

1192 - Rollenspiel

# Raunächte



Abenteuer 21



1192

## Abkürzungen

**EP:** Erfahrungspunkte. Werden den Helden vom Meister verliehen.

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

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

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

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

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

## EP-Marker



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

## Wochentage und ihre Symbole

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

## Weiterführende Tipps:



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	Die erste Raunacht.....	5
2	Der 26. December.....	6
2.1	Klebriges Mus.....	7
2.2	Ein Nachtgewand.....	7
2.3	Kurzweil im Gasthaus.....	8
2.4	Ein Goldschmied in Not.....	10
2.5	Kneipenschlägerei.....	10
2.6	Sperrstunde.....	11
3	Ein Kobold zu Besuch.....	12
4	Der 27. December.....	13
4.1	Ein vereiteter Überfall.....	13
4.2	Nachforschungen (optional).....	13
4.2.1	Vinzenz, das Handgemenge und der Hüne.....	13
4.2.2	Recherche.....	14
5	Es klopft.....	15
6	Der Mord an Vinzenz.....	15
6.1	Spuren.....	17
6.2	Der fahrende Heiler.....	17
7	Es klopft und tropft.....	17
8	Täter oder Opfer?.....	18
9	Einkehr beim Eber.....	18
9.1	Ein erneuter Anschlag?.....	19
10	Das Landgut des Kaufmanns.....	20
11	Und dann auch noch die Wilde Jagd.....	21
12	Der Morgen danach.....	23
12.1	Diese Seele gehört mir.....	23
13	Die weiteren Nächte.....	23
14	Das Ende des Abenteuers.....	24
15	Letzte Anmerkungen.....	24

## Anhang

Hintergrund: Wien: Bauliches, Politisches, Dialekt, Handelsplatz  
Karten: Wien, Uldrichs Landgut  
Gelehrtext „Von den Unterirdischen“ (de diabolis)

---

## Vorbemerkungen

**Raunächte** ist das erste Abenteuer, das nach der Ritterkampagne spielt. Es überbrückt die Zeit zwischen der ersten Belohnung durch Herzog Leopold V. und der zweiten Belohnung durch Kaiser Heinrich VI. In diesem Abenteuer werden Aberglaube und Gestalten der „Anderswelt“ lebendig, insofern muss der Meister kritisch prüfen, ob dies zu seiner Vorstellung der mittelalterlichen Welt passt. Gnome, Kobolde, Geister und ein Werwolf, vielleicht sogar ein Dämon tauchen auf.

Eine wichtige Rolle spielen hier auch Brauchtum und Aberglaube. So verwenden die Menschen neben dem Räuchern mit Weihrauch vor allem Buchs, Eibe, Tanne und Wachholder, weil sie diesen Pflanzen eine schützende Wirkung vor den bösen Mächten zuschreiben. Solche Zweige werden in den Raunächten an den Häusern, besonders über Türen angebracht.

**Ort der Handlung:** Wien, das Landgut eines Kaufmanns südlich von Wien und der Weg dorthin

**Zeitraum:** 25. December 1192 bis 6. Ianuarius 1193

**Handlungsverlauf:** In ihrer Unterkunft werden die Helden zunächst von Gnomen, später sogar von einem Kobold besucht. Es wird ihnen vermutlich gelingen, einen Gnom zu fangen, so dass er ihnen während der Zeit der Raunächte hilfreich zur Seite steht. Dann geschieht ein Mord in Wien und ein Kaufmann könnte der Täter sein. Vielleicht ist er aber auch selbst nur ein Opfer. Er heuert die Helden an, damit sie ihn sicher zu seinem Zuhause und seiner Frau geleiten. Doch dann stellt sich heraus, dass er einen Teufelsbund eingegangen ist und sich daher in den Raunächten in einen Werwolf verwandeln muss. Die Helden müssen einen furiosen Kampf bestehen, in dem auch noch die Geister der Wilden Jagd mitmischen. Sollten sie dies überleben, stellt sich die Frage, ob es ihnen gelingt den Kaufmann zu heilen.

### Zu den bildlichen Darstellungen

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

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

## Das Abenteuer beginnt

Das Abenteuer beginnt in der Nacht vom 25. auf den 26. December 1992. Am 24.12. war übrigens Vollmond. Wenn die Helden die Ritterkampagne absolviert haben, befinden sie sich höchstwahrscheinlich in Wien und haben gerade ihre Belohnungen durch Herzog Leopold erhalten. Der Meister kann den 25. December zeitraufend erzählen oder auch ausspielen, bspw. mit den Feierlichkeiten am Weihnachtstag. Da die Unterkunft der Helden ein Handlungsschauplatz darstellt, sollen hier einige Möglichkeiten genannt werden:

1. Die Helden (oder einer von ihnen) haben die Herberge in Ertpurch zum Lehen erhalten (siehe Abenteuer 20: Gebratene Hühnchen) und nutzen diese als Unterkunft. Hier könnte dann die bisherige Wirtsfamilie noch immer das Haus führen, möglicherweise sind auch noch die bisherigen Gäste anwesend.

Gäste und Bewohner der Herberge in Ertpurch:



Ensfried  
Gastwirt

Lina  
Gastwirtin

Dietmund  
Wirtssohn

Walram  
Kleriker

Anna  
Pilgerin

Friedebraht  
Pilger

Emmerich  
Pilger

2. Die Helden übernachten noch immer im Pfarrhaus der Peterskirche in Wien. Pfarrer Rodgar ist den Helden dankbar für ihre Taten, vor allem für die Beseitigung des Basilisken (siehe Abenteuer 18: Teufeleien).



Pfarrer Rodgar  
- Peterskirche -

Margarethe  
Köchin im  
Zwettlerhof

Walther von  
der Vogelweide  
Minnesänger

3. Die Helden haben sich eine Unterkunft in einem Wiener Gasthaus gesucht, bspw. im Zwettlerhof hinter dem Stephansdom (dort ist ihnen dann bereits Köchin Margarethe bekannt und hier gastiert möglicherweise auch noch Walther von der Vogelweide).

### 1 Die erste Raunacht

EP  
2

Sobald die Helden am 25.12. schlafen, bietet sich eine Achtsamkeitsprobe an, die mit mindestens 11 gelingen muss, damit der jeweilige Held erwacht. Wahrscheinlich ist es dunkel und still. Möglicherweise sind die Atem- und Schlafgeräusche der anderen Helden zu hören, vielleicht lauschen aber auch alle mit angehaltenem Atem.

Du hörst in die Nacht hinein und vernimmst einen Lufthauch. Oder ist es ein Flüstern?

Kurz darauf sind Geräusche aus dem Gastraum der Unterkunft zu vernehmen. Es klingt wie das Rücken von Stühlen über den Boden, Krüge, die über einen Tisch geschoben werden, leise Schritte über den Boden. Betreten die Helden den Raum, ist es dort ruhig, fast gespenstisch ruhig. Eine an der Decke hängende Laterne (unbeleuchtet) schaukelt langsam, ein Fenster schlägt im Wind auf und zu, dann fällt ein Besen, der an der Wand lehnt, klappernd zu Boden.



Eine erwartbare Reaktion wäre, dass die Helden das Fenster schließen und sich im Raum umsehen. Hier sollten sich die ersten Fragen stellen, bspw. ob der Bierkrug nicht an anderer Stelle stand, die Stühle ordentlich an den Tischen gruppiert waren usw. Erst nach der ersten Begutachtung sind dann plötzlich Flüstergeräusche zu hören (siehe Hintergrund).

Insgesamt sollte eine mysteriöse Stimmung entstehen und es sollte zunächst auch denkbar sein, dass sich alles natürlich erklären lässt: Für das Poltern, Schaukeln der Laterne und Umfallen des Besens könnte das offene

Fenster eine Erklärung liefern, der Platztausch von Stühlen und Gegenständen könnte vielleicht auf zu viel Bier oder Wein zurückzuführen sein.

**Hintergrund:** Es ist die Nacht auf den 26. Dezember und die zwölf Raunächte haben begonnen. Die Unterkunft der Helden wird von Gnomen besucht, die einige Gegenstände umwerfen und andere an einen neuen Platz stellen. Dabei nutzen sie ihre Fähigkeit, ihre Stimmen an einem anderen Ort in Sichtweite hörbar zu machen: Die Helden vernehmen daher mehrfach Flüstern aus dunklen Ecken, die sich bei Beleuchtung aber als unverdächtig herausstellen. Möglicherweise stellen die Helden bereits in der Nacht fest, dass Gegenstände vertauscht oder verrückt wurden oder auf dem Boden liegen.

Mit Achtsamkeit oder Aufspüren 31+ kann ein Held einen flüchtigen Blick auf einen Gnom erhaschen, der aber direkt in der Dunkelheit verschwindet, so dass es auch nur ein Schattenspiel gewesen sein könnte oder ein Streich der überreizten Sinne. Gelingt die Probe mit 60+, entdeckt der Held einen Gnom, der ruhig mit leicht glimmenden Augen aus einem Versteck herauslugt (bspw. hinter einer Vase, einem Rucksack, einem Tischbein) und mit ausgestreckter Hand in eine Ecke zeigt, aus der ein Flüstern zu hören ist. Der Gnom selbst bewegt lautlos die Lippen und ist sich nicht gewahr, dass er vom Helden beobachtet wird. Sobald er dies bemerkt, verschwindet er.

Es ist nicht erforderlich, dass die Helden bereits in dieser Nacht einen Gnom entdecken, wenngleich es durchaus stimmungsvoll werden kann. Insgesamt halten sich drei Gnome im Haus auf. Sie verfolgen keine ernsthaft bösen Absichten, wollen lediglich einige harmlose Streiche spielen. Die Gnome sind etwa 15 bis 20 cm groß, sehr geschickt und begnadete Schuhmacher. (Sollten die Helden dies herausfinden und einen Gnom fangen, könnten sie als Belohnung für die Freilassung natürlich auch ein Paar Schuhe fordern. Diese wären dann mindestens erlesen, der Gnom würde aber auch einen Streich „hineinschustern“: Bspw. könnten die Stiefel in Schleichsituationen ein geflüstertes „Pssst!“ von sich geben, das aus einigen Metern Entfernung zu kommen scheint.

**Das Fangen eines Gnoms:** Um einen Gnom zu fangen, müssen zwei Proben mit jeweils 60+ gelingen: Schleichen und Akrobatik. Dann hält man ihn in der Hand gefangen und der Gnom wird tief Luft holen, damit der Held seinen Griff lockert.

Mit Fingerfertigkeit 31+ kann der Held jedoch versuchen, den Gnom weiterhin zu halten, denn dieser wird direkt schnell wieder ausatmen, um dann aus der Hand zu entweichen. Gelingt ihm dies nicht, wird er im ganzen Körper erschlaffen und sich totstellen.

Um ihn dauerhaft zu fesseln, muss man ihm sein Schuhmacherwerkzeug entwenden, das er an seinem Gürtel trägt oder seinen Namen aussprechen. Ersteres macht ihn jedoch sehr wütend und er wird alles daransetzen, nicht nur sein Eigentum zurückzuerhalten, sondern sich auch an dem Dieb zu rächen. Der Name des Gnoms lautet **Timpabolt** und es dürfte einiges an Wortgewandtheit oder Einfallsreichtum erfordern, diese Information herauszufinden oder gar dem Gnom selbst zu entlocken.

Er bietet im Tausch gegen sein Werkzeug eine Wunscherfüllung an. Um sich aus dem durch das Aussprechen seines Namens bewirkten Bann zu lösen, bietet er drei Wünsche an. Bei der Erfüllung des letzten Wunsches erlischt auch die Erinnerung an den Namen des Gnoms.

Bei der Erfüllung des Wunsches wird der Gnom versuchen, den geringsten Aufwand zu betreiben und den geringsten Nutzen für den Helden zu sichern.

## 2 Der 26. Dezember

Im Verlauf des 26. Dezember stehen den Helden mehrere Erlebnisse bevor. Insgesamt sollte der Meister in den Raunächten dafür sorgen, dass sich unerklärliche oder gruselige und unbeschwerte Momente abwechseln. Auch wenn der Alltag weitergeht, liegt doch ein Schatten über den Gemütern der Menschen. Alle Arbeit ruht, die Bevölkerung rückt etwas zusammen und der Aberglaube blüht – vor allem auch der Handel mit Glücksbringern, Schutzamuletten und ähnlichem. Den noch immer hell leuchtenden Mond (am 24.12. war Vollmond) sollte der Meister in seine stimmungsvollen Beschreibungen einbauen.

## 2.1 Klebriges Mus

EP  
2

In der Unterkunft der Helden ist ein Krug mit Pflaumenmus zerbrochen. Im Mus steckt ein kleiner Stiefel von etwa zwei bis drei Zentimetern Länge fest. Aus der Vorratskammer ist hölzernes Poltern zu vernehmen.



Wenn die Helden der Sache auf den Grund gehen wollen, können sie in der Vorratskammer einen sichtlich erschöpften Gnom (**Rumpumuk**) entdecken, der mit Pflaumenmus verschmiert ist, vor allem an seinen Händen, die deshalb an einem langen hölzernen Kochlöffel kleben. Der Gnom trägt nur einen Stiefel, sein rechter Fuß ist nackt. Bei seinen vergeblichen Versuchen, sich vom Löffel zu befreien, schlägt er mit diesem ständig gegen verschiedene Gegenstände der Vorratskammer, was das Rumpeln erklärt.

Trotz seiner Erschöpfung und Einschränkung sollte der Gnom nicht allzu leicht zu fangen sein. Hier bietet es sich an, dass es in der Vorratskammer hoch hergeht, weitere Gegenstände auch von den Helden umgestoßen werden und sie den einen oder anderen schmerzhaften Schlag mit dem Kochlöffel erhalten. Sollte die Tür zur Vorratskammer nicht geschlossen werden, kann sich die Jagd auch im Schankraum fortsetzen. Mit einer guten Zusammenarbeit der Helden (bzw. Akrobatik 31+) kann der Gnom schließlich gefangen werden.



Rumpumuk wirkt durchaus mitleiderregend, wie er erschöpft den Kochlöffel schwingt, von dem er gerne befreit wäre. Sein rechter großer Zeh ist geschwollen und blutet etwas. Wenn die Helden ihn (mit warmem Wasser) von Mus und Löffel befreien und vielleicht sogar seinen Zeh versorgen, bietet er ihnen zum Dank die Erfüllung eines Wunsches an. Je nach Wunsch der Helden wird Rumpumuks Mimik ausfallen, bspw. werden seine Augen groß, er legt den Kopf schief, blickt die Helden eindringlich an, zieht seine Augenbrauen zusammen, fixiert die Helden mit zusammengekniffenen Augen, lässt kurz den Mund offen stehen, murmelt etwas Unverständliches, schließt kurz die Augen und / oder schüttelt langsam den Kopf, bis er dann schließlich die Achseln zuckt, sich mit einer Hand an die Stirn fasst, die Augen schließt und leise die Lippen bewegt. Dann streckt er einen Arm aus und ein lauter Knall ertönt. Eine unsichtbare Druckwelle schleudert Rumpumuk nach hinten. Er bleibt kurz ohnmächtig auf dem Boden liegen und ist in leichten Qualm gehüllt. Schließlich kommt er hustend wieder zu sich. Die Wunscherfüllung ist grandios gescheitert. Rumpumuk errötet. Es ist ihm sichtlich peinlich und er stammelt etwas, dass es ihm leid tue und die Helden sollten sich doch etwas anderes wünschen. Da auch die nächste Wunscherfüllung fehlschlägt, bietet er ihnen schließlich an, ihnen gegen die Unholde der Raunächte zu helfen. Rumpumuk macht es sich dann in einer Tasche eines Helden bequem, gelegentlich hört man von dort Schnarchen, fremdartige Flüche über die Unbequemlichkeit, verbunden mit Hin- und Herwälzen oder auch Singen. Gerne kommentiert er die Begegnung mit NSC: „Idiot!“, „Lügner!“, „Fettsack!“, „Tagedieb!“, „Wucherer!“ usw. Bei der Begegnung mit anderen Nachtcreaturen ist Rumpumuk völlig still und rührt sich nicht.

Sollten die Helden zwei Gnome gefangen haben, unterhalten sich diese gerne in fremdartigen Lauten, kichern und sorgen auch sonst für Unruhe.

## 2.2 Ein Nachtgewand

EP  
1

Am nächsten Morgen wird Rumpumuk (oder Timpabolt) über Durst klagen und nachdrücklich nach dem „schmackhaften Würzwein“ verlangen, der im Gasthaus am Bauernmarkt ausgeschenkt wird. Jedes andere Getränk wird er mit angewidertem Gesicht ausspucken und dramatisch husten, sich mit einer Hand an die Kehle fassen, bis sich sein Atem allmählich wieder beruhigt. Dann wird er die Helden schweigend, aber mit herzerweichend großen, vorwurfsvollen Augen anschauen. (Wenn im Folgenden von Rumpumuk die Rede ist, kann selbstverständlich auch Timpabolt gemeint sein.)

**Hintergrund:** Rumpumuk weiß, dass das Gasthaus am Bauernmarkt in der kommenden Nacht von Kobolden heimgesucht wird und er mag Kobolde nicht besonders. Deshalb will er ihnen einen Strich durch die Rechnung machen und eine Falle platzieren.

Auf dem Weg zum Gasthaus werden die Helden Zeuge eines Streits zwischen einer jungen Frau (Dorothea) und einer Magd (Ida). Dorothea ist die Tochter von Erich, einem Küfer. Sie beschuldigt Ida, dass diese das

weiße Nachtgewand ihres Vaters gewaschen und vor einem Fenster im Obergeschoß zum Trocknen aufgehängt habe. Nun ist es verschwunden. Dorothea – und vor allem Erich – fürchten, dass sich die Wilde Jagd im Hemd verfangen habe und nun Erichs Tod bevorstehe. (Tatsächlich wurde das Hemd lediglich vom Winde verweht und kann schmutzig unter einem Busch in der Nähe gefunden werden.) Ida steht zwar schuld bewusst vor dem Haus, doch ist die Magd der Meinung, dass die Wilde Jagd erst zu Silvester aufbricht und das Gewand außerdem unter dem Dachvorsprung hing, wo die Wilde Jagd sicherlich nicht durchreiten würde.



Gleichwohl verbarrikadiert sich Erich in seiner Stube. Er steht hinter dem Fenster im Obergeschoß und beobachtet ängstlich das Geschehen. Schon bald wird er Fenster und Tür durch Schrank und Truhe verrammeln.



Dorothea

Ida

Erich

Dorothea schickt Ida los, um sowohl ein neues Nachthemd als auch einen Priester zu besorgen, der schützende Gebete sprechen soll. Die Kosten für das neue Gewand will sie von ihrem Lohn abziehen.

Rumpumuk erkennt den Irrtum und muss über die Angst des Herrn glucksend lachen. Wenn die Helden Rumpumuk befragen, wird er sagen: „Die Furie sollte das Mäulchen schließen und die Äuglein öffnen. Und ruhig Blut bewahren, die Wilde Jagd hat noch nicht aufgesattelt.“



### 2.3 Kurzweil im Gasthaus

Bevor die Helden das Gasthaus betreten, macht sich Rumpumuk bemerkbar. Er zeigt den Helden einen sehr kleinen Beutel aus sonderbarem grünem Stoff, der bei Berührung den Helden statisch auflädt. Rumpumuk wisper, dass die Helden diesen Beutel im Kopfband eines Holzbalkens im Gasthaus verstecken sollen. Fragen die Helden nach dem Grund, wird Rumpumuk nur mit den Augen rollen und den Zeigefinger vor den Mund halten.



**Hintergrund:** Der Beutel enthält Rumpumuks Koboldfalle. In der folgenden Nacht werden tatsächlich Kobolde in das Gasthaus eindringen, um Gold zu stehlen. Sobald diese das Gasthaus wieder verlassen wollen, wird der Beutel vibrieren, dann löst sich der grüne Stoff auf und Gnomenpulver rieselt zu Boden, dort explodiert es mit lautem Knall in einer Kugel aus gleißendem Sonnenlicht. Davon werden die Kobolde geblendet und in die Flucht geschlagen. Ihre Beute werden sie fallen lassen.



Würzwein

Betreten die Helden das Gasthaus am Bauernmarkt, schlägt ihnen ein schwerer würziger Duft entgegen, denn hier wird der sehr beliebte Glühwein ausgeschenkt, den auch Rumpumuk begehrt. Im Wirtshaus wird gerade ein Würfelspiel, das „Dreikönigsspiel“ gespielt, bei dem Kreuzamulette gewonnen werden können. Der erste Durchgang wurde gerade beendet und **Florus**, ein junger Schmiedelehrling, ist der glückliche Gewinner. Er erhebt sich freudestrahlend vom Tisch und legt sich den Kreuzanhänger aus Eschenholz um den Hals. Anschließend trinkt er noch einen Krug Glühwein, bevor er das Gasthaus selig verlässt.



Das Gasthaus wird geführt von **Irmingard** (38), ihrem Sohn **Marcus** (16) und ihrer Tochter **Helene** (14). Einige wohlhabende Gäste scheinen sich öfter hier zu treffen, denn sie gehen vertraut mit den Wirtsleuten um und grüßen sich auch untereinander wie gute Bekannte: Dies sind **Hans von Trotter** und **Hanna von Breitnau** (den Helden wahrscheinlich aus Abenteuer 20: *Gebratene Hühnchen* bekannt), **Goldschmied Gerhart** und die beiden **Schneidermeister Hölzl** und **Hartmut**. Schneider Hartmut ist in der ersten Runde des Dreikönigsspiels leer ausgegangen, was ihn misstrütig macht. Er trinkt ebenfalls noch einen Krug Würzwein, beobachtet übellaunig den Sieger Florus und verlässt kurz nach ihm ebenfalls das Gasthaus.



Irmingard  
Gastwirtin

Helene  
Wirtstochter

Marcus  
Wirtssohn

Rumpumuk wird im Gasthaus nicht locker lassen: Einerseits drängt er die Helden, das Beutelchen zu platzieren, andererseits will er unbedingt den würzigen Glühwein trinken. Dies sollten die Helden möglichst heimlich bewerkstelligen. Rumpumuk wird darauf achten, von niemandem gesehen zu werden, stellen sich die Helden ungeschickt an, wird er dafür sorgen, dass es so aussieht, als würden sie Wein verschütten, stolpern oder Ähnliches. Möglicherweise werden dabei auch Gäste in Mitleidenschaft gezogen. Dies würde der Gnom dann durch Ausrufe wie „Tollpatsch!“ oder „Aus dem Weg, Töpel!“ mit Freude in die Eskalation treiben. Während der Würfelrunden verhält sich Rumpumuk auffallend still, bleibt aber sehr aufmerksam.

Goldschmied Gerhart ist der Bruder von Meister Ekardius. Während Ekardius in frühen Jahren den geistlichen Weg wählte, blieb Gerhart der Kirche fern. Gleichwohl folgte er seinem Bruder nach Wien.

Im Gasträum befinden sich neben **Wedel**, dem alten Hund der Wirtsleute, noch weitere Gäste: Sänger **Rupert**, der mit einer gewaltigen Stimme zu beeindrucken weiß, Schlosserin **Rut** und Dirne **Marina**.



Wedel

Florus  
Schmiedelehrling

Hartmut  
Schneider

Hölzl  
Schneider

Gerhart  
Goldschmied

Hans von Trotter

Hanna  
von Breitnau

Die Anwesenden zeigen ehrliches Interesse am Dreikönigsspiel, da es einerseits Unterhaltung bietet und andererseits einen in diesen Tagen hilfreichen Schutz als Gewinn in Aussicht stellt. Insofern wird das Spiel auch entsprechend ernst genommen. Zwischendurch ist Sänger Rupert gerne bereit, ein lustiges Lied zu schmettern, Marina könnte sich den Helden anbieten und auch Wedel sorgt für Freude bei den Anwesenden. Wenn er nicht gerade schläft, lässt er sich kraulen und füttern.



Rupert  
Sänger

Rut  
Schlosserin

Marina  
Dirne

## Das Dreikönigsspiel:

In der Tischmitte wird Weihrauch in einer Schale verbrannt und in den aufsteigenden Rauch wird ein Kreuzanhänger aus Eschenholz gehängt. Daneben steht eine zweite Schale als Opferstock. Das Spiel geht wahlweise über sieben oder zwölf Runden. Jeder Spieler setzt pro Runde einen Silberpfennig und würfelt bis zu dreimal mit 3W8. Würfel können zur Wertung beiseitegelegt werden. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt die Runde und damit den Einsatz aller Spieler. Haben mehrere Spieler das gleiche Höchstergebnis, erhalten diese ihren Einsatz als Gewinn zurück und der Einsatz der anderen Spieler wandert in den Opferstock.

Zahlen von 1 bis 8 zählen ihren Wert. Dann folgen aufsteigend: 55 (die **zehn Gebote**), 66 (die **zwölf Apostel**), 666 (der **Teufel**), 777 (**Gottes Vollkommenheit**) und 888 (**Jesus**). Nicht benötigte Zahlen fallen weg, 77 zählt also nur als 7.

Jede **3** steht für einen der **Heiligen Drei Könige** und kann in jede andere Zahl umgewandelt werden.

**666:** Der Teufelsbund: Jeder Spieler (außer dem „Teufelsbeschwörer“) muss x Silberpfennige in den Opferstock legen, der „Teufelsbeschwörer“ erhält davon x Pfennige. x entspricht dabei der Anzahl der Teufelsbünde: Taucht 666 zum ersten Mal auf, zahlt jeder einen Silberpfennig, beim zweiten Mal zwei usw. (Es empfiehlt sich, einen Würfel (z.B. W12) als „Teufelszähler“ zu verwenden.) Außerdem wird eine **Kerbe** in den Kreuzanhänger geschnitten.

**777:** Die Göttliche Vollkommenheit bewirkt zwei **Kerben** im Kreuzanhänger.

**888:** Jesus Christus offenbart sich: Der Kreuzanhänger erhält zwei **Kerben** und der „Teufelszähler“ wird auf 0 zurückgesetzt.

**Die Kerben:** Jede Kerbe erhöht die Schutzkraft des Amuletts, darf aber nur während des Spiels eingeschnitten werden; werden zusätzliche Kerben außerhalb des Spiels geschnitten, wird dadurch die Schutzwirkung aufgehoben.

Wenn das Spiel endet, hat der Spieler mit dem höchsten Gewinn das Recht, das Kreuz zu kaufen. Dafür muss er seinen kompletten Gewinn in den Opferstock geben. Falls er verzichtet, darf er den Gewinn behalten und das Erwerbsrecht geht auf den Spieler mit dem zweithöchsten Gewinn über usw.

Der Spieler, der das Kreuz erworben hat, erhält den kompletten Inhalt des Opferstocks, muss diesen aber für christliche Werke spenden, bspw. an Kirchen, Klöster, Arme, Kranke usw. Tut er dies nicht, besteht die Gefahr, dass ihn böse Mächte als williges Opfer heimsuchen werden.

## 2.4 Ein Goldschmied in Not

EP  
1

An der zweiten Runde des Dreikönigsspiels nehmen teil: Goldschmied Gerhart, Schneider Hölzl, Hanna von Breitnau, Hans von Trotter und vielleicht auch die Helden. Sollten mehrere Helden teilnehmen, kann der Meister auch die Anzahl der Mitspieler reduzieren, um sich allzu viel Würfelei zu ersparen.

Im Verlauf dieser Spielrunde taucht Goldschmiedemeister **Vinzenz** auf, der unsicher und fahrig wirkt. Er streckt zunächst nur seinen Kopf in den Raum und sieht sich um. Als er die Spielrunde erblickt, vergrößern sich kurz seine Pupillen (Achtsamkeit 31+) und er tritt in den Raum. Er beobachtet eine Weile das Spiel, während er sich Gerhart nähert. Schließlich beugt er sich zu ihm herab und flüstert ihm etwas ins Ohr. Gerhart schaut ihn verwundert an und sagt, er solle sich bis zum Ende des Spiels gedulden.



Vinzenz  
Goldschmied

**Hintergrund:** Vinzenz ist in arger Not. Er sollte für einen Kunden ein goldenes Diadem fertigen, ist aber nicht rechtzeitig fertig geworden. Am Morgen des 26.12. tauchte der Kunde bei ihm auf und wirkte missgestimmt und bedrohlich. Leider hat Vinzenz auch nicht mehr genügend Goldmetall für das Diadem. Als er seinen Zunftbruder Gerhart erblickt, hofft er, von diesem Gold erwerben zu können. Nach der zweiten Spielrunde setzt er sich mit Gerhart etwas abseits, um sein Anliegen zu besprechen. Dieser reagiert zunächst erstaunt, dass Vinzenz in den dunklen Tagen arbeiten will. Er ermahnt ihn zur Vorsicht, damit er nicht die bösen Mächte auf sich aufmerksam macht, ist aber letztlich bereit, ihm etwas Gold zu überlassen. Kurz darauf verlassen die beiden das Gasthaus. Obwohl Vinzenz noch am gleichen Tag mit der Arbeit fortfährt, will es ihm nicht recht gelingen. Die Fassungen für die Edelsteine missraten und auch die gewünschte Form verzieht sich ständig. Es scheint, als würde Vinzenz' Arbeit in diesen Tagen verflucht sein.

Rumpumuk beobachtet die beiden Goldschmiede und murmelt: „Interessant. Interessant.“ Sollten die Helden nachfragen, kneift Rumpumuk die Augen zusammen und prophezeit düster: „Einer der beiden wird von dunklen Kräften heimgesucht.“ Dann zieht er eine Augenbraue hoch und wirkt vorübergehend abwesend, bevor er den Kopf schief legt und mit breitem Grinsen weiteren Würzwein verlangt.

## 2.5 Kneipenschlägerei

EP  
1

Sollten die Helden einige Zeit im Gasthaus am Bauernmarkt verbringen, wird irgendwann die Tür aufgestoßen.

Polternd fliegt die Eingangstür des Gasthauses auf. Wedel bellt unwirsch auf und alle Blicke gleiten zur Tür. Ein kalter Wind fegt durch die Stube und ein dürrer Mann stolpert herein. Seine Kleidung weist einige Risse auf und auch sein Gesicht hat schon bessere Tage gesehen. Er stöhnt etwas, während er sich an einem Holzbalken abstützt. „Ist hier noch Platz für einen Barden?“ Die Frage überrascht. Ihr hättet einen Hilferuf, eine Bitte um Zuflucht, zumindest den Wunsch nach Wein oder Bier erwartet. Doch der Bursche scheint hart im Nehmen zu sein, in seiner Linken hält er noch den Hals seiner Laute, die Saiten sind wirr aufgerollt und der Korpus des Instruments offensichtlich abgerissen. Schwer lässt er sich auf einen freien Stuhl fallen und stützt den Kopf in die Hand. Während Helene einen prüfenden Blick nach draußen wirft und dann die Tür schließt, bringt Marcus dem Musiker einen Krug dampfenden Würzwein.

Selbstverständlich sind die Anwesenden neugierig und wollen erfahren, was passiert ist. Der Barde stellt sich als **Heribert von Gutingi** vor und berichtet, dass er vom Gasthaus „Zum Löwen“ am südlichen Schulhof kommt. Dort habe es eine heftige Schlägerei gegeben. Zunächst sei die Stimmung gut gewesen, er habe sich durch Musik und Gesang Kost und Logis verdient. Aber einer der Gäste, „ein Bär von einem Mann“, sei vollkommen toll geworden. Er habe zwar längere Zeit durchaus vergnügt gewirkt, schien aber zunehmend mürrischer zu werden.



Barde Heribert

„Völlig unvermittelt unterbricht der Kerl mein Stück und bietet fünf Silber, wenn ich endlich aufhöre. Da gibt es einigen Widerspruch und natürlich spiele ich weiter. Wir also wieder am Singen und Tanzen und während ich mich umdrehe, sehe ich etwas heranfliegen. Hat der Kerl doch tatsächlich seinen Bierkrug nach mir geworfen. Zum Glück kann ich mich noch bücken und der Krug knallt gegen die Wand. Konrad, der Rüstungsschmied, wird völlig nass. Eigentlich ist Konrad ein ruhiger Geselle, doch da wird er richtig wütend. Auch Christian, der Wirt, ist drauf und dran, den Widerling rauszuwerfen. Als die beiden zu seinem Tisch schreiten, erhebt er sich und ruft: „Ich habe genug von dem Geklimper! Werft den Musicus raus!“ Doch da greifen Christian und Konrad schon nach ihm. Was soll ich sagen? Der Kerl reißt seine Arme hoch, es knallt zweimal heftig und die beiden liegen am Boden. Und dann geht es richtig los. Sechs Mann stürzen sich auf ihn, ich mittendrin. Doch da ist kein Durchkommen. Der hatte einen Schädel wie ein Ochse und Bärenkräfte. Wieder gehen zwei zu Boden, ich haue ihm zweimal ins Gesicht, da dreht er den Kopf zu mir, holt aus und eine enorme Wucht schleudert mich zurück. Da wird mir schwarz vor Augen. Als ich wieder zu mir komme, liege ich auf dem Boden, unter mir die traurigen Reste meiner Laute. Neben mir liegen stöhnend andere Gäste. Und der Kerl, immer noch aufrecht, greift nach einem Stuhl, zerlegt ihn mit bloßen Händen. Dann schwingt er das Stuhlbein zischend durch die Luft. Ich sehe Konrad getroffen durch den Raum fliegen. Schließlich schlägt jemand die Tür auf und stürzt davon. Dann weiß ich nur noch, dass einige „Raus! Raus!“ rufen und ich suche mein Heil ebenfalls in der Flucht. Und hier bin ich.“

**Hintergrund:** Der Raufbold ist **Uldrich**, der Kunde von Goldschmied Vinzenz. Wenn alles planmäßig verläuft, werden die Helden ihm bald entgegentreten müssen. Für den Moment ist lediglich wichtig, dass er bei dem Handgemenge Barde Heribert, Wirt Christian, Rüstungsschmied Konrad und drei weitere Gäste verprügelt hat. Heribert ist noch recht glimpflich davon gekommen: Seine Kleidung weist einige kleinere Risse auf, die jedoch vergleichsweise leicht genäht werden können, im Gesicht sehen die Schürfwunden schlimmer aus als sie sind und auch die blauen Flecke am Körper dürften bald wieder verschwinden. Seine zerstörte Laute ist – zumindest materiell – der größte Schaden. Bei den anderen Streitenden können Quetschungen, Brüche an Rippen und Handgelenk und insgesamt drei ausgeschlagene Zähne festgestellt werden.

Nach dem Streit zieht sich Uldrich in sein Quartier in der Herberge „**Rebstöckel**“ an der großen Durchgangsstraße südlich des Hohen Markts zurück. Dort verbringt er friedlich schnarchend und schlafend die Nacht und kann sich am nächsten Morgen nicht mehr an die Handgreiflichkeiten erinnern.

Sollten die Helden den Übeltäter aufspüren wollen, kann dies durchaus gelingen. Möglicherweise erinnern sich Passanten an den wütenden Hünen, der durch die Straßen stapfte, vielleicht kann es helfen, bei den Bewohnern in der Nähe des „Löwen“ nachzufragen. Falls aber schon die Dämmerung naht, sollten die Helden lieber ihre eigene Unterkunft aufsuchen. Sie werden noch weitere Gelegenheiten haben, Uldrich zu treffen.

### 2.6 Sperrstunde

Rechtzeitig vor Einbruch der Dunkelheit schicken die Wirtsleute ihre Gäste nach Hause. Bei Einbruch der Dunkelheit ist niemand mehr unterwegs, Fenster und Türen der Häuser sind geschlossen. Falls die Helden besonders fürwitzig sein wollen und bei Dunkelheit im Freien sind, sollte der Meister die Stimmung entsprechend gespenstisch schildern. Völlige Stille, tiefe Dunkelheit, Schatten, die sich in Ecken zu kauern scheinen, gelegentlich ein Flüstern oder Knacken, dann ein plötzlicher Windhauch, ein Fensterladen, der in einiger Entfernung geräuschvoll zugeschlagen wird, ein Wolf, der in der Ferne heult usw.

### 3 Ein Kobold zu Besuch

EP  
variabel

In der folgenden Nacht auf den 27.12. wird die Nachtruhe der Helden erneut gestört. Ein Kobold schleicht sich ins Haus. Er öffnet die Tür und sucht dann den Weg ins Zimmer der Helden. Dabei geht er sehr geschickt vor und ist kaum zu hören. Wachende Helden können eine Probe auf Wachgabe (31+) ablegen, ansonsten kann Gefahrensinn (16+) helfen, um zumindest mit einem mulmigen Gefühl aufzuwachen. Kann der Kobold unbemerkt bis zu den Helden gelangen, werden sie arglos im Schlaf überrascht, was er nutzt, um mehrere Fallen zu platzieren. Dann widmet er sich seinem eigentlichen Anliegen: Die Gefangennahme von Rumpumuk.



Krackschreil

**Hintergrund:** Kobold **Krackschreil** hat zufälligerweise ein Gespräch von Gnomen, Gefährten Rumpumuks, belauscht. Diese zeigten sich besorgt, weil Rumpumuk nicht zurückgekommen ist. Krackschreil will die Gelegenheit ergreifen und Rumpumuk in seine Gewalt bringen, um von diesem (und vielleicht sogar seinen Gefährten) ein Lösegeld zu erpressen. Krackschreil ist etwa 80 cm groß, er trägt ein blaues Gewand und braune Lederstiefel. Seine Fallen sind magisch und mechanisch, d.h. wenn die Helden erwachen, lösen zunächst die magischen Fallen aus, die für Verwirrung sorgen: Es scheint, als würden laute Donnerschläge im Zimmer der Helden ertönen und sirrende Geschosse durch die Luft zischen. Hinzu kommt eine Folge mehrerer Lichtblitze. Solchermaßen betäubt und orientierungslos dürfte es den Helden schwerfallen, den Kobold und seine Absichten zu erkennen. Sollten sich die Helden aus ihren Lagern erheben, wirken die mechanischen Fallen: Zunächst ziehen ihnen geschickt ausgelegte Murmeln die Beine unter dem Körper weg, dann öffnet Krackschreil einen Sack und entlässt etwa zwei Dutzend Mäuse in den Raum.

Zunächst versucht Krackschreil, leise und unauffällig an Rumpumuk zu gelangen und ihn im Schlaf zu fangen. Sollte Rumpumuk erwachen, wird er die Lage sofort erkennen und um Hilfe rufen.

Hier sind theoretisch **fünf** Szenarien denkbar:

1. Rumpumuk und/oder die Helden werden im Schlaf überrumpelt, die **Entführung gelingt** lautlos oder bleibt im entstehenden Chaos unbemerkt. In diesem Fall verschwindet Rumpumuk vorerst spurlos.
2. **Die Helden** können Rumpumuks Entführung zwar nicht verhindern, **verfolgen Krackschreil** aber in die Nacht hinaus. Nur wenn sie ihn einholen und stellen, können sie Rumpumuk befreien. Hier kann der Meister in die Unterwelt-Trickkiste greifen, die nächtliche Stimmung ausnutzen und ggf. weitere Nachtwesen erscheinen und vielleicht auch in den Kampf eingreifen lassen.
3. Die Helden können Krackschreil noch im Haus stellen oder in die Enge treiben, so dass er Rumpumuk freigibt und verschwindet. Die **Entführung scheitert**.
4. Die **Helden fangen den Kobold**. Ähnlich wie Rumpumuk bietet auch Krackschreil eine Art Lösegeld für seine Freilassung an. Zunächst wird er Gold anbieten, dabei handelt es sich jedoch um Koboldsgold, das sich bei Tageslicht in Herbstlaub verwandelt. Da auch Kobolde kunstfertige Schuster sind, kann er ebenfalls Schuhe anbieten, als letztes Mittel bietet er wie Rumpumuk eine Wunscherfüllung an. Werden sich Krackschreil und die Helden schnell einig, wird der Kobold nicht länger verweilen und verschwinden, als hätte er sich in Luft aufgelöst. Können sie sich nicht einigen, wird Rumpumuk versuchen, Krackschreil zu befreien. Er kann den Kobold zwar überhaupt nicht leiden, doch für ihn ist es schlimmer, wenn er sich in seiner Gesellschaft aufhalten muss. Außerdem steht Krackschreil dann auf ewig in Rumpumuks Schuld und kann ihm nichts mehr anhaben, bis dieser ihn aus seiner Schuld entlässt.
5. **Die Helden töten Krackschreil**. Dies lässt Rumpumuk jammern. Er fasst sich mit beiden Händen an den Kopf und murmelt: „Ojeoje, das ist nicht gut. Das ist nicht gut.“ Noch bevor die Helden nachfragen können, setzt er nach: „Rasch, rasch, rasch. Priesterlein und geweihtes Wasser herbei!“ Dabei verzieht er gequält den Mund. Er wird dann erklären, dass der tote Kobold das Haus (oder seinen Mörder, falls unter freiem Himmel gekämpft wurde) verflucht habe. Andere und weit schlimmere Unholde würden nun das Haus (den Mörder) heimsuchen und quälen. Dies ließe sich nur abwenden, wenn der Leichnam die restliche Nacht in Weihwasser gebadet werde und bei Tagesanbruch von einem Priester gesegnet und in heiligem Boden bestattet werde. Es sollte offen bleiben, ob sich Rumpumuk hier einen Scherz erlaubt oder ob er die Wahrheit spricht.

## 4 Der 27. Dezember

Sehr wahrscheinlich sind die Helden völlig übermüdet, da sie womöglich zwei Nächte in Folge keine Ruhe finden konnten. In diesem Fall sollte der Meister jedem Helden einen Würfelmalus von 1 auf alle Proben auferlegen, bis die Helden endlich ihren Schlaf nachholen. Vielleicht tun sie das an diesem Tage, der ansonsten vergleichsweise ereignisarm verläuft.

### 4.1 Ein vereiteter Überfall



Im Gasthaus am Bauernmarkt können die Helden erfahren, dass dort ein nächtlicher Diebstahl vereitelt wurde. Genau kann es sich zwar niemand erklären, aber offenkundig waren Diebe am Werk. Goldmünzen wurden den Besitzern und Gästen gestohlen, doch irgendwas habe die Diebe in die Flucht geschlagen, so dass sie ihre Beute im Wirtsraum fallen ließen. Gepolter und Lichtblitze hätten die Bewohner nachts geweckt, im Schankraum habe die Tür offen gestanden und das Gold habe auf dem Boden gelegen. Bei dieser Geschichte funkeln Rumpumuks Augen und er lächelt zufrieden.

Gerne können die Helden erneut den Tag im Gasthaus am Bauernmarkt verbringen, am Dreikönigsspiel teilnehmen und Rumpumuk (falls er noch da ist) Würzwein besorgen, den er an diesem Tag aber eher gleichgültig und achselzuckend annimmt.

### 4.2 Nachforschungen (optional)

Denkbar ist, dass die Helden den Tag auch damit verbringen wollen, ein wenig Licht in die Ereignisse des Vortages zu bringen. Vielleicht besuchen sie die Goldschmiede Gerhart und Vinzenz, das Wirtshaus „Zum Löwen“ oder das Gasthaus „Rebstöckel“, um den „Hünen“ kennenzulernen. Vielleicht suchen sie auch bei Kundigen, z.B. im Kloster, nach Informationen zu Kobolden und Gnomen usw.

#### 4.2.1 Vinzenz, das Handgemenge und der Hüne



Die Schmiede Gerhart und Vinzenz haben ihre Werkstätten in der Schmiedegasse beim Stephansdom östlich der Stadtmauer. Goldschmied **Gerhart** kann bestätigen, dass er Vinzenz etwas Gold verkauft hat, das dieser wohl für eine Auftragsarbeit benötige. Gerhart lässt seine Arbeit während der Raunächte ruhen und empfiehlt jedem, es genauso zu halten, doch vermutet er bei Vinzenz eine existentielle Not. Vinzenz habe eine Familie zu ernähren und ein Auftrag sei ein Auftrag.

**Vinzenz** treffen die Helden in schlechter Verfassung an. Wenn sie ihn **vormittags** besuchen, ist er fahrig, da seine Arbeit misslungen ist. „Das wird meinem Kunden nicht gefallen. So kann ich das nicht abliefern.“ Hier

kommen verschiedenen Gründe zusammen. Vinzenz ist angespannt, weil ihn sein Handwerksgeschick anscheinend verlassen hat, ihn plagt die Angst, ein Fluch könnte auf ihm liegen, bspw. weil er trotz Raunächte arbeitet. Zweitens ist er unzufrieden mit sich, weil sein Arbeitsergebnis nicht seinem eigenen Anspruch genügt. Drittens fürchtet er den finanziellen Verlust und viertens ängstigt ihn sein Kunde: Uldrich ist ein wohlhabender Kaufmann, verfügt daher sehr wahrscheinlich über enormen Einfluss. Außerdem hat ihn Uldrichs Zornausbruch eingeschüchtert. Auch wenn Vinzenz nicht ernsthaft um Leben oder Gesundheit fürchtet, will er Uldrich nicht noch einmal zornig erleben.



Vinzenz

Adelheid, Richard, Agnes, Gisela, Jutta

Zweitens ist er unzufrieden mit sich, weil sein Arbeitsergebnis nicht seinem eigenen Anspruch genügt. Drittens fürchtet er den finanziellen Verlust und viertens ängstigt ihn sein Kunde: Uldrich ist ein wohlhabender Kaufmann, verfügt daher sehr wahrscheinlich über enormen Einfluss. Außerdem hat ihn Uldrichs Zornausbruch eingeschüchtert. Auch wenn Vinzenz nicht ernsthaft um Leben oder Gesundheit fürchtet, will er Uldrich nicht noch einmal zornig erleben.

Uldrich besucht Vinzenz zur Mittagszeit und begutachtet das Arbeitsergebnis. Vinzenz redet beschwichtigend auf ihn ein und gesteht außerdem, dass auch er selbst mit dem Diadem nicht zufrieden sei. Er bittet um einen weiteren Aufschub. Uldrich gerät in Zorn. Er schlägt Vinzenz ein blaues Auge und quetscht ihm zwei Finger, gewährt ihm jedoch einen Aufschub bis zum Abend. (Vinzenz' Beschwichtigung war also gewissermaßen erfolgreich.) Dennoch verwundert es, dass Vinzenz an einem Soldat in den Raunächten arbeitet.

Sollten die Helden Vinzenz erst **nachmittags** besuchen, treffen sie ihn entsprechend lädiert an. Seine gequetschten Finger erschweren seine Arbeit und nun fürchtet er tatsächlich um seine Gesundheit, falls seine Arbeit nicht fertig wird.

Im Wirtshaus „**Zum Löwen**“ wird Heriberts Erzählung bestätigt. Wirt Christian hat offensichtlich Schmerzen, sein Oberkörper ist bandagiert, eine Rippe gebrochen. Beim Fegen der Wirtsstube hat er drei Zähne eingesammelt und er weiß, dass (Rüstungsschmied) Konrads Handgelenk gebrochen ist. Den Übeltäter beschreibt er als „wohlhabenden, riesenhaften Kerl mit kurzen hellblonden Haaren“.



Christian  
Gastwirt

**Uldrich** selbst kann im Gasthaus „**Rebstöckel**“ angetroffen werden. Gastwirt Gottfried weiß nur Gutes über ihn zu erzählen. Der Herr Uldrich sei ein vornehmer, großzügiger Kaufmann mit guten Manieren und gastiere seit 25. December im Hause. Die äußerlichen Beschreibungen treffen zu: Uldrich ist etwa zwei Meter groß und kräftig. Sein Auftreten ist selbstsicher und zugewandt. Sollten ihn die Helden befragen, gibt er bereitwillig Auskunft. Sie können von ihm erfahren, dass er gerade von einer Handelsreise heimkehrt, mit Pelzen und Gewürzen handelt (vorwiegend Salz und Pfeffer) und eigentlich hoffte, zum Weihnachtsabend am 25.12. wieder bei seiner Frau zu sein. Leider erreichte er Wien erst am 25. und war verärgert, weil ein Golddiadem, das er bereits vor zwei Monaten bei Vinzenz in Auftrag gegeben hatte, noch nicht fertig war. Das Diadem soll ein Geschenk für seine Frau sein. Er bestätigt, dass er den Goldschmied am 26. aufgesucht hat. Je nachdem, wann die Helden auf ihn treffen, steht der heutige Besuch noch bevor oder liegt schon hinter ihm. In letzterem Fall bestätigt er auch diesen Besuch. Er gesteht seine Verärgerung ein, kann sich aber nicht an Drohungen oder Tötlichkeiten erinnern. Stattdessen betont er, dass er trotz der ärgerlichen Verzögerung dem Schmied einen Aufschub gewährt habe. Auch das Gasthaus „Zum Löwen“ ist ihm bekannt. Er habe dort aber bislang nur kurz vorbeigeschaut und einen begabten Barden singen hören, an einen längeren Besuch oder gar Handgreiflichkeiten kann er sich jedoch nicht erinnern. Falls die Helden Augenzeugen befragen, werden die Aussagen unterschiedlich ausfallen: Einige werden Uldrich als Raufbold identifizieren, andere sind sich unsicher, unterstellen aber zumindest eine große Ähnlichkeit.



Gottfried  
Gastwirt

Uldrich

Zu diesem Zeitpunkt können die Helden nur dann Gewissheit erlangen, wenn es ihnen gelingt, Uldrich extrem zu verärgern. Dann wird ihn der Zorn übermannen und zu einem gewalttätigen Ausbruch führen. Der Meister sollte dies nach Möglichkeit vermeiden, da sonst der weitere Handlungsverlauf stark verändert werden muss.

### 4.2.2 Recherche



Wollen die Helden Informationen über die Kobolde oder die Raunächte zusammentragen, so können sie sehr unterschiedliche Auskünfte erhalten, je nachdem, bei wem sie nachfragen. Kirchenvertreter wissen von den in den Raunächten waltenden Kräften nur Übles zu berichten. Die Helden können daher bspw. den Text von Ubaldo Allucingoli „Von den Unterirdischen“ einsehen (*siehe Anhang*).

**Hintergründe und Volksglauben:** Die „normale“ Bevölkerung ist da differenzierter. Hier wird sehr wohl ein Unterschied zwischen den Guten und den Bösen gemacht. Das Volk glaubt an gute, hilfreiche Wesen, bei denen man sich für ihre Taten bedanken soll, um sie nicht zu verärgern. Das könne nämlich zu üblen Streichen oder gar bösartigen Racheakten führen. Vor den bösen soll man sich indes hüten und hier glaubt auch das Volk an die Schutzwirkung christlicher Amulette und Symbole. Gute Geister oder Wesen fürchten diese Zeichen nicht, nur diejenigen, die mit dem Teufel im Bunde seien.

Zu den Raunächten, auch Rauchnächte genannt, besteht insofern Einigkeit, dass das Räuchern mit Weihrauch, alternativ auch mit Salbei, das Haus reinigen und vor den bösen Geistern schützen soll.

Die Raunächte sind die Nächte „zwischen den Jahren“, beginnend mit der Nacht auf den 26.12. und endend mit der Nacht auf den 6.1. In dieser Zeit öffnen sich die Pforten zur Unterwelt. Einerseits ist dies günstig für diejenigen, die in die Zukunft blicken wollen, Wahrsager sind sehr gefragt, ebenso wie Orakel und entsprechende Rituale. Der Verlauf der zwölf Nächte weissagt Wetter und Segen der kommenden zwölf Monate. Tiere können nachts sprechen und die Zukunft voraussagen, doch stirbt jeder sofort, der ein Tier sprechen hört.

Die Perchten überwachen in den Raunächten besonders streng die Einhaltung der Regeln für Ernährung, Sauberkeit und Arbeit. Insofern achten die meisten Menschen darauf, vor allem an Weihnachten und Silvester zu fasten. Jegliche Arbeit soll bis zum 25.12. erledigt und keinerlei Unordnung mehr im Hause herrschen, sodass während der Raunächte weder gearbeitet noch geputzt oder gewaschen werden muss.

Zur Mitte der Raunächte, an Silvester, bricht die Wilde Jagd auf, ein Geisterzug, der unter fürchterlichem Lärm, Schreien, Johlen, Ächzen, Jammern und Rasseln, durch die Lüfte und Lande zieht. Es sind die Seelen der Verstorbenen, die vorzeitig einen gewaltsamen oder unglücklichen Tod gefunden haben und die nun ihr Leid klagen und auf Erlösung hoffen. Dämonen können solche Züge anführen. Auch wenn die Wilde Jagd den Lebenden nicht grundsätzlich böse gesinnt ist, empfiehlt es sich, sich niederzuwerfen, wenn die Wilde Jagd vorbeizieht, denn es heißt, dass jeder mitgezogen wird, der den Zug betrachtet. Insofern zählen auch diese bedauernden Menschen und Tiere – vor allem Pferde – zur Wilden Jagd, müssen sie doch oft jahrelang mitziehen, bis sie erlöst werden.

Wird (weiße) Wäsche auf die Leine gehängt, kann sich die Wilde Jagd darin verfangen, was dazu führt, dass die Geister das Wäschestück mitnehmen und es schon bald als Leinentuch für dessen Besitzer verwenden.

Wer einen Bund mit dem Teufel geschlossen hat, kann sich in den Raunächten in einen Werwolf verwandeln und ist dann für Mensch und Tier eine todbringende Gefahr.

Da die Geister mit dem Beginn der Wilden Jagd Ausgang haben, kann in dieser Zeit sehr leicht Kontakt mit ihnen aufgenommen werden. Manchmal suchen sie auch aus sich heraus den Kontakt. Einige suchen dabei nicht nur nach Erlösung, sondern wollen ihren Liebsten etwas mitteilen, Gesinde oder Tiere befragen, ob sie von ihrer Herrschaft gut behandelt wurden und entsprechend für Segen oder Strafe sorgen.

Zur Mitternacht auf den 6. Januar, dem Dreikönigstag, kommt die Wilde Jagd zur Ruhe und die Tore zur Unterwelt schließen sich.

## 5 Es klopft

EP  
1

Die dritte Raunacht auf den 28. December verläuft eher ruhig. (Es sei denn, die Helden haben den Kobold getötet und werden nun von üblen Wesen heimgesucht.) Der Meister sollte drei- bis viermal einen W20 werfen und auch von den Helden einen W20-Wurf fordern. Die Helden (mindestens einer), deren Ergebnis am nächsten am Wurf des Meisters liegt, werden in der Nacht wach (falls sie nicht ohnehin Wache halten) und sind sich sicher, an der Haustür ein Klopfen und das Begehren nach Einlass gehört zu haben – vielleicht wurde auch ihr Name gerufen? Sollten sie in die Stille hineinlauschen, hören sie den Wind ums Haus heulen und schließlich tatsächlich ein Klopfen und ein gehauchtes „Öffnet!“, das fast wie das Sausen des Windes klingt, gefolgt vom Ruf eines Käuzchens. Gehen sie zur Tür, stellen sie fest, dass diese (durch den Wind?) ruckelt. Das könnte eine Erklärung für das Klopfen sein. Falls sie die Tür öffnen, weht ihnen kalte Luft entgegen, einige Schneeflocken werden hereingeweht und der Wind ist deutlich stärker zu spüren. Es ist aber niemand draußen zu sehen, auch im Schnee finden sich keine frischen Spuren.

Dieses mehrmalige Erwachen und die fehlenden eindeutigen Hinweise sollen lediglich die Stimmung erhalten.

## 6 Der Mord an Vinzenz

EP  
2

Am Morgen des 28. December wird Vinzenz blutüberströmt und tot in seiner Werkstatt aufgefunden. Diese Nachricht wird sich schnell in Wien verbreiten, sodass die Helden auch zügig davon erfahren und zum Tatort eilen sollten.

Dort treffen sie auf Wachmann Andreas, der im Auftrag des Herzogs handelt. Er stellt den gewaltsamen Tod fest und sorgt für Abtransport (und Bestattung)

des Leichnams. Er hat auch bereits Heiler Gerhard (von Maria am Gestade) rufen lassen, da Richard, Vinzenz' Sohn mit schreckgeweiteten Augen völlig apathisch ist. Witwe Adelheid und die drei Töchter Agnes, Gisela und



Andreas  
Wachmann

Gerhard  
Heiler

Vinzenz

Juta stehen zwar ebenfalls unter Schock, sind aber ansprechbar. Leider kann auch Gerhard Richards Schockstarre nicht auflösen; dazu müsste er wissen, was Richard gesehen habe. Er verabreicht ihm allerdings ein Sedativum, um seiner Seele etwas Ruhe zu verschaffen.

An dieser Stelle sollten die Helden übernehmen. Wenn sie nicht von selbst ihre Hilfe anbieten, könnte sie Adelheid um Hilfe bitten. Der Meister kann auch das Schicksal und die seelische Not der vier Kinder herzerweichend schildern, um den moralischen Druck zu erhöhen.

Eine Befragung der Witwe ergibt lediglich, dass Vinzenz noch lange gearbeitet habe, da er unbedingt eine lange aufgeschobene oder vergessene Auftragsarbeit fertigstellen müsse und dass der Auftraggeber, ein wohlhabender Kaufmann, das Werkstück abends noch abholen wollte. Sie selbst sei jedoch mit den Kindern früh zu Bett gegangen.

Vor Vinzenz Werkstatt sind im Schnee einige etwa handtellergroße Blutflecken zu entdecken, die eine Spur in südliche Richtung ergeben und allmählich kleiner werden, bevor sie sich schließlich nach etwa 150 Metern komplett verlieren. Der Spur ist recht leicht zu folgen, da mehrere streunende Hunde die blutigen Stellen interessiert beschnuppern und ihr auch dann noch nach Süden folgen, wenn das menschliche Auge das Blut nicht mehr sehen kann. Mittels Aufspürenprobe (31+) lässt sich erkennen, dass das Blut anscheinend durch große Hunde- oder Wolfspfoten in den Schnee gedrückt wurde.

**Hintergrund:** Nun wird es Zeit, die Hintergründe der Tat ausführlich zu beleuchten. Der Täter ist Uldrich. Wie angekündigt hat er Vinzenz am gestrigen Abend noch besucht, musste jedoch erneut feststellen, dass die Arbeit noch nicht fertig war, bzw. nicht zu seiner Zufriedenheit erledigt wurde. Dies versetzte ihn derart in Zorn, dass er sich in einen Werwolf verwandelte und Vinzenz tötete. Danach flüchtete er, unfähig, die Verwandlung zu beenden, und fand etwas Ruhe erst unter einer Baumgruppe am Wegesrand südlich von Wien. Dort legte er sich schließlich zum Schlafen nieder.

**Die Vorgeschichte:** Uldrich ist ein Mann, der in diesem Jahr großes Unglück hatte. All seine Fuhrwerke gingen verloren und er musste sein Haus verkaufen, um seine Gläubiger zu bezahlen. In seiner Verzweiflung ging er in einer verzweifelten, weinseligen Nacht einen Bund mit dem Teufel ein. Am nächsten Tag tauchten all seine Fuhrwerke wieder auf. Sie hatten sich lediglich verspätet, da sich jedem (!) der Fuhrleute eine überraschende Gelegenheit zu einem besonders lukrativen Geschäft anbot. Schlagartig wurde Uldrich dadurch enorm reich. Er erwarb ein abgelegenes Grundstück anderthalb Tagesreisen südlich von Wien und ließ ein prächtiges Anwesen errichten. Dabei wurde ein Goldschatz gefunden. Uldrich warb erfolgreich um die Hand der jungen Selena und heiratete sie wenig später. Kurz darauf erbte er auch noch ein beträchtliches Vermögen von einem lange verschollenen Onkel.

Als Uldrich zur Weihnachtszeit nach Wien kommt, hat er seinen Teufelsbund schon vergessen. Er hält ihn lediglich für einen bösen Traum und nimmt die unwahrscheinlichen, glücklichen Fügungen der letzten Monate als göttliche Segnungen wahr. Das kleine Teufelsmal auf seiner linken Brust in Form eines gehörnten Kopfes hat er noch nicht bemerkt, und selbst wenn, würde er ihm keine besondere Bedeutung beimessen. Da er in diesem Jahr die Verwandlungen zum Werwolf erstmalig erlebt, ist sein Bewusstsein noch nicht reif, dies zu akzeptieren. So lügt er nicht, wenn er behauptet, sich nicht an die Streitigkeiten im „Löwen“ oder die Auseinandersetzungen mit Vinzenz zu erinnern. Sein menschliches Bewusstsein negiert die Erlebnisse des Werwolves komplett. Seine guten Manieren und die Sorge um seine Mitmenschen sind aufrichtig. Als Werwolf folgt er ausschließlich seinen Gefühlen, er ist nicht in der Lage, vernünftige Entscheidungen zu treffen. Feinde greift er an, in großer Bedrängnis oder Furcht oder bei schweren Verletzungen wendet er sich zur Flucht. Wenn er Ruhe findet, sinkt er in Schlaf, währenddem er sich allmählich wieder in seine menschliche Gestalt verwandelt.

Sollte Rumpumuk entführt worden sein, taucht er am Tatort wieder auf und klettert irgendwann heimlich in die Tasche eines Helden. Er wird kein Wort darüber verlieren, wie er seinem Entführer entkommen konnte, doch wird er seine Rückkehr auf Nachfrage damit erklären, dass er den Helden sein Wort gegeben habe und dies sei ein „magischer“ Bund, gerade in diesen Zeiten. Falls erforderlich, wird Rumpumuk die Helden drängen, der armen Witwe und ihren Kindern zu helfen. „Ihr solltet Euch das Kaufmännlein betrachten.“

## 6.1 Spuren

EP  
1

Eine Verfolgung der Blutspuren zeigt zumindest an, dass irgendjemand den Tatort in südlicher Richtung verlassen hat und wohl in der Wildnis verschwunden ist. Setzen die Helden Hunde als Fährtensucher ein, können sie die Spur sogar etwa einen Kilometer weit verfolgen. Dann fangen die Hunde aber an zu winseln, werden extrem unruhig und versuchen, wieder zurückzukehren. Auf keinen Fall werden sie die Fährte weiterverfolgen. Suchen die Helden das Gasthaus „Rebstöckel“ auf, kann Gastwirt Gottfried berichten, dass er den Herrn Uldrich am heutigen Tage noch nicht gesehen habe. Er klopft an dessen Tür, erhält aber keine Antwort, sodass er schließlich ins Zimmer tritt und dieses leer vorfindet. Satteltaschen und ein Reisemantel sind jedoch noch im Zimmer. (In den Satteltaschen befinden sich Kleidungsstücke, ein erlesener Dolch, zwei Münzbeutel mit insgesamt 138 Gulden und 97 Pfennigen, einige aromatische Kräuter und Salben – auch dies Geschenke für seine Frau –, Wein und Proviant.) Im Stall stehen auch noch sein Reit- und die beiden Packpferde. Gottfried ist besorgt um seinen Gast und wird den Helden dessen Güter nicht widerstandslos überlassen, schon gar nicht, falls sie sich diese aneignen wollen. Er geht davon aus, dass Herr Uldrich schon bald wieder zurückkommen wird.

## 6.2 Der fahrende Heiler

EP  
2

Zur Mittagszeit erreicht der Fahrende Heiler Petrus Abelard Wien. Auf seinem zweirädrigen, von einem Pferd gezogenen Wagen transportiert er den schwerverletzten Uldrich.

Die Wachen am Südosttor lassen ihn passieren und weisen ihm den Weg zu Heiler Gerhard, in dessen Obhut er Uldrich übergibt. Sein mit „magischen“ Symbolen geschmückter Wagen und natürlich die verletzte Person erregen beträchtliche Aufmerksamkeit. Das Treffen mit Heiler Gerhard findet öffentlichkeitswirksam am Hohen Markt statt und Petrus Abelard schildert laut und anschaulich, wie er den Verletzten gefunden und gerettet habe.



Petrus Abelard  
Heiler

Uldrich

Auch diese Nachricht verbreitet sich recht schnell und gelangt auch bald den Helden zu Gehör, falls sie seine Ankunft nicht direkt miterleben.

**Hintergrund:** Petrus Abelard will seine Wundermittelchen in Wien gewinnbringend verkaufen. Er verspricht, dass sein Allheilmittel Heilung, ruhigen Schlaf und Wärme bringe. Überdies schütze es vor den dunklen Mächten. Er führt Uldrich als Beweis an, dem er mit seinem Heiltrank das Leben gerettet habe. Nackt und fast erfroren habe er den armen Mann im Schnee gefunden. Im Angebot hat er auch Misteln, die er laut eigener Aussage zur Wintersonnenwende am 21.12. mit goldener Sichel geschnitten habe.

Petrus Abelards Wundermittel ist eine kräftige Mischung aus Wein, einigen aromatischen Pflanzen und Mohn. Das Getränk sediert und spendet auch Wärme, vor allem, wenn es vorher erhitzt wird.

Uldrich hat die Nacht schlafend im Schnee verbracht. Seine Wolfsgestalt hat ihn vor dem Kältetod bewahrt. Als ihn Petrus Abelard am frühen Morgen am Wegesrand entdeckt, ist die Rückverwandlung abgeschlossen und Uldrich ist verletzt und unterkühlt. In diesem Fall rettet ihm Abelards Trank tatsächlich das Leben.

Heiler Gerhard lässt Uldrich in dessen Herberge bringen und gibt Wirt Gottfried Hinweise zur Versorgung, doch bleibt Uldrich durch Abelards Wundermittel noch für den restlichen Tag und die Nacht ruhiggestellt.

## 7 Es klopft und tropft

EP  
1

Die Nacht auf den 29. December beginnt geruhsam mit leichtem Schneefall. Etwa um Mitternacht tobt ein heftiger Sturm, der mächtig an den Häusern rüttelt. Selbst im Innenraum hängende Laternen schwanken. In der Unterkunft der Helden schlägt ein Fenster auf, der Sturm fährt durch die Stube und wirbelt alles durcheinander. Das Fenster kann jedoch recht einfach geschlossen und verriegelt werden. Kurz danach tobt der Sturm auf dem Dachboden. Hier wurden einige Schindeln abgedeckt. Über eine Leiter gelangt man zur Dachluke auf den Dachboden. Dort können die Helden den Schaden reparieren, indem sie sich gegen den Sturm stemmen und herumliegende Bretter von innen vor die Öffnung nageln. Am nächsten Morgen kann sich dann ein Dachdecker um die fachmännische Reparatur kümmern.

## 8 Täter oder Opfer?

EP  
1

Als Uldrich am Morgen des 29.12. ausgeruht erwacht, sind seine Wunden überraschend verheilt und er scheint bei bester Gesundheit zu sein. Selbst Heiler Gerhart ist darüber sehr verwundert (tatsächlich sind die immens gesteigerten Regenerationskräfte der Werwolfsnatur dafür verantwortlich). Gleichwohl führt die rasche Genesung dazu, dass Petrus Abelards Allheilmittel am 29. December auf dem Hohen Markt reißenden Absatz findet.

Falls die Helden wieder um ihren Schlaf gebracht wurden, sind sie alles andere als ausgeruht und müssen abermals mit einem Würfelmalus zurechtkommen. Uldrich erfährt von Gottfried die jüngsten Neuigkeiten. Er ist ehrlich bestürzt über die Ereignisse und besucht Vinzenz' Familie. Er spricht sein Mitgefühl aus und bittet um Entschuldigung, weil er glaubt, sein Auftrag habe Unglück über die Familie gebracht. Er selbst sei auch einem Unbekannten zum Opfer gefallen und nur durch ein Wunder gerettet worden. Er sichert seine Unterstützung zu, ganz gleich, was Witwe und Kinder benötigen würden. Als er nach Richard sieht, fällt dieser in einen Schreikrampf und nässt sich ein. Uldrich vermutet, dass ihn sein Anblick an den Tag des Mordes erinnert und zieht sich deshalb wieder zurück. Er lässt Heiler Gerhard rufen und entlohnt diesen im Voraus großzügig, damit er sich bestmöglich um die Genesung des Jungen kümmert.



*Petrus Abelards Medizin auf Mohnbasis verkauft sich prächtig*

Ein Zusammentreffen mit den Helden sollte an diesem Tag unbedingt stattfinden. Wenn sie Uldrich als Täter verdächtigen, kann der Meister bspw. Gottfried, Gerhard und vielleicht auch Adelheid als Leumundszeugen auftreten lassen. Gottfried wird für dessen aufrichtige Bestürzung bürgen und verraten, dass Uldrich ihn bezahlt habe, um dafür zu sorgen, dass die Familie des Goldschmieds über den Winter ausreichend mit Verpflegung, notfalls auch mit Unterkunft versorgt wird. Gerhard kann von seiner Fürsorge für Richard sprechen und Adelheid, dass sich Uldrich viel Zeit für sie genommen habe und er ihr jedwede Hilfe angeboten habe. Sie sieht in Richards Reaktion auf Uldrich kein Anzeichen dafür, dass Richard Uldrich für den Mörder hält.

Tatsächlich hat Richard aber genau das beobachtet: Er wurde heimlicher Zeuge, wie sein Vater mit dem Kaufmann sprach, dieser angesichts des missratenen Diadems plötzlich zornig wurde, brüllte und seinen Vater angriff. Dabei verwandelte sich Uldrich in die Werwolfsgestalt.

Im Gespräch mit den Helden wird Uldrich ankündigen, dass er nun unbedingt nach Hause zu seiner Frau reisen wolle. Er sorge sich jedoch um seine Sicherheit, denn noch immer sei er völlig im Dunkeln, wer es auf ihn abgesehen habe und wie er überwältigt werden konnte. Er bittet die Helden daher um Geleitschutz, ein Anliegen, das auch Rumpumuks Unterstützung findet. Rumpumuk spürt, dass starke dunkle Kräfte mit diesem Manne verbunden sind und dass Unheil bevorsteht. Er glaubt, dass es im Sinne der Helden ist, wenn sie helfen, dieses Unheil abzuwenden. Rumpumuk kann, solange Uldrich in Menschengestalt ist, nicht erkennen, dass Uldrich selbst das Unheil ist. Dies liegt an der scharfen Trennung zwischen den beiden Wesen Uldrichs.

Der Weg führt in südöstliche Richtung und Uldrich rechnet mit anderthalb Tagen Reisezeit. Die Reise selbst verläuft angenehm. Uldrich ist ein guter Zuhörer und noch besserer Erzähler. Als Kaufmann weiß er abenteuerliche Geschichten von seinen Reisen zu erzählen und zeigt das Auftreten eines selbstsicheren Menschen, der sein Glück zu schätzen weiß und schon in manche Abgründe geblickt hat. Interessiert befragt er die Helden nach ihren Abenteuern und erfreut sich an ihren Erzählungen.

## 9 Einkehr beim Eber

EP  
1

In der Herberge „Großer Eber“ in Ebergozzingen, die als Zwischenstation besucht wird, schenkt er den Wirtskindern süße, getrocknete Pflaumen und füttert Welfer, den Hund. Er übernimmt die Kosten für die Unterkunft der Helden und spendiert ein großzügiges Abendmahl mit reichlich Wein. Uldrich ist den Eberwirten gut bekannt. Er verbringt hier stets die Nacht, wenn er von einer Reise zurückkehrt. Welfer legt sich unter den Tisch und erhält gelegentlich ein Stück vom Essen. Daniel gesellt sich für eine Weile dazu und erkundigt sich nach dem Reiseverlauf. Selbstverständlich hat er für Uldrich wie immer das „gute“ Gemach bereitet.



*Herberge „Großer Eber“*

Bevor sich alle zur Nachtruhe begeben, lädt Uldrich die Helden mit weinschwerer Zunge zum Verweilen in seinem Hause ein: „Ich



Daniel

Gartrud

Brigida

Dorothea

Friedrich

Welfer

danke dem Herrn, dass wir uns begegnet sind. Meine Frau wird sich über Euren Besuch freuen und ich bestehe darauf, dass Ihr einige Tage unsere Gäste seid. Wir werden eine schöne Zeit verbringen.“

## 9.1 Ein erneuter Anschlag?



In der Nacht auf den 31. December poltert es zur Mitternachtsstunde in Uldrichs Gemach. Welfer bellt und winselt im Schankraum im Erdgeschoß.

Welfer ist allein im Gastraum und äußerst unruhig. Er steht am Fuß der Holzterrasse, schaut und bellt nach oben, dann dreht er sich winselnd um und flüchtet in eine Ecke, wo er sich hinlegt und lauscht. Dann steht er wieder auf und geht zur Treppe. Dies wiederholt sich mehrmals, solange das Poltern in Uldrichs Gemach andauert.

Die Tür zu Uldrichs Kammer ist blockiert. Ein Schrank ist vor die Tür geschoben. Wenn die Helden mit vereinten Kräften gegen die Tür drücken, lässt sich der Schrank ein wenig verschieben. Bis sie ins Zimmer gelangen können, sollten mindestens zehn Minuten (seit Beginn des Tumults) vergehen.

**Hintergrund:** Der Höhepunkt der Raunächte ist nur noch eine Nacht entfernt, die dunklen Mächte gewinnen an Kraft, was zu einer Verwandlung Uldrichs führt. Er ist bereits im Schlaf und erwacht als Werwolf. Völlig desorientiert beginnt er zu randalieren, rückt den Schrank vor die Tür, zerschlägt das Fenster und zerfetzt Kissen und Bettdecke. Dann fällt er zu Boden, erschöpft von der anhaltenden Wirkung des Weins und der willkürlichen Verwandlung.

Durch seine Schläge hat er sich an den Händen verletzt, beim Fallen schlägt er mit dem Hinterkopf auf und zieht sich dort eine Platzwunde zu. Da durch die Verwandlung sein Körper wächst, ist seine Nachtkleidung zerrissen.

Noch während die Helden versuchen, ins Zimmer zu kommen, wird es ruhig. Sobald der Schrank soweit beiseite gerückt ist, dass ein Durchkommen möglich ist, finden sie das Gemach im Chaos vor. Kalter Wind und Schneeflocken wehen durch das zersplitterte Fenster herein, das Bett ist verwüstet, Federn sind verstreut, vereinzelt schweben noch einige wenige Federn durch die Luft.

Uldrich liegt am Boden vor dem Schrank, blutige Wunden an den Händen, vor allem den Knöcheln. Eine kleine Platzwunde am Hinterkopf sorgt dafür, dass sein Kopf in einer sich ständig vergrößernden Blutlache liegt. Sein Hemd ist zerrissen.



Kratzspur

Die Verletzungen können durchaus den Schluss nahelegen, dass Uldrich gegen einen Eindringling gekämpft hat, der dann durch das Fenster in die Nacht geflohen ist.

Welches Wesen es gewesen sein könnte, bleibt hingegen unklar, da draußen keine verdächtigen Spuren zu finden sind. Vielleicht fällt den Helden auf, dass die Glassplitter des Fensters (tatsächlich das „gute“ Gemach, da es mit Glasfenstern versehen ist) lediglich draußen zu finden sind, es also von innen zerschlagen wurde. Dies könnte zur Frage führen, wie der Täter in Uldrichs Zimmer gelangte. War es vielleicht ein Geistwesen? Ein weiteres Rätsel gibt ein tiefer Kratzer in der Schranktür auf. Theoretisch ist es auch denkbar, dass die Helden das Teufelsmal auf Uldrichs Brust entdecken, dies kann jedoch den Verdacht verstärken, dass Uldrich der Übeltäter ist. Der Meister sollte dafür sorgen, dass die Helden Uldrich (noch) nicht für einen Werwolf halten.

Wenn dieser zu sich kommt, wirkt er verstört. Er kann sich erinnern, dass er mitten in der Nacht wach wurde, dass er sich aber wie im Traum oder Rausch bewegte. Er vermutet, dass er zu viel Wein getrunken habe. Irgendetwas habe ihn angegriffen und er sei gegen den Schrank und das Fenster geschleudert worden. Bevor er das Bewusstsein verloren hat, habe er einen gehörnten, grinsenden Schädel gesehen, der sich über ihn gebeugt habe.

Uldrich beginnt allmählich zu ahnen, was mit ihm los ist. Die Erscheinung des gehörnten Dämons kurz vor seiner Bewusstlosigkeit war eine Erinnerung des Teufels an den geschlossenen Bund. Gleichwohl sträubt sich sein menschliches Bewusstsein noch hartnäckig gegen diese Erkenntnis und die sich daraus ergebenden Folgen.

## 10 Das Landgut des Kaufmanns

EP  
**1**

Zur Mittagszeit ist Uldrichs Landgut erreicht. Es liegt etwas abseits des Handelsweges auf einer gerodeten Lichtung im Wald. Eine kleine Holzscheune duckt sich gegenüber dem Haupteingang unter hohe Kiefern. Sie wird als Lager und Stall genutzt.



Vier Stufen führen zum Haupteingang. Dahinter liegt die „Empfangshalle“ auf halber Höhe zwischen Erdgeschoss und erstem Stockwerk. Sie ist nicht unterkellert und bis zum Dachstuhl nach oben offen. Rechts führt eine Steintreppe nach unten zum Erdgeschoss des Westflügels. Hinter einer gut verschlossenen Tür befindet sich Uldrichs Lagerraum, in dem auch einige erlesene Weine und Flaschen mit sonderbarem Inhalt aufbewahrt werden. Durch eine weitere, noch besser verschlossene Tür kann man schließlich seine „Schatzkammer“ betreten. Hier werden Waffen, vier kostbare Bücher, das Horn eines Einhorns (?), die Schädel zweier Heiliger, zwei kostbare Wandteppiche und eine wertvolle Rüstung aufbewahrt. In den Kisten rechts hinter dem Eingang bewahrt Uldrich sein großes Vermögen in Münzen auf. Alle drei Kisten sind gut verschlossen. Die kurze breite Holzterasse in der Empfangshalle führt zum Speise- und Festsaal im ersten Stock. Gegenüber auf der linken Seite führt eine Holzterasse zu einer im zweiten Stock verlaufenden Galerie, über die man zu den Schlafgemächern von Uldrich und Selena und denen für Ehrengäste gelangt. Die breite Steintreppe daneben führt hinab zur Küche und einem weiteren großen Lagerraum. Dieser Lagerraum besitzt ein doppelflügeliges Tor, so dass ein Fuhrwerk einfahren und ent- bzw. beladen werden kann. Im Lagerraum ist Werkzeug, ein langes Seil, eine Leiter und ein Jagdbogen mit einem Köcher voller Pfeile. Zwei Weinfässer und ein Regal mit Weinflaschen sind ebenfalls dort. Von der Küche führt eine kleine Tür nach draußen zum Holzspaltplatz und dem Brunnen. Die Holzterasse führt in den ersten Stock. Im ersten Stock befindet sich im rechts gelegenen Westflügel der große Festsaal mit Kamin. Zwei Türen führen nach Norden in ein kleines Besprechungs- und Spielzimmer.

Im ersten Stock des Ostflügels befinden sich ein Schlafraum für das weibliche Gesinde, ein großer Aufenthalts- und Speiseraum für die Bediensteten und eine Treppe zum Dachboden.

Auf dem Dachboden im Ostflügel sind drei Räume. Die beiden Schlafräume werden vom männlichen Gesinde und den vorübergehend anwesenden Fuhrleuten genutzt, im vorderen Nordraum wird jede Menge altes Zeug aufbewahrt. Zwei Fledermäuse haben unter dem Dachfirst einen Zugang gefunden und sich hier häuslich eingerichtet.

Im Westflügel liegt das große Schlafgemach von Uldrich und Selena, nach Norden hin die Schlafkammer für Ehrengäste.

Östlich des Hauses befindet sich eine große eingezäunte Pferdekoppel, auf der aktuell drei Pferde mit dampfendem Atem im Schnee stehen. Südlich daran schließt sich ein ebenfalls eingezäuntes Feld für drei Kühe und neun Schafe an.

Wenn die Helden mit Uldrich eintreffen, ist das Haus von frischem Räucherduft erfüllt. Über der Eingangstür hängen



Selena

Weinfried  
Verwalter

Ursel  
Köchin

Hanna  
Magd

Trude  
Magd



Huppert  
Stallmeister

Folten  
Stallbursche

Erich  
Knecht

Gernot  
Knecht

Petter  
Fuhrmann

Wachholderzweige. Folgende Personen halten sich im Gutshaus auf: Verwalter Weinfried, der sich um das Gutshaus und die Beauftragung der Fuhrleute kümmert, Köchin Ursel, die beiden Mägde Hanna und Trude, Stallmeister Huppert, Stallbursche Folten, die Knechte Erich – für das Vieh zuständig - und Gernot, der alle anfallenden Reparaturen erledigt, und Fuhrmann Petter.

Uldrich und Selena begrüßen sich herzlich und freudig. Verwalter Weinfried soll morgen über alles Wichtige berichten, für den heutigen Tag will Uldrich nur seine Ankunft feiern und seine Gäste gut bewirtet sehen. Dies sorgt zunächst für Überraschung, Selena und Köchin Ursel tauschen Blicke und Ursel hebt die Achseln. Selena erinnert Uldrich: „Aber mein Lieber, heute ist Silvester. Wir sind auf Fasten eingestellt.“ Uldrich reagiert mit einem derart enttäuschten Blick, dass Selena laut lachen muss. „Ob uns der Herr eine Ausnahme verzeihen wird? Immerhin bringe ich hier meine Lebensretter.“ „Aldann“, wendet sich Selena noch immer schmunzelnd an Ursel, die das Lächeln mit funkelnden Augen erwidert und sich zur Küche dreht. „Ich bin sicher, ich werde etwas Passendes finden.“

Für Uldrich, Selena und die Helden wird der große Tisch im Festsaal eingedeckt, das Gesinde speist im Aufenthaltsraum im Ostflügel. Weinfried, Trude und Hanna wagen es jedoch nicht, das Fastengebot zu missachten. Trude und Hanna ziehen sich deshalb frühzeitig in ihr Gemach zurück, Weinfried setzt sich zu den anderen, isst aber nichts. Folten und Erich ist zwar etwas mulmig zumute, doch wollen sie vor Huppert und Gernot nicht ängstlich erscheinen und essen daher mit.

### 11 Und dann auch noch die Wilde Jagd

EP  
5

Das Festmahl der Helden mit ihren Gastgebern sollte in fröhlicher Stimmung verlaufen. Uldrich ist froh, wieder zuhause zu sein, erzählt von seiner lukrativen Handlungsreise und überreicht Selena die mitgebrachten Duftkräuter und -salben. Er spricht ausgiebig dem guten Weine zu und versucht, auch den Helden beständig nachzuschmecken (Zechen-Proben!)

Selena zeigt sich als aufmerksame Gastgeberin. Sie wirkt lebenslustig und gebildet und interessiert sich für die Geschichten der Helden.

Schon bald nach Einbruch der Dunkelheit weist Selena den Helden ihr frisch vorbereitetes Quartier, dann zieht sie sich mit Uldrich zurück. Unüberhörbar feiern sie ihr Wiedersehen sehr leidenschaftlich in ihrem Schlafzimmer. Dann senkt sich Stille über das Haus. Gespenstische Stille.

Um Mitternacht schließlich endet die Stille. Es beginnt mit merkwürdigen Geräuschen aus dem Schlafgemach der Gastgeber und die Helden können zunächst durchaus annehmen, dass die beiden sich erneut dem Liebesspiel hingeben. Dann aber ertönt ein lauter, ängstlicher Frauenschrei, gefolgt von einem tiefen Brüllen und dem krachenden Splintern von Holz. Etwas Schweres schlägt gegen die Wand zwischen dem Gemach der Gastgeber und demjenigen der Helden. Uldrich verwandelt sich und gerät in Raserei, der Teufel fordert seinen Tribut.

Selena gelingt es geistesgegenwärtig, aus dem Schlafgemach zu fliehen, während Uldrich die Einrichtung zertrümmert. Sie rennt schluchzend die Galerie entlang. Als sie das obere Ende der Treppe erreicht, springt Uldrich aus der Tür auf die Galerie.



Uldrich

**Zum weiteren Verlauf:** Irgendetwas sollte **Uldrich** von der Verfolgung Selenas abhalten. Sind es nicht die Helden, wird jemand aus dem Gesinde herbeieilen und die Aufmerksamkeit des Werwolfs auf sich lenken. In dieser Gestalt verfügt Uldrich über immense Kräfte. Falls die Helden gegen ihn kämpfen, sollte es mindestens einmal geschehen, dass ein Held heftig durch die Luft geschleudert wird. Im Kampf ist er unglaublich flink, er verteidigt nicht, sondern greift nur an (dazu wirft der Meister maximal zweimal pro Kampfrunde für Uldrich, spätestens dann schlägt, kratzt oder beißt er zu; sein Kampfwert beträgt 20 und durch Schlag, Klaue oder Biss besitzen Uldrichs Treffer eine TS von 4W20; lediglich geweihte Waffen oder welche aus Silber vermögen Uldrich vollen Schaden zuzufügen, bei allen anderen Waffen ist der Schaden halbiert; als Werwolf verfügt er über fünf komplette Lebenskreise). Um dem Gefecht die nötige Dramatik zu verleihen, sollte Uldrich ständig herumspringen und den Standort wechseln. Möglicherweise müssen sich die Helden irgendwohin zurückziehen und verbarrikadieren. Dann wird Uldrich von außen gegen Tür, Wände oder Fenster donnern und alles Mögliche versuchen, um die Helden zu erreichen.

Während des Kampfes werden mindestens zwei Personen aus dem Gesinde **getötet**. Einen wird Ulrich mit seinen Klauen aufschlitzen, einen anderen wird er ins Genick beißen und schütteln. Es bleibt unklar, ob das tödliche Krachen durch Biss oder Schütteln bewirkt wird. Selena sollte irgendwo ein sicheres Versteck finden können, falls sie nicht von den Helden beschützt wird.

Wenn der Kampf in vollem Gange ist, taucht die **Wilde Jagd** auf. Die Helden vernehmen zunächst ein entferntes Heulen und Krakeelen, das schnell näher kommt. Dann tauchen Geisterwesen in der Luft auf, einige reiten johlend auf Geisterpferden heran, andere scheinen zu hüpfen, zu humpeln oder in großen Sätzen zu springen. Hier kann der Meister tief in die Schauerkiste greifen und alle möglichen Geistererscheinungen beschreiben, welche die Seelen der vor ihrer Zeit Verstorbenen repräsentieren.

Kurz, das Unheil kommt von mehreren Seiten und die Helden dürften in arge Bedrängnis geraten. Hilfreich sind auch hier **geweihte Waffen, Weihwasser** oder **christliche Symbole**, sofern sie mit tiefem Glauben und Vertrauen auf ihre Kräfte vorgehalten werden.

Der Meister kann NSC auftreten lassen, die „Werft Euch nieder!“ schreien oder „Hierher! Hierher!“ rufen, um den Helden ein Versteck zu bieten.

Beim Kampf gegen die Wilde Jagd können Waffen durch die Geister schneiden und sie wie Nebel teilen, bevor diese sich dann wieder dumpf und dröhnend lachend zusammenfügen. Fährt ein Geist durch einen Helden hindurch, empfindet dieser tiefste Kälte, die ihn durchdringt und kurzzeitig lähmt. Seine Lippen färben sich blau, seine Haut wird weiß und er zittert vor Kälte.

Beobachtet ein Held zu lange (wann ist zu lange?) die Wilde Jagd, droht er, in ihren Bann zu geraten und muss eine Probe auf Wille oder Selbstbeherrschung ablegen, die mindestens mit 31, vielleicht sogar mit 60 gelingen muss. Scheitert die Probe, spürt er die Anziehungskraft und das Verlangen, sich ihnen anzuschließen. Er beendet, was auch immer er vorher getan hat und folgt wie ferngesteuert den Geistern.

*Um diese Gefahr im Vorfeld aufzuzeigen, kann dies einem NSC passieren, der dann mit den Geistern mitzieht.*



Verlauf und Ausgang dieses Ereignisses sind völlig offen. Es kann sein, dass Helden sterben und – hoffentlich – wiederbelebt werden. Es ist denkbar, dass Uldrich schwer verletzt oder gar besiegt wird. Äußerst unwahrscheinlich ist, dass die Wilde Jagd in die Flucht geschlagen wird, hier dürfte tatsächlich nur ein sicheres Versteck helfen und die Hoffnung, dass die Helden nicht in den Bann geraten und fürderhin mit der Wilden Jagd mitziehen müssen.

Ein wichtiger Verbündeter kann **Rumpumuk** sein. Der Meister kann ihn in besonders heiklen Situationen rufen lassen: „Rechts! Jetzt links! Springen!“ Auch für Ablenkung kann Rumpumuk sorgen, so dass die Helden ihn bspw. aus dem Augenwinkel sehen, wie er eine Ausholbewegung macht, als würde er Samen ausstreuen und sich dann plötzlich ein feines Netz aus Dunkelheit über sie legt, sodass sie nur noch ein leichtes Frösteln spüren, wenn z.B. die Wilde Jagd über sie hinwegreitet.

Er kann auch einem Helden, der von der Wilden Jagd in Bann gezogen wurde, „Gnomensand“ in die Augen streuen. Der Held verliert plötzlich sein Sehvermögen und spürt Sandkörner in seinen Augen, die er unbedingt ausreiben muss. Es zieht ihm die Beine weg, er fällt zu Boden und gewinnt allmählich wieder sein Augenlicht zurück. Der Bann ist verschwunden und er wieder Herr seiner Sinne – falls er das jemals war.

Die **Wilde Jagd** wird irgendwann weiterziehen. Ihr Lärmen verklingt dann allmählich in der Ferne und die Geistererscheinungen geraten aus dem Blickfeld.

In dem Moment, in dem die Helden dann aufatmen, kann Uldrich mit lautem Brüllen wieder für Aufregung sorgen, sodass die Nacht eine äußerst intensive Erfahrung für die Helden wird. Im besten Falle verspüren auch die Spieler am Ende Erleichterung und Müdigkeit.

Wird Uldrich nicht besiegt, kann er auch nach einem letzten kurzen Scharmützel mit den Helden in den Wald entweichen, als würde er der Wilden Jagd folgen. In der dann eintretenden Ruhe können die Helden ihre Wunden versorgen, nach den Überlebenden schauen und eine sichere Bleibe bis zum Tagesanbruch suchen. Denn erst bei **Sonnenaufgang** ist die Gefahr gebannt.

Für diese Episode sind **fünf EP** angegeben, der Meister sollte hier aber nicht geizen und kann, je nach Verlauf der Nacht, auch deutlich mehr EP ausschütten. Selbst bis zu zwölf EP könnten angebracht sein.

## 12 Der Morgen danach



Was auch immer der Tag bringen mag, es gibt Tote zu beklagen. Falls Uldrich nicht besiegt wurde, kann seine Spur verfolgt werden (Selena könnte darauf drängen, Rumpumuk würde dazu raten). Die Helden können ihn in seiner menschlichen Gestalt schlafend und unterkühlt im Schnee unter einem Baum finden.

Das Teufelsmal auf seiner Brust ist angewachsen und nun deutlich zu erkennen.

Die Helden werden eine Entscheidung treffen müssen.

1. Sie können die Sache auf sich beruhen lassen. In diesem Fall wird sich Uldrich in der nächsten Nacht erneut verwandeln und als reißende Bestie erneut seine Opfer suchen.

2. Sie können Uldrich in seiner menschlichen Gestalt problemlos töten, vor allem dann, wenn er noch nicht bei Bewusstsein ist. Dadurch endet der Teufelsbund, aber eben auch sein Leben. Seine Seele macht sich auf den Weg zum Dämonenfürsten.

### 12.1 Diese Seele gehört mir

3. Die Helden können auch versuchen, Uldrich zu heilen. Dies kann nur durch Auflösen des Teufelsbundes gelingen. Das heißt, sie können versuchen, eine Dämonenaustreibung vorzunehmen (was nur gelingen dürfte, wenn ein mächtiger Priester zugegen ist) oder sie brennen das Teufelsmal aus seiner Brust. Dies ist für Uldrich äußerst schmerzhaft und er wird dies nicht wehrlos über sich ergehen lassen. Selbst dann, wenn sie ihn aufgeklärt haben und er sich mit der Behandlung einverstanden erklärt, wird er sich beim Versuch, das Teufelsmal zu entfernen, wieder verwandeln (auch bei Tage!). Diesmal ähnelt seine Gestalt zwar erneut einem Werwolf, tatsächlich ist er aber von einem Dämon beseelt und daher ungleich mächtiger. Die Helden sollten ihn daher vor der Behandlung bestmöglich fixieren, am besten mit silbernen Ketten, geweihten Gegenständen, Weihwasser und ähnlichem. Unter Umständen kann Rumpumuk die Helden auf diese Gefahr hinweisen. Auch das ggf. in der Gaststätte am Bauernmarkt gewonnene Amulett kann eine Hilfe sein.

Bei der Dämonenaustreibung muss die Stelle mit dem Teufelsmal insgesamt sieben Mal mit einem glühenden Gegenstand gebrannt werden. (Rumpumuk könnte das wissen.) Mit jeder Berührung werden Uldrichs Zorn und Kraft größer. Bei der sechsten Berührung wird er mit dämonisch tiefer Stimme sprechen: „Ihr Narren! Diese Seele gehört mir!“ und allein mit der Kraft seines Blicks die Helden durch die Luft schleudern können. Er kann etwaige Fesseln zerreißen und sich von seinem Lager erheben. Falls es den Helden nicht gelingt, kann auch Selena im Moment der größten Not beherzt das glühende Eisen ergreifen und es Uldrich in die Brust rammen. Schwerverletzt überlebt er dies gerade so. Danach wird es still, Uldrich sinkt zu Boden und dichter Rauch hängt in der Luft, der sich allmählich auflöst.

Übrigens ist es Uldrich während der Zeit der Raunächte nicht möglich, sich selbst zu töten. Auch wenn er sein trauriges Los begreift und sich zutiefst schuldig fühlt, ist der Teufelsbund zu stark, als dass er sich durch Selbstmord aus der Affäre ziehen könnte. Er mag ansetzen, wird sich aber stets im letzten Moment umentscheiden.

## 13 Die weiteren Nächte

Der Kampf mit Uldrich und der Wilden Jagd stellt den Höhepunkt des Abenteuers dar. Je nachdem, wie die Helden diese Gefahren überstehen und die Angelegenheit mit Uldrich handhaben, gestaltet sich der weitere Verlauf. Vielleicht gelingt ihnen tatsächlich die Heilung Uldrichs. Dann wird er die restliche Zeit bis zum Ende der Raunächte siechend darniederliegen und erst danach allmählich zu Kräften kommen. Sie haben dann in ihm einen „Freund“ gefunden, der ihnen bis an sein Lebensende dankbar sein wird. Auch Selena wird ihnen danken und womöglich den Wunsch äußern, dass die Helden noch ein paar Tage bleiben.



In jedem Fall kann es auch in den verbleibenden fünf Nächten zu weiteren Geistererscheinungen kommen. Direkt in der Folgenacht wird die Wilde Jagd erneut das Gutshaus besuchen und die Seelen der beim Kampf mit Uldrich Getöteten werden sich (aus dem Boden?) erheben, um sich dem Zug anzuschließen. Sie sind den Menschen aber nicht feindlich gesinnt, insofern kann es vergleichsweise ruhig bleiben.

Es kann auch ein schöner Kontrast sein, wenn in einer Nacht ein Geist oder auch mehrere für längere Zeit schweigend vor dem Gutshaus verharrt, nur um dann irgendwann wieder verschwunden zu sein. Vielleicht taucht die Wilde Jagd auch noch ein weiteres Mal auf, vielleicht ist sie auch nur in der Ferne zu hören. Rumpumuk dürfte ebenfalls sein Versprechen mehr als erfüllt haben und sich von den Helden auf Gnomenart verabschieden: Er grinst sie an, dreht ihnen eine lange Nase und verschwindet, als wäre er nie dagewesen. Es mag sein, dass er in Zukunft den Helden gelegentlich einen heimlichen – auch für die Helden unbemerkten – Besuch abstattet und ihnen vielleicht ein Gnomengeschenk hinterlässt.

### 14 Das Ende des Abenteuers

In der Nacht auf den 6. Januar enden die Raunächte um Mitternacht und damit dieses Abenteuer. Falls sich die Helden in bewohnter Gegend aufhalten, können sie am 5. Januar erleben, wie Kinder durch die Straßen ziehen, vor jedem Haus stehen bleiben und laut rufen: „Heut ist Raunacht. Wer hat sie aufgebracht? Ein alter Mann ist über die Treppe gekrochen, hat sich Wirbel und Gebeine gebrochen! Gebäck heraus! Gebäck heraus! Sonst stechen wir ein Loch ins Haus!“ Üblicherweise erhalten sie dann von den Bewohnern etwas Gebäck oder süße Früchte. Das Stärkefest findet am Abend des 5.1. oder 6.1. statt, hier gibt es regionale Unterschiede, die dem Meister einen kleinen Spielraum geben, damit die Helden nach Möglichkeit daran teilnehmen können: Im Kreise von Familie oder Freunden – gerne in Wirtshäuser – trinken sich die Menschen Stärke, Kraft und Gesundheit für das kommende Jahr an, das heißt, sie betrinken sich.

Am 6. Januar ist es weiterhin Brauch, dass die Häuser erneut geräuchert werden.

*Das **Abenteuer 22: Unschuldig** setzt planmäßig zum 6. Januar in Wien ein, sollten die Helden dann noch bei Selena und Uldrich verweilen, kann der Meister den Beginn auch etwas verschieben.*

### 15 Letzte Anmerkungen

Der Verlauf der Handlung ist in der dargestellten Weise nicht unter allen Umständen möglich. Falls die Helden Uldrich nicht begleiten wollen oder ihn sogar bereits in Wien bekämpfen oder seine Verwandlung erleben, können die finalen Ereignisse so nicht stattfinden.

Hier könnte der Meister dann alles daransetzen, dass die Helden die Verfolgung Uldrichs aufnehmen und so vielleicht doch noch zum 31.12. den Gutshof erreichen. Witwe Adelheid könnte zum Beispiel darauf dringen, dass ihr Mann gerächt oder die Welt vor der Werkreatur geschützt wird. Heiler Gerhard könnte der Meinung sein, dass nur durch die Heilung oder Vernichtung des Mörders auch Richard geheilt werden könne. Letztlich könnte noch Rumpumuk eine Verfolgung nahelegen.

**Übrigens:** Eine Verletzung durch den Werwolf führt **nicht** zu einer Infektion, die den Verletzten ebenfalls in einen Werwolf verwandelt.

## Hintergrund: Wien

### Bauliches

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### Politisches

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

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

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

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

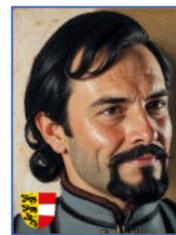
Wunsch folgend, wird er in einem Hochgrab in der Schottenkirche beigesetzt. An der Außenwand der Kirche ist eine Statue von Heinrich zu sehen.

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

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

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

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



Herzog Leopold V

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



Wolfer von Erla

### Wiener Dialekt

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

*Grüaß Gott.*

*Jo. Oida, eh. (Ganz bestimmt nicht)*

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

*S' Gwandl machts Mandl. (Kleider machen Leute)*

*Oida (Alter)*

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

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

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

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

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

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

## Wien als Handelsplatz

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

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

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

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

Am Bauernmarkt bietet die Landbevölkerung Lebensmittel an.

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

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

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

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

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



Lente  
Bogner

Ekardius  
Goldschmied

Bertolotti  
Instrumentenbauer

Johanna  
Instrumentenbauer

Julius  
Schlosser

Hölzl  
Schneider

Dorothea  
Waffenschmiedin

Konrad  
Rüstungsschmied

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

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



Jonatha  
Bogenschildin

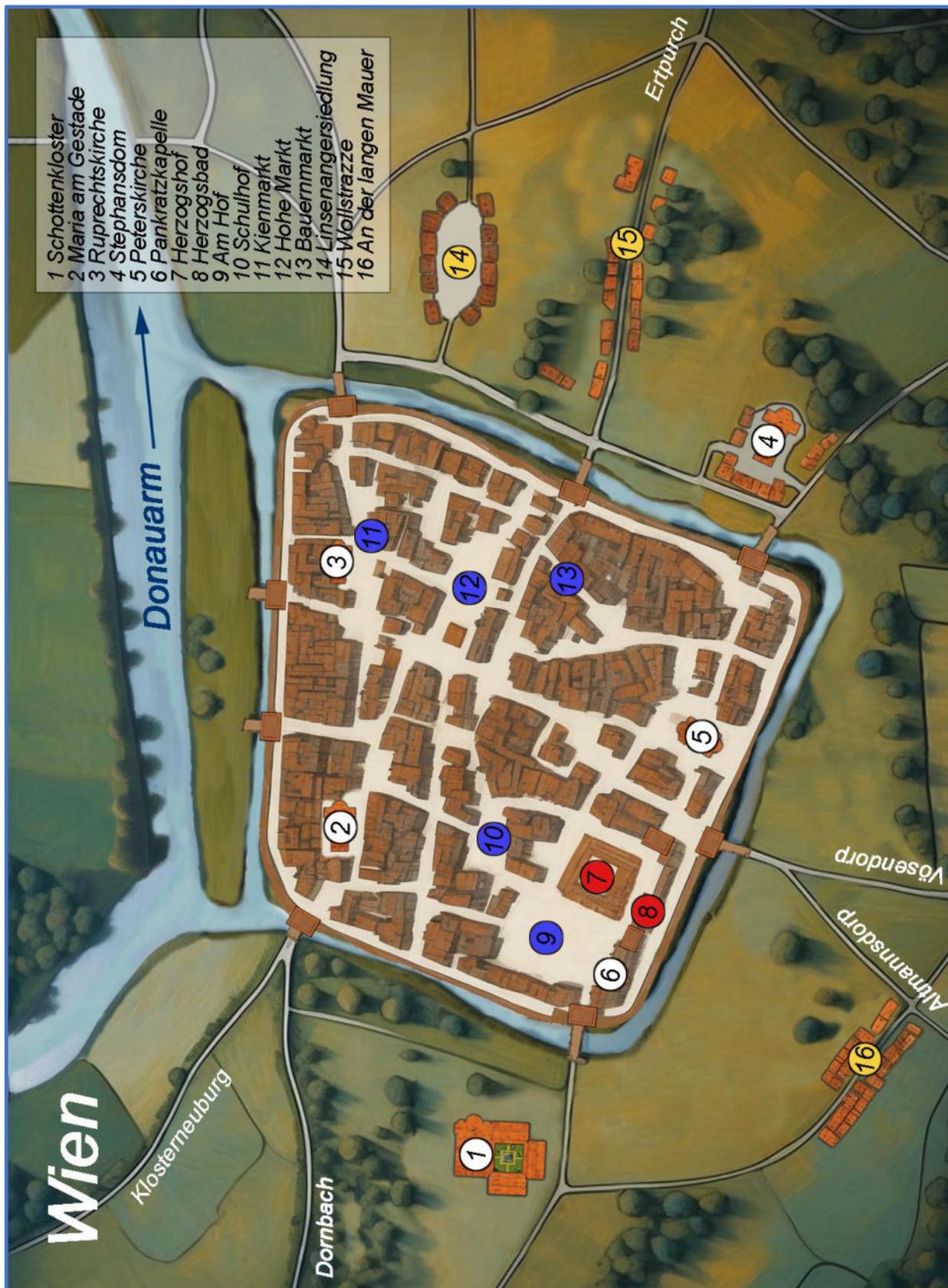
silberne Leonora  
Dirne

Margarethe  
Köchin

Walther von  
der Vogelweide  
Minnesänger

Reinmar  
von Hagenau  
Minnesänger

Gerhard  
Heiler





## Uldrichs Landgut Erdgeschoss



Uldrichs Landgut 1. Stock



Uldrichs Landgut 2. Stock



# de diabolis



## de coboli

Bekreuzige dich, der du dies liest, denn wir wollen von den Unterirdischen sprechen. Ihre Zahl ist Legion, ihre Erscheinungen sind mannigfaltig und ihr einzig Streben zielt auf unser

Verderben.

Hüte dich also vor den heidnischen Erzählungen, wie sie mancherorts heimlich gewispert werden. Da ist vom „Guten Volk“ die Rede, von kleinen Männlein, die als gute Geister den Menschen zur Hand gehen und bei der Hausarbeit helfen. Nur allzuoft wird der Teufelsbund verschwiegen, den jeder eingeht, der ihnen nicht mit heiligem Glauben standhaft entgegenschreitet. Denn siehe, sie fürchten das Kreuz, das Licht und das Weihwasser. Wo Kobolde am Werke sind, darf der Christ nicht verzagen, nein, entschlossen und fest im Vertrauen auf die Heilige Kirche wird er das Dunkle Volk vertreiben.

Dazu sollst du zunächst die Zeichen erkennen. Bei Dunkelheit wagen sich die Unterirdischen hervor. Sie lärmten im Hause, stoßen Gefäße um und richten auch sonst viel Unheil an. Das ist ihre Natur. Wenn du hingegen feststellst, dass im Haus gefegt wurde, die Wäsche gewaschen ist, das Geschirr geputzt, das Vieh gemolken, das Holz gehackt oder auf andere Art Ordnung hergestellt wurde, so musst du dich besonders hüten, denn du sollst verführt werden. Zeigt sich der Kobold, so ist er meist von kleiner, hässlicher Gestalt. Er trägt gerne spitze Hüte und Stiefel. Seine oftmals lange, rote Nase verweist auf häufig vorkommende Trunksucht.

Hüte dich davor, einen Handel einzugehen, denn du wirst betrogen werden und dein Handel ist ein Handel mit Satan.

Schütze dich und dein Haus mit heiligen Symbolen, räuchere mit Weihrauch und halte bei Dunkelheit Fenster und Türen verschlossen. Doch ist der Unhold schon im Hause, halte ihm die heiligen Zeichen vor, spreche ein „Vade retro, in nomine patris!“ Geweihtes Wasser und gesegnete Klingen helfen ebenfalls, oftmals genügt ihr Anblick, um die Unholde in die Flucht zu schlagen. Räuchere dein Haus unbedingt mit Weihrauch, wenn du von Unholden besucht wurdest. Dies wird die Luft reinigen.

Untersuche deinen Körper und den deiner Verwandten nach bösen Malen, vor allem solchen, die in ihrem Aussehen einem Kopf, schlimmer noch: einem gehörnten Kopf oder einem Tiere gleichen. Sie besiegeln einen Teufelsbund, den du vielleicht unachtsam eingegangen bist. Brenne solche Male aus und versorge die Wunde mit Weihwasser, damit das Böse aus deinem Leibe fahre.

Dies wurde aufgeschrieben von Ubaldo Allucingoli



# Wertungstableau Dreikönigsspiel

		<p><b>Jesus Christus</b> Zwei Kerben in Kreuzanhänger schneiden. Teufelszähler auf 0 setzen.</p>
		<p><b>Vollkommenheit Gottes</b> Zwei Kerben in Kreuzanhänger schneiden.</p>
		<p><b>Der Teufelsbund</b> Jeder Spieler (außer dem „Teufelsbeschwörer“) legt x Pfennige in den Opferstock, der Beschwörer erhält davon x Pfennige. X ist Anzahl der Teufelsbünde. Außerdem: Kerbe in Kreuzanhänger schneiden</p>
		<p><b>Die zwölf Apostel</b></p>
		<p><b>Die zehn Gebote</b></p>
		<p>Zahlen von 1 bis 8 zählen ihren Wert. Die 3 steht für einen der Heiligen Drei Könige und kann in jede andere Zahl umgewandelt werden (hier üblicherweise die 8).</p>

Wappen der Babenberger:  
Von Autor/-in unbekannt - selbst erstellt nach Vorlage des LGBl. Nr. 12/2003, Gemeinfrei,  
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=765893>  
Wappen Bistum Passau (Vordatiert, Passauer Wolf kam erst später zum Wappen):  
Von David Liuzzo - Eigenes Werk, [https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Wappen\\_Bistum\\_Passau.png](https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Wappen_Bistum_Passau.png)



Raunächte - 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](mailto:andreas.hinrichs@1192mittelalterrollenspiel.de)

