

1192 - Ritterkampagne

Wilde Wasser, dunkle Wälder



Abenteuer 14



1192

Abkürzungen

EP: Erfahrungspunkte. Werden den Helden vom Meister verliehen.

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

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

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

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

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

EP-Marker



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

Wochentage und ihre Symbole

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

Weiterführende Tipps:

Karten



INKARNATE

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



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

Musik und Atmosphäre



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

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

Inhalt

1	Der Kräutelstein.....	5
2	Der Jochenstein	6
2.1	Ein Streitgespräch.....	6
2.2	Nixe Isa	7
2.3	Weinsegen	7
2.3.1	Ein Platz an der Sonne	8
2.3.2	Segnung am Jochenstein.....	8
3	Schlögen	9
4	Linz, Muthusin, Ardagger Markt.....	9
5	Der Struden.....	10
5.1.1	Schwimmen	12
6	Melk.....	14
6.1	Der verschwundene Stifter	14
6.1.1	Hinweise	15
6.1.2	Den Spuren folgen	15
6.2	Der Unterschlupf der Räuber	16
6.3	Der Lohn	16
7	Aggstein, Dürnstein, Mautern	17
8	Das Ende des Abenteuers.....	17

Anhang

NSC

Pläne und Karten zu Passau, Melk, Dürnstein, Mautern, Krems, Stein
Walthers Niederschrift

Vorbemerkungen

Wilde Wasser, dunkle Wälder ist das 14. Abenteuer der **Ritterkampagne**.

Die Helden brechen von Passau auf, zumindest Bischof Heinrich und Gregorius werden per Boot reisen. Während der Reise kommt es zu einem Weinsegen und einer möglichen Begegnung mit einer Nixe, der Durchfahrt des Struden, den gefährlichsten Abschnitt der Donau. Bei einer Rast im Kloster Melk müssen die Helden einen verschwundenen Stifter aufspüren und aus der Hand von Räufern retten. Am Ende gelangen sie in Mautern an und erhalten von Bischof Heinrich einen Geheimauftrag, der sie in den folgenden Abenteuern beschäftigen wird.

Ort der Handlung: Passau, die Wegstrecke zwischen Passau und Mautern, Melk und Umgebung

Zeitraum: Etwa 11. bis 18. Augustus (Augstmond) 1192

Die Zeitangaben dienen vor allem der ungefähren Gliederung des Abenteuers und der zeitlichen Einordnung in den Verlauf der Ritterkampagne. Falls die Gruppe von diesen Angaben abweicht, ist dies nicht dramatisch.

Zu den bildlichen Darstellungen

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

Das Abenteuer beginnt

Das vorherige Abenteuer **Der Harte Mann zu Passau** endete am 10. Augustus mit der Rettung und „Rückführung“ von Walther von der Vogelweide.

Flussschiffer Balthasars Schiff liegt an der Anlegestelle am Innufer bereit. Während das Gepäck auf das Schiff gebracht wird, betrachtet Dalbert misstrauisch und misstrauisch das schwankende Gefährt. Er zieht es vor, dann doch lieber mit dem Pferd zu reisen und ist auch bereit, alle weiteren Pferde mitzuführen.

Den Helden steht es frei, ob sie lieber per Schiff oder Pferd reisen wollen. Erstes Tagesziel soll das etwa 40 km entfernte Engelhartzell sein.



1 Der Kräutelstein



Ein schöner Sommertag verheißt gute Reise. Helden, die nicht im Boot reisen, können das Fertigmachen und Ablegen von der hölzernen Innbrücke aus beobachten.

Balthasar wirkt ruhig und routiniert. Er achtet darauf, dass das Gepäck gut verstaut ist, das meiste wird in Fässern transportiert, die wasserdicht verschlossen werden. Er weist Gregorius und Walther an, das Boot von der Anlegestelle abzustößen und nimmt auf der hinteren Plattform seinen Platz am Steuerruder ein. Heinrich sitzt zufrieden lächelnd auf einer Decke an ein Fass gelehnt und winkt grüßend, als das Boot Fahrt aufnimmt und unter der Brücke durchfährt. Balthasar dreht das Boot gekonnt in die Strömung, so dass es auch beim Zusammenfluss von Inn, Donau und Ilz kaum zu nennenswertem Schwanken kommt. Das Plätschern des Wassers, die strahlende Sonne lassen auf eine ruhige und zugleich zügige Fahrt hoffen.



Balthasar
Flussschiffer

Helden, die an Bord sind, können das folgende Ereignis miterleben:

Eine Insel teilt den Strom und Balthasar hält das Boot auf der rechten Donauseite. Durch den natürlich verengten Kanal wirkt die Geschwindigkeit direkt erhöht und der Fahrtwind tut ein Übriges. Das Boot wippt leicht auf und ab. Walther hat das Gesicht der Sonne zugewandt und genießt die Fahrt. Ihr könnt Euch ein breites Grinsen im Gesicht ebenfalls nicht verkneifen. [Die Psyche steigt um 1 Punkt, auch über den Höchstwert hinaus.] Das Boot hat die Insel passiert und hinter Euch entschwindet Passau Eurem Blick. Die Donau fließt in einer weiten Biegung nach links und voraus könnt Ihr die nächste Biegung nach rechts ausmachen. In Ufernähe erhebt sich ein kleiner pflanzenbewachsener Felsen aus dem Wasser. Die Wellen teilen sich plätschernd und die Luft flirrt über dem heißen Stein. Ein aromatischer Duft weht Euch entgegen und verstärkt sich, je näher Ihr dem Felsen kommt. Balthasar scheint das Boot recht nahe am Fels vorbeisteuern zu wollen. Auch Heinrich blickt zum Felsen und schnuppert in der Luft. „Das ist der Kräutelstein“, hört Ihr Balthasars Stimme und Ihr wendet Euren Blick nach hinten zum Bootsführer. „Nicht!“, ruft er plötzlich und erschrocken dreht Ihr Euch um. Bischof Heinrich hat sich erhoben, steht am Bootsrand und streckt den rechten Arm weit hinaus. Anscheinend will er im Vorbeifahren einige der duftenden Kräuter ernten. Seine Hand ist weit ausgestreckt, die Zunge spitzelt zwischen den Lippen hervor und Heinrichs Blick ist konzentriert. Da fängt er an, mit den Armen zu rudern und mit einem „Plumps“ verschwindet sein Oberkörper über der Bordwand. Die Füße sind noch kurz zu sehen, dann ist der Kirchenmann völlig im Wasser verschwunden. „Kruzifix!“, hört Ihr Balthasar schimpfen. Er greift ein Seil mit einer Art Holzbrett und schleudert beides über Bord. „Festhalten!“, ruft er laut, als es in der Nähe des prustend auftauchenden Bischofs aufs Wasser klatscht. Heinrich streckt die Arme aus, er kriegt das Brett zu fassen und klammert sich fest. „Zieht, Leitln! Zieht!“, ruft Balthasar Euch zu.



Der Kräutelstein

Die Helden können eine Akrobatik-Probe als Gemeinschaftsprobe ablegen: Jeder Held kann bis zum Wert desjenigen mit dem höchsten FkW einen Würfel oder Gleiche beisteuern: Eine erfolgreiche Probe 11+ zählt 1 Punkt, 16+ zählt 2 Punkte, 31+ zählt 3 Punkte und 60+ zählt 5 Punkte. Sobald mittels der Proben insgesamt 5 Punkte erzielt wurden, ist Bischof Heinrich wieder an Bord. Scheitert eine Probe mit 2-3, kann sich der Charakter in der nächsten Runde nicht an der Probe beteiligen, bei einem Patzer werden 2 Minuspunkte angerechnet und bei einem legendären Patzer geht der Charakter zusätzlich noch über Bord. Natürlich beteiligen sich auch Walther, Gregorius und Balthasar an der Rettungsaktion und irgendwie sollte es gelingen, dass der über Bord Gegangene sich am Seil festhalten kann und letztlich wieder ins Boot gehievt wird. Ansonsten besteht noch die Möglichkeit, zum Ufer zu schwimmen.

Balthasar wird danach das Boot in ruhiger Fahrt halten, während Gregorius und Walther (und die Helden?) sich um den Bischof kümmern. Dabei wird auch Gregorius völlig durchnässt. Bei Osterberch ist die nächstgelegene Anlegestelle, die Balthasar ansteuert. Dort legen die Bootsfahrer eine kurze Erholungspause ein.

Falls die Helden zu Pferd reisen, treffen sie mit Dalbert etwa 30 Minuten später in Osterberch ein und finden dort noch immer ziemlich durchnässte Kirchenmänner vor. Bevor die Helden etwas sagen können, winkt Heinrich ab: „Fragt nicht.“

Am Vormittag des ersten Reisetages treffen die Helden in Oberzell auf völlig durchnässte Kirchenmänner (Bischof Heinrich & Co.) Bevor die Helden etwas sagen können, winkt Heinrich ab: „Fragt nicht.“ Mit gehöriger Verzögerung brechen die „Seefahrer“ wieder auf, geraten aber nachmittags in Nebel.

2 Der Jochenstein

Mit gehöriger Verzögerung brechen die „Seefahrer“ schließlich wieder auf.



2.1 Ein Streitgespräch

Bischof Heinrich und Gregorius haben ihre Gewänder gewechselt und nehmen wieder an Deck Platz. „Ein kleines Missgeschick nur“, stellt Bischof Heinrich fest. „Doch es bleibt festzuhalten: Das Reisen auf Gottes Flüssen ist behaglicher und sicherer als auf den Straßen des Kaisers.“ Walther blickt auf, schürzt die Lippen und erwidert: „Das mag so sein, doch ohne kaiserlichen Schutz sind auch die göttlichen Flüsse kein sicherer Weg. Außerdem habt Ihr Ritter in Eurem Gefolge, Eminenz.“ „Was willst du damit sagen, Walther?“ – „Nun, sind es nicht die Ritter, die mit ihrer weltlichen Ausbildung für Sicherheit im Reich sorgen? Die das Kreuz verteidigen und die Pilger im Heiligen Land beschützen? Und sind es nicht die Ritter des Kaisers, letztlich also der Kaiser selbst, der es den Frommen dieser Welt erlaubt, sicher von einem Ort zum nächsten zu reisen?“ – „Aber es ist Gott, mein Sohn, der dem Kaiser diese Macht verleiht. Und dies geschieht durch den Papst, seinen Sachwalter auf Erden.“ – „Ja, Gott mag diese Macht verleihen. Und so gibt er dem Papst, was des Papstes ist und dem Kaiser, was des Kaisers ist. Ich bin mir sicher, Gott benötigt keinen Papst, um dem Kaiser beispielsweise die Urteilskraft und die Gerichtsbarkeit zu verleihen. Kein König oder Kaiser sollte daher vor dem Papst das Knie beugen.“ Walthers Augen blitzen streitlustig, doch Bischof Heinrich scheint nicht darauf aus, eine solche Diskussion führen zu wollen. „Mein lieber Walther von der Vogelweide. Du bist ein Dichter und Minnesänger. Hüte dich davor, dich der Hoffart hinzugeben. Denn Gott selbst hat dir diese Gabe gegeben und es ist bewundernswert, was du daraus machst. Aber das Papsttum ist ein Abbild der Gottesherrschaft. Und es erfordert Weisheit und Reife, dies zu begreifen. Schweig nun stille und besinne dich. Wir wollen heute nicht mehr davon sprechen.“ Walthers Blick verfinstert sich, doch er schweigt tatsächlich und widmet seine Aufmerksamkeit der Fahrt und der Umgebung. Schon bald löst sich die Spannung und alle Reisenden sind wieder wohlauf.

Die Bootsfahrer passieren Griesbach und halten Kurs auf Engelhartzell. Kurz vorher warnt Balthasar: „Wir passieren gleich den Jochenstein. Bleibt ruhig sitzen und macht keine Dummheiten. Auch wenn es ein geweihter Felsen ist, gibt es dort nichts zu ernten.“

2.2 Nixe Isa

EP
2



Der Jochenstein

Zunächst scheint Balthasars Warnung zu wirken. Die Insassen bleiben ruhig sitzen und beobachten interessiert und vergnügt die Landschaft. Alle Blicke richten sich schließlich auf den Jochenstein, einen Felsen, der etwa neun Meter aus der Donau ragt. Da richtet Bischof Heinrich plötzlich seinen Blick auf eine Stelle ins Wasser am Rande des Felsens. Dann hält er den Kopf schräg, als würde er lauschen. Helden an Bord können eine Achtsamkeitsprobe (31+) und eine Gehörprobe (31+) machen. Gelingt die Achtsamkeitsprobe, glauben sie für einen kurzen Moment ein bezaubernd schönes Wesen im Wasser gesehen zu haben, sind sich aber nicht sicher, ob es eine Frau oder eine Art Fisch war. Gelingt die Probe mit 60+, sind sie sich sicher, dass es eine Nixe war. Gelingt die Gehörprobe, vernehmen die Helden eine schöne Melodie; sie blicken zu Walther, der ebenfalls lauscht und daher als Urheber nicht in Frage kommt. Gelingt die Gehörprobe mit 60+, wissen die Helden, dass der liebevolle Gesang aus dem Wasser kommt.



Nixe Isa

Hintergrund: Die liebevolle, goldhaarige Nixe Isa wohnt in einem Schloss unter dem Jochenstein. Sie trägt oft einen grünen Schilfkranz im Haar. In hellen Mondnächten und bei dichtem Nebel zeigt sie sich den Schiffleuten, entweder zur Warnung oder um sie mit ihrem Gesang in ihr Schloss zu locken. Wenn Bischof Heinrich am nächsten Tag den Weinsegen vornimmt, wird sie das neugierig machen.

Bischof Heinrichs Blick ist noch immer in unbestimmte Ferne gerichtet und er lauscht konzentriert. Wie in Trance steht er auf und sein Ohr scheint einer mysteriösen Geräuschquelle zu folgen. Dabei lehnt er sich zur Seite, sein Fuß verheddert sich in einem Tau, er strauchelt. Gregorius springt auf und greift nach der Tunika Heinrichs. Dieser schaut ihn verwirrt an und während sich seine Augen weiten geht er rücklings über Bord. Gregorius Arme werden länger, die Tunika zieht sich, dann stürzt Gregorius hinterher. Mit lautem Plumpsen verlassen beide Kirchenmänner das Boot. „Herrgott, Kruzifix! Kruzifix!“, zetert Balthasar. „Was hab ich denn gerade gesagt?“

Erneut wirft er das Rettungsseil über Bord und erneut können die Helden helfen, die Kirchenmänner wieder ins Boot zu hieven. Diesmal reichen drei Punkte pro Mann über Bord nach obigem Verfahren. Notfalls wird Balthasar das nahe Engelhartzell ansteuern, anlegen und die beiden Kleriker von den Seilen hinterm Boot pflücken.

Sollten die **Helden zu Pferd** unterwegs sein, treffen sie gegen Abend des ersten Reisetags ebenfalls in Engelhartzell an und finden erneut den durchnässten Heinrich vor, der die Reise für diesen Tag hier beendet und auch am nächsten Tag eine Rast einlegen will.

2.3 Weinsegen

EP
1

Die Herberge Engelsruh am Donauufer wird als Nachtquartier gewählt. Hier müssen sich alle mit dem Gemeinschaftsschlafsaal begnügen, auch Bischof Heinrich fügt sich seufzend in sein Schicksal. Beim abendlichen Umtrunk in der Wirtsstube wird er die Herbergsleute nach der seltsamen Erscheinung am Jochenstein befragen. Geheimnisvoll warnen Reiner und Alheid vor Nixe Isa, die unter dem Jochenstein in einem Schloss lebt. Sie ist launisch, kann vor Gefahren warnen, aber auch unglückselige Seelen in ihr Unterwasserreich locken. Alheids Mann, Reiners Vater Almund, sei vor sieben Jahren ins Wasser gegangen, zumindest geht Alheid davon aus, dass er von Isa gelockt wurde.



Reiner

Alheid

Der Jochenstein sei nunmal ein heiliger Felsen. Nicht umsonst werde hier jedes Jahr am 27. December der Johanneswein gesegnet, der vor giftigen Krankheiten und Seuchen schützt und die Gesundheit des Leibes und das Heil der Seele erhält.

Damit ist für Bischof Heinrich klar, dass er den nächsten Tag noch hier verbringen wird. Er konfisziert kurzerhand fünf Liter Rotwein, weil er meint, dass auch eine Weihe vor der Zeit keinen Schaden anrichten kann. Außerdem will er den lieblichen Gesang noch einmal hören.

Vor dem Schlafengehen erschüttert ein **Erdbeben** die Gegend.

Am nächsten Tag (12.08.) lässt sich Heinrich mit Gregorius zwecks Weinsegen von Balthasar mit einem kleinen Boot der Herbergsleute zum Jochenstein übersetzen. Die Helden können ihn natürlich ebenfalls begleiten.

2.3.1 Ein Platz an der Sonne



Die Herbergsleute und einige Bewohner Engelhartzells werden den Weinsegen bei bestem Sommerwetter von der Wiese am Ufer aus beobachten. Falls die Helden ebenfalls zuschauen, wird sich Walther von der Vogelweide mit zwei Krügen Wein zu ihnen setzen: „Ich habe mal etwas Wein abgezweigt. Wer weiß schon, wie er munden wird, wenn der Bischof erst mit ihm fertig ist.“ Beim **Sonnenbaden** fällt einem Helden oder NSC unbemerkt ein **Lindenblatt** auf den Körper, was später eine blasse Stelle hinterlässt. Walther registriert dies und mit einem „Das ist es!“ beginnt er fieberhaft zu schreiben. *(Im Anhang findet sich Walthers Niederschrift von diesem Tag: Aventure 15 des Nibelungenlieds.)*

Wenn die Helden Bischof Heinrich beim Weinsegen begleiten, kann diese Szene aber auch am Nachmittag stattfinden, wenn der Bischof ruht.

2.3.2 Segnung am Jochenstein



Balthasar bringt Heinrich, Gregorius und ggf. auch interessierte Helden sicher zum Jochenstein. Dazu zieht er zunächst das kleine Boot eine Strecke flussaufwärts, lässt die Passagiere einsteigen und stakt das Boot dann kräftig in die Strömung, wo er es auf den Jochenstein lenkt. Dort müssen zwei Kletternproben gelingen, um den Stein zu erklimmen. Wenn Bischof Heinrich klettert, drückt Gregorius von unten am Po stützend nach, was auf der „Zuschauerwiese“ für Erheiterung sorgt.

Bischof Heinrich wird ein lateinisches Vaterunser sprechen, dann ein Kreuz auf den Boden zeichnen und die Weinkrüge darauf platzieren. Dann wird er den Weinsegen sprechen: „Domine Deus noster, creator mundi et fructus vitis, benedic hoc vinum.“ [Herr, unser Gott, Schöpfer der Welt und Frucht des Weinstocks, segne diesen Wein.“] Anschließend hebt er jeden Krug einzeln gen Himmel und wiederholt jeweils: „Hoc vinum benedicere.“ [„Segne diesen Wein.“] Schließlich gießt er etwas Wein in einen Kelch und reicht ihn Gregorius mit den Worten: „Amorem sancti Johannis bibe in nomine patris et filii et spiritus sancti. Amen.“ [„Trinke die Liebe des heiligen Johannes im Namen des Vaters, des Sohnes und des Heiligen Geistes, Amen.“]

Gregorius nimmt einen Schluck, gibt den Kelch dann an Bischof Heinrich zurück, der ihn dreimal ansetzt und leert.

Danach nehmen sie den gesegneten Wein und machen sich auf den Rückweg.

Optionale Ereignisse:

- Das Klettern kann schiefgehen und zu einem Bad in der Donau führen.
- Nixe Isa kann erscheinen und den Segen beobachten. Vielleicht wird sie vom Ufer aus gesehen, vielleicht kämmt sie auf einem Stein sitzend ihr Haar, singt vor sich hin, lockt Heinrich an oder flirtet mit den Zuschauern. Hier kann der Meister nach Lust und Laune agieren. Denkbar ist auch, dass jemand Isa ins Wasser folgt und ihr Schloss besucht, dort womöglich sogar noch Almund trifft. Wie Almund mittlerweile aussieht und wie der von Isa Verlockte unter Wasser am Leben bleibt oder gerettet wird, übergebe ich hier der Kreativität des Meisters und seiner Helden.

Je nach Intensität der Erfahrung kann der Meister hier zusätzliche EP oder auch Gratislernwürfe vergeben.

Nach dem Weinsegen ist für Bischof Heinrich nicht mehr an eine Weiterreise zu denken. Er legt eine Ruhepause ein und will am nächsten Morgen aufbrechen.

3 Schlögen



Am 13.08. geht es weiter. Walther verlässt das Schiff, um zu Pferd weiterzureisen. Hintergrund ist, dass er dem Disput mit Heinrich aus dem Weg gehen will.

Der Tag verstreicht weitgehend ereignislos. Die Flanken des Donauufers ragen steil auf, teilweise bis zu 300 m hoch und werden von urwaldartigen Hang- und Schluchtmischwäldern bewachsen. Abends gelangen die Helden zur **Schlögener Schlinge** und landen bei Schlögen unterhalb der Burg Stauf (Kleine Burganlage mit Bergfried und Palas). Die Donau hat sich tief in die Landschaft eingegraben und wechselt innerhalb weniger Kilometer gleich zweimal ihre Richtung um 180°. Beim Anlegen rammt das Schiff über einen Gegenstand, der aus dem Flussboden ragt; Heinrich, der bereits ausstiegsbereit im Boot steht, geht über Bord. Die Ursache ist Teil



Schlögener Schlinge

eines alten römischen Schiffes. Das Schiff des Bischofs hat sich im alten Holzgerippe des römischen Schiffes verhakt und muss befreit werden. Dies bspw. kann mit Schwimmen-, Kraft- und Verstandproben gelingen. Der Meister kann die Helden auch zum Grund tauchen lassen (Schwimmenproben 7+), wo sie im Schlamm beim Wrack einen römischen Glücksbringer, eine **Bulla**, finden können (Achtsamkeits- oder Aufspürenprobe 11+). Die Bulla ist etwa 5 cm groß, wird üblicherweise als Anhänger um den Hals getragen und enthält hier einen Kopf aus **Bergkristall**. Mittels Geschichtswissen (11+) lässt sich die Bulla als Glücksbringer identifizieren, die frei geborenen Kindern umgehängt wurde: Sowohl das Gold der Bulla als auch das enthaltene Amulett sollten Unheil abwehren.

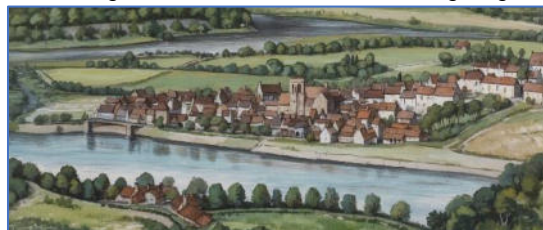


Bulla und Kopf aus Bergkristall

4 Linz, Muthusin, Ardagger Markt

Auch die nächsten beiden Tage verlaufen ereignisarm und der Meister kann sie im Zeitraffer erzählen. Zunächst geht die Reise durch das Eferdinger Becken. Die Donaubreite schwankt hier zwischen 4 km und 10 km, das Gebiet ist eine urwaldartige Sumpflandschaft mit zahlreichen Donauarmen. Nach 40 km erreichen die Helden **Oteneshaim** und passieren dann die Linzer Pforte: eine waldreiche Engstelle, die ins 10 km weiter gelegene Linz führt, das Tagesziel.

Linz ist ein wichtiger Markt- und Zollort südlich der Donau, für diese Reise aber nur Wegstation. Salz wird hier als bedeutende Ware traunabwärts gehandelt. Bischof Heinrich wird den Pfarrer der Martinskirche besuchen.



Linz

Etwa 25 km weiter liegt **Muthusin**, ein nördlich der Donau gelegenes Wegekreuz: eine Furt quert die Donau und führt nach einem kurzen, steilen Aufstieg auf den Höhenrücken weiter nach Böhmen und Mähren. Zentrum Muthusins ist eine Mautstätte, um die sich eine Siedlung gebildet hat, die 1189 von Barbarossa eingeäschert wurde, weil sie Maut von den Kreuzfahrern verlangten. In Muthusin müssen die Helden Maut zahlen, was allerdings Bischof Heinrich übernimmt. Auch auf der gegenüberliegenden Donaueite befindet sich eine Mautstation mit Übernachtungsmöglichkeit (keine Atzung), die den Verkehr auf der rechten Donaueite abkassiert.

Danach geht es weitere 25 km flussabwärts zum **Ardagger Markt**, auch „Goldenes Markt“ genannt. Hier existiert der einzige wegsame (heißt: begehbar) Übergang über die Donau, was auch an den Inseln und Sandbänken im Flusslauf liegt. Das Dorf liegt östlich vom Altaubach, der zunächst in die Grene und dann in die Donau mündet. Hoch über dem Ort steht die Pfarrkirche des heiligen Nikolaus (Schutzpatron der Schifffahrt und der Wasserwege), die am südlichen Chorbereich einen massiven Wehrturm besitzt. Die Pfarrkirche ist von einem Friedhof umgeben. Nach weiteren 5 km gelangen die Helden dann nach Grine am nördlichen Donauufer. Schiffsführer Balthasar legt hier an und nimmt für die Weiterfahrt am nächsten Tag Nauführer Bertram mit an Bord, der sie durch die gefährlichen Strudel leiten soll, die gefährlichste Stelle der Donau.

Der Meister kann auch für diesen Reiseabschnitt einen EP vergeben.

Falls die Helden bislang zu Pferd gereist sind, könnte Balthasar sie an diesem Abend im Vertrauen ansprechen: „Vor uns liegen die Struden. Ein wirklich gefährlicher Flussabschnitt. Deshalb wird uns Nauführer Bertram leiten. Für weitere Hilfe wäre ich sehr dankbar. Und ich will ganz offen sein: Die Kirchenmänner haben bislang eine zu große Liebe zum Wasser gezeigt, dass ich mich ernsthaft Sorge. Wärt Ihr mit an Bord?“

5 Der Struden

EP
4

Vor der Abreise am nächsten Morgen (16.08.) überprüfen Balthasar und Bertram, ob alle Waren sicher verstaут sind. Dann wendet sich der Nauführer an die Reisenden, während Balthasar jedem ein hölzernes Paddel überreicht: Ihr werdet heute die gefährlichsten Strudel und Untiefen der Donau durchfahren. Wie Ihr sehen werdet, nehmen wir richtig Fahrt auf, sobald die Insel Wörth mit dem Wörthfelsen in der Flussmitte auftaucht. Der rechte Donauarm ist versandet und kann nur bei Hochwasser befahren werden. Wir halten uns links. Dort erwarten uns viele Felsen, die gefährlich aus dem Wasser ragen. Hier müssen wir darauf achten, dass das Boot Abstand zu den Felsen hält. Nach der ersten Rechtskurve kommen dann die Stromschnellen, bei denen wir das Boot möglichst gerade und ruhig halten müssen. Die Linkskurve danach ist etwas entspannter, doch danach kommen die Wirbel, bei denen es noch einmal heikel wird. Verehrte Eminenz, ich will Euch sicher geleiten, auf dass uns nicht das Schickals des Freisinger Bischofs Dracolfus ereilt, der im Jahre 926 hier ertrank. Das wird uns gelingen, wenn alle die Anweisungen befolgen. Ich werde ansagen, ob die rechte oder linke Seite paddeln muss oder ob Ihr Euch in eine bestimmte Richtung lehnen müsst.



Nach dieser Ansage sollte der Meister seine Erläuterung zum Spielablauf geben:

Der Struden besteht aus fünf Abschnitten, für die ich zunächst mit zwölf Einzelwürfen, den **Stromwürfen**, die Gefährlichkeit festlege:

- 2 x mit 3W12 (Passage des rechten Armes),
- 3 x mit 6W20 (erste Rechtskurve im Struden),
- 2 x mit 5W20 (die Stromschnellen danach),
- 2 x mit 3W20 (Passage durch die Linkskurve),
- 3 x mit 6W20 (die Wirbel).



Nauführer Bertram

Die so ermittelten Ergebnisse stellen die Gefahrenstellen im jeweiligen Abschnitt dar. Um diese Gefahrenstellen zu passieren, müsst Ihr, die Bootsfahrer, dementsprechend insgesamt zwölf Proben bestehen. Dabei könnt Ihr wählen, auf welchen Wert Ihr würfeln wollt:

Wildnisleben (entspricht dem Naturverständnis),

Akrobatik (die Körperbeherrschung im schwankenden Boot) **oder**

Gewandtheit (um 4 Punkte reduziert!) (Beachten: Würfelstufe und -anzahl können sich verändern).

Dabei gilt:

- Jede Probe ist ein **Einzelwurf**.

- Gewertet werden nur die Ergebnisse, die sich vom Stromwurf des Meisters unterscheiden; das bedeutet: Ergibt der Stromwurf bspw. bei 6W20 5, 7, 8, 12, 14, 15, so stellen diese Ergebnisse Gefahrenstellen dar, die umschifft werden müssen, d.h. Würfel mit Ergebnissen 5, 7, 8, 12, 14, 15 dürfen bei diesem Wurf nicht gewertet werden.

- Als erstes würfelt der Bootsführer, das ist Nauführer Bertram. Diesen Wurf führt der Meister durch. Bertrams Wert beträgt 21 bei 5W20; das Maximalergebnis für Würfelgruppen liegt also für alle bei 20 und Bertram darf einen beliebigen Würfel ein zweites Mal werfen.

- Eine Probe ist erfolgreich, wenn sie aus einer **Würfelgruppe mit mindestens drei Würfeln** besteht. Die Würfelgruppe kann aus Gleichen und Folgen bestehen und alle Bootfahrenden können zum Ergebnis beitragen, sie arbeiten also zusammen, um das Boot sicher zu lenken.

- Die Mitfahrenden können Gleiche und Folgen bilden, indem sie an die wertbaren Ergebnisse des Nauführers „**andocken**“. Hat der Nauführer bspw. eine 10 gewürfelt, können die Mitfahrer im obigen Beispiel mit 9,10 und 11 andocken, um eine Würfelgruppe zu bilden, 8 und 12 sind durch den Stromwurf gesperrt.

- Jeder zusätzliche **Gleichenwürfel im Stromwurf** erhöht das Mindestergebnis der Bootsfahrer um einen Würfel: Bei einem Stromwurf von 5,5,6,14,16,20 bilden die 5er zwei Gleiche, die Bootsfahrer passieren diese Stelle des Stromes also nur dann sicher, wenn sie eine Würfelgruppe aus mindestens vier Würfeln bilden können. Bei drei Strom-Gleichen benötigen sie eine Fünfergruppe usw.

- Kann ein Spieler nicht an das Ergebnis des Nauführers andocken, verliert er einen Würfel. Verliert ein Spieler seinen letzten Würfel, kann er nicht mehr bei der Steuerung helfen; er legt in jeder Runde eine Selbstbeherrschungsprobe als Einzelwurf ab; liegt das Ergebnis mindestens bei 11, erhält er einen Würfel zurück.

Gelingt die Probe der Bootsfahrer, dann erhält jeder, der ans Ergebnis des Nauführers andocken kann, einen Würfel hinzu, allerdings nicht über seine Maximalanzahl von Würfeln hinaus.

Misslingt die Probe der Bootsfahrer, dann

- ... verliert jeder Insasse einen Würfel und würfelt sofort mit den verbliebenen Würfeln (wer keinen mehr hat, würfelt mit 1W6): enthält das Ergebnis eine nicht ausgleichbare 1 (ausgleichbar mit 4 oder höher), geht derjenige über Bord.

- ... erleidet das Boot Schaden, weil Wasser ins Boot schwappt, es über Felsen schrammt oder sogar an Felsen schlägt: der Schaden ist abhängig von der Gefahr und dem Steuermanöver: pro Würfel, der zu einem erfolgreichen Steuermanöver fehlt, erleidet das Boot einen Schadenspunkt. (*Misslingt ein 3er, weil es keine Würfelgruppe gibt, fehlen also 2 Würfel.*)

Das Boot besitzt **12 Lebenspunkte**. Sind alle aufgebraucht, kentert das Schiff.

Wichtig:

1. Die Mitspieler können an jedes wertbare Ergebnis des Nauführers andocken, das heißt, dass drei Mitfahrer auch an drei unterschiedliche Ergebnisse andocken können; dies hilft zwar nicht unbedingt, um die Probe zu bestehen, schützt die Mitfahrer aber vor Würfelverlust wegen Nichtandockens.

2. Geht der Nauführer über Bord, muss ein anderer die Führung übernehmen, also ein Würfelergebnis vorlegen, an das die Mitfahrer andocken können. Dies kann Balthasar sein (FkW 16 bei 4W20).

Zusammengefasst: (Alle Würfe sind **Einzelwürfe!**)

1. Meister würfelt für Donau (Stromwurf: 3W12, 6W20, 5W20, 3W20, 6W20)

2. Meister würfelt für Nauführer Bertram (FkW 21, 5W20)

3. Spieler versuchen an Ergebnis des Nauführers anzudocken (bei Misserfolg: -1 Würfel)

3b. Spieler ohne Würfel: bei Selbstbeherrschungsprobe 11+: +1 Würfel

4a. Gesamtwürfelgruppe mind. 3 (+ zus. Gleiche im Stromwurf): Erfolg: alle andockenden Spieler: +1 Würfel

4b. Misserfolg: alle Insassen -1 Würfel **und** Probe: bei 1! über Bord **und** Bootsschaden 1 pro fehlendem Würfel

5.1.1 Schwimmen

Theoretisch ist es auch möglich, den Struden schwimmend zu bewältigen. Dies kann sich auch als Notwendigkeit ergeben, sollte das Boot kentern.

In diesem Fall gibt der Strom ebenfalls einen Würfelwurf vor, der abhängig ist vom Abschnitt, in dem sich der Schwimmer befindet (s.o.) Die Ergebnisse markieren Gefahrenstellen. (Der Meister kann für Bootfahrer und Schwimmer denselben Stromwurf verwenden.)



Der Schwimmer legt dann eine **Schwimmenprobe** als **Einzelwurf** ab. Die vom Strom vorgegebenen Ergebnisse (Gefahrenstellen) darf er nicht nutzen, Gleiche dürfen aber addiert werden (mit Könnernstern +1 pro Folge). Die Konsequenzen sind abhängig vom Schwimmprobenergebnis:

a) Die Probe **misslingt** (verwertbare Ergebnisse sind kleiner als 7):

Der Schwimmer wird unter Wasser gezogen, schluckt Selbiges und verliert Physispunkte in Höhe der Würfelanzahl des Stromes (3, 5 oder 6).

b) Die Probe **glückt...**

- mit 7+ (geübt):

Der Schwimmer taucht oft unter und schluckt Wasser; er verliert 1 Physispunkt.

- mit 11+ (fortgeschritten):

Der Schwimmer kann sich über Wasser halten.

- mit 16+ (meisterlich):

Der Schwimmer kann sich über Wasser halten und eine Gefahrenstelle ausmachen, d.h., er darf bei seiner nächsten Probe einen eigentlich nicht wertbaren Würfel (Gefahrenstelle) erneut werfen, bis dieser wertbar ist.

- mit 31+ (großmeisterlich):

Der Schwimmer kann sich an einem Gegenstand festhalten und darf bei allen weiteren Proben einen zusätzlichen Würfel werfen; außerdem sieht er die nächste Gefahrenstelle voraus (siehe meisterlich).

- mit 60+ (episch):

Der Schwimmer kann sich ans Ufer retten.

Besonderheiten:

- Jede nicht ausgeglichene 1 (**Patzer**) im Wurf des Schwimmers führt zum Verlust von drei äußeren Lebenssegmenten, drei Physispunkten und eines Würfels im nächsten Wurf.

- Jede **Gleiche im Stromwurf** erhöht das erforderliche Mindestergebnis der Schwimmenprobe um **1 Stufe** (geübt wird zu fortgeschritten, fortgeschritten zu meisterlich usw.) und verursacht bei einem Misserfolg der Schwimmenprobe den zusätzlichen Verlust **eines mittleren Lebenssegments und eines Physispunktes**.

Bsp.: Der Stromwurf ergibt 5,7,7,12,12,14. Hier sind zweimal Gleiche enthalten (7,12). Beide erhöhen die Schwimmenprobe um 1 Stufe, insgesamt ist die Probe also um 2 Stufen erschwert und beim Scheitern verliert der Schwimmer zusätzlich 2 mittlere Lebenssegmente und 2 Physispunkte.

- Befinden sich **drei Gleiche** im Stromwurf, erhöht dies die Schwierigkeit um **2 Stufen** mit ggf. **1 schweren** Treffer und **1 Physispunktverlust**.

- Befinden sich **vier Gleiche** im Stromwurf, erhöht dies die Schwierigkeit entweder um **2 Stufen** mit ggf. **2 schweren** Treffer und **2 Physispunktverlust**.

- Befinden sich **fünf Gleiche** im Stromwurf, wird die Schwierigkeit um **2 Stufen** erhöht und der Schwimmer erleidet ggf. **1 kritischen** Treffer und **3 Physispunktverluste**.

- Befinden sich **sechs Gleiche** im Stromwurf, wird die Schwierigkeit um **2 Stufen** erhöht und der Schwimmer erleidet ggf. **2 kritische** Treffer und **6 Physispunktverluste**.

Mögliche Beschreibungen in den einzelnen Abschnitten:

Ihr verlasst Grine. Balthasar nimmt seinen Platz am Ruder ein und blickt konzentriert nach vorn. Im Bug postiert sich Nauführer Bertram, ein langes Ruderblatt in der Hand, bereit, in beiden Richtungen ins Wasser zu stoßen. Dahinter habt Ihr Euch an den beiden Bordseiten platziert und wartet auf die Kommandos des Nauführers. Das Boot wippt noch gemächlich im Wellengang. Tief hat sich die Donau in die Landschaft eingegraben und die bewaldeten Hänge ragen rechts und links bis zu 400 Meter in die Höhe. Eure Anspannung steigt wie auch das Tosen und Brausen um Euch herum zunimmt. Eine leichte Linksbiegung und schon erblickt Ihr voraus die Donauinsel Wörth. Balthasar hält das Boot auf der rechten Flussseite. Die Geschwindigkeit nimmt zu. Rechterhand passiert er den versandeten Arm und Nauführer Bertram gibt erste laute Kommandos. Eure Paddel stoßen ins Wasser, bereit, die Anweisungen möglichst präzise umzusetzen. [Es folgen zwei Stromwürfe mit je 3W12.]

Nun steuert Ihr direkt auf die Felsen und die Rechtskurve zu. Das Tosen ist ohrenbetäubend. Wild schlägt das Wasser gegen die Felsen im Flussbett und spritzt weiß schäumend in die Höhe. Das Boot wippt jetzt heftig auf und ab und Wasser schwappt beständig über den Rand. Höchste Konzentration und die Anweisungen Bertrams folgen nun schnell aufeinander. „Rechts! Links! Kräftiger!“, dröhnt seine Stimme gegen das Brausen an. Ihr gebt Euer Bestes, während Balthasar das Boot so nah wie möglich an die Insel heransteuert. Nur nicht zu weit nach links kommen, wo die Wasserfontänen mehrere Meter hoch in die Luft schleudern und sich tiefe Wellentäler hinter den Felsen bilden. Doch auch hier ist es wild. So mancher Wasserschwall stürzt über Euch, für einen Moment scheint es so, als wäret Ihr komplett unter Wasser, dann seht Ihr wieder klar. Das Boot hält Kurs. Noch. [Es folgen drei Stromwürfe mit je 6W20.]

Ihr seid völlig durchnässt. Doch die gefährlichen Felsen liegen hinter Euch. Balthasar ist es gelungen, das Boot in Inselnähe durch die Kurve zu bringen. Jetzt geht es abermals wild zu und die Geschwindigkeit erhöht sich erneut. Ihr rast durch die Stromschnellen. Wasser spritzt herein, das Boot scheint manchmal aus den Wellen zu schießen und durch die Luft zu fliegen. [Es folgen zwei Stromwürfe mit je 5W20.]

Auch das ist geschafft. Noch immer saust Ihr dahin. Das soll also der entspanntere Teil sein. Großartig. Im Heck kämpft Balthasar mit dem Ruder. Es gilt das Boot nach links zu drehen, um den gefährlichen Felsen voraus nicht zu nahe zu kommen. Entsprechend hört Ihr Bertram rufen: „Alle Kräfte. Rechts!“ Und tatsächlich: Das Boot dreht sich langsam in die gewünschte Richtung. [Es folgen 2 Stromwürfe mit je 3W20.]

„Die Wirbel! Die Wirbel! Achtung!“, schreit Bertram. Das Wasser vor Euch scheint zu kochen und zu brodeln. Hoch und runter hüpfert das Boot, Balthasar kämpft, um die Richtung halten zu können. Und wieder überschüttet Euch ein Wasserschwall. Prustend kämpft Ihr für das Boot und Eure Gefährten. Die Paddel tauchen auf Befehl ins Wasser. [Es folgen 3 Stromwürfe mit je 6W20.]

Sollte es zu Beschädigungen des Bootes kommen, weil bspw. Felsen gerammt werden oder das Boot länger untertaucht, kann der Meister die Beschreibungen entsprechend dramatischer ausschmücken. Umso mehr, sollte es einen oder mehrere Insassen aus dem Boot werfen.

Nach Durchfahrt der Struden wird Balthasar Sand Nikolas ansteuern. Hier können nicht nur etwaige Verletzte versorgt werden, auch Nauführer Bertram wird wieder das Boot verlassen. Je nachdem, wie tief die Helden dem Tod ins Auge geschaut haben, kann der Meister hier auch zusätzliche EP oder Gratislernwürfe vergeben.

Nach einer ausgiebigen Erholungspause geht es dann weiter bis ins etwa 55 km entfernte Benediktinerstift Melk.



6 Melk

Das **Benediktinerstift Melk** liegt auf einem Felsen am rechten Donauufer oberhalb des Ortes Melk. Der Berg fällt nach Norden zur Donau hin steil ab. **Melk** selbst liegt zwischen den kleinen Flüssen Melk und Pielach am vergleichsweise flachen Westhang des Stiftsberges.



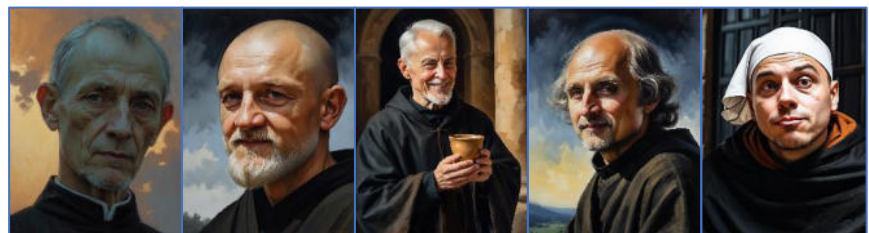
Melk mit Klosterstift

Im Stift gibt es eine voll ausgebaute Klosterschule, eine Schreibstube und eine umfangreiche Bibliothek, seit 1014 ist hier der heilige Koloman begraben. Melk ist Grablege der Babenberger. Das Stift ist direkt dem Papst unterstellt und wird seit 1177 von **Abt Konrad I. von Weissenberg** geleitet. **Konversenmeister Guido** kümmert sich um die Seelsorge der Laienbrüder, beaufsichtigt die Handwerker, Hirten, Winzer und Bauern. **Küchenmeister Gumbert** ist ein ausgezeichnete Koch; nach dem von ihm zubereiteten Mittagmahl erhalten die Esser 2 EP und für zwei Proben einen Würfelbonus von 1. **Heinrich von Melk**, Kleriker ritterlicher Herkunft, lebt hochbetagt noch immer im Kloster; er verfasste unter anderem zwei Reimdichtungen: „Von des tódes gehuede“ (Vom Denken an den Tod) und „Vom Priesterleben“, ein Sittenspiegel.

Von des tódes gehuede

Das Werk ist satirisch gefärbt und beschäftigt sich mit der Askese. Hochmut (Stolz und Eitelkeit) wird als Quell aller Sünden genannt; es ist ein Versuch, das lateinische *memento mori* (Bedenke, dass du sterblich bist) zu übertragen. Einer verwitweten Adelsdame wird an der Bahre ihres ritterlichen Gemahls die Vergänglichkeit des Lebens vorgeführt, danach einem Sohn am Grab des Vaters dessen Nichtigkeit bewiesen.

Die drei wichtigsten Regeln des **Benediktinerordens** sind: Bete und arbeite und lies. (*Ora et labora et lege.*) Das Motto lautet: Auf dass Gott in allem verherrlicht werden. (Zum Tagesablauf im Kloster siehe *Abenteureranhänge 1: Briefe und Klosterleben.*)



Abt Konrad I.
von Weissenberg

Otmar
Prior

Zacharias
Cellerar

Gregor
Bibliothekar

Gumbert
Küchenmeister

Wenn die Helden sich im Kloster aufhalten: Prior Otmar weckt um 2 Uhr zur Matutin, Abt Konrad spricht den Segen und die Abschnitte aus der Bibel trägt Gregor vor. Während der Prim nach Sonnenaufgaben trägt Wunibald das Evangelium vor und Nikolaus die Epistel (Briefe). Heinrich von Melk unter-



Wunibald
Lehrer

Nikolaus
Lehrer

Guido
Konversenmeister

Heinrich von Melk

Erchenfridus
ehem. Abt

hält sich oft mit dem ehemaligen Abt Erchenfridus.

6.1 Der verschwundene Stifter



Bischof Heinrich wird auf jeden Fall das Stift besuchen, um mit Abt Konrad und Heinrich von Melk zu sprechen. Dabei können die Helden einen Gesprächsfetzen mithören: Der Abt zu Bischof Heinrich: „Der Kaiser hat Gewicht und auch der Franzose, doch wisst Ihr wohl, wie Coelestin (III.) zu den Kreuzfahrern steht.“ Heinrich wird eine verstehende Geste machen. Nach dem Gespräch befragt, wird er abwiegeln: „Nur Papst und Politik.“

Tatsächlich soll er Leopold von der Mailänder Absprache zwischen Kaiser Heinrich VI. und dem französischen König Philipp August in Kenntnis setzen, Richard Löwenherz gefangen zu nehmen. Eingeweiht sind Bischof Wolfger von Erla und nun auch Abt Konrad.

Außerdem berichtet Abt Konrad am nächsten Morgen (17.08.), dass er sich um einen Stifter des Klosters sorgt: **Rodegar von Breich** gab vor einem Jahr drei Buchkopien in Auftrag, eine **Bibel**, die **Historien** von Herodot und die **Physica** der Hildegard von Bingen (Kosten 4500 Silberpfennig). Die Bücher sind nun fertig und Rodegar vor drei Tagen (am 14.08.) in Melk eingetroffen, gestern jedoch wieder verschwunden. Da Rodegar auch in der Vergangenheit das Kloster mit Schenkungen bedachte, ging das Kloster teilweise in Vorleistung, die Abschlusszahlung von 3000 Silberpfennigen steht jedoch noch aus. Rodegar übernachtete im Gasthaus von Melk. Bischof Heinrich bietet umgehend seine Hilfe an, was den Helden eine neue Aufgabe beschert: Sie sollen Rodegar finden und zurückbringen.

6.1.1 Hinweise



Die Spurensuche gestaltet sich zunächst sehr einfach. Wie vom Abt berichtet, hat sich Rodegar vor

drei Tagen im Gasthaus in Melk einquartiert. Die Wirtsleute **Karle** und **Dorle** sind offen und freundlich. Sie geben bereitwillig Auskunft, dass Rodegar mit seinem Begleiter Otkar eintraf und der alte Herr ein gern gesehener Gast sei. Nach seiner Anreise habe er zunächst das Kloster besucht und sich gestern auf den Weg gemacht, um einen kapitalen Hirsch zu schießen, den er am Lauf der Pielach gesehen habe. Die Pielach



Karle
Wirt

Dorle
Wirtin

Reinhart
Schulze

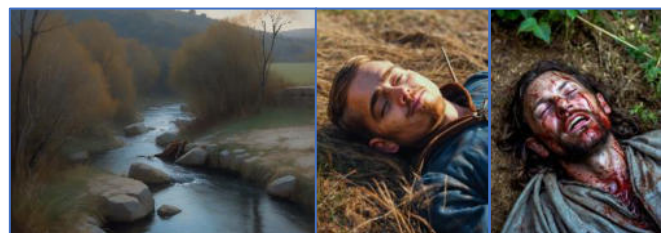
Volkel
Wächter

ist ein kleiner Fluss östlich von Melk. Die Pferde von Rodegar und Otkar stehen noch im Stall des Gasthauses. Schulze und Pferdebauer **Reinhart** und (Nacht-)Wächter **Volkel** können ebenfalls mit Informationen dienen. Beide sind im Ort unterwegs und haben Rodegar und Otkar vor zwei Tagen gesehen, als diese den Ort nach Osten verließen. Rodegar unterhielt sich ein wenig mit Reinhart. Die beiden kennen sich von früheren Besuchen Rodegars und er erkundigte sich bei Reinhart über Neuigkeiten und eventuelle Schwierigkeiten im Ort. Reinhart hält Rodegar für einen noblen, freundlichen und stets hilfsbereiten Ritter. Volkel kann berichten, dass Otkar ihn nach Gefahren in der Umgebung, vor allem im Bereich des Laufs der Pielach befragte. Ihm ist jedoch nichts bekannt.

6.1.2 Den Spuren folgen



Am Ufer der Pielach finden die Helden nach etwa 2 km Rodegars Begleiter Otkar mit dem Gesicht nach unten tot auf einem Stein liegen, Beine und rechter Arm hängen im Bach, ein Pfeil steckt in seinem Rücken. Keine 15 Meter entfernt können die Helden eine weitere Leiche entdecken. Der Tote trägt ein Lederwams, grobe Tuchkleidung und einen Umhang, seine Füße sind nackt, an seinem Gürtel befinden sich drei abgeschnittene Lederschnüre, sein Hemd ist blutdurchtränkt; offenkundig hat ihn ein Schwertstreich im Oberkörper schwer verletzt. Die Leiche wurde aus dem Fluss gezogen, die Augen geschlossen und die Hände gefaltet.



Fundort Otkars am Pielachufer

Otkar

Leiche

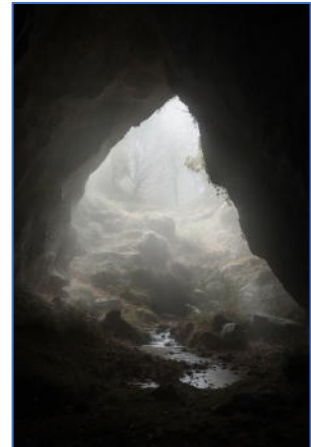
Hintergrund: Rodegar von Breich und Otkar wurden von Räubern aus dem Hinterhalt angegriffen. Otkar starb sofort durch Pfeiltreffer, Rodegar wehrte sich. Dabei verletzte er Lomme tödlich. Seine Räuberbande konnten Rodegar überwältigen und zogen anschließend Lomes Leiche auf den Waldpfad, wo sie ihm die Augen schlossen und die Hände falteten. Otkar ließen sie liegen, nahmen ihm jedoch Geld (12 Silberpfennige) und Waffen (Bogen mit 20 Pfeilen, Dolch) ab.

In der Nähe gibt es zahlreiche Blut- und Fußspuren, die es den Helden leicht machen (Aufspüren 4+), den Räubern zu folgen. Nach etwa 1 km führen die Spuren von der Pielach weg nach Osten und einen ansteigenden Trampelpfad entlang, der vor einer Höhlenöffnung endet.

6.2 Der Unterschlupf der Räuber

EP
3

Aus dem Inneren der Höhle hört man das Tropfen von Wasser. Die Spuren führen in die Höhle hinein, die sich etwa 200 Meter durch raues Felsgestein windet und dann wieder ins Freie führt. Ein leicht ansteigender felsiger Weg führt zu einer von knapp 20 Meter hohen Felsen umschlossenen und von Buchen überwachsenen Stelle, an der die Räuber lagern. Und gerade streiten.



Höhlenausgang

Ihr hört eine zornige Frauenstimme [Brid]: „Wenn der Idiot nicht immer gleich schießen würde, wäre Lomme noch am Leben!“ Eine Männerstimme [Hanß] entgegnet emotionslos: „Ja, sehr bedauerlich. Aber sieh es doch mal so: Für uns alle ist die Beute jetzt größer. Und: Wer hat dein erbärmliches Leben gerettet, als der Alte dich angegriffen hat?“ Eine weitere Männerstimme [Gall] schaltet sich ein: „Maul halten! Alle beide! Vit, wieviel hat der Kerl bei sich getragen?“ – Stille. Dann die Stimme erneut, etwas ungeduldiger jetzt: „Vit! Was ist los?“ – „Ja, doch“, hört Ihr eine vierte Stimme, „wenn ich richtig gezählt habe, sind das fast 200 Gold- und etwa 80 Silbermünzen, dazu kommen die 12 Silber vom Burschen.“ Wieder die Stimme von vorher: „Sehr gut. Teile auf, Vit. Und du, Hanß, wie sieht es mit den Waffen aus?“ Die kalte Männerstimme antwortet: „Der Bursche hatte einen Dolch und einen Bogen, der Alte ebenfalls und noch ein Schwert. Das beanspruche ich, immerhin habe ich ihn niedergestreckt.“ „Brid, was macht der Alte“, hört Ihr die Stimme des Anführers. „Das sieht nicht gut aus für ihn. Wenn er Glück hat, überlebt er die Nacht.“ „Dann ist das so“, spricht wieder der Anführer. „Hört zu. Ich habe nachgedacht. Wir werden uns trennen. So einen Fang werden wir nicht noch einmal machen. Jeder nimmt sich seinen Anteil und geht seiner Wege. Als euer Anführer steht mir Lommes Anteil zu, Hanß erhält das Schwert, Vit die Kettenhaube und Brid und ich jeweils einen Dolch und einen Bogen.“

Während die Räuber zählen und teilen, können die Helden (unbemerkt?) näher kommen. Rodegar liegt entkleidet am Höhlenausgang, sein Gesicht ist zerschunden, eine tiefe lebensgefährliche Wunde klafft in seinem Brustkorb (4 unverborgte kritische Treffer, seine Regeneration beträgt momentan 0. Falls ihm keine Hilfe zuteil wird, stirbt er bis zur Mittagsstunde des nächsten Tages). Er wird nach Otkar fragen.



Gall

Brid

Hanß

Vit

Am Lagerplatz etwas oberhalb bilden Gall und Vit fünf Münzhäufchen. Vit trägt bereits Rodegars Kettenhaube, Hanß poliert das erbeutete Schwert.

Die Kampfwerte der Räuber sind beeindruckend: Ihr FkW beträgt 14 bei 5W20, Galls FkW ist 15. Alle haben vier Lebenskreise, Brid hat im Kampf mit Rodegar eine schwere – mittlerweile versorgte - Verletzung erlitten.

6.3 Der Lohn

EP
1

Sollten die Helden Rodegar und das Geld zurück ins Kloster bringen, wird sich der Abt über die Vorgänge erschüttert zeigen. Rodegar wird dem Kloster die in Auftrag gegebene Bibel stiften und verfügen, dass jeder seiner Lebensretter ein Buch erhalten solle. Der Abt wird sich darum bemühen: „Wenn Ihr mir sagt, wofür Ihr Euch interessiert, bin ich sicher, dass Gregor unter den Abschriften ein geeignetes Werk für Euch finden wird.“

Sollten die Helden ohne Rodegars Leiche zurückkehren, wird man ihnen keinen Glauben schenken; es sei denn, ein gefangener Wegelagerer begleitet sie. Der Abt wird dann ähnlich wie Rodegar entscheiden.

Bischof Heinrich zeigt sich ebenfalls zufrieden, wenn die Helden Rodegar lebend zurückbringen. Er beschließt, die Gastfreundschaft des Klosters für die kommende Nacht noch in Anspruch zu nehmen und am nächsten Tag (18.08.) weiterzureisen.



Rodegar von Breich

7 Aggstein, Dürnstein, Mautern

Der letzte Reisetag dieses Abenteuers führt die Helden am 18. Augustus nach 10 km an Burg Aggstein vorbei, nach weiteren 18 km passieren sie Burg und Ort Dürnstein, gelegen am nördlichen Donauufer, bevor sie schließlich nach Mautern gelangen.

Mautern liegt im Dunkelsteinerwald und hier ist es möglich, die Donau in Richtung Stein und Krems zu furten.



Burg Aggstein

Dürnstein

8 Das Ende des Abenteuers



Das Abenteuer endet mit einem Geheimauftrag. Bischof Heinrich wird die Helden spätestens in Mautern ansprechen und ihnen eröffnen, dass ihre gemeinsame Reise hier endet, sofern sie bereit sind, einen äußerst wichtigen und ebenso geheimen Auftrag anzunehmen. Wie sich in Schwarzenbruck und Regensburg gezeigt hat, gehen seltsame Dinge in Böhmen vor und es ist wichtig, hier Näheres zu erfahren. Jindrich, der Markgraf von Mähren, hält sich derzeit angeblich auf Burg Bitov auf. Die Helden sollen hier bei Mautern die Donau furten und sich über Stein, Krems, Liubisa, Eginpurch nach Norden begeben, die Grenze nach Böhmen überschreiten und die Umgebung von Burg Bitov erkunden. Wenn es ihnen gelingt, herauszufinden, was Markgraf Jindrich oder Herzog Ottokar planen, sollen sie mit diesen Informationen nach Wien reisen, um ihm und Herzog Leopold zu berichten.

Er wird die Helden für das bisherige Geleit auszahlen: Einen Abschlag erhielten die Helden am 13.07. Von diesem Tag bis zum 18.08. sind es 36 Tage zu je 12 Pfennige pro Helden: Das ergibt 432 Pfennige, die Bischof Heinrich mit 20 Gulden und 32 Pfennigen pro Helden bezahlt. Er hat auch nicht vergessen, dass er bei sicherer Ankunft in Wien den Lohn verdoppeln will. Das heißt, er wird den Helden bei erfolgreichem Abschluss des Geheimauftrags und Ankunft in Wien weitere 35 Gulden pro Nase in Aussicht stellen.

Am Abend wird Bischof Heinrich mit ihnen, Gregorius, Dalbert und den anderen Herbergsgästen feiern. Die anderen Gäste sind Ritter **Crafft von Steinberge** und drei Pilger (**Walder, Balder, Liephild**), die nach Köln und Aachen wollen. Crafft von Steinberge wird weit über den Durst trinken und Heinrich die ruhmreichen Taten der Helden (und seine eigenen) zum Besten geben.



Eberold
Wirt

Adelard
Zöllner

Crafft
von Steinberge



Walder
Pilger

Balder
Pilger

Liephild
Pilgerin

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

Bischof Heinrich mit Gefolge

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



*Bischof Heinrich III.
von Berg*

Gregorius

Dalbert

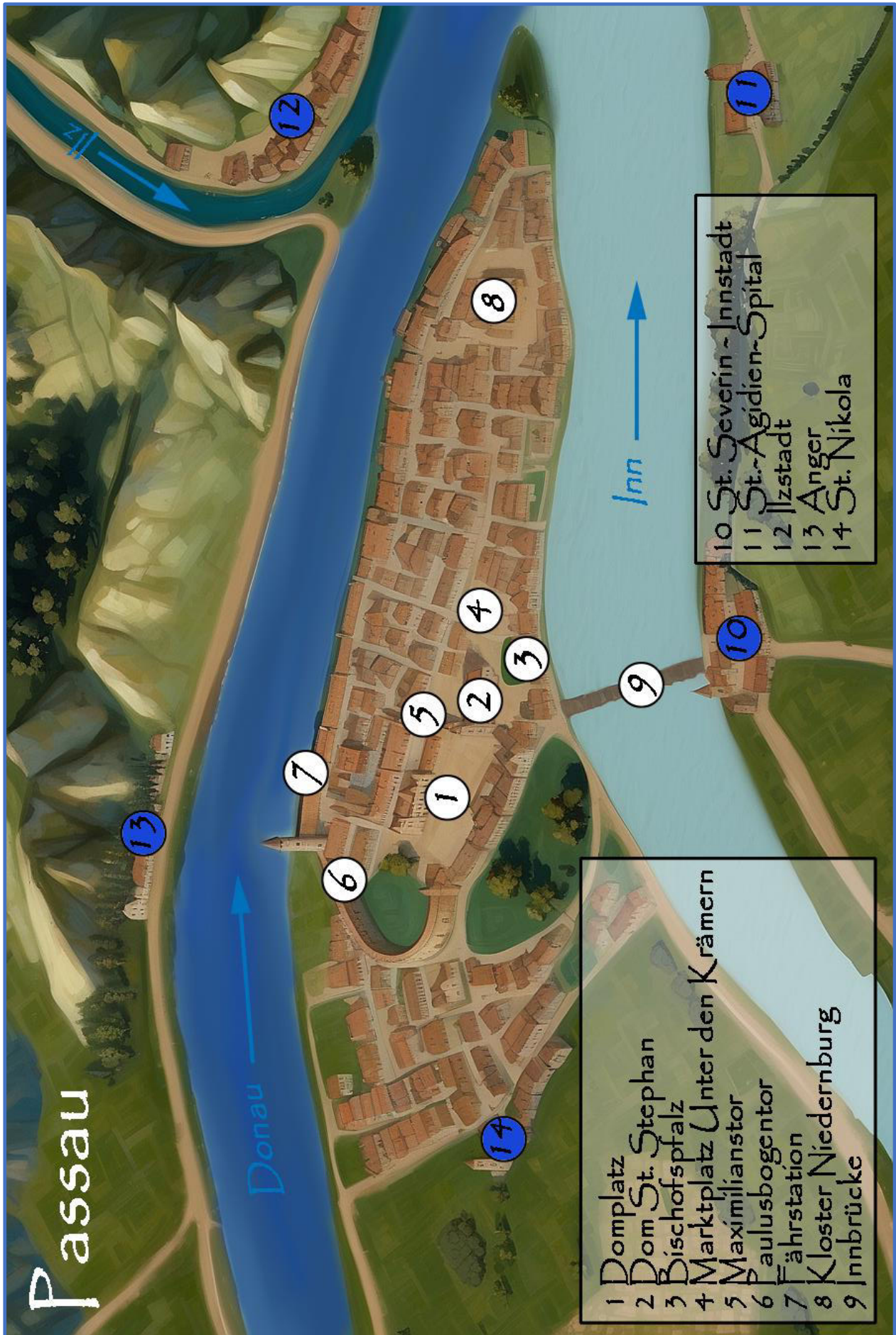
Walther von der Vogelweide

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

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



*Walther von
der Vogelweide*



- 1 Domplatz
- 2 Dom St. Stephan
- 3 Bischofspfalz
- 4 Marktplatz Unter den Krämern
- 5 Maximilianstor
- 6 Paulusbogentor
- 7 Fährstation
- 8 Kloster Niedernburg
- 9 Innbrücke

- 10 St. Severin - Innstadt
- 11 St.-Agidien-Spital
- 12 Ilzstadt
- 13 Anger
- 14 St. Nikola











Walthers Niederschrift

Da sprach er: «Ihr versöhnt euch | wohl nach wenig Tagen.
Kriemhild, liebe Herrin, | nun sollt ihr mir sagen,
Wie ich euch dienen möge | an Siegfried euerm Herrn.
Ich gönne es niemand besser | und thu es, Königin, gern.»
«Ich wär ohn alle Sorge,» | sprach da das edle Weib,
«Daß man ihm im Kampfe | Leben nähm und Leib,
Wenn er nicht folgen wollte | seinem Uebermuth;
So wär immer sicher | dieser Degen kühn und gut.»
«Fürchtet ihr, Herrin,» | Hagen da begann,
«Daß er verwundet werde, | so vertraut mir an,
Wie soll ichs beginnen, | dem zu widerstehn?
Ihn zu schirmen will ich immer | bei ihm reiten und gehn.»
Sie sprach: «Du bist mir Sippe, | so will ich dir es sein:
Ich befehle dir auf Treue | den holden Gatten mein.
Daß du mir behütest | den geliebten Mann.»
Was besser wär verschwiegen, | vertraute da sie ihm an.
Sie sprach: «Mein Mann ist tapfer, | dazu auch stark genug.
Als er den Linddrachen | an dem Berge schlug,
Da badet' in dem Blute | der Degen allbereit,
Daher ihn keine Waffe | je versehren mocht im Streit.
«Jedoch bin ich in Sorgen, | wenn er im Kampfe steht
Und aus der Helden Hände | mancher Sperwurf geht,
Daß ich da verliere | meinen lieben Mann.
Hei! was ich Sorgen | oft um Siegfried gewann!
«Mein lieber Freund, ich meld es | nun auf Gnade dir,
Daß du deine Treue | bewähren mögst an mir,
Wo man mag verwunden | meinen lieben Mann.
Das sollst du nun vernehmen: | es ist auf Gnade gethan.
«Als von des Drachen Wunden | floß das heiße Blut,
Und sich darinne badete | der kühne Recke gut,
Da fiel ihm auf die Achseln | ein Lindenblatt so breit:
Da kann man ihn verwunden; | das schafft mir Sorgen und Leid.»
Da sprach von Tronje Hagen: | «So näht auf sein Gewand
Mir ein kleines Zeichen | mit eigener Hand,
Wo ich ihn schirmen müße, | mag ich daran verstehn.»
Sie wäbnt' ihn so zu fristen; | auf seinen Tod wars abgesehn.
Sie sprach: «Mit feiner Seide | näh ich auf sein Gewand
Insgeheim ein Kreuzchen: | da soll, Held, deine Hand
Mir den Mann behüten, | wens ins Gedränge geht,
Und er vor seinen Feinden | in den starken Stürmen steht.»
«Das thu ich,» sprach da Hagen, | «viel liebe Herrin mein.»

Wappen Bistum Passau (Vordatiert, Passauer Wolf kam erst später zum Wappen):
Von David Liuzzo - Eigenes Werk, https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Wappen_Bistum_Passau.png
Wappen des Heiligen Reiches:
David Liuzzo, Attribution, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=11197948>
Würzburger Wappen:
Von Eigenes Werk, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1217707>



Wilde Wasser, dunkle Wälder - 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

