige zahlen.* Außerdem wird er ihnen anbieten, sich ihm und seinen Rittern anzuschließen. Dabei schwebt ihm natürlich vor, die Helden bei nächster Gelegenheit nachts zu meucheln und ihre Habe zu erbeuten.

Kommt es zum **Kampf mit den Räufern**, werden diese die Flucht ergreifen, sobald sie feststellen, dass die Helden ernsthafte Gegner sind, und sich dabei mit ihren alten Räubernamen rufen. Hier bietet sich die Gelegenheit, die Räuber zu Langzeitgegnern zu machen. Sie können immer wieder auftauchen, später sich sogar mit den Böhmen verbünden.

Die Werte der Räuber sind beeindruckend, d.h. ihre Kampfwerte liegen bei 14-15 mit 5W20 und sie verfügen über vier bis fünf Lebenskreise.

6.3 Laertes Schatzsuche



Unter Laertes Besitztümern befindet sich der von ihm übersetzte und mit Anmerkungen versehene römische Reisebericht (*siehe Anhang*). Wenn er den Helden vertraut, wird er gern mit leuchtenden Augen von seinen Entdeckungen berichten und hoffen, dass ihn die Helden dafür bewundern. Er bietet ihnen sogar einen Teil des Schatzes an, wenn sie ihm bei der Bergung helfen.

6.3.1 Zum Reisebericht:

- Das Datum xv kalendae maius anno 759 a. u. c. (ab urbe condita = seit Gründung Roms) ist der 17. April 6 n.Chr.
- Laertes vermutet, dass der Römer über die Thaya furtete und hält die Orte Laa und Guldenfurt (25 km nordöstlich von Laa) für wahrscheinlich
- Carnuntum war zur Römerzeit ein wichtiges Heerlager östlich von Vindobona (Wien)
- Sercov ist die von Laertes vermutete Königsstadt Marbods an der Elbe (etwa 30 km östlich von Prag)
- milia passuum (tausende von Schritten) sind römische Meilen (Singular: mille passus, entspricht ungefähr 1,5 km)

6.3.2 Der Römerschatz

Der Meister kann entscheiden, ob Laertes Forschungsergebnisse korrekt sind und es demnach tatsächlich einen Schatz (an einem der genannten Orte) zu heben gibt. Möglicherweise furteten die Römer aber auch die Elbe und Laertes muss völlig neue Forschungen anstellen.

Zum Heben des Schatzes muss zunächst die Stelle lokalisiert werden, z.B. mittels Erdkunde und Wildnisleben, also bspw. etwa drei km westlich von Laa oder Guldenfurt.

Dann muss nach dem Schatz, also den Resten des römischen Wagens getaucht werden (Proben auf Schwimmen/Tauchen). Im Inneren des Wagens befinden sich dann mehrere Kisten, in denen sich der Schatz befindet. Wagen und Kisten sind aufgrund des fehlenden Sauerstoffs recht gut konserviert. Die

Kisten enthalten: Legionärsdolche, Silberlöffel, -amphoren und -teller, Werkzeug wie Sensen, Sägen und Äxte, Schriftrollenbehälter, deren Inhalt sich jedoch zu Brei aufgelöst hat, Keramik (Schalen, Töpfe, Amphoren, Lampen, teilweise mit erotischen Motiven), 300 Goldmünzen und Schmuck.



Bevor sich Laertes und die Helden aber an das Heben des Schatzes machen, sollte der Meister prüfen, ob das folgende Ereignis in Eginpurch noch stattfindet.

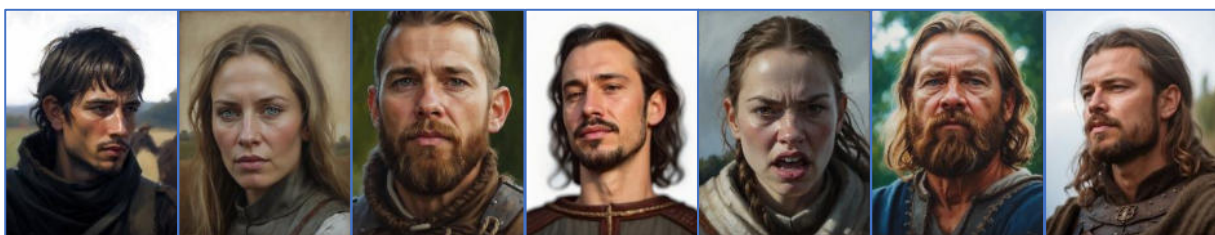
6.4 Das Lager der Böhmen - Ein Geheimtreffen



Sieben Böhmen lagern südlich von Eginpurch im Wald: Bojan (der Anführer), Anezka, Borivoj, Domek, Eliska, Jaro und Vlad. Ihre Lage ist nicht so rosig. Einerseits müssen sie Eginpurch ausspionieren, was nur aus der Entfernung gelingt, da sie keinen Zutritt zur Stadt erhielten. Andererseits müssen sie unentdeckt bleiben, was wiederum das Spionieren erschwert. Zudem ist die Versorgungslage kritisch, weshalb sie meist in der Nacht bei den umliegenden Höfen Nahrungsmittel stehlen.

Daraus ergeben sich auch die möglichen Hinweise für die Helden: Bauern beklagen nächtliche Diebstähle und melden dies auch Karl, dem Schultheiß von Eginpurch. Aus den Erfahrungen in Krems, Liubisa und Hornarun können die Helden schließen, dass auch in Eginpurch böhmische Flüchtlinge aufgetaucht sein müssten. Wenn sie explizit danach fragen, erhalten sie die Auskunft, dass sieben Böhmen abgewiesen wurden und nach Süden weiterzogen. Die Helden könnten daher gezielt die Umgebung nach Spuren eines Lagers durchsuchen und entsprechende Hinweise finden (Fußspuren, Stofffetzen, ein verlorenes (gestohlenes) Hühnerei usw.)

Nachts ist ggf. der Feuerschein eines Lagerfeuers im Wald erkennbar.



Bojan

Anezka

Borivoj

Domek

Eliska

Jaro

Vlad

Falls die Böhmen aus dem Lager nicht vertrieben wurden, findet dort nachts ein geheimes Treffen statt. Ob die Helden davon etwas mitbekommen, ist vom Grad ihrer Wachsamkeit abhängig. Hier ist es denkbar, dass den Helden Slado oder Tomek in Eginpurch über den Weg laufen und sie sich an sie erinnern, falls ihnen Slado in Krems und Tomek in Hornarun aufgefallen sind. Je nachdem, wie die bisherigen Aufenthalte in Krems, Stein, Liubisa und Hornarun, möglicherweise auch in Dürnstein verliefen, verändert sich der Inhalt des Besprochenen entsprechend. Falls die Helden bislang nicht nennenswert in die Handlung eingegriffen haben, besprechen sich Bojan, Slado und Tomek. Sollten sich die Helden unbemerkt an das Lager anschleichen, können sie das Gespräch belauschen.

Slado berichtet, dass in **Krems** alles klar ist, Sladjan besitzt den Schlüssel zur Waffenkammer und hat einen Plan, die Burgbesatzung auszuschalten, in **Stein** habe man niemanden, wenn Krems jedoch gefallen sei, sollte Stein kein Problem mehr sein. In **Dürnstein** habe man einen Mann in der Burg, fünf weitere könnten die Kontrolle im Ort übernehmen. In **Liubisa** gebe es noch Probleme, Stepan habe mit der Dorfbäckerin etwas angefangen, woraufhin Jakob einschreiten musste. Zwei Frauen (Isa und Brida) würden den Ort streng kontrollieren und wüssten über alle Vorgänge Bescheid, es sei schwer, etwas zu unternehmen, doch da Liubisa unbewehrt sei, sollte es letztlich kein Problem darstellen.

Tomek berichtet, dass Lenka in **Hornarun** schon ganze Arbeit geleistet hätte; sie habe die Waffen des Ortes unbemerkt gestohlen und im Wald versteckt. Die Schulzin und der Meier seien äußerst nachlässig, Hornarun werde daher schnell fallen - auch die Burg stelle kein Problem dar, da der Burgherr auf Turnierritt sei und so bald nicht zurückerwartet werde. In **Rezze** müsse es gelingen, den Pfarrer und die Pferdebauern auszuschalten, da diese das Dorf bestimmen würden, der Schulze wende sich oft an die beiden um Rat. **Laa** sei aufgrund seiner geringen Größe ebenfalls kein Problem; Slavo und Dano hätten mit dem Dorfschulzen Bernward bereits Brüderschaft getrunken.

Bojan sagt, dass **Eginpurch** ein Problem werden könnte; sie seien abgewiesen worden und müssten sich nun vor Entdeckung schützen, Jaro habe herausgefunden, dass man an der östlichen Stadtmauer nahe dem Friedhof die Mauer überwinden könne; für eine erfolgreiche Übernahme der Kontrolle bräuchte Bojan aber mindestens noch drei Männer.

Slado werde in Znoima Bericht erstatten und Tomek werde Stoccerouwe und Emustisprunnin aufsuchen.

7 Rezze



Rezze ist ein kleines Dorf, das sich um die Pfarrkirche des Heiligen Jakob gruppiert und am südlichen Ufer der Altrezze etwa 15 km nordöstlich von Eginpurch liegt. Nördlich des Dorfes (jenseits der Altrezze) befindet sich eine Turmruine aus römischer Zeit. Für die Helden gibt es hier zunächst nicht sonderlich viel zu erleben, wobei dies selbstverständlich auch abhängig von ihrem bisherigen Kenntnisstand über die Pläne der Böhmen ist. Sollten sie morgens von Eginpurch aufgebrochen sein, bietet sich Rezze als Mittags- und Laa als Nachtstation an.

Boso, der Schulze, ist Pferdebauer und bemüht, sein Amt gut auszuüben. Sein Problem ist, dass er kaum Entscheidungen fällen kann, weshalb er stets **Hildegund** und **Curtus** um Rat fragt. Fünf Böhmen (Milosz, Bohdan, Domek, Ignat und Jachym) helfen auf den Feldern bei der Ernte und sind bei Boso wohlgekommen. Hildegund ist eher zurückhaltend bis abweisend. **Albert**, der Fischer, kennt das böhmische Zeltlager und weiß, dass diese nachts oft noch lange am Lagerfeuer sitzen.



Boso
Schulze

Hildegund
Pferdebäuerin

Curtus
Pfarrer

Schäfer **Hupert** und Ziegenhirtin **Lucard** betreuen ihre Herden außerhalb des Dorfes.

Hedwig arbeitet als Seifensiederin. Sie verwendet Buchen- und Birkenholz, um Pottasche herzustellen, welche sie dann bei der Seifenherstellung verwendet. Ihr Wissen hat sie bei **Priester Adalbert** aus dem Prämonstratenser-Kloster in Znoima erworben. Während Adalbert Weihrauch, Rosen, Veilchen, Lilien und Nelken (und Bienenwachs) verwendet, um Düfte für kultische Zwecke herzustellen, ist Hedwig in der Duftauswahl kreativer: Sie nutzt Lavendel, Rosen, Lilien, Nelken, Veilchen, Ringelblume, Rosmarin, Schafgarbe, Salbei, Bärlauch, Thymian, Diptam, Fichte und Kiefer - alle Pflanzen baut sie hinter ihrem Haus an, Fichten und Kiefern finden sich zahlreich im Wald. Hedwig gilt in Rezze als Heilerin und die aromatischen Seifenkugeln und Wässerchen sind beim Betreten ihres Hauses deutlich wahrnehmbar. Sie werden aber unter der Hand gehandelt, da die Verwendung von Parfüm als gottlos gilt, sofern es nicht zu kultischen Zwecken genutzt wird. **Hildegund**, die Pferdebauern, kauft bei Hedwig ein, macht sich aber auch Sorgen um sie; sie fürchtet, Hedwig könnte mit Verbannung oder Tod bestraft werden, im Dorf gebe es bereits Gerede. Es brauche nur ein kleines Unglück und die Stimmung werde sich gegen sie wenden, doch Hedwig wolle nicht hören.



Hedwig
Seifensiederin

Laut Dorfbewohner hätten fünf Böhmen um Aufnahme gebeten, die übrigen seien weitergezogen.

8 Laa

Laa liegt an der Thaya, 20 km östlich von Rezze. Über die hier vorhandene Furt verläuft die wichtige Nord-Süd-Verbindung in böhmisches Gebiet. Auch Laa wird für die Helden vermutlich nur kurze Raststation sein. Wenn sie Informationen erlangen wollen, ist Gastwirtin **Jutta** eine sehr ergiebige Quelle. Sie schwatzt gerne und kann über alle Bewohner und deren Verwandtschaftsverhältnisse erzählen.

Im Dorf wurden fünf Böhmen als Helfer aufgenommen, die übrigen seien weitergezogen. Sie sind gern gesehen, **Slavo** und **Dano** haben mit dem Dorfschulzen **Bernward** bereits Brüderschaft getrunken.

Wenn die Helden nachmittags oder abends hier eintreffen, empfiehlt sich Laa als Nachtquartier. Von hier aus lässt sich Burg Bitov bei normaler Reisegeschwindigkeit zu Fuß in zwei Tagen, zu Pferd in einem Tag erreichen.



Jutta
Gastwirtin

Bernward
Schulze

Slavo

Dano

9 Auf böhmischem Gebiet

Nach dem Furten der Thaya befinden sich die Helden auf böhmischem Gebiet. Der nördliche Weg führt nach Hoevelin, einem kleinen Ort mit Kirche. Um Burg Bitov zu erreichen, müssen sie jedoch den westlichen Weg wählen. Dieser führt zunächst ins etwa 5 km entfernte Znoima. Danach geht es über Chechmitz, einem Hof mit Mühle und Weinberg und den Meierhof bei Schiltern ins etwa 30 km von Znoima entfernte Bitov, einer kleinen Bauernsiedlung zu Füßen von Burg Bitov.

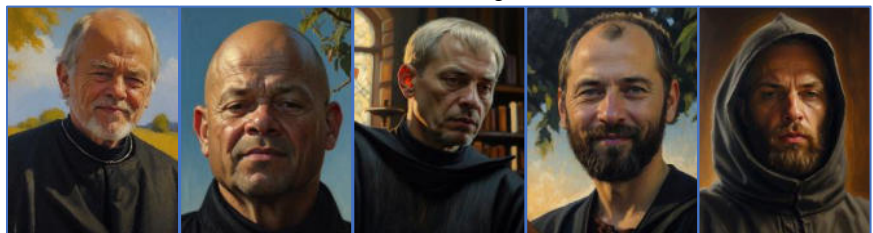
Wie ausführlich diese Reise ausgespielt werden soll, ergibt sich aus dem Vorgehen der Helden. Wahrscheinlich ist, dass sie in Böhmen vorsichtiger sein werden.

Zivilisten sind nur wenige anzutreffen, doch diese wissen nichts von deutlich erhöhten Abgaben. Es habe zwar eine leichte Erhöhung gegeben, aber für die dramatischen Schilderungen der „böhmischen Flüchtlinge“ gibt es hier keinerlei Belege. Bei Znoima können die Helden das Prämonstratenser-Kloster besuchen, in Znoima selbst lagern zwei kleine Wachtruppen in provisorischen „Wachruinen“ nahe der Lagerhalle, um die dort eingelagerte Ernte zu schützen. In Chechmitz und Schiltern können sie lediglich auf Zivilisten treffen, bis es schließlich in Bitov wieder interessant und gefährlich werden kann.

9.1 Znoima

EP
3

In **Znoima** befindet sich ein Kloster der Prämonstratenser, Priester mit Ordensgelübde, die keine Mönche sind. Sie haben das Armuts-, Enthaltensamkeits- und Gehorsamsgeübde abgelegt. Das Kloster beschäftigt sich mit der Urbarmachung des Landes und dem Kopieren von Büchern. Es wird geleitet von Abt **Hugo**, die Bibliothek beaufsichtigt **Vitezslav**. Priester



Abt Hugo

Prior Paulus

Vitezslav

Chlodhard

Adalbert

Chlodhard kümmert sich um den Garten und die Imkerei und **Adalbert** zieht duftende Kräuter und stellt als Seifensieder Düfte für kultische Zwecke her.

Kasper, ein Reisender auf dem Weg von Prag nach Wien, überbrachte dem Kloster ein Schreiben, dessen Inhalt er nicht kennt. [Ist auch unerheblich.] Auch er kann die Berichte seiner Landsleute, die nach Österreich geflüchtet sind, nicht bestätigen. Weder weiß er von drastisch erhöhten Abgaben oder Strafen, noch von Menschen, die aus dem Land geflohen sind.

Das Dorf Znoima wurde vor knapp fünfzig Jahren (1145) vom böhmischen König Vladislav II. zerstört und seitdem nicht wieder aufgebaut. Die Ruinen sind teilweise überwuchert.



Kasper

An der großen Lagerhalle wurden Instandsetzungen vorgenommen (Achtsamkeit 16+). Hier befindet sich ein Teil der Ernten, die von Dacos Truppe gebracht werden, und eine Holzkiste mit eingetriebenen Steuern (1780 Silberpfennige). In der Halle selbst halten sich **Michal**, **Savka** und **Zdenka** auf, die zentrale „Wachruine“ besetzen Anführer **Vaclav** und **Radim**, während **Fiala** und **Stojan** vom alten Kirchturm aus die Lage überblicken.

Im Kloster weiß niemand etwas von den böhmischen Kriegsplänen oder den Vorgängen in Znoima. Wenn sich die Helden dem Dorf nähern, werden sie vom Kirchturm aus frühzeitig erkannt, falls sie sich nicht verdeckt, getarnt oder bei Nacht nähern. Vaclav tritt dann den Helden in den Weg, während Radim in der Tür des Gebäudes bereitsteht. Fiala und Stojan sichern mit gespannten Bogen vom Kirchturm aus. Sollten die Helden unscheinbar aussehen, werden sie von Vaclav untersucht, Wertgegenstände werden konfisziert. Wahrscheinlicher ist aber, dass die Helden Waffen tragen. Vaclav wird ihnen dann die Weiterreise verweigern. Er wird sie nach ihren Namen, Herkunft und Ziel befragen und sie ggf. nach Österreich zurückschicken. Möglicherweise kommt es auch zu einem Gefecht. Die Werte der Böhmen sind beeindruckend: FkW 12-15 bei 5W20 und 4-5 Lebenskreisen.



Mittels **Aufspürenproben** (4+) entdecken die Helden tiefe Wagenspuren und zahlreiche Abdrücke von Füßen und Pferdehufen. Aufspüren 7+ lässt erkennen, dass die meisten Spuren nach Westen führen.

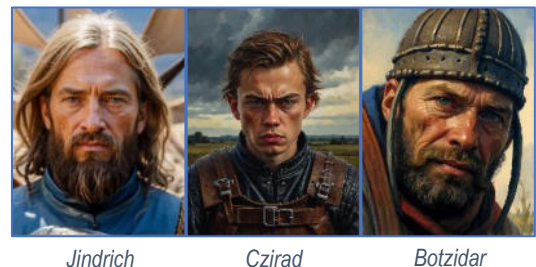
Die Weiterreise über **Chechmitz** und **Schiltern** kann ereignislos verlaufen. Der Meister kann den Helden aber auch einen oder mehrere Trupps Bewaffneter über den Weg schicken, die zu Fuß auf dem Weg nach Bitov sind. Dort sammelt sich das Heer. Sollten die Helden langsam unterwegs sein, nähern sich die feindlichen Kämpfer von hinten, sind sie eher zügig unterwegs, können sie auf einen Trupp „auflaufen“.

Bei Chechmitz und Schiltern handelt es sich um Meierhöfe. Die Mühle in Chechmitz mahlt das in beiden Höfen angebaute Getreide. In Chechmitz wird zusätzlich Wein angebaut und in Schiltern werden Fische gefangen. Die Bewohner sind seit Wochen den Anblick von Kämpfern gewohnt und gehen zunächst davon aus, dass auch die Helden zum Heeresaufgebot zählen, das sich im Westen sammelt.

9.2 Bitov



Bitov ist eine kleine Bauernsiedlung mit Wehrkirche, 30 km westlich von Znoima. Schulze Krystof hat als Müller alle Hände voll zu tun. Ebenso die Pferdebauern Milan und Leto, da sie für die Verpflegung der Kämpfer arbeiten müssen. Die Mühle läuft auf Hochtouren. Der überwachsene Weg im Norden führte einst zu einer Siedlung, die aber aufgrund einer ansteckenden Krankheit verlassen wurde. Es lässt sich erkennen, dass der Weg aufgewühlt, d.h. in letzter Zeit stark benutzt wurde (Achtsamkeit 4+). Folgt man ihm, gelangt man nach 1 km zum Sammelplatz der böhmischen Streitmacht: **etwa 300 Ritter und 5000 Gefolgsleute**. Ritter Jindrich hat sich mit zwei Gefolgsleuten (Czirad und Botzidar) bei Gastwirt Ulfred einquartiert. Sie überwachen den Transport von Vorräten ins Lager.



Auch hier ist es für die Helden schier unmöglich, offen den Ort zu passieren. Czirad wird sich ihnen in den Weg stellen. Falls es zum Kampf kommt und die Helden siegreich sind, kann es geschehen, dass ein Dorfbewohner nach Norden flieht, um das Heer zu alarmieren. Werden die Helden gefangen genommen, werden sie nach Burg Bitov gebracht.

10 Burg Bitov

EP
variabel



Burg Bitov ist eine Höhenburg, gelegen auf einer Landzunge etwa 2 km westlich von Bitov oberhalb der Schelletau. Südlich der Burg mündet die Schelletau in Sichtweite in die Thaya. Die Burg ist direkt auf einen Felsen gebaut, „wächst“ an einigen Stellen sogar direkt aus ihm empor. Auf dem Turm zwischen Palas und Wohntrakt weht die mährische Fahne.

Der Weg von Dorf Bitov führt westlich ansteigend zur Burg. Etwa 150 Meter vor dem Burgtor steht ein kleines Wachhaus, das mit Tomaz, Kornel und Waclaw besetzt ist. Das Burgtor bewachen Matyas und Petr und auf dem Wehgang patrouillieren Emil und Fabian. Die Wächter sind aufmerksam, etwaige Kontrollen gründlich. Wenn die Helden die Umgebung erkunden, können sie die natürliche Deckung von Bäumen nutzen. Das steil abfallende Gelände macht ein unbemerktes Umrunden der Burg schwierig, aber nicht unmöglich.



Tomaz

Kornel

Waclaw

Gelingt den Helden eine Achtsamkeitsprobe 16+, so entdecken sie eine Person, die an einem Seil, die Wand unterhalb des Wehgangs in der Nähe des nordöstlichen Wachturms herabklettert. Unten angekommen, zieht sie an einem der beiden herabhängenden Enden des Seils und mit einem sirrenden Geräusch rutscht das Seil von der Zinne des Wehgangs herab. Ein Wächter blickt über die Mauer nach unten: „He!“ Die Person wirft einen braunen Fellmantel über und springt davon. Der Wächter legt einen Pfeil auf, schießt und trifft. Die „befellte“ Person kommt kurz aus dem Gleichgewicht und verschwindet im Unterholz. Ein zweiter Wächter gesellt sich zum ersten, der mit kritischem Blick die Gegend absucht. Kurz darauf lacht der zweite Wächter auf, schlägt dem ersten mit der Hand auf die Schulter und beide setzen ihre Patrouille auf dem Wehgang fort.



Matyas

Petr

Emil

Fabian

Hintergrund: Bei der Person handelt es sich um Arlene „Lenne“ von Rothenvels, der Schwester von Amalia von Rothenvels, Lehnsherrin der Helden (*siehe Anhang*). Lenne hat vom Herzog von Österreich, Leopold V. von Babenberg, den Auftrag erhalten, die böhmischen Pläne zu erkunden. Hier gibt es eine Überschneidung mit dem von Bischof Heinrich erteilten Auftrag an die Helden.

Lenne hat bereits das Heerlager nördlich von Bitov entdeckt und einen ersten „Ausflug“ in die Burg unternommen. Dabei hat sie entdeckt, dass der Rittersaal im Palas der Burg bis unter das Dachgebälk reicht. Außerdem hat sie gehört, dass am nächsten Morgen eine Lagebesprechung stattfinden soll. Burgherr Jindrich wartet noch auf das Eintreffen eines Boten. Lenne plant einen weiteren Einbruch in der folgenden Nacht. Dann will sie sich im Gebälk des Palas verstecken und die Besprechung des Markgrafen belauschen.

Beim Abseilen von der Burg wurde sie entdeckt und der Pfeil traf sie im linken Oberarm. Es ist keine ernsthafte Verletzung. Der zweite Wächter hielt Lenne für ein Reh.

Die Helden können Lenne aufspüren, wenn sie bspw. ihren Blut- und Fußspuren folgen. Lenne wird sich dann auf einem Felsvorsprung hinter einem Baum verstecken, um etwaige Verfolger mit dem Bogen begrüßen zu können. Sie hat zwei Fluchtorte vorab festgelegt, beim Felsvorsprung (der „hohe“ Fluchtort) hat sie einen Bogen und ein einfaches Schwert deponiert, bei einem großen umgestürzten Baum in Flussnähe (dem „niedrigen“ Fluchtort) nur ein Schwert; ihr Pferd und ihre Hauptwaffen sind an einem dritten - entfernten - Versteck.

Die beiden Fluchtorte sind durch Fallen gesichert: Holzspieße, eine Armbrust, die durch Seilzug ausgelöst wird, Äste, die vom Baum fallen - dies wird Verfolger aufhalten und verunsichern.

10.1 Lenne von Rothenvels

Lennes hoher Fluchtort liegt etwas nordöstlich des Wachhauses, der niedere am Ufer der Schelletau nördlich des Wachhauses. Pferd und weitere Ausrüstung sind weiter östlich im Wald versteckt. Wenn die Helden Lennes Spur aufnehmen, werden sie sie sehr wahrscheinlich am hohen Fluchtort antreffen. Wie die Begegnung verläuft, ist maßgeblich vom Vorgehen der Helden abhängig. Lenne ist eine legendäre Kämpferin (FkW 21 bei 6W20 und fünf Lebenskreisen). (Zu ihrem Hintergrund siehe Anhang.)



Lenne
von Rothenvels

Verläuft das Treffen freundlich, wird sie zu ihrem Pferd zurückkehren und die Helden zum Mitkommen auffordern. Sie wird aufmerksam zuhören, wenn die Helden von ihrem Auftrag berichten und auch nachfragen, was die Helden bereits herausgefunden haben. Wenn sie den Helden vertraut, teilt sie ihre Informationen mit ihnen: Sie kennt das Heerlager nördlich von Bitov und schätzt die Streitmacht ziemlich präzise auf 300 Ritter und 5000 Fußkämpfer. Sie weiß auch, dass in Stoccerouwe, Ernstisprunnin, Hollabrunn und Laa böhmische Spione lagern. Die „Flüchtlingslegende“ glaubt sie nicht. Überdies hat sie bereits die Namen der fünf Ritter herausgefunden, die derzeit mit ihrem Gefolge in Burg Bitov zu Gast sind: Branko, Jozef, Egor, Antonin und Janusz.

Lennes Plan: Sie will in der Nacht (am 28.08. ist Vollmond) erneut auf den Wehrgang der Burg klettern, über den südöstlichen Wachturm auf das Dach gelangen, dieses bis zum Palas überqueren, dort Dachschindeln lösen und ins Gebälk einsteigen. Dort will sie die für den nächsten Morgen anberaumte Besprechung belauschen. Wenn die Helden sie begleiten, könnte sich zudem einer vom Gebälk zum Boden abseilen und im Rittersaal nach verräterischen Unterlagen suchen. Jegliche Aktion, die ihr Vorhaben gefährden könnte, wird sie schlicht untersagen.

Falls die Helden bemerken, dass Lenne ihre Lehnsherrin ist, wird Lenne entgegenen, dass dies für sie momentan nicht von Belang ist. Sie seien Amalias Gefolgsleute und sie erwarte keinen Gehorsam von ihnen.

10.2 In der Burg des Feindes



Lenne besteht darauf, größere Waffen draußen zu lassen: „Alles, was größer ist als ein Dolch, bleibt hier; Heimlichkeit ist Stärke!“

Wenn die Helden große Pläneschmiede sind, kann der Meister Lennes Einfluss auch herunterdimmen und die Helden planen und agieren lassen. Im Folgenden schildere ich das Vorgehen nach Lennes Plan, in den sich die Helden selbstverständlich jederzeit einbringen können.

Das Annähern an die Burg geschieht nach Mitternacht und erfordert eine kombinierte Probe auf Geländelauf und Schleichen. Ein einzelner Wächter ist mit einer Fackel auf dem offenen Wehrgang unterwegs.

Mit zwei umgehängten Seilen klettert Lenne die Burgmauer zum Wehrgang hoch, wobei sie sich eng an die Wand schmiegt und auf kleinsten Vorsprüngen Halt findet. Auch wenn es bei Lenne geradezu mühelos aussieht, erfordert das Erklettern der Wand eine Kletternprobe 60+. (Sie besitzt den Könnernstern, darf daher Gleiche und Folgen addieren und erzielt ein Ergebnis von 64. Ihr FkW beträgt 21.)

Falls ihr ein Held bereits hier nachfolgen will, wird Lenne ein Seil an einer Zinne befestigen und herablassen. Das Klettern muss dann lediglich zweimal mit 16+ oder einmal mit 31+ gelingen.

Lenne ist gegen ein Ausschalten des Wächters auf dem Wehrgang, da dies noch vor der Beratung am nächsten Morgen Alarm auslösen wird.

Der weitere Weg (Teil I):

- Schleichen auf dem Wehrgang, um vom Wächter nicht bemerkt zu werden, ggf. kombiniert mit Verbergen,
- Schleichen über die Treppe des nordöstlichen Wachturms aufs Dach,
- Balancieren (aufrecht stehend: Akrobatik 16+, sitzend: 2 x Akrobatik 7+) über das Dach der Kapelle,
- Heimliches Lösen von fünf Brettschindeln (Fingerfertigkeit 16+),
- Befestigen des zweiten Seils im Dachgebälk des Palas (Seilkunst 11+).

Lenne wirft dann dieses Seil an der Außenwand des Palas hinab, um eine schnelle Fluchtmöglichkeit zu haben. Falls an dieser Stelle Helden warten, sollen sie dieses Seil in einem Baum unter Spannung verknoten, so dass es bei einer etwaigen Flucht möglich ist, mit einem kleinen Seilstück wie bei einer Seilrutsche hinabzugleiten. Diese Helden können dann auch an dieser Stelle am Seil hochklettern (Klettern 31+, wenn das Seil als Rutsche befestigt wurde, 16+, wenn es an der Außenwand herabhängt.)

Der weitere Weg (Teil II):

- Akrobatik (11+) oder Klettern (11+), um durch die Dachöffnung ins Gebälk zu gleiten,
- Akrobatik (16+), um über einen Querbalken zur Palasmitte zu balancieren (sitzend: 11+).

Die Querbalken befinden sich etwa acht Meter über dem Boden des Rittersaals. Einige Fackeln erhellen den Saal, indem die fünf Ritter mit ihren Gefolgsleuten schlafen. Auf einem großen hölzernen Tisch ist eine Karte ausgebreitet, mehrere Pergamente liegen daneben.

Optional kann ein Held oder Lenne in den Rittersaal abgeseilt werden, um Karte und Pergamente zu sichten oder zu stehlen. In der Nacht ist auf Stille zu achten, um die Schlafenden nicht zu wecken. Dies kann aber auch noch nach dem Abzug der Ritter am nächsten Morgen geschehen. Die Karte stellt das Gebiet zwischen Burg Bitov, Burg Aggstein, Wien und Hoevelin dar und enthält den mit Rot eingezeichneten Plan. Bei den Pergamenten handelt es sich um ein Schreiben von Ottokar I., Herzog von Böhmen an seinen Bruder, den Markgrafen Jindrich und um einen Brief, in dem vor den Helden gewarnt wird. (siehe Anhang)

10.3 Die Beratung

EP
2

Gelingt es den Helden, unerkannt bis zum Morgen im Gebälk zu verharren, werden die schlafenden Kämpfer erwachen und schon bald betritt Markgraf Jindrich den Rittersaal. Die Gefolgsleute werden nach draußen geschickt, um Pferde, Waffen und Rüstungen bereit zu machen, so dass nur noch Jindrich und die fünf Ritter Branko, Jozef, Egor, Antonin und Janusz zugegen sind. Kurz darauf erscheint Slado, einer der Botengänger. Er berichtet vom Gespräch bei Eginpurch und wird ggf. die Helden namentlich erwähnen, falls sie bereits die Aufmerksamkeit der Böhmen erregt haben. Danach wird der Schlachtplan besprochen:



Markgraf Jindrich

Branko

Jozef

Egor

Antonin

Janusz

Slado

- Jindrich zieht mit Branko, Janusz und Jozef, 250 Rittern und 4500 Fußtruppen nach Eginpurch.
- Bei Eginpurch teilt sich das Heer:
 - Janusz sichert oder erobert mit 50 Rittern und 1500 Fußkämpfern Eginpurch,
 - Jozef sichert mit 25 Rittern und 500 Fußkämpfern Hornarun,
 - Jindrich zieht mit 225 Rittern und 2000 Fußkämpfern über Liubisa und Krems nach Dürnstein.
- Egor und Antonin führen 50 Ritter und 500 Fußkämpfer nach Hollabrunn, Ernestisprunnin und Stoccerouwe,
- Daco sichert mit seinen Leuten die Beute (gegnerische Anführer, Vorräte und Silber) und bringt sie über Znoima nach Burg Bitov.
- Slado und Tomek sichern die Beute der östlichen Route (zwischen Laa und Stoccerouwe).
- Slado bricht zunächst mit 15 Männern auf, fünf geleitet er nach Eginpurch, dann führt er die anderen zehn zu Tomek nach Hollabrunn.

Die Ritter brechen dann zum Heerlager bei Bitov auf, damit die Truppen zur Mittagsstunde abmarschbereit sind und Slado macht sich auf den Weg nach Eginpurch.

11 Das Ende des Abenteuers

Das Abenteuer endet planmäßig, wenn es den Helden und Lenne gelingt, aus Burg Bitov zu entkommen, am besten unentdeckt. Sie sollten zumindest die Absichten des Feindes gehört haben, evtl. haben sie sogar eine Karte und weitere Pergamente erbeutet. Das Heer der Böhmen ist zum Abmarsch bereit und Markgraf Jindrich hat sich an seine Spitze gesetzt. Burg Bitov ist nur noch mit kleiner Besatzung bemannt.

Der Meister sollte genau im Blick behalten, inwiefern die Helden bereits in die Planungen der Böhmen eingegriffen haben, da dies nicht nur den Verlauf dieses Abenteuers verändern kann, sondern sich auch auf die Ereignisse der beiden folgenden Abenteuer „Ira et ignis“ und „Der Kopf des Adlers“ auswirkt.

Angesichts des Umfangs von „Ritterspiel und Erntezeit“ ist davon auszugehen, dass es nicht innerhalb einer Spielsitzung komplett gespielt wird. Insofern kann sich bspw. auch die Situation ergeben, dass das Ende dieses Abenteuers zu Beginn einer Sitzung gespielt wird. Das Folgeabenteuer knüpft hier direkt an und kann vom Meister auch frühzeitig für seine Planungen verwendet werden.

Auch bei diesem Abenteuer sollte der Meister jedem Helden wieder ein bis zwei Gratis-Lernwürfe gewähren.

Hintergrund: Die böhmischen Pläne

Die Böhmen planen, bis zur Donau vorzudringen und sich die österreichischen Gebiete am linken Donauufer anzueignen. Dazu schleusen sie allmählich Gefolgsleute, getarnt als geflüchtete Bauern ins Land. Die Hauptstreitmacht wird dann bei **Laa** über die Thaya furten und nach **Krems** vorstoßen. **Burg Dürnstein** soll durch einen Verräter (Endres - Rosskundiger) fallen, der bei Ankunft der böhmischen Streitmacht die Tore öffnen soll. Geplünderte Vorräte sollen in **Znoima** gesammelt und dann nach **Burg Bitov** - etwa 25 km nordwestlich von Znoima - verbracht werden.

Ottokar I. Premysl (sprich: Chemissel) regiert als Herzog von Böhmen mit harter Hand; tatsächlich versuchen einige Wagemutige zu fliehen und als Entrechtete zu leben (dies betrifft aber nicht die Markgrafschaft Mähren und die Entrechteten bleiben auf böhmischem Gebiet versteckt). Ottokars jüngerer Bruder **Vladislav Heinrich (Jindrich)** befehligt als Markgraf von Mähren den Überfall auf Österreich; er gehorcht seinem Bruder und ist durch diesen leicht zu beeinflussen. Die eingeschleusten Gefolgsleute agieren als untergeordnete Anführer; ihnen wurde in Aussicht gestellt, einen guten Anteil des eroberten Landes als Lehen zu erhalten, weshalb jeder sich einen Ort aussucht, den er mit einer Handvoll Untergebener „unterwandert“.

- Alle „geflüchteten“ Böhmen behaupten, in ihrer Heimat würden ihnen zu hohe Zölle auferlegt. Ein Besuch in Böhmen offenbart hingegen, dass die dortige Bevölkerung ungetrübt ihrer Arbeit nachgeht und die Ernte einbringt. Zwar wurde in diesem Jahr eine **höhere Abgabe von Nahrungsmitteln** gefordert, doch von ungewöhnlich hoher Abgabenlast wissen die Bauern nichts.

- Viele Geflüchtete wollen einfach in **Ställen** oder **Scheunen** (Stadt) bzw. in einem **Zeltlager** außerhalb des Ortes (Dorf) nächtigen - was ihnen als Bescheidenheit ausgelegt wird, tatsächlich können sie so nachts ungehindert agieren.

- Die Böhmen werden nicht ausführlich über ihre Situation berichten; ein jeder sagt nur, dass die Männer des Markgrafen ständig neue Zölle eintreiben und sie fliehen mussten; dann verweisen sie auf ihren jeweiligen Anführer.

- **Dacos** Tross bringt Gold und Ernte langsam voran, dabei vorübergehend Sammlung in einer alten Lagerhalle in Znoima, bevor alles nach Burg Bitov gebracht wird.

- Händler aus dem Norden berichten von hohen Wegezöllen.

- Die Helden sind den Böhmen **namentlich bekannt**; stellen sich die Helden den Böhmen vor, werden diese verschlossen, argwöhnisch und führen ggf. hinterhältige Angriffe aus.

Hintergrund: Dörfer, Städte und Bevölkerung

- Die Bevölkerung in Österreich und Böhmen ist mit der **Getreideernte** beschäftigt. (Gerste, Dinkel, Einkorn, Emmer, Nacktweizen, Roggen, Hafer).

- Sowohl in den Dörfern als auch in den Städten bilden Getreidebrei und -grützen und Brot das Grundnahrungsmittel; gewürzt wird mit Salz, Verjus, Wein, Essig und Honig (wichtigstes Süßungsmittel). *Anmerkung: Bei der Honigernte mussten Imker regelmäßig den Verlust des Volkes erleiden, da sie ihre Bienen in Weidenkörben oder Baumstämmen hielten; als wichtiges Beiprodukt wurde Bienenwachs produziert, der meist wertvoller war als der schon recht teure Honig.*

- In den Dörfern befindet sich hinter jedem Hof ein kleiner Garten, in dem angebaut wird: Kohl, Rote Rüben, Zwiebeln, Lauch, Knoblauch, Kichererbsen, Ackerbohnen, Linsen, Erbsen und Gewürze wie Salbei, Petersilie, Dill, Kümmel, Fenchel, Minze und Anis, daneben auch Alant, Bärwurz, Beifuß, Bockshornklee, Eberraute, Engelwurz, Kalmus, Knoblauchranke, Rainfarn; außerdem werden Rinder, Schweine, Schafe, Ziegen, Pferde und Geflügel gehalten. Getrunken wird vor allem Wein, daneben auch Bier, Fruchtsäfte oder Wasser; Milch bleibt

Kranken und Kleinkindern vorbehalten. Obst, wie Äpfel, Birnen, Kirschen, Walderdbeeren, Pflaumen, Zwetschgen, Maulbeeren und Quitten werden zwar ebenfalls angebaut, häufiger jedoch wild gesammelt.

- In den Städten wird überwiegend das Gleiche gegessen wie auf den Dörfern; in wohlhabenden Haushalten wird auch mit orientalischen Gewürzen wie Pfeffer, Zimt, Muskat, Nelken, Safran und Ingwer gewürzt; gehandelt werden auch Reis, Datteln, Feigen, Rosinen, getrockneter Kabeljau, gesalzener Hering. Obst, Gemüse kommt zunehmend häufiger auf den Tisch.

Hintergrund: Münzprägung in Krems

In der **Münze** wird der Kremser Pfennig geschlagen; das Hauptzahlungsmittel im südlichen Donauraum (im mittleren Donauraum ist es der Regensburger Pfennig). Falls die Helden Rohgold oder -silber besitzen, können sie es hier prägen lassen; der Münzherr wird nicht den vollen Materialpreis zahlen, um seinen Schlagschatz zu maximieren; er wird 2-5% weniger anbieten (was vergleichsweise fair ist).

Die Prägung: In der Münze wird das Metall geschmolzen und zu Rohlingen oder zu einem längeren Stück gegossen, aus dem die Rohlinge (Schrötlinge) herausgehämmert und geschnitten werden. Die eigentliche Prägung erfolgt mit freiem Hammerschlag: Der Unterstempel ist in einen Holzblock eingelassen; auf ihn wird der Schrötling gelegt. Dann wird der Oberstempel aufgesetzt und mit einem kräftigen Hammerschlag auf denselben die Münze geprägt. Bei nur einseitig geprägten Brakteaten erfolgt die Prägung nur mit einem Oberstempel, statt eines Unterstempels wird eine weiche Unterlage bspw. aus Blei verwendet.

Anmerkung: Seit etwa 1140 werden vor allem Dünnpfennige (Brakteaten) geprägt, was dazu führt, dass die Münzen nur noch einseitig geprägt werden. Ich setze daher fest, dass Silber zu Brakteaten und Gold zu Münzen mit beidseitigem Motiv geprägt wird. Ebenso setze ich fest, dass die Schrötlinge gegossen werden - auch wenn die Variante mit dem Gussstück wahrscheinlich verbreiteter war. Schließlich setze ich noch das Motiv des Guldens fest, da Goldmünzen zu dieser Zeit so gut wie nie geprägt wurden: Auf der Vorderseite ist Kaiser Heinrich VI. zu sehen auf der Rückseite das Wappen der Münzstätte Krems. (Der „Barbarossa-Gulden“ kann als alte Goldmünze dienen, welche die Helden bspw. in einem Schatz finden können.)



Barbarossa-Gulden



Kremser Gulden



Kremser Pfennig

Regensburger Pfennig: Bischof mit Krummstab; Engel übergibt Kind; Thronender König mit Lilienzepter, daneben Schwerthalter; Ritter mit Schwert und Schild vertreibt einen Löwen
Kremser Pfennig: Ritter mit Schwert stehend; Ritter als Hüftfigur, zwei Löwen an den Schwänzen haltend (RS)

Das Falkenlied¹ (Dudo von Ott)

Ich zôch mir einen valken mêre danne ein jâr.
Dô ich in gezamete als ich in wolte hân,
und ich im sîn gevidere mit golde wol bewant,
er huop sich ûf vil hôhe und vlouc in anderiu lant.

Sît sach ich den valken schône vliegen:
er vuorte an sînem vuoze sîdîne riemen,
und was im sîn gevidere alrôt guldîn.
Got sende si zesamene, die geliep wellen gerne sîn.

Das Zinnenlied² (Dudo von Ott)

Ich stuont mir nehtint spâte an einer zinne,
dô hôrte ich einen rîter vil wol singen
in Dudo Ottes wîse al ûz der menigîn.
Er muoz mir diu lant rûmen, alder ich geniete mich sîn.

Jô stuont ich nethint spâte vor dînem bette,
dô getorste ich dich, vrouwe, niwet wecken.
„Des gehazze got den dînen lîp!
Jo enwas ich niht ein eber wilde“, sô sprach daz wîp.

„Swenne ich stân alleine in mînem hemed
unde ich gedenke an dich, ritter edele,
sô erbluet sich mîn varwe, als der rôse an dem dorne tuot,
und gewinnet daz herze vil manigen trûrigen muot.

Ez hât mir an dem herzen vil dicke wê getân,
daz mich des geluste, des ich niht mohte hân
noch niemer mac gewinne. Daz ist schedelîch.
Jône mein ich golt noch silber: ez ist den liuten gelîch.

Das Grafenlied³ (Lukas von Debstedt)

Niemen sol gesehen an waz ich gedenke.
Niemen sol gesehen dîn rouwelâger.
Mir schouwen lieber ze buode
unde tragen ein vîgenblât vor dem munt.

Ich enwil niht sagen, waz ich gedenke.
Ich enwil niht sagen, waz ich enwil.
Ich enwil, daz du gedenkest, waz ich gedenke,
unde daz du mir sagest, waz ich will.

Das Geschenk⁴ (Lukas von Debstedt)

Liebe frouwe mîn, ir kent mîn seit jâren.
Ir muost niht gesagen.
Ich will iuch fragen:
Welt ir mîn gift hân?

Ich mac es rôsen geregnen.
Ich vuere iuch den buoch hinap.
Ich gebe iuch vil vrôide.
Welt ir mîn gift hân?

Ich zog mir einen Falken länger als ein Jahr.
Als ich ihn mir gezähmt hatte, wie ich ihn haben wollte,
und ich ihm sein Gefieder mit Gold wohlgeschmückt hatte,
erhob er sich in hohe Lüfte und entflog in fremdes Land.

Seither sah ich den Falken schön fliegen.
Er führte an seinem Fuße, seidene Riemen,
und sein Gefieder war ganz rotgolden.
Gott sende sie zusammen, die gerne wollen geliebt sein.

Ich stand gestern Nacht spät auf der Zinne.
Da hörte ich einen Ritter schön singen
in Dudo von Ottes Weise, mitten aus der Menge.
Er muss mein Land verlassen, wenn er nicht mein Liebster wird.

Wahrlich, ich stand gestern Nacht spät an deinem Bette.
Doch getraute ich nicht, dich, Herrin, zu wecken.
„Dafür soll dich Gott immer hassen!
Wahrlich, ich war doch kein wilder Eber“, sprach die Frau.

„Immer, wenn ich in meinem Hemde alleine dastehe
und ich an dich denke, edler Ritter,
so erblühen meine Wangen wie die Rose im Dorngebüsch,
und das Herze wird mir sehr traurig.

Es hat mir sehr oft im Herzen weh getan,
dass mein Verlangen, das nie gestillt wurde
auch nie gestillt werden wird. Das ist schmerzlich.
Jedoch meine ich weder Gold noch Silber: es geht um einen
Menschen.

Niemand soll sehen, an was ich denke.
Niemand soll dein Ruhelager sehen
Wir sehen lieber zu Boden
Und tragen ein Feigenblatt vorm Mund.

Ich will nicht sagen, was ich denke.
Ich will nicht sagen, was ich will.
Ich will, dass du denkst, was ich denke,
Und dass du mir sagest, was ich will

Liebe Herrin, Ihr kennt mich seit Jahren.
Ihr müsst nichts sagen.
Ich will Euch fragen:
Magt Ihr mein Geschenk haben?

Ich lasse es Rosen regnen.
Ich führe Euch den Bach hinab.
Ich schenke Euch große Freude.
Magt Ihr mein Geschenk haben?

¹ Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Der_von_Kürenberg

² Quelle: <https://www.ldm-digital.de/show.php?lid=1626&mode=0x600>

³ frei nach: Alligatoah: Mit dir schlafen

⁴ frei nach: Alligatoah: Willst du

Under der linden⁵ (Walther von der Vogelweide)

Under der linden an der heide,
dâ unser zweier bette was,
dâ mugt ihr vinden schöne beide
gebrochen bluomen unde gras.
vor dem walde in einem tal,
tandaradei, schöne sanc diu nahtegal.

Ich kam geganen zuo der ouwe:
dô was mîn friedel komen ê.
dâ wart ich empfangen, hêre frouwe,
daz ich bin saelic iemer mê.
kuster mich? wol tûsentstunt:
tandaradei, seht wie rôt mir ist der munt.

Dô het er gemachet alsô rîche
von bluomen eine bettestat.
des wirt noch gelachtet inneckliche,
kumt iemen an daz selbe pfat.
bî den rôsen er wol mac,
tandaradei, merken wâ mirz houbet lac.

Daz er bî mir laege, wessez iemen
(nu enwelle got!), sô schamt ich mich.
wes er mit mir pflaege, niemer niemen
bevinde daz, wan er unt ich,
und ein kleines vogellîn:
tandaradei, daz mac wol getriuwe sin.

Herzeliebez frowelin⁶ (Walther von der Vogelweide)

Herzeliebez frowelîn,
got gebe dir hiute und iemer guot!
kund ich baz gedenken dîn,
des hete ich williclichen muot.
waz mac ich dir sagen mê,
wan daz dir nieman holder ist? dâ von ist mir vil wê.

Sie verwîzent mir daz ich
ze nidere wende mînen sanc.
Daz si niht versinnen sich
waz liebe sî, des haben undanc!
sie getraf diu liebe nie,
die nâch dem guote und nâch der schœne minnent; wê wie minnent die?

Bî der schœne ist dicke haz:
zer schoene niemen sî ze gâch.
liebe tuot dem herzen baz:
der liebe gêt diu schœne nâch.
liebe machet schœne wîp:
des mac diu schœne niht getuon, sin machet niemer lieben lip.

Ich vertrage als ich vertruoc
und als ich iemer wil vertragen.
dû bist schœne und hâst genuoc:
waz mugen si mir dâ von gesagen?
swaz si sagen, ich bin dir holt,
und nim dîn glesîn vingerlîn für einer kûneginne golt.

Hâst dû triuwe und stætekeit,
sô bin ich des ân angest gar
daz mir iemer herzeleit
mit dînem willen widervar.
hâst aber dû der zweier niht,
sô müezest dû mîn niemer werden. owê danne, ob daz geschiht!

Unter der Linde an der Heide,
wo unser beider Bette war,
da könnt ihr schön gebrochen finden
Blumen und Gras.
Vor dem Walde in einem Tal,
tandaradei, sang schön die Nachtigall.

Ich kam zu der Au,
da war mein Liebster schon gekommen.
Dort wurde ich empfangen, wie eine edle Frau,
so dass ich für immer glücklich bin.
Küsste er mich? Wohl tausendmal:
tandaradei, seht, wie rot mir ist der Mund.

Da hatte er so prächtig
aus Blumen ein Bett vorbereitet.
Darüber wird jetzt noch herzlich gelacht,
wenn jemand denselben Pfad entlang kommt.
An den Rosen mag er wohl,
tandaradei, erkennen, wo mein Haupt lag.

Dass er bei mir lag, wüsste das jemand
(das wolle Gott nicht!), dann würde ich mich schämen.
Was er mit mir tat, niemals soll dies jemand
erfahren, außer er und ich
und ein kleines Vögelein:
tandaradei, das kann wohl verschwiegen sein.

Allerliebstes Fräulein,
Gott schenke dir heute und für immer Heil!
Wenn ich deiner besser gedenken könnte,
so würde ich dies mit großem Eifer tun.
Was kann ich nun aber weiter sagen,
als dass niemand dir geneigter ist? Davon wird mir sehr bange!

Sie werfen mir vor, dass ich
meinen Gesang an eine zu geringe Adresse richte.
Weil sie nicht begreifen,
was Liebe bedeutet, dafür seien sie getadelt!
Die sind nie von der Liebe getroffen worden,
die um den Besitz und die Schönheit willen werben, wehe, wie werben diese?

Die Schönheit geht eng zusammen mit großem Neid,
niemand sollte es zur Schönheit hin zu eilig haben.
Die Liebe ist für das Herz besser,
die Schönheit rangiert erst hinter der Liebe.
Die Liebe bewirkt erst, dass die Frauen schön werden,
das kann die Schönheit nicht, sie macht Lieben niemals schön.

Ich ertrage es, wie ich es immer ertragen habe
und es auch immer ertragen will.
Du bist schön und besitzt ausreichend viel,
was können sie mir darüber schon erzählen?
Was auch immer sie sagen mögen, ich bin dir zugeneigt
und nehme dein gläsernes Ringlein, als einer Königin Gold.

Bist du treu und beständig,
so muss ich mir um dich keine Sorgen machen,
dass du mir etwa jemals Leid
absichtlich zufügen könntest.
Besitzt du jedoch diese beiden Eigenschaften nicht,
so dürftest du niemals mein werden, Oh weh, möge dies nur nicht geschehen!

⁵ Quelle: Hoof, Hans Joachim: Deutsche Gedichte, Piper: München, 2001

⁶ Quelle: Hoof, Hans Joachim: Deutsche Gedichte, Piper: München, 2001

im Besitz von Laertes:

aus dem Reisebericht des Gaius Flavius Lucullus Minor
xv kalendae maius anno 759 a. u. c.

Heerführer Tibericus Julius Caesar beauftragt mich, Gaius Flavius Lucullus Minor, zur Stützung seines Freundschaftsvertrags mit Marbod, Anführer der Markomannen, die Vertragsbeigaben von Carnuntum nach ???Sercov? zu bringen. ... Seit Tagen kommen wir in den dunklen Wäldern nur langsam voran. ... Ein Großteil der Velites ist aufgerieben, die ??? ... auf der Flucht ... ausweglose Lage, ??? gefallen ... müssen den Wagen zurücklassen ... Centurio führt die miles ??? zur Furt bei ???Laa? Guldenfurt?, während ich mit dem Optio den Wagen zwei milia passuum westlich versenke ...

in Burg Bitov zu finden:

Aufgemerkt, Männer aus dem fernen Böhmenland!

Ihr befindet euch in feindlicher Absicht in unserem Territorium.

Wisset, dass euer Auftraggeber Albrecht III. von Bogen, der sich in heimtückischer Manier gegen seine Landsleute gewendet hat, von uns gefangengesetzt wurde und sich für seine Schandtaten gegenüber der hohen Gerichtsbarkeit verantworten muss.

Von ihm werdet ihr keinen einzigen Pfennig mehr erhalten, um fürder brandschatzende ungerichte Kriege zu führen. Begebt euch umgehend dorthin, von wo ihr aufgebrochen seid und wagt es nicht wiederzukehren, es sei denn in friedlicher Absicht.

Solltet ihr dem nicht Folge leisten, werdet ihr unseren Zorn in vollem Umfang zu spüren bekommen. erinnert euch an unser letztes Zusammenstoßen vor Regensburg. Das nächste Mal werden wir euch nicht nur zurückdrängen.

Gezeichnet

Rupprecht von Dassel

Wolfgang von Finkenbach

Cuno von Althammering

Jindrich, mein Bruder

Ich und Böhmen brauchen Deine Dienste. Allzu lange schon drängt man Unser Volk zusammen und beschneidet Unser Land, während sich die gefräßigen Fürsten des Reiches immer größere Ländereien zu eigen machen. Als Markgraf von Mähren stehst Du an vorderster Linie. Bilde eine Streitmacht und gewinne Uns alles Land bis zur Donau. Die Wahl der Mittel überlasse Ich Dir. Sollte es erforderlich sein, hast Du Meine Erlaubnis, Sondersteuern zu erheben.

Doch darfst Du nicht fehlen, denn der Feind ist wachsam und niederträchtig. Bedenke auch, was Unser Vater von Dir erwarten würde. Ich teile seine Ansicht nicht, dass Du stets versagst, andernfalls hätte Ich Dir sicherlich nicht die Mark Böhmen anvertraut. Enttäusche Mich also nicht, damit Meine Berater nicht recht behalten. Vorwärts sollst Du schreiten. Wenn Du es klug anstellst, wirst Du den Feind nicht nur überwältigen und seine Dörfer und Städte einnehmen, sondern Du wirst auch seine Ernte gewinnen und sie zu Unserem Wohle verwenden. Überlasse sie aber auf keinem Falle dem Gegner!

Ottokar I, Herzog von Böhmen

Eure Hoheit, Markgraf Jindrich von Mähren,

ich sende Euch dringliche Nachricht, dass unser Feind gefährliche Kundschafter ausgesandt hat. [Namen der Helden] sind in Richtung Böhmen unterwegs. Mehrere Versuche, sie aus dem Weg zu schaffen, sind leider bislang gescheitert.

[Beschreibung der Helden]

Slado

Optionale Handlungsorte

Burg Dürnstein und Siedlung Dürnstein

Dürnstein liegt am linken Donauufer westlich von Stein. Eine verlängerte Stadtmauer verbindet Dürnstein mit der über dem Ort auf einem Felssporn thronenden Felsenburg. Die Burg wurde 1150 von Hadmar I. erbaut und ist nun im Besitz von Hadmar II. von Kuenring. Im inneren Burghof befindet sich ein mächtiger Felsblock aus dem ein Felskeller gehauen wurde.



- In Dürnstein wurden sechs Flüchtlinge, fünf davon als Erntehelfer aufgenommen, einer (**Endres**) wurde sogar in die Burg eingeladen, um dem Marschall zur Hand zu gehen, da er ein gutes Geschick mit Pferden zeigte. Endres soll bei Ankunft der Böhmen das Burgtor öffnen. **Meda** ist die Anführerin dieser Gruppe.

- **Leutwin** ist ein guter Koch, sollten die Helden in der Burg speisen, erhalten sie durch das gute Essen einen +1-Würfelbonus auf 3 Proben und 2 EP.

- **Criste**, die Winzerin, hält nicht viel von den Böhmen; sie bezweifelt, dass sie sich wirklich aufs Ernten verstehen.

- **Balduin** schaut täglich bei den Böhmen vorbei und überzeugt sich davon, dass sie arbeiten. Er findet Meda attraktiv und flirtet mit ihr.

Stoccerouwe

Eine kleine Siedlung am linken Donauufer. Hier wurden sechs böhmische „Flüchtlinge“ aufgenommen.

1012 wird der irische Wandermönch Koloman von Einwohnern an einem morschen Holunderstrauch erhängt, da sie seine Sprache nicht verstehen und ihn für einen Spion halten. Der Holunderstrauch beginnt wieder zu sprießen und wächst an der Rückseite des „Klösterls“. Kolomans Grab wurde bei einer Überschwemmung des Dorfes verschont. **Schwester Belanca** ist auf der Durchreise, sie gastiert bei **Priester Berard**, hat jedoch den falschen Weg gewählt: Sie kommt aus einem Benediktinerkloster nahe Pressburg und will nach Melk.

Tullina

Gerichtsstätte und Sitz des Grafen Ratpot südlich der Donau; hier empfängt im Nibelungenlied Hunnenkönig Etzel Siegfrieds Witwe Kriemhilde. Tullina verliert an Bedeutung durch das aufstrebende Wien.

Hollabrunn

Im kleinen Dorf Hollabrunn (gegründet 1040) werden vier Böhmen aufgenommen. Das Dorf ist von Weingärten geprägt. Die Kornsiedlung liegt südlich, die nördlichen Höfe werden manchmal separat als Wilvolvisdorf bezeichnet. Im Wald befindet sich ein altes - noch unentdecktes - Hügelgrab aus vorrömischer Zeit.

Ernustisprunnin

Ernustisprunnin ist ein Dorfflecken ohne Marktrecht mit einer Heilquelle („Heilbründel“ - *historisch erst ab 1432*). Hier werden fünf Böhmen aufgenommen, die südlich des Ortes zelten.

Weinbauer **Berger** wird momentan von seinem Bruder **Bartlen**, einem Schwertkämpfer, besucht. **Wolff**, Fernkaufmann auf der Durchreise, gastiert bei **Liutgard** und flirtet mit ihr.

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

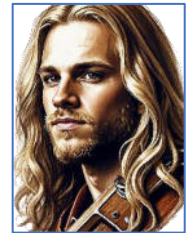
Gregorius

Dalbert

Walther von der Vogelweide

Walther von der Vogelweide ist 22 Jahre alt und stammt aus einem Dorf zwischen Allensteig und Zwettl, das über eine östlich gelegene Vogelwaidt verfügt. Er will nach Wien zum Herzogshof von Herzog Leopold reisen, um dort Reinmar von Hagenau zu treffen, dessen Minnelieder er bewundert. Mit seinen Liedern und Auftritten ist er ein gern gesehener Gast und Schwarm der Frauenwelt. Bischof Wolfger von Erla besuchte als Freund der Falkenjagd Walthers Dörfchen und lernt ihn als den begabten und redegewandten Sohn des Dorfgründers kennen. Wolfger fördert seither den jungen Dichter und beauftragt ihn, das Nibelungenlied zu schreiben. Das ist Walthers aktuelle Hauptaufgabe, bei der noch einige Fragen für ihn zu klären sind: Wie kann man einen Unverwundbaren töten? Wie sieht ein Drache aus? Wieso erlangt Gunther Macht über Brünhild? Verleiht die Jungfräulichkeit Zauberkräfte?

Walther ist papstkritisch, seiner Meinung nach soll sich der Kaiser nicht dem Papst unterstellen müssen; für das Wohlergehen der Christenheit seien die richterliche Funktion des Königs und die kriegerische Leistung des Rittertums entscheidend). Er ist bekannt mit Herzog Ludwig I. von Bayern und dem Grafen von Bogen, er fürchtet „den Februar an den Zehen“ und wünscht sich ein Lehen, um nicht mehr kurzfristig wechselnde Engagements annehmen zu müssen. Geizige Gönner sind ihm ein Graus.



Walther von
der Vogelweide

Arlene (Lenne) von Rothenvels (* 04. Mei 1175)

Arlenes Vater Albert von Rothenvels folgt dem Rufe Friedrichs I. und verlässt sein Lehen am 4. April 1189, um sich in Regensburg dem Kreuzfahrerheer anzuschließen. Die Herrschaft über sein Land übergibt er seinem Bruder Rorik von Grumbach, der als Vormund seiner Töchter agieren soll und das naheliegende Gut Bergrothenvels bewohnt. Rorik ist als Kaufmann allerdings ständig auf Reisen, weshalb der Burgverwalter Walter einen Großteil der Aufgaben übernimmt. Ansgar von Urspringen wirbt um Arlenes Hand und ihr Vater Albert scheint nicht abgeneigt. Ansgar - sich seiner Sache sicher fühlend - kündigt Arlene die Hochzeit an und wird übergriffig, woraufhin Arlene ihm eins auf die Nase gibt und ihn von der Burg jagt. Sie schneidet sich die Haare kurz, nimmt sich Rüstzeug aus der Waffenkammer, folgt (knapp 14-jährig) als Ritter „Lenne“ ihrem Vater nach Regensburg und mischt sich dann unter dessen Begleiter. Unerkannt zieht sie mit den Kreuzfahrern die Donau entlang, feiert Pfingsten bei Pressburg und nimmt sogar am Empfang des ungarischen Königs teil, der Kaiser Friedrich I. (Barbarossa) pompös bewirtet. Der Zug geht weiter durch Ungarn ins byzantinische Reich. Bei einem Überfall bulgarischer Banditen tötet Lenne zwei Feinde und rettet dadurch Reichold von Eppstein das Leben. Dieser kennt fortan ihr Geheimnis, leistet aber einen Eid, es nicht zu verraten. Im Zuge der Eroberung Adrianopels am 22.11.1189 schleicht sich Lenne zusammen mit Reichold durch einen Geheimgang in die Stadt und öffnet den Angreifern ein Stadttor. Während der Überwinterung in Adrianopel muss sie zwar an der Organisation von Nahrung teilnehmen und umliegende Ortschaften plündern, sorgt dabei aber dafür, dass die Bevölkerung geschont wird; nebenbei lernt sie die Sprachen der Region und übt sich beständig im Schwertkampf. All dies bringt ihr Friedrichs Anerkennung ein und sie begleitet ihn bei den Verhandlungen mit den walachischen und kumanischen Rebellen.



Im März bricht das Kreuzfahrerheer wieder auf und überquert vom 22. bis 28.03.1190 bei Gallipoli den Hellespont. Bei der Schlacht bei Philomelion kämpft Lenne nahe beim Kaiser gegen türkische Einheiten. Die Schlacht wird gewonnen, doch die Nahrungsmittel werden knapp und ihr Vater erkrankt. Lenne meldet sich freiwillig, heimlich in Iconium einzudringen. Auch hier kann sie unter den Befehlshabern des Feindes Verwirrung stiften und dadurch ihrem Heer einen entscheidenden Vorteil verschaffen. Iconium wird am 18.05. eingenommen, Lebensmittel werden requiriert und ihr Vater Albert gesundet.

Als Kaiser Friedrich I. am 10.06.90 im Fluss Saleph ertrinkt, ist dies ein Schock für das Heer. Ein Großteil reist auf dem Seeweg zurück. Noch immer unerkannt schließt sich Lenne zusammen mit Reichold und ihrem Vater Friedrichs Sohn, Friedrich von Schwaben an und sie ziehen in Richtung Jerusalem weiter. Bei Akkon vereinigen sie sich im Oktober mit den christlichen Belagerern unter Guido von Lusignan, dem ehemaligen König Jerusalems. Schon bald werden aber die Belagerer von Saladins Truppen durch einen zweiten Belagerungsring eingeschlossen. Lebensmittel werden knapp, Malaria bricht aus. Am 20.01.91 stirbt Friedrich von Schwaben, der Sohn des Kaisers, an Krankheit. Leopold V. von Österreich übernimmt die Führung der Kreuzfahrer. Am 3. Juli beginnen heftige Kämpfe um Akkon, bei denen Albert von Rothenvels schwer verwundet wird. Die am 4. Juli angebotene Kapitulation der Stadt lehnt Richard I. „Löwenherz“ ab, die dringend benötigte medizinische Versorgung für Lennes Vater wird dadurch verhindert. Lenne gibt sich ihrem Vater als Arlene zu erkennen und hält seinen Kopf, als er am 6. Juli stirbt. Am 12.07. wird Akkon schließlich an die Christen übergeben. Leopold V. von Österreich, den man auch den Tugendreichen nennt, hisst nach der Eroberung der Stadt seine Babenberger Fahne an einem Burgturm. Richard I. lässt die Fahne jedoch vom Burgturm werfen und weist Leopolds Ansprüche rüde zurück.

Lenne gibt jetzt ihre Verkleidung als Mann auf und schließt sich mit Reichold Leopold an, der nach Richards Affront die Rückreise antritt.

Noch während der Reise erfährt Lenne vom Massaker Richards: Unter dem Vorwand, Saladin habe seine Abmachung bei der Übergabe der Gefangenen nicht eingehalten, lässt Richard am 20. August die 2700 muslimischen Gefangenen, Männer, Frauen und Kinder aus der Garnison von Akkon töten. Lenne ist von diesem Vorgehen angewidert. Ebenso verurteilt sie, dass Richard immer wieder die Frauen seiner besiegten Gegner kurzzeitig zu seinen Konkubinen macht, um sie danach an seine Ritter weiterzureichen. Außerdem lehnt sie Richards Hinterhältigkeit ab, bspw. als er im Frühjahr 1191 zusichert, Isaac Komnenos nicht in eiserne Ketten zu legen und ihm dann silberne anlegen lässt.

Krems und Stein



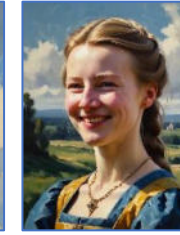
Friedebracht
von Babenberg
Graf von Krems



Margret
von Babenberg
Gräfin von Krems



Dieter
von Babenberg
Bräutigam



Ava
Braut



Isaak
Kaufmann und
Schultheiß v. Krems



Irmhild
Isaaks Frau



Hubertus
Pfarrer



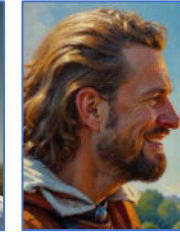
Wernhart
Nachtwächter



Affra



Ekarius



Markward
Schulze von Stein



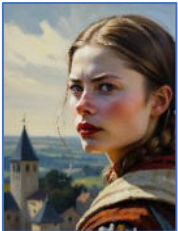
Frieder
Bauer



Annerli
Bäuerin



Maxerl
Bauersohn



Alheit
Markwards Tochter



Brander
Zöllner



Rosi
Kaufmannstochter



Ecke



Ulrich
Burgbesatzung



Hans
Burg: Torwächter



Hanno
Burgbesatzung



Cuntz
Burg: Schütze



Pett
Burg: Schütze



Jorg
Burg: Schütze



Abraham
von Josting



Georg
Abrahams Knappe



Josef
Abrahams Page



Eike
von Ouwe



Tilda
Eikes Knappe



Helfrich
von Aggstein



Lukas
Helfrichs Knappe



Sami
Gauklerin



Merten
Gaukler



Lukas von Debstedt
Minnesänger



Walther
von der Vogelweide
Minnesänger



Dudo von Ott
Minnesänger



Grete
Sattlerin



Ullrich
Harnischmacher

**Böhmen in
Krems**



Sladjan



Darina



Hynek



Kynek



Ondrej



Slado

Liubisa



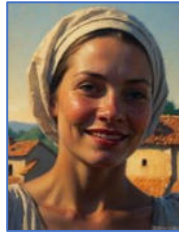
Isa
Kauffrau, Schulzin



Almut
Isas Tochter



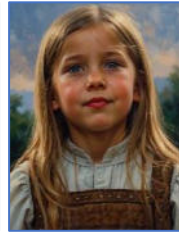
Brida
Schneiderin



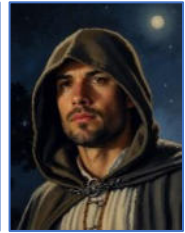
Grethe
Bäckerin



Sibert
Müller



Madlen
Siberts Tochter



Wendel
Nachtwächter



Adelheit
Winzerin



Wilbert
Adelheits Sohn



Emich
Winzer



Hilfigund
Winzerin



Magin
Winzer



Jorn
Winzer



Bruder Thomas
Winzer



Mengot
Winzer, Gastwirt



Marlies
Gastwirtin



Felix - Sohn von
Mengot und Marlies



Mutzel



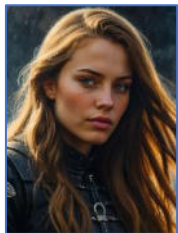
Brico
Reiter



Juta
Reiterin



Malach
Reiter



Mechtild
Reiterin



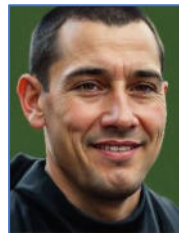
Siegebot
Reiter



Tolmen
Pilger



Bruder Gerwig



Bruder Egilof



Bruder Wunibald

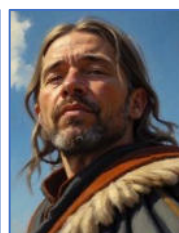
**Böhmen in
Liubisa**



Jakub



Stepan



Tomaz



Adam



Wizlaw

Eginpurch



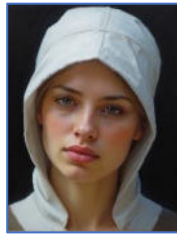
Karl
Schultheiß



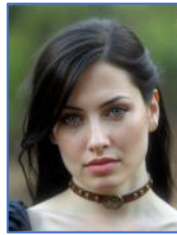
Lentfried
Baumeister



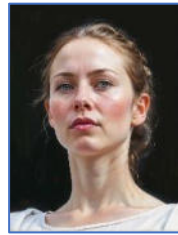
Eberwin
Bierbrauer



Lukarde
Heilerin



Mette
Harnischmacherin



Hemma
Schneiderin



Wilbert
Fischer



Erardt
Armbrustschütze



Frix
Armbrustschütze



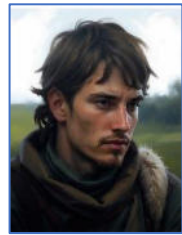
German
Armbrustschütze



Ullen
Armbrustschütze



Laertes
Mönch



Mender
Reisender



Cleuslin
Torwächter



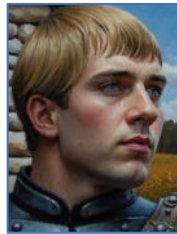
Matthes
Torwächter



Paul
Torwächter



Ruther
Torwächter (Süd)



Werlois
Torwächter
Lentfrieds Neffe



Peter
Turmwächter



Mertlin
Nachtwächter



Gundula
Gastwirtin



Frauke



Luisa



Wolfram „Wolfi“



Rainold
Gastwirt



Lore
Schankmagd



Ewald
von Waiden



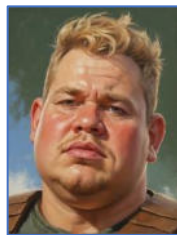
Gailing
von Epp



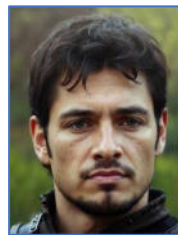
Stanric
von Traun



Albert
von Grimm



Rolant
von Horben



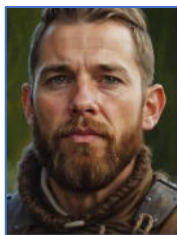
Grimmlich
von Fahlbach



Bojan



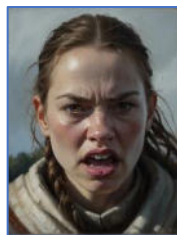
Anezka



Borivoj



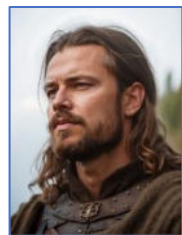
Domek



Eliska



Jaro



Vlad

Hornarun



Filmann
Meier



Guda
Schulzin, Bäuerin



Ott
Schmied, Wächter



Frieder
Müller



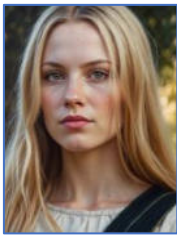
Agt
Müllerin



Falgwart
Bauer



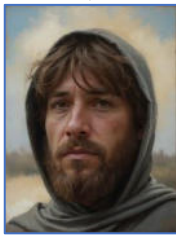
Alfred
Gastwirt



Lenka



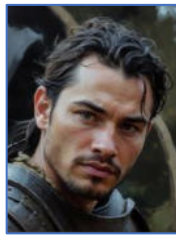
Jenik



Ludek



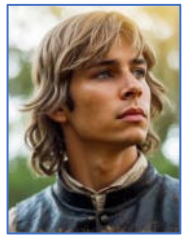
Patrycz



Radim



Jarmil



Tomek

Rezze



Boso
Schulze



Hildegund
Pferdebauerin



Curtus
Pfarrer



Albert
Fischer



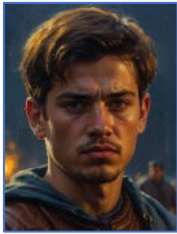
Hedwig
Seifensiederin



Hupert
Schäfer



Lucard
Ziegenhirtin



Milosz



Bohdan



Domek



Ignat



Jachym



Müllerin Sofie

Laa



Bernward
Schulze



Jobst
Pferdebauer



Jutta
Gastwirtin



Ida
Müllerin



Wilhem
Bauer



Endlin
Jägerin



Johann
Ziegenhirte

**Böhmen in
Laa**



Slavo



Dano



Jaro



Michal



Jirko

Znoima



Abt Hugo



Prior Paulus



Vitezslav
Bibliothekar



Chlodhard
Gärtner, Imker



Adalbert
Seifensieder



Kasper
Reisender



Vaclav



Radim



Michal



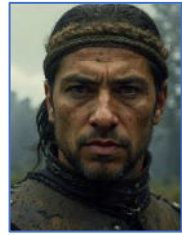
Savka



Zdenka



Fiala

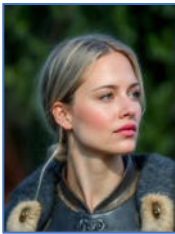


Stojan

Chechmitz



Radim
Meier



Janka
Radims Frau

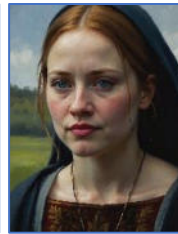


Michal
Müller

Schiltern



Ludek
Meier



Marika
Ludeks Frau



Jarmil
Fischer

Bitov



Krystof
Schulze und Müller



Milan
Pferdebauer



Leto
Pferdebauer



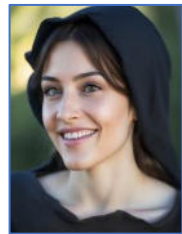
Ulfred
Gastwirt



Lenka
Heilerin



Juran
Lenkas Sohn



Jitka
Fischerin



Jindrich



Czirad



Botzidar

NSC - Optionale Schauplätze

Dürnstein Siedlung und Burg



Hadmar II.
von Kuenring



Adelheid
von Kuenring



Hadmar



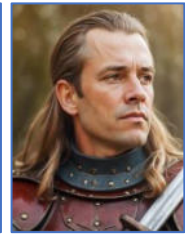
Heinrich



Elias
Burgbesatzung



Rudolf
Burgbesatzung



Etzel
Burgbesatzung



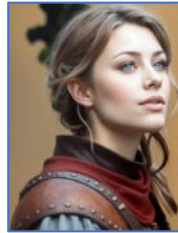
Johann
Schütze



Hille
Schützin



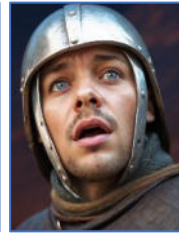
Herman
Schütze



Else
Schützin



Heinrich
Wache



Dietbert
Wache



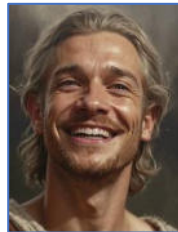
Friedlein
Burgschmied



Peter
Steinmetz



Alhayt
Zimmermännin



Leutwin
Küchenmeister



Rolf
Torwächter



Balduin
Schulze, Schmied



Criste
Winzerin

**Böhmen in
Dürnstein**



Meda



Vojtech



Lukas



Jiri



Matyas



Endres

Hollabrunn



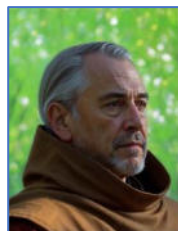
Bürgel
Schulze, Winzer



Rupo
Gerber



Willegis
Müller



Ansgar
Pfarrer



Leuwis
Wirtin



Alma
Bäuerin

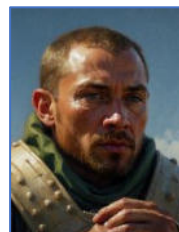
**Böhmen in
Hollabrunn**



Edik



Tomik



Jozka



Havlik

Ernustisprunnin



Isenbard
Schule, Bauer



Liutgard
Pferdebäuerin



Berger
Winzer



Bartlen
Bergers Bruder

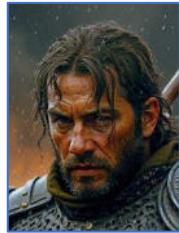


Udalrich
Schäfer



Wolff
Fernkaufmann

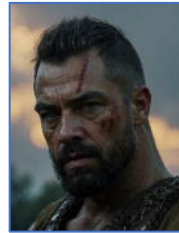
Böhmen in Ernustisprunnin



Rul



Tonda



Ansor



Jachym



Evzen

Stoccerouwe



Hartmud
Schulze



Anna
Wirtin



Berard
Priester



Humbert
Schmied



Wilderich
Bauer



Bram
Holzfäller

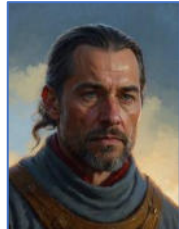


Belanca
Nonne

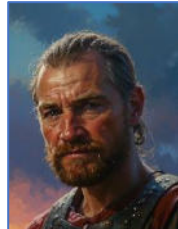
Böhmen in Stoccerouwe



Marek



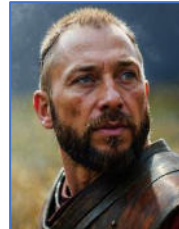
Radomil



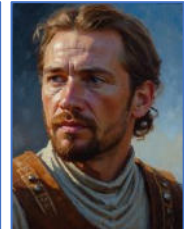
Dusan



Bedrich



Filip



Janek

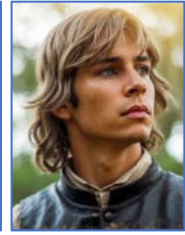
Böhmische Gruppen und Besatzungen



Vladislav Heinrich
Markgraf
von Mähren



Slado
Bote

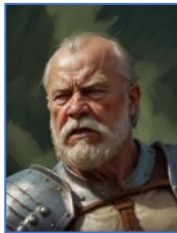


Tomek
Bote

Besatzung Burg Bitov



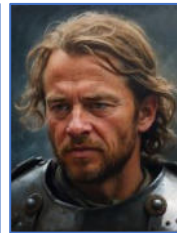
Tomaz
Wachhaus



Kornel
Wachhaus



Waclaw
Wachhaus



Matyas
Burgtor



Petr
Burgtor



Emil
Wehgang



Fabian
Wehgang



Bedrich
Wächter



Otman
Schütze



Tomicz
Schütze

Rittertrupp Branko



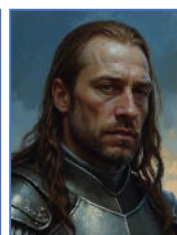
Branko



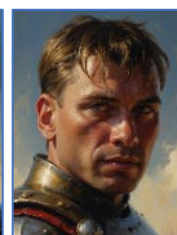
Ignat



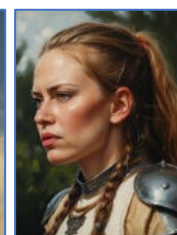
Patrek



Vojech



Danil



Iveta



Janek

Rittertrupp Jozef



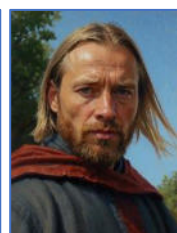
Jozef



Bransilav



Dalbor*



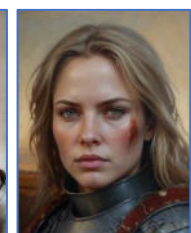
Bodjan



Nepo



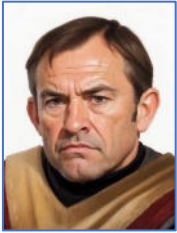
Jendrik



Hedvika

*Dalbor ist der Vater von Bodjan und Sladjan (Krems)

Rittertrupp Egor



Egor



Frana



Dobroslav



Dominika



Pratek



Jarka



Rul

Rittertrupp Antonin



Antonin



Dusan



Faban



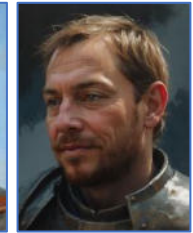
Michal



Radom



Staslav



Jannek

Rittertrupp Janusz



Janusz



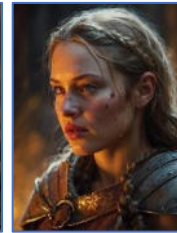
Gollek



Jarek



Marek



Jindra

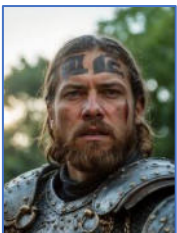


Roman



Milosz

„Erntetrupp“



Daco



Jechym



Jannek



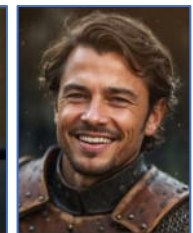
Dobro



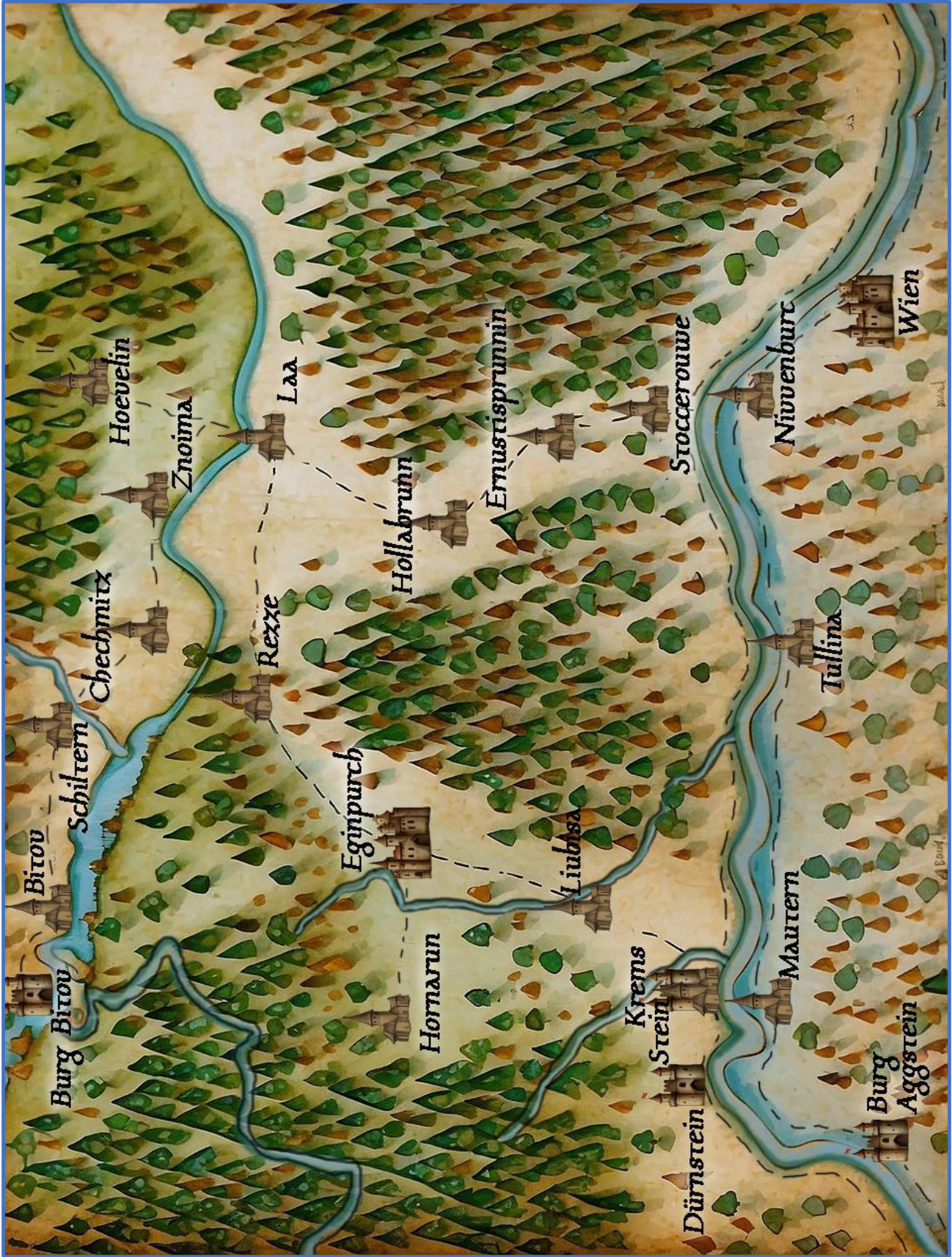
Ibo

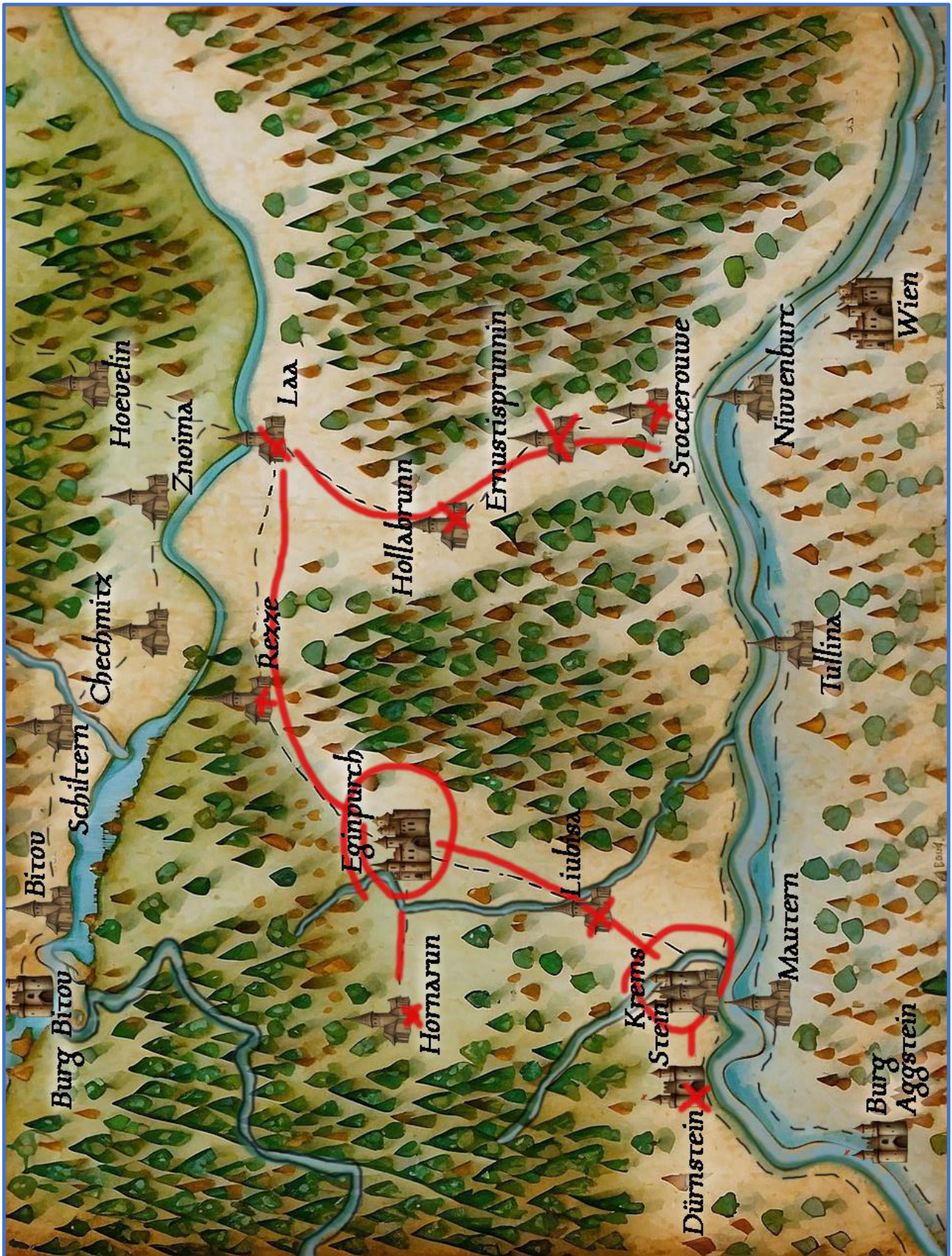


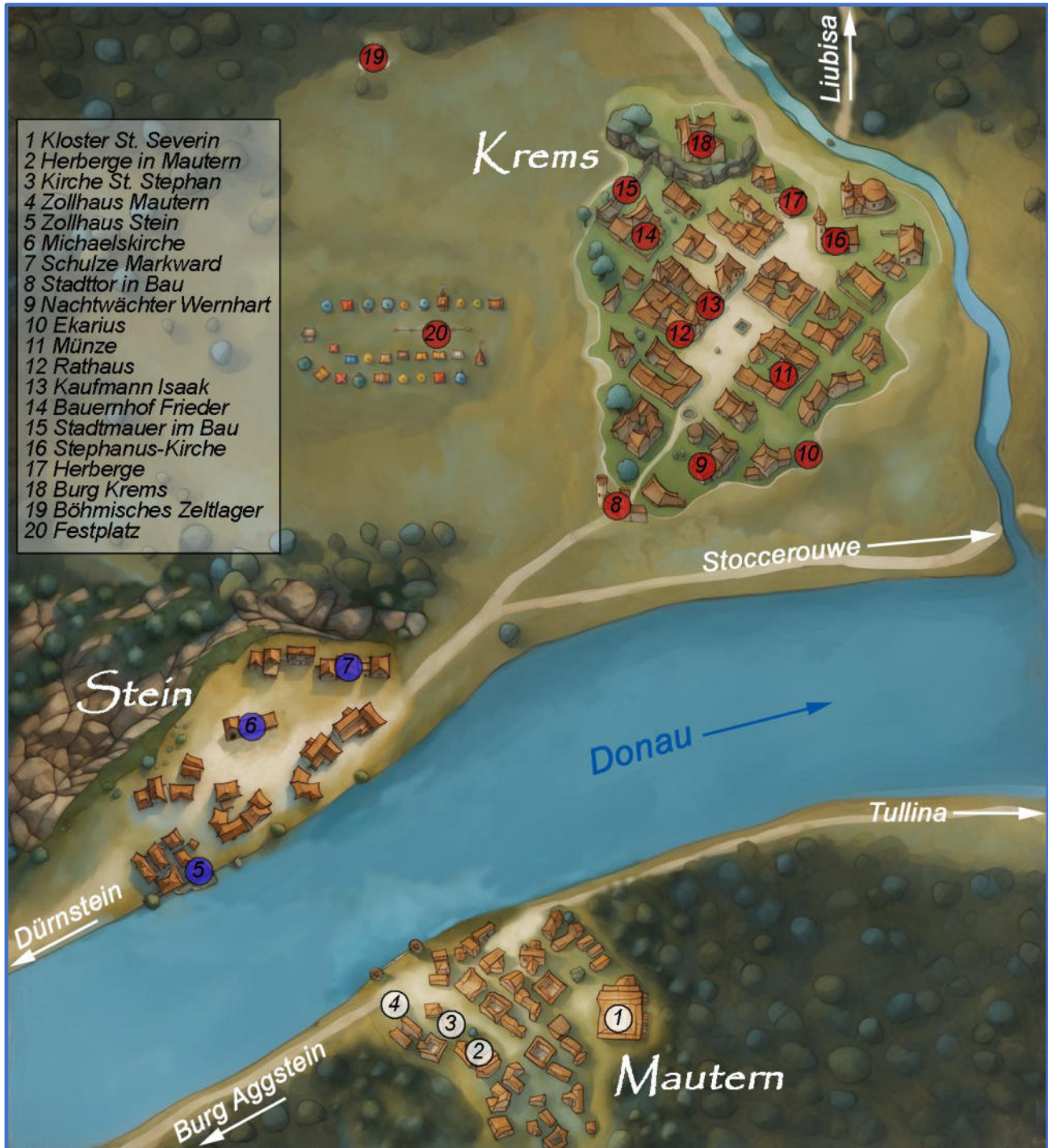
Libor



Karel



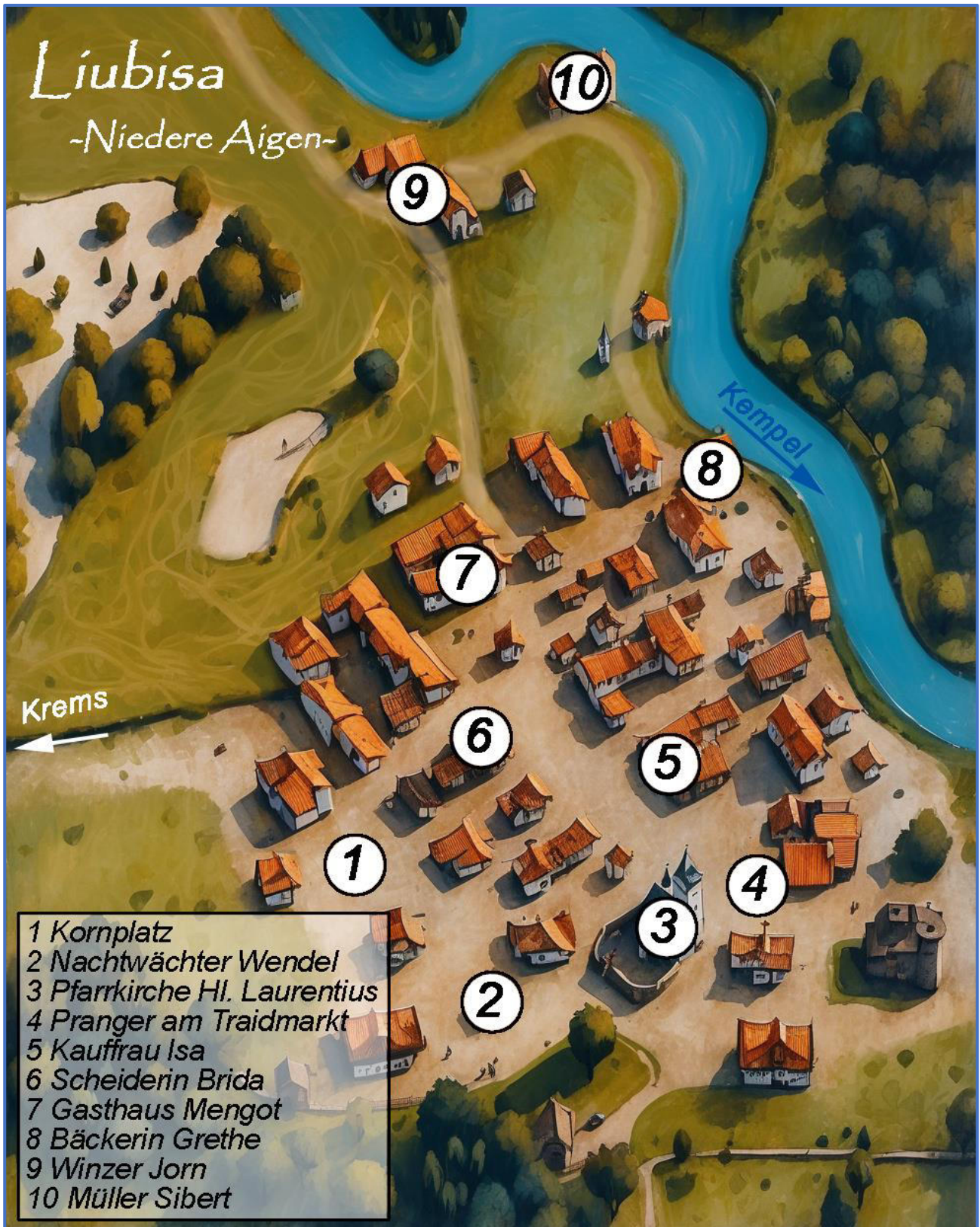


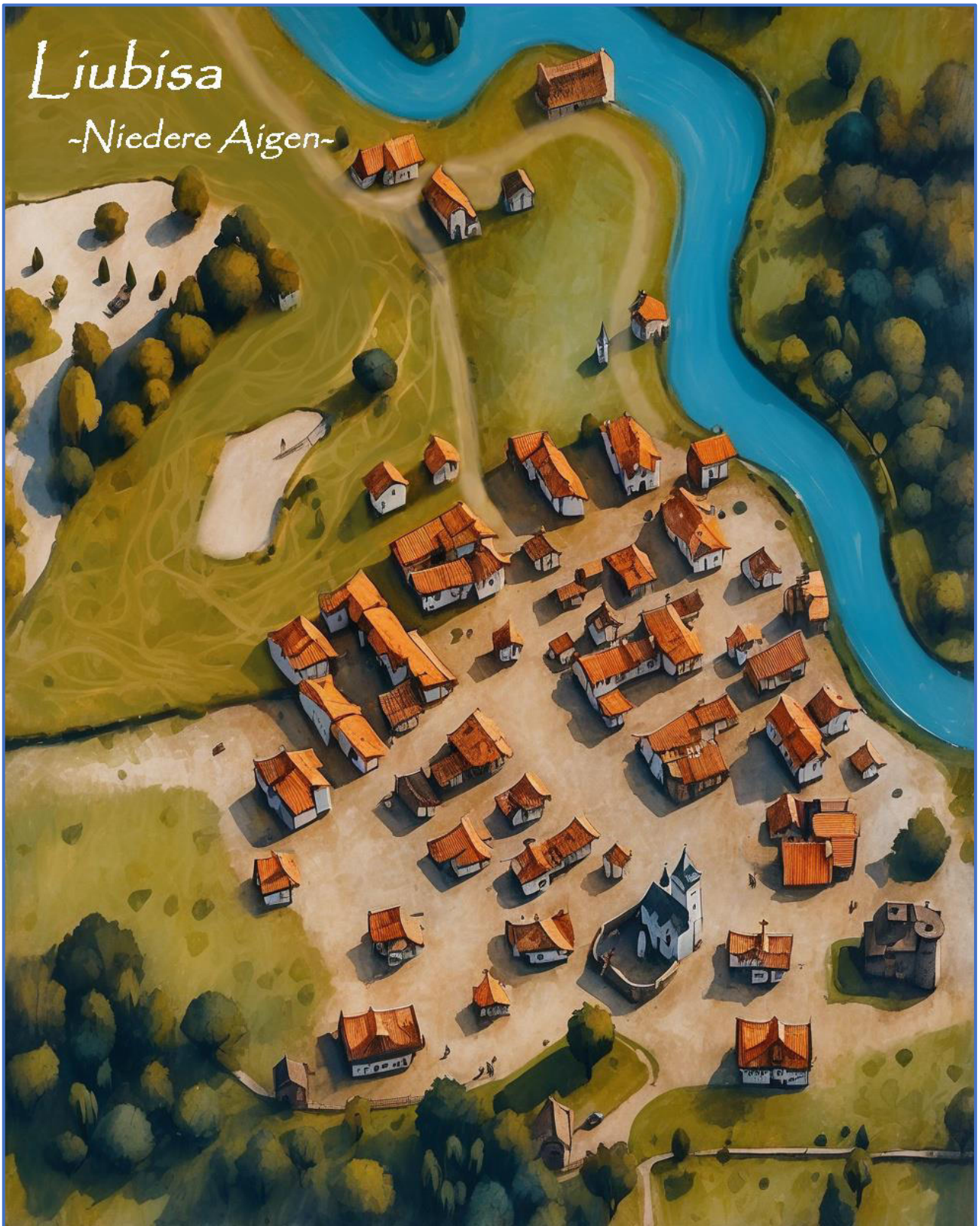






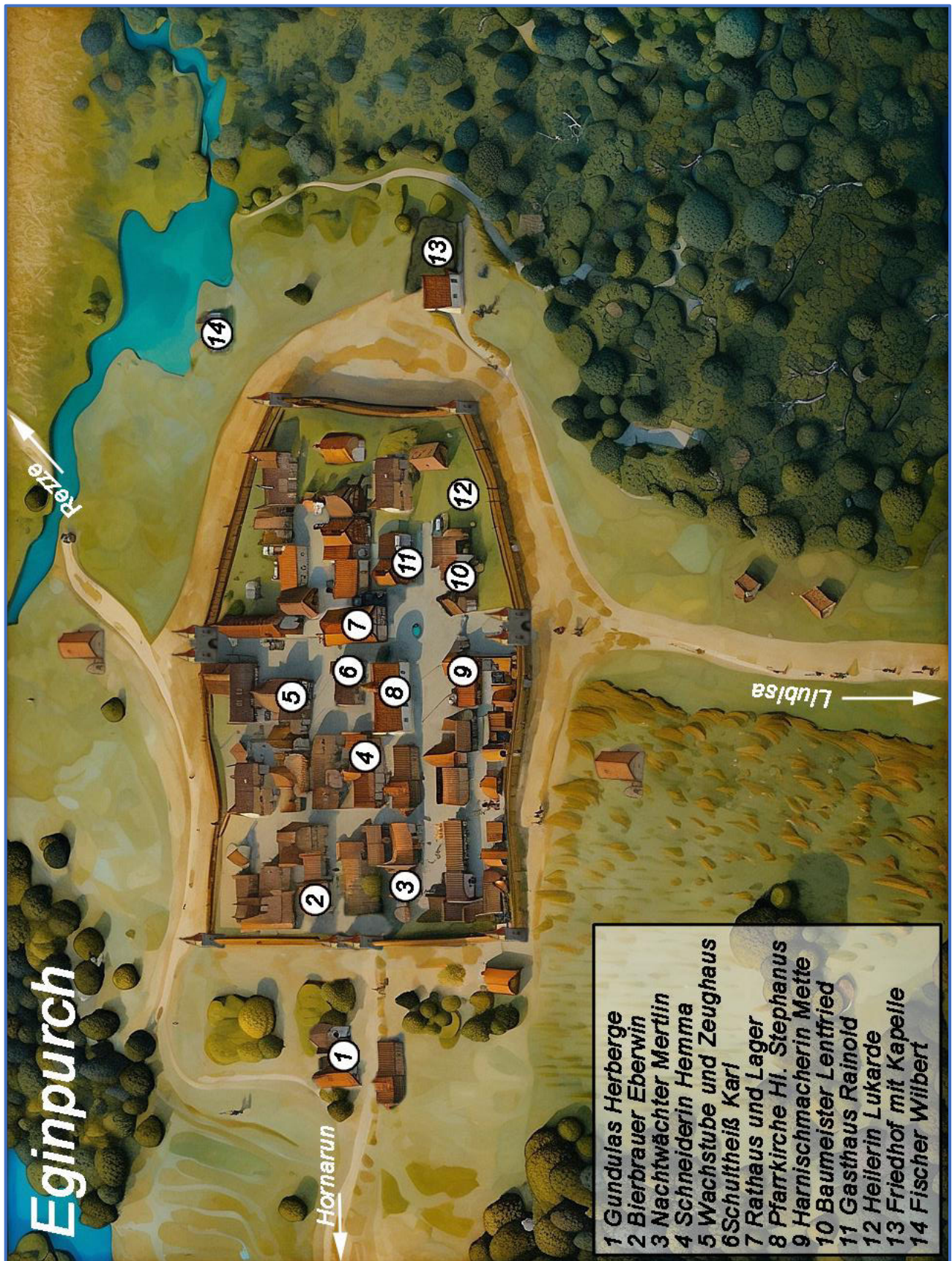




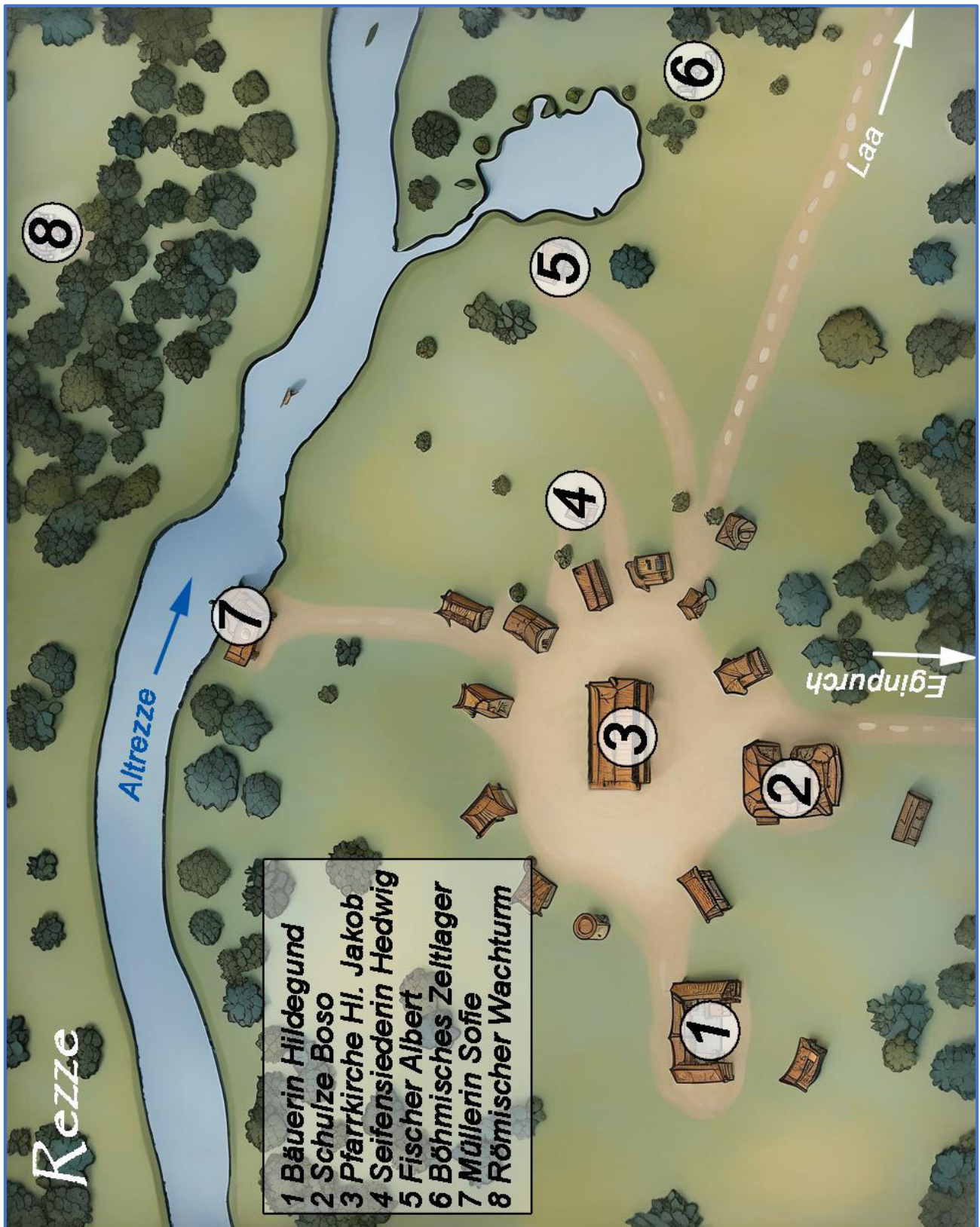


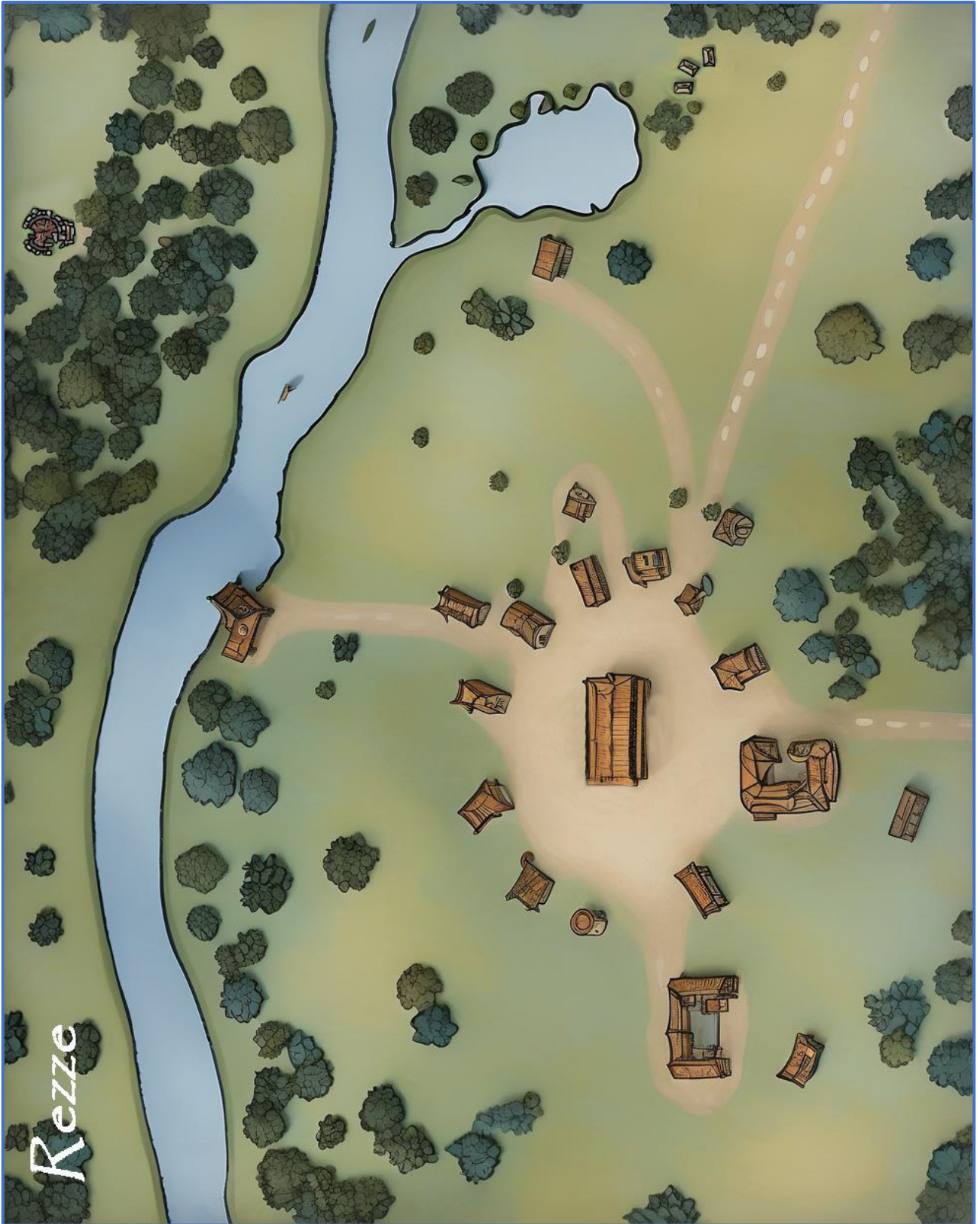


- 1 Schulzin Guda
- 2 Müllerin Agt
- 3 Müller Frieder
- 4 Wehkirche St. Stephan
- 5 Gasthaus
- 6 Müller Kurt
- 7 Schmied u. Wächter Ott
- 8 Meier Filmann
- 9 Müller Reiner
- 10 Böhmisches Zeltlager
- 11 Pferdebauer Falgwart







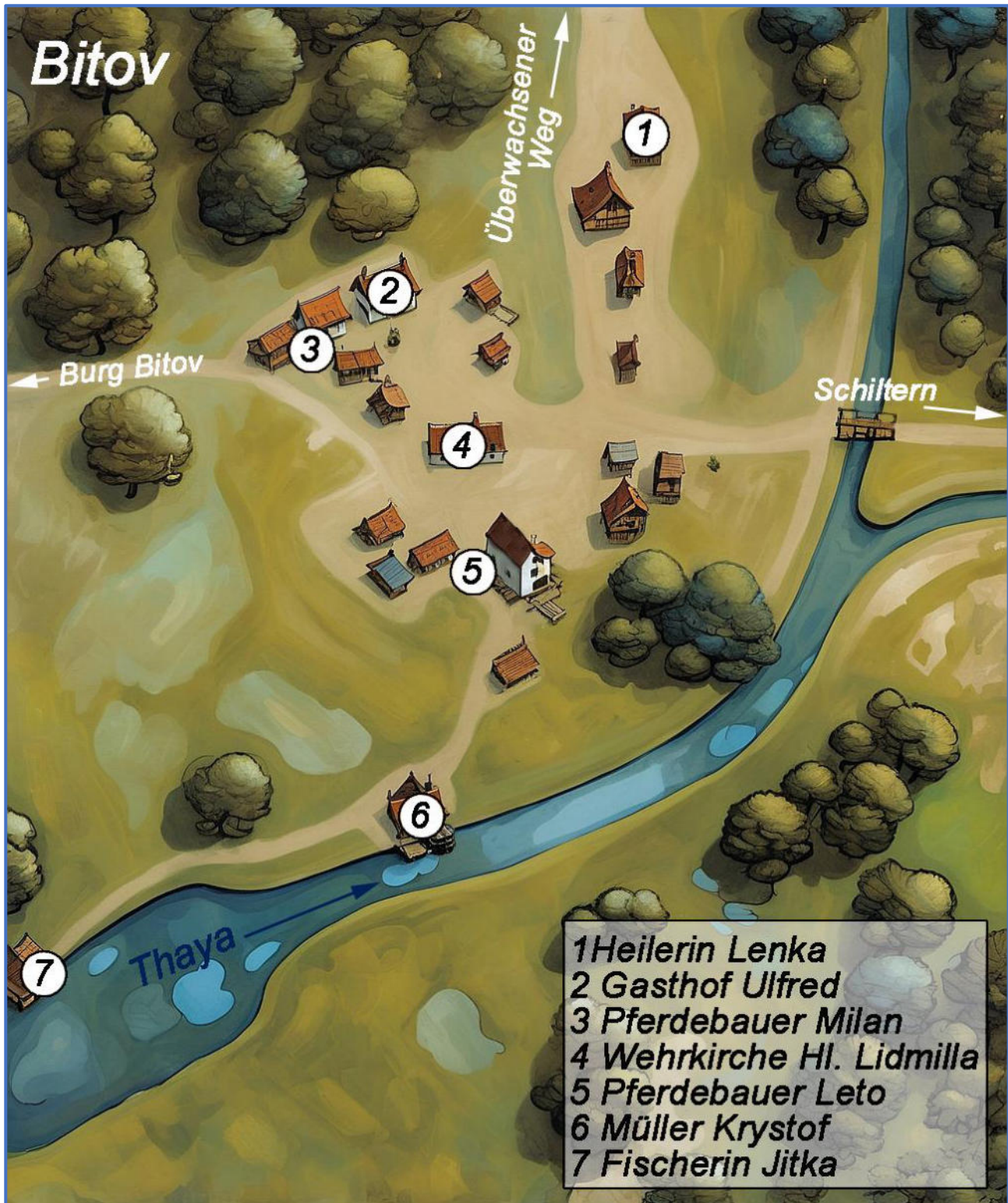














Bitov

Burg Bitov

Burg Bitov ist eine Höhenburg, gelegen auf einer Landzunge etwa 2 km westlich von Bitov oberhalb der Schelletau. Südlich der Burg mündet die Schelletau in Sichtweite in die Thaya. Die Burg ist direkt auf einen Felsen gebaut, „wächst“ an einigen Stellen sogar direkt aus ihm empor.

Das **Wachhaus**, etwa 150 Meter vor der Burg, besteht aus einer Art Aufenthaltsraum für die Wachen, der vor allem bei schlechtem Wetter genutzt wird. Hier befinden sich auch zwei Schlaflager und ein Gestell für Waffen: Schwerter, Hellebarden, Bogen und Pfeile. Mittels eines Seilzuges lässt sich eine Warnlocke auf dem Dach des Wachhauses schlagen.

Das **Torhaus** wird meist von zwei Wächtern geschützt. Es besitzt am äußeren Zugang ein Fallgitter und am inneren Zugang ein großes, schweres Holztor. Im Durchgang zwischen Fallgitter und Holztor befinden sich im oberen Bereich Öffnungen, durch die der Durchgang eingesehen und verteidigt werden kann.

Hinter dem Torhaus liegt die **Vorburg** mit den beiden durch einen offenen Wehrgang verbundenen Wachtürmen. Im östlichen Gebäude befindet sich die Kapelle. Das Verbindungsgebäude zu den Wirtschaftsgebäuden beherbergt Lagerräume und kleine Tierställe für Geflügel und Ziegen.

Das **Wirtschaftsgebäude** ist zweigeteilt: Im südlichen Teil sind Schmiede und Zimmerei untergebracht, im nördlichen Teil Brau- und Backhaus. Im oberen Stockwerk liegen die Unterkünfte für die Bediensteten (Mägde, Knechte). In der Mitte des Wirtschaftsgebäudes ist das innere Burgtor mit dem Zugang zur Kernburg. Auch dieses Tor besitzt Fallgitter und Holztor.

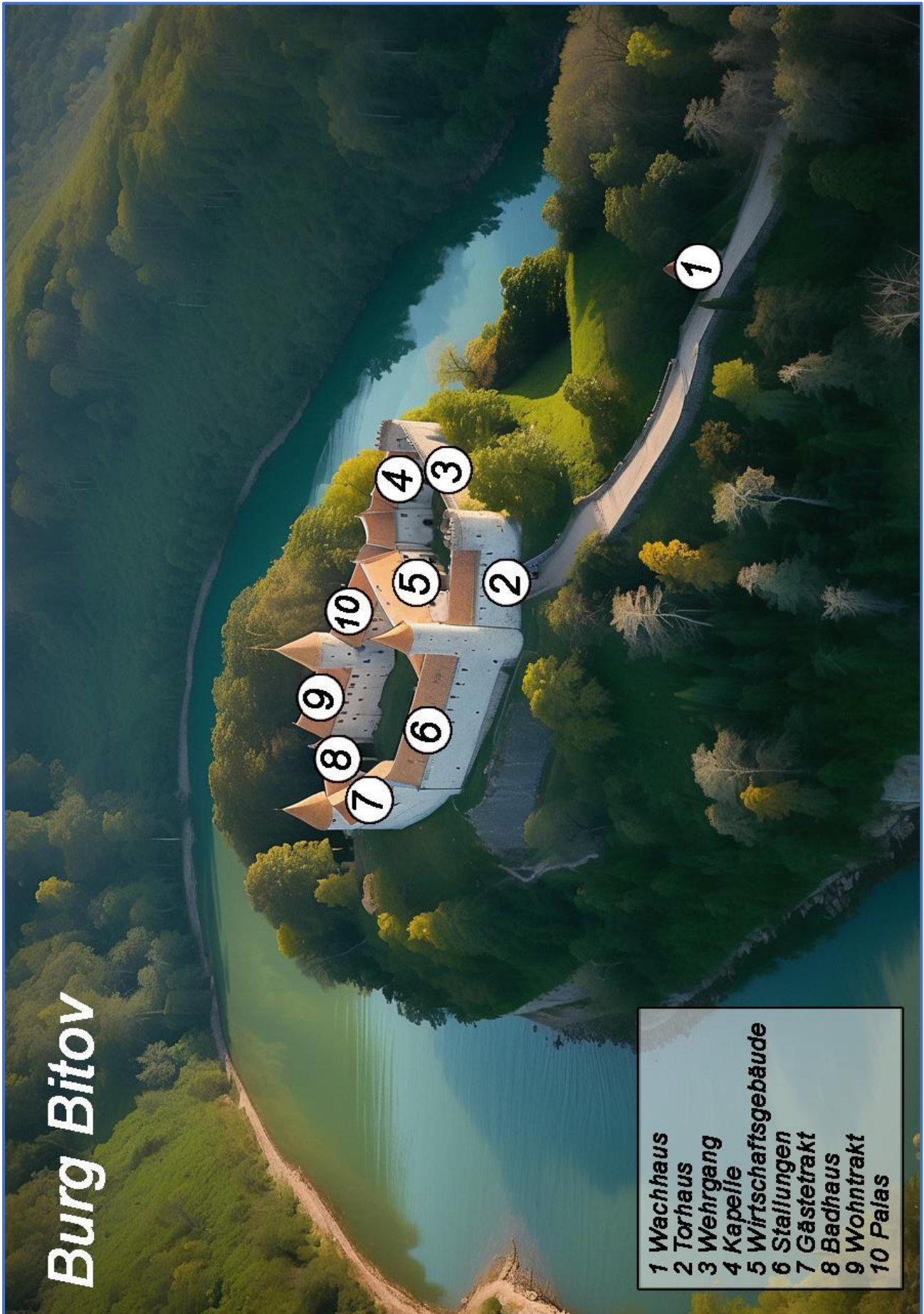
Die **Stallungen** für die Pferde befinden sich in der südlichen Kernburg. Hier liegen im ersten Stock die Unterkünfte des Marschalls und der Wachen. Zum **Gästetrakt** hin werden weitere Vorräte gelagert. Entlang der Außenwand von Gästetrakt und Stallungen verläuft unter dem Dach ein Wehrgang, der nur durch die beiden Wachtürme erreichbar ist.

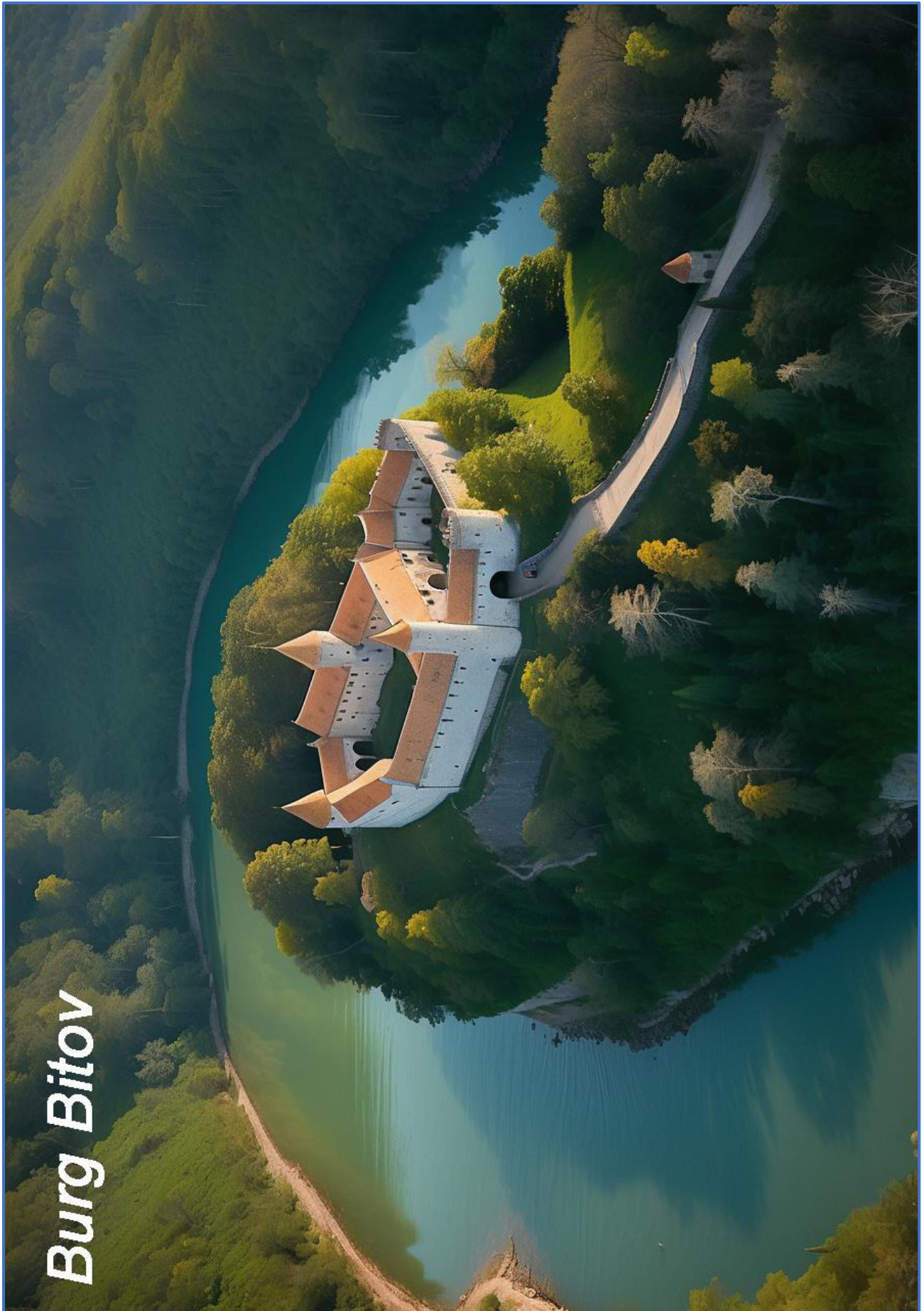
Zwischen dem nordwestlichen Wachturm und dem Wohngebäude des Burgherrn befindet sich das **Badhaus**. Im Wohngebäude ist auch die Kemenate untergebracht.

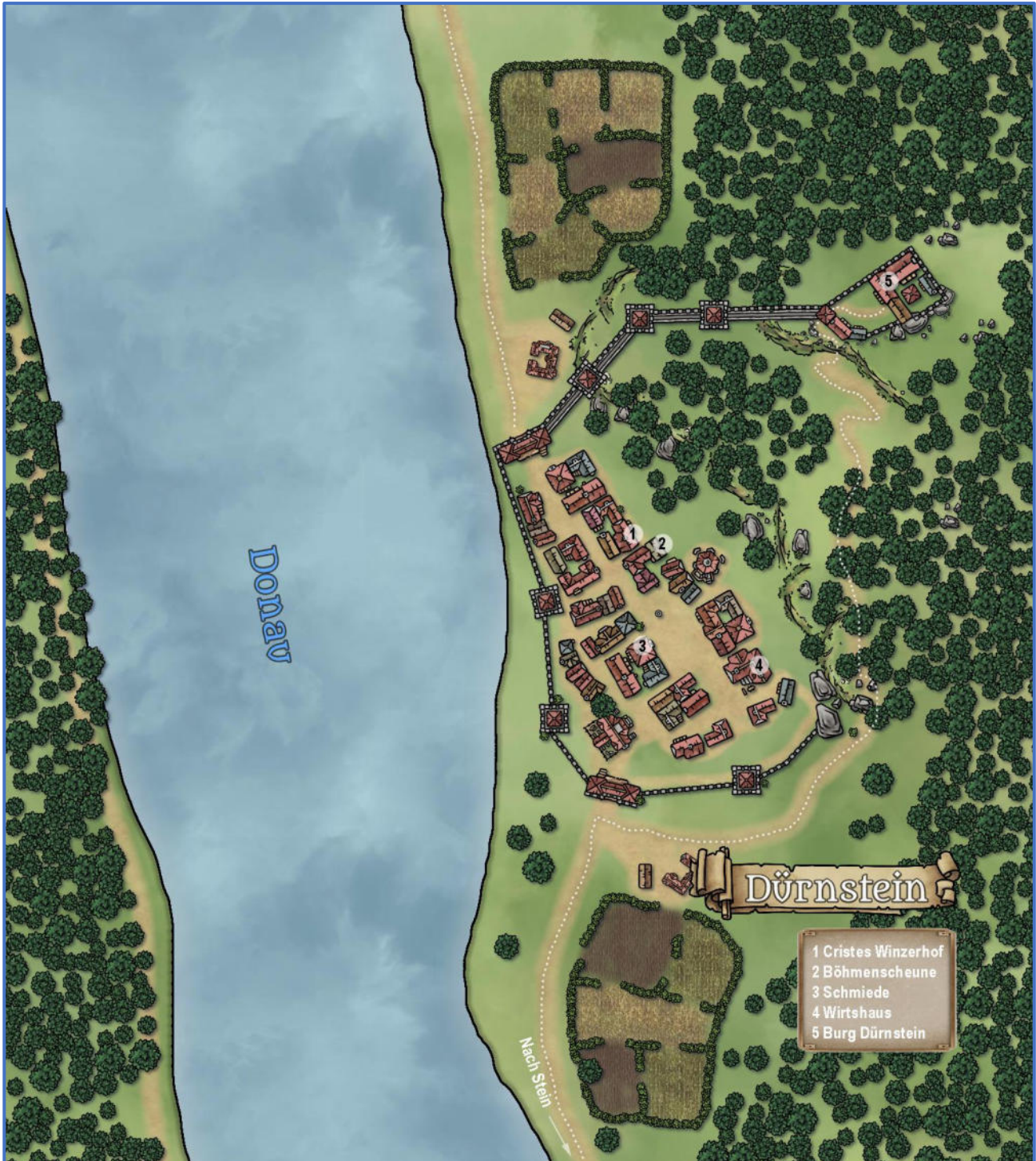
Der Turm zwischen Wohngebäude und Palas dient als **Zeughaus** für Werkzeug und Waffen. Wenn Markgraf Jindrich anwesend ist, weht hier die mährische Fahne.



Der **Palas** beherbergt im Erdgeschoß eine große Küche und im ersten Stock den Rittersaal, der sich über zwei Etagen zieht und vom Dachgebälk überwölbt ist.













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 der Kuenringer und Aggsteiner:

Von Anonym - http://geschichte.landmuseum.net/get_Bild.asp?ID=8489095&art=Original, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=15072371>

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

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>



Ritterspiel und Erntezeit - 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

