

Die Waldklause

EIN DS/WS ABENTEUER VON „HUGIN“ FÜR DIE STUFEN 5-8

HINWEIS IN EIGENER SACHE:

Im nachfolgenden genannte historische Persönlichkeiten und Orte dienen dem Abenteuer lediglich als Inspirationsquellen. Jedwede in diesem Abenteuer niedergeschriebene Handlungsstränge und Charaktereigenschaften sowie jedwede sonstige Bezüge zu den genannten historischen Persönlichkeiten und Orten sind weitestgehend frei erfunden und beanspruchen in keiner denkbaren Weise eine wie auch immer geartete Historizität!

EINLEITUNG

Dieses Abenteuer verlangt dem Spielleiter einiges an Können und Vorbereitung ab! Denn Kern der Handlung ist die Konfrontation der Helden mit 10 NSC-Reisenden, deren Lebenswege auf verschiedenliche Weise miteinander verflochten sind.

Das Schicksal führt nun diese Personen samt den Helden in einer Kutschfahrt zusammen, welche aufgrund schlechten Wetters in der „Waldklause“ inmitten des dunklen Odenwaldes ihr vorläufiges Ende findet.

Aufgabe der Helden ist es nun,

- möglichst viele Geheimnisse aus der Vergangenheit der NSC zu lüften,
- zu verhindern, dass deren Feindschaften in einem Blutbad enden, damit möglichst viele NSC überleben,
- um die Nacht samt Überfall durch eine Räuberbande zu überleben sowie
- (mindestens) den gefangenen Räuber Kaspar Petri der Gerichtsbarkeit zu übergeben.

Das Abenteuer ist geeignet im Anschluss an „Das Goldene Kalb“ gespielt zu werden.

REISEBEGINN

Die Helden starten in **Beerfelden**!

Ganz gleich, ob die Helden nun auf Geheiß des Deutschen Ordens nach Rastatt, zum Studium nach Heidelberg, zum „Zocken“ in den Casinos nach Baden-Baden oder in die Residenzen nach Stuttgart, Karlsruhe oder Mannheim wollen, es empfiehlt sich stets der Weg über Gammelsbach an den Neckar bei **Eberbach**.

In Beerfelden finden die Helden eine Postkutsche für den Folgetag, welche noch maximal 7 Plätze zur freien Verfügung hat. Die Postkutsche bietet maximal 17 Personen Platz (1 Person neben dem Kutscher, 3 Personen auf der Bank hinter dem Kutscher im Freien, 2 Personen auf dem Dach des Kutschkastens, 3 Personen auf der hinteren Bank am Kutschkasten und 2 Personen auf der gegenüber befindlichen Bank, allesamt ebenfalls im Freien sowie 6 Personen im geschlossenen Kutschkasten [zu den Belegungsmöglichkeiten der Kutsche siehe ANLAGE „Kutschbelegung“]).

Was die Helden noch nicht wissen, jedoch bei Buchung der Kutschfahrt je nach ihrem Stand in Erfahrung bringen können (ggf. Flirten-Probe), sind zumindest die Namen der

zukünftigen Mitreisenden [zu den Reisenden selbst siehe in ANLAGE beigefügte „Steckbriefe“]:

- Kutscher **Hermann Ohl**
- Student **Wolfgang Reuter**
- **Baldur Freiherr von Stetten**
- **Louis Guillome Chevalier d'Avrennes**
- Banker **Ephraim Schicklgruber**
- Landreiter **Kasimir Graf Schenk von Castell**
- dessen Gefangener:
Räuber **Kaspar Petri**
- Landreiter **Jean Baptiste Chevalier de Saint Crox**
- dessen Gefangener:
Druckergeselle **Johannes Voigt**

KAPITEL 1: DIE ABFAHRT (08:00 Uhr bis 09:00 Uhr)

Am frühen Morgen, gegen 08:00 Uhr (Sonnenaufgang), findet sich bei klirrender Winterkälte nach und nach die Reisegesellschaft bei der auf dem Marktplatze von Beerfelden stehenden Postkutsche ein; die Abfahrt soll gegen 09:00 Uhr erfolgen.

I.

Am Ort befinden sich bereits der **Kutscher Hermann Ohl**, welcher die Pferde anschirrt, und **einige Diener** aus den Gasthäusern, welche Gepäckstücke herbeitragen und unter Anweisungen Ohls auf der Kutsche befestigen.

Sollten die Helden hier bereits an der Kutsche erscheinen, wird Kutscher Ohl sie fröhlich begrüßen. Sollten die Helden nach den Mitreisenden fragen, wird auch er ihnen kaum mehr als die Namen nennen können. Jedoch weiß er zu berichten, dass der Gefangene Kaspar Petri niemand anderes als der Neffe des berühmt berüchtigten Johann Peter Petri sei, der von vielen nur „Der alte Schwarzpeter“ oder „Schwarzer Peter“ genannt wird.

II.

Sodann erscheinen gemeinsam vom Rathaus kommend die zwei Landreiter, der junge **Graf Schenk von Castell mit seinem**

Gefangenen Kaspar Petri und der **Chevalier de Saint Crox mit seinem Gefangenen Johannes Voigt**, jeweils eskortiert von **Mitgliedern der Stadtwache**.

Von Castell und de Saint Crox machen sich sogleich daran, ihre Gefangenen auf der Sitzbank rücklings des Kutschkastens anzuketten und zusätzlich anzubinden. Die Gefangenen schweigen entweder oder (was aufgrund der frühen Stunde und mangels Publikum eher unwahrscheinlich ist) der Druckergeselle Johannes Voigt ergeht sich in revolutionären Reden über ein vereinigt und republikanisches Deutschland.

Von den Helden nach den Gefangenen und deren Vergehen gefragt, werden die Landreiter wie folgt Auskunft geben:

Gefangener des Grafen Castell:

Räuber Kaspar Petri, Neffe des berühmt berüchtigten Johann Peter Petri, genannt „Der alte Schwarzpeter“ oder „Schwarzer Peter“, angeklagt wegen Raubüberfalls in diversen Territorien des Reiches, soll nach Oberdischingen überstellt werden, um dort von Castells Vater, dem berühmten „Malefizschenk“, dem Reichsgrafen Franz Ludwig Schenk von Castell, gerichtet zu werden; wurde in Mossautal aufgegriffen.

De Saint Crox:

„Und natürlich wird die Familie Castell sich durch den feinen Fang hier ein schönes Sümmchen auszahlen lassen! Nicht wahr, mein lieber Castell?“

Von Castell:

„Ich kann mich nicht erinnern Euer Hochwohlgeboren derartige Vertraulichkeiten im Umgang gestattet zu haben!“

Gefangener des Chevalier de Saint Crox :

Druckergeselle Johannes Voigt, soll nach Bruchsaal zur Residenz des Fürstbischofs von Speyer gebracht werden. Hat in Philippsburg heimlich die Mainzer Verfassung sowie Exemplare der Zeitschrift „Brutus der Freye“ von Franz Theodor Biergans drucken lassen und wurde dabei erwischt.

Weitere Gespräche mit den Landreitern sind nur möglich, wenn auch die Helden von Adel sein sollten, oder bei Bürgerlichen per glücklicher Flirten-Probe.

Sobald die beiden Landreiter (Kopfgeldjäger) ihre Gefangenen fixiert haben, führt eine wartende Stadtwache diesen ihre Pferde zu.

III.

Vom vornehmsten Wirtshause direkt am Markt kommend gesellt sich **Freiherr Baldur von Stetten** hinzu und stellt sich in typisch preußisch-schnodderiger Kürze den adligen Mitreisenden vor (aus Hamm / Grafschaft Mark / Preußen kommend, auf dem Wege nach Baden-Baden zur Kur).

Von Stetten an den Kutscher:

„Sag ´ Kutscher, wird denn das Wetter halten?“

Kutscher Ohl:

„Nun Herr, bei diesem verhexten Winter kann man das nicht sicher sagen! Im schlimmsten Falle müssen wir wohl einen Zwischenhalt einlegen. Jedoch rechne ich nicht damit; bis Eberbach sind ´s ja doch nur 3 Stunden!“

IV.

Eher unauffällig schlendernd stößt nun auch der **Student Wolfgang Reuter**, aus einer Nebengasse kommend, zur Reisegesellschaft dazu, murmelt eine kurze Begrüßung und wird die Nähe zum Kutscher suchen, um nicht untätig herumstehen zu müssen. Die Adligen werden ihn nicht beachten.

Sind unter den Helden Bauern oder Bürger mit eher bescheidenem bis ärmlichem Aussehen, wird Wolfgang Reuter gerne, freundlich und offen, den Kontakt zu diesen suchen. Ein Gespräch mit Reuter offenbart, dass er offensichtlich aus gutem bürgerlichem Hause stammt.

V.

Wie schon zuvor der Freiherr von Stetten, kommen erneut zwei Herrschaften aus dem vornehmen Wirtshause am Markt auf die Kutsche zu. Es sind der etwas verkatert dreinblickende **Chevalier d´Avrennes** und **Ephraim Schicklgruber**. Letzterer scheint vergeblich zu versuchen, ein Gespräch mit dem sichtlich gelangweilten d´Avrennes zu knüpfen. Noch bevor diese beiden die Kutsche erreichen, werden sie von einem sichtlich außer Atem geratenen Wirte eingeholt, welcher „*untertänigst wagt, anzusprechen, dass seine Hochwohlgeboren versehentlich versäumt hätten, den vollen Rechnungsbetrag hinsichtlich des Aufenthaltes im Gasthause zu begleichen.*“ D´Avrennes zückt seine Börse,

begleicht die Rechnung und Schicklgruber murmelt etwas in der Art von „*was für eine impertinente Person...!*“

Wer noch nicht gezahlt hat, wird nun vom Kutscher gebeten, den Fahrpreis zu entrichten:

➤ 4 Gulden, 30 Kreuzer

[KEIN FEILSCHEN, da „Festtarif“]

Der Kutscher wird alle Reisenden auffordern, die Kutsche zu besteigen [zur Besetzung der Kutsche siehe ANLAGE „Kutschbelegung“]. Zu den Möglichkeiten, während der Kutschfahrt Gespräche zu führen bzw. mitanzuhören, siehe ANLAGE „Kutschfahrt (Hören/Sprechen)“.

KAPITEL 2: DIE KUTSCHFAHRT (09:00 Uhr bis 11:00 Uhr)



Quelle:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Stagecoaches_in_art#/media/File:Old_Christmas_\(1916\)_14760185366.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Stagecoaches_in_art#/media/File:Old_Christmas_(1916)_14760185366.jpg)
Old Christmas von Washington Irving

Die Kutsche setzt sich bei strahlendem Sonnenschein in Bewegung und macht sich auf, Richtung Gammelsbach, dem einzigen Zwischenhalt bis Eberbach.

Während der Fahrt könnten folgende Gespräche stattfinden:

I.

Vorderer Außenbereich der Kutsche:

[Kutschbock & Bank hinter dem Kutschbock]

- Kutscher Herrmann Ohl,
- Student Wolfgang Reuter,
- ggf. Banker Ephraim Schicklgruber,
- ggf. bäuerliche und/oder bürgerliche Helden

Kutscher Ohl [plaudert gern]:

1. Fragt aus wohlmeinender Neugier, wo denn die Herrschaften herkommen und wo sie hingehen (wird hierbei nicht insistieren,

aber der bloßen Kurzweil wegen doch wenigstens an der einen oder anderen Stelle interessiert nachfragen),

2. Über das Wetter (macht sich ernsthaft Sorgen, ein schwerer Schneesturm könnte aufziehen und sie könnten stecken bleiben),
3. wie er darauf käme – es ist ja herrlichster Sonnenschein – sagt er, „*na, so nach 10 Jahren Kutschfahrt, da spürt man sowas in den Knochen*“,
4. sollte jemand nachfragen, wo sie denn dann unterkämen, wird er sagen, „*na wenn, dann hoffentlich noch in Gammelsbach*“,
5. falls darauf angesprochen [bei geglückter Flirten-Probe], dass er diese Strecke stets ungern fährt, da hier – seiner eigenen bescheidenen Vermutung nach – besonders viele Räuber in der unwirtlichen Umgebung ihre Unterschlüpfe haben,
6. auf weiteres Nachfragen, dass ihn besonders beunruhigt, dass sie den Neffen des „Schwarzpeter“ dabei haben,
7. auf weiteres nunmehr bohrendes Nachfragen [bei geglückter Flirten-Probe], wenn sie denn erst hinter Gammelsbach stecken blieben, „*tja, dann müsste man wohl beim Johannes Schader unterkommen*“ (sagt er sehr verdrießlich und unheilschwer), wird sich zu diesem jedoch nicht weiter äußern, „*kann über den Mann nichts sagen, hab da noch nie gehalten, verdingt sich wohl mit Köhlerei und Bienenzucht*“.

Banker Ephraim Schicklgruber:

[ACHTUNG: Wird nur außen sitzen, wenn Kutschkasten von Adligen belegt ist!]

1. Wird auf seine Herkunft und/oder sein Reiseziel misllaunig (sitzt schließlich nicht bei d'Avrennes) schweigen und höchstens mit „*mit Verlaub: Das geht ihn nichts an!*“ antworten.

Student Wolfgang Reuter:

[jung, naiv, redselig]

1. Auf seine Herkunft angesprochen (mit Trauer, Verbitterung und Hass): „*Aus Mainz!*“
2. Auf Nachfrage, ob er die Belagerung miterlebt hätte: „*Ja! Die erste 1792 und die*

dritte 1795; und glauben sie mir, ich weiß wie schimmliges Brot und Ratte schmecken; es war die Hölle! Verdamnte Franzosen! Haben ihre eigene Revolution verraten!“ und weiter, „*und wofür das alles? Damit der Kaiser höchst selbst sodann im Frieden von Campo-Formio den Franzosen Mainz einfach aushändigt!*“,

3. auf weitere Nachfrage [bei geglückter Flirten-Probe], wird er sich erklären, dass er 1793 mit seinem Vater in Paris weilte, die Hintergründe um seinen Onkel Adam Lux, den Verrat an seinem Vater, dass er und seine Mutter nur knapp entfliehen konnten, den Verlust eines Großteils seines Vaters Vermögens und dass der Tag der Rache kommen werde; irgendwann!
4. und flüsternd [Bemerken-Probe], dass noch andere Zeiten in Deutschland kommen werden,
5. auf bohrende Nachfrage [Flirten-Probe Malus -2], flüsternd: „*Die Revolution!*“

II.

Hinterer Außenbereich der Kutsche:

[Bank rücklings des Kutschkastens & hinterste Bank & Reiter]

- Gefangener Kaspar Petri
- Gefangener Johannes Voigt
- ggf. Banker Ephraim Schicklgruber [unwahrscheinlich; wird sich vehement sperren hinten zu sitzen]
- ggf. bäuerliche und/oder bürgerliche Helden

Kaspar Petri:

[aufschneiderisch, überheblich]

1. zu Johannes Voigt, „*glaub mir Junge, die kriegen uns nicht vor den Richter, mein Onkel, der Schwarzpeter, wird's schon richten, wirst's sehen!*“,
2. zu Johannes Voigt, „*denk doch nur, was Du für Abenteuer mit uns erleben könntest, und erst die Frauen!*“,
3. zu Johannes Voigt, „*lass doch den Quatsch mit der Revolution, die wird eh nicht kommen, und was sollte unsereins anstellen, wenn's keine Reichen mehr gäbe, die man um ihr Geld, ihr Vieh und ihre*

Frauen erleichtern könnte, denk mal darüber nach!“

4. nur auf bohrende Nachfrage [Flirten-Probe Malus -2], *„ich sag´ nichts, aber hier im Odenwald kann´s Euch ganz schnelle schlecht ergehen...“*
5. Zu jedem anderen auf jede beliebige Frage: *„Was geht´s Dich an, Du Hundsfoff!“*

Johannes Voigt:

[stolz, jedoch schicksalsergeben]

1. an Kaspar Petri, *„Du irrst Dich, wenn Du meinst, Recht und Gesetz hätten für mich keinen Wert; bin ich doch im Gegenteil bereit für Recht und Gesetz mein Leben zu geben!“*
2. wird auf Nachfrage bereitwillig über seine Herkunft Auskunft geben, jedoch leugnen, dass er revolutionäre Schriften verfasst, gedruckt und verteilt hätte (um sich nicht grundlos zu belasten!),
3. ansonsten wortkarg.

Jean Baptiste Chevalier de Saint Crox:

[eitel, auffahrend]

1. Verhöhnt die Gefangenen, *„keine zwei Wochen mehr und ihr werdet alle beide am Galgen baumeln“*,
2. zu Kaspar Petri mit Seitenhieb auf den Grafen von Castell, *„mag ja sein, dass Du Dir bei dem jungen Burschen noch berechnete Hoffnungen gemacht hast, aber solange ich, der Chevalier de Saint Crox, mit Dir reite, ist Dir Dein Schicksal gewiss“*.

Kasimier Graf Schenck von Castell:

[wortkarg]

1. zu de Saint Crox, *„erachtet Ihr es nicht als ehrenrührig mit derlei Gefangenen zu konversieren? Ich für meinen Teil würde mich dafür nicht hergeben!“*
2. und auf de Saint Crox zornige Erwiderung, man könne das auch gleich hier klären, *„sobald ich meinen Gefangenen bei meinem Vater abgeliefert haben werde, will ich Ihnen gerne Satisfaktion geben! Es wird mir ein Vergnügen sein!“*

III.

Im Kutschkasten:

- Freiherr Baldur von Stetten
- Louis Guillome Chevalier d´Avrennes
- ggf. adlige und/oder bürgerliche Helden
- ggf. Ephraim Schicklgruber

Die Atmosphäre wird von Anfang an zwischen d´Avrennes und von Stetten kühl sein und sich bis zur Eiseskälte abkühlen. Ein Gespräch zwischen den beiden könnte, nachdem man gegenseitig gekünstelt höflich nach dem allgemeinen „Woher“ und „Wohin“ und „Wer man sei“ gefragt hat, - wobei d´Avrennes bei der Mitteilung auf dem Weg nach St. Pölten zur *Armée de Condé* zu sein, nicht versäumen wird, den persönlichen Brief des Prinzen zu erwähnen – in etwa so ablaufen:

Von Stetten:

„Mein lieber Chevalier, Ihr erwähntet, den Prinzen Condé persönlich zu kennen, gar einen Brief von ihm zu besitzen. Erzählt uns doch, wie es zu einer solch denkwürdigen Begegnung kam!“

D´Avrennes:

[wird nun erzählen, wie er als Adjutant des Generals Pichegru 1795 mit der *Armée du Rhin* in Mannheim eingerückt war. Dort hätten Mittelsmänner des Prinzen den Kontakt zu Pichegru gesucht]

„Seine Exzellenz, der General Pichegru, meine Wenigkeit und die Edelsten aus dem Offizierscorps hätten längst erkannt, dass ein noch so hingebungsvoller Kampf auf Befehl der französischen Regierung zwar Beweis edelster soldatischer Treue darstellt, jedoch dem Vaterlande nicht dient.

Schon lange hatten wir uns an unseren Eid nicht mehr gebunden gefühlt. Es galt nun, Frankreich selbst zu retten!

Jede Fortexistenz der Revolutionären Umtriebe – welche sich ja doch als nichts anderes als Gaunereien herausgestellt haben – würde nur den Feinden Frankreichs, insbesondere den Österreichern, in die Hände spielen.

Hieraus entwickelte sich ein reger Briefwechsel mit dem Prinzen, welchen ich selbstverständlich aus Gründen der Diskretion vernichtet habe; lediglich diesen einen, Zeichen

seiner höchstgnädigen Wertschätzung, habe ich mir herausgenommen zu bewahren. Zu einer persönlichen Begegnung kam es bedauerlicherweise nie.“

Von Stetten:

[wird hier nachhaken und d'Avrennes fragen, wie lange er und wo er unter Pichegru gedient habe]

„So, so, seit Anbeginn des Krieges! Zunächst unter General Alexandre Camille Taponier und später dann im Jahresverlauf 1793 im Stabe General Pichegrus. Wie kam es zu dieser – sicherlich wohlverdienten – Berufung in den Generalsstab? Hattet Ihr Euch besondere Verdienste bei dem Versuch des Entsatzes der Festung Landau erworben? Ein tapferer und ausgezeichneter Haudegen wir Ihr gar auf Aufklärung? Wem hätte Taponier wohl mehr vertraut, wenn nicht Ihnen? Hattet Ihr Begegnung mit dem kommandierenden General Joseph Marie Tennesse de Laubadère? Sie müssen wissen, mir war seinerzeit die Ehre zu Teil geworden, unter dem Prinzen Friedrich Ludwig von Hohenlohe-Ingelfingen selbst an der Belagerung auf preußischer Seite teilzunehmen. Nicht auszuschließen, dass man sich seinerzeit begegnet war.

D'Avrennes:

„Eure Vermutungen ehren mich, lieber Graf! Doch die Ehre der Aufklärung im Vorfelde war anderen zuteil geworden. Schon zu jener Zeit wollte man mich im Stabe sehen; die Umstände meiner Berufung an die Seite Pichegrus sind auch mir bis heute unbekannt. So kenne ich die Festung Landau lediglich vom Namen nach.“

Von Stetten:

„Wie bedauerlich, hatte ich doch gehofft, Ihr hättet mir in delikater Angelegenheit weiterhelfen können. Es ereignete sich nämlich seinerzeit folgende Geschichte: Ich diente – wie bereits erwähnt – während des 1. Koalitionskrieges (1792 – 1797) als Preußischer Offizier im 2. Bataillon des Infanterieregiments Nr. 9 von Manstein unter dem Oberkommando von Friedrich Ludwig Prinz von Hohenlohe-Ingelfingen und kommandierte einen Vorposten während der Belagerung von Landau (20.08. – 23.12.1793).

Und stellen Sie sich vor, mein lieber d'Avrennes, ich weiß, dass der in meiner

Gegend damals operierende General niemand anderes als Alexandre Camille Taponier unter dem Oberbefehl des Generals Jean-Charles Pichegru war.

D'Avrennes:

„Tatsächlich?!“

Von Stetten:

„Welch ein Zufall, nicht wahr?! Doch hören Sie weiter: Eines Nachts kam uns ein französischer Offizier mit weißer Fahne entgegengeritten. Wie es die Ehre gebietet, schossen wir natürlich nicht und ließen ihn herankommen. Auf unserer Höhe angekommen, schmiss dieser sodann die Fahne fort – in der Dunkelheit hatten wir nicht erkennen können, dass er, von dieser verdeckt, auch seinen blanken Säbel bei sich führte – und hieb sich eine blutige Gasse durch unsere Reihen. Wir schossen, verfehlten ihn, und er entwischte in die Dunkelheit der Nacht! Ich selbst überlebte, doch neben mir sank tot zu Boden der Fahnenjunker Erwin Freiherr von Elberwald, dessen Eltern ich geschworen hatte, auf ihn aufzupassen. Sie können also verstehen, dass dies für mich auch eine sehr persönliche Angelegenheit ist.“

D'Avrennes:

„Ganz ohne Frage! Wie bedauerlich! Ich fühle mit Ihnen!“

Nach diesem Gespräch herrscht zwischen den beiden nur noch eisiges Schweigen.

Noch vor Ankunft in Gammelsbach setzt sodann dichter Schneefall ein.



Quelle:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Willard_Metcalf_-_The_Winter%27s_Festival.JPG
The Winter's Festival, Willard Metcalf, 1913

KAPITEL 3: ZWISCHENSTATION (10:30 Uhr)

Die Reisenden erreichen aufgrund der allgemeinen Witterungsbedingungen verspätet Gammelsbach bei schwerem Schneefall. Die Landschaft rings herum ist in tiefe Stille gehüllt, große Flocken fallen dicht an dicht, die Sicht ist getrübt.

Noch bevor sich Kutscher Ohl an den Wechsel der Pferde macht, sucht er die Reisegesellschaft davon zu überzeugen, vor Ort besseres Wetter abzuwarten und gegebenenfalls sogar in Gammelsbach zu übernachten. Wiederholt weist er darauf hin, dass die Straße unpassierbar werden und auch die Kutsche vom Wege rutschen und umstürzen könnte.

Alle Reisenden jedoch (Helden und Gefangene nicht mitgerechnet) wünschen eine rasche Weiterfahrt aus folgenden unterschiedlichen Gründen:



Quelle:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alken_The_Ipswich_to_London_Mail_Coach_\(c.1840\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alken_The_Ipswich_to_London_Mail_Coach_(c.1840).jpg)
The Ipswich to London Mail Coach, Henry Thomas Alken, ca. 1840



Quelle: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Birmingham_Mail_\(BM_1881,1112,263\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Birmingham_Mail_(BM_1881,1112,263).jpg)
The Birmingham Mail, James Pollard, 1837

Person	geäußelter / vorgeschobener Grund zur Eile	tatsächlicher Grund
Graf Schenck von Castell	...will seine Mission nicht gefährden und den Gefangenen so schnell als möglich in Oberdischingen abliefern...	...will seine Mission nicht gefährden und den Gefangenen so schnell als möglich in Oberdischingen abliefern...
Wolfgang Reuter	...kann sich keine weiteren unnötigen Ausgaben mehr leisten...	...kann sich keine weiteren unnötigen Ausgaben mehr leisten UND hofft auf ein Steckenbleiben, um vielleicht Johannes Voigt befreien zu können...
Freiherr von Stetten	...bekommt die feucht-kalte Umgebung des Odenwaldes überhaupt nicht; sein allgemeiner angegriffener Gesundheitszustand macht einen Antritt seiner Kur unaufschiebbar...	...spekuliert auf ein Steckenbleiben der Gesellschaft im Odenwald, um d'Avrennes mit seiner Vergangenheit zu konfrontieren und sich ungesehen im Wald mit diesem zu duellieren...
Chevalier d'Avrennes	...will so schnell wie möglich zur russischen Armee bei St. Pölten, um sich dem aus Polen dazu stoßenden Prinzen Condé und dessen Armee für den kommenden Krieg anzuschließen...	...will sich schnellsten mit dem bei General Fürst Alexander Michailowitsch Rimski-Korsakow weilenden Pichegru treffen, um den Bestechungsgeldvorschuss zu sichern.
Banker Schicklgruber	...muss in dringenden Angelegenheiten seine Reise schnellstmöglich fortsetzen...	...will, um an d'Avrennes „dran zu bleiben“ diesen unauffällig in seinem Tun unterstützen; ...kann, da ihm d'Avrennes weitere Absichten unbekannt sind, gar nicht sagen, wo er hinwill; ...will seine Tarnung als Banker glaubhaft festigen...
Chevalier de Saint Crox	...will seine Mission nicht gefährden und den Gefangenen so schnell als möglich in Bruchsaal abliefern...	...will sich so bald als möglich von der Gruppe trennen; erkennt die Gefahr, insbesondere durch d'Avrennes, als Hochstapler enttarnt zu werden...

Der Kutscher sträubt sich zunächst, willigt jedoch nach einem Trinkgeld des Chevalier d'Avrennes in Höhe von 5 Gulden und einer **Zahlung eines Gefahrenzuschlags von je 2 Gulden** pro Reisendem [hier darf auf 1 Gulden gefeilscht werden (bei zusätzlich guter Argumentation + gutem Rollenspiel!)] in eine Weiterfahrt ein.

Nach etwa einer Stunde Rast und Pferdewechsel – der Kutscher hat es verständlicherweise nicht eilig – wird die Fahrt fortgesetzt.

Kurz hinter den letzten Gehöften Gammelsbachs wird die kleine Reisegesellschaft gänzlich vom dichten Walde und dem fallenden Schnee „verschluckt“. Zur Rechten ragt westlich die Hirschhorner und östlich die Sensbacher Höhe steil und bewaldet rechts und links der parallel zum Bache verlaufenden Straße auf. Die Straße ist leicht abschüssig. Immer stärker braust der Wind von den Höhen herab und wächst sich allmählich zu einem Sturme aus.

Während der Weiterfahrt könnten zwar weitere Gespräche stattfinden. Jedem Reisenden wird jedoch nicht entgehen, welche Mühen der Kutscher damit hat, die Pferde in der Spur zu halten und die Kutsche sicher voranzubringen. Die im Außenbereich befindlichen werden ohnehin schon bald durch den anbrausenden Schneesturm von jedweder Konversation abgehalten.

Es ist bitterkalt!

KAPITEL 4: DER UNFALL (ca. 11:00 Uhr)

Jeder Spieler erhält nun Gelegenheit je 1 x für den Kutscher Herrmann Ohl eine Probe auf „Wagen lenken“ zu würfeln [AGI+GE +Reiten +WG: „Wagenlenken“ (s. Werte von Herrmann Ohl/Steckbrief).

Jeder Probewurf entspricht

- zum einen **10 Minuten Fahrzeit** und
- zum anderen **500 m Entfernung** zum „Ziel des SL“ => KAPITEL 4, „Ankunft Waldklausen“. Bei misslungener Probe wird zusätzlich wie folgt gewürfelt:

1W20	Ereignis
1 – 4	Die Kutsche bleibt im Schnee stecken. Nach ½ Stunde kann die Fahrt mit der Kutsche fortgesetzt werden – falls es sich nicht um den letzten Wurf gehandelt hatte – werden weitere Probewürfe erforderlich (s.o.).
5 – 8	Die Kutsche kommt vom Weg ab und rutscht in den Uferbereich des Baches, kann jedoch noch zum Halten gebracht werden. <u>Reisende im Außenbereich:</u> AGI+BE-„Abwehrprobe“ auf „Sturzscha- den“ 8 (Talent Akrobatik: +2) Nach ½ Stunde kann die Fahrt mit der Kutsche fortgesetzt werden – falls es sich nicht um den letzten Wurf gehandelt hatte – werden weitere Probewürfe erforderlich (s.o.).
9 – 14	Die Kutsche kommt vom Weg ab, rutscht in den Uferbereich des Baches, kann noch zum Halten gebracht werden, jedoch bricht ein Rad und die Kutsche kippt um. <u>ALLE Reisenden:</u> AGI+BE-„Abwehrprobe“ auf „Sturzscha- den“ 10 (Talent Akrobatik: +2) Die Fahrt mit der Kutsche kann NICHT fortgesetzt werden; weiterer Verlauf s.u.
15 – 20	Die Kutsche kommt vom Weg ab, ein Rad bricht, die Kutsche überschlägt sich im Uferbereich und bricht in den Bach ein. <u>ALLE Reisenden:</u> - AGI+BE-„Abwehrprobe“ auf „Sturzscha- den“ 12 (Talent Akrobatik: +2) - Sodann Schwimmen-Probe (AGI+BE) bei Malus -2, ob Sie sich aus den eiskalten Fluten retten können oder unter das Eis rutschen - ggf. Kraftakt (KÖR+ST) um bei misslungener Schwimmen-Probe durch das Eis zu brechen Die Fahrt mit der Kutsche kann NICHT fortgesetzt werden; weiterer Verlauf s.u.

Hat die Reisegruppe es nicht vermocht, wohlbehalten an der „Waldklausen“ (s.u.) anzukommen [1W20-Würfelergebnisse von 9 – 20], so wird den anwesenden Bauern [...also ggf. Helden?] der Gruppe aufgegeben, das übrige Gepäck gegen Bezahlung von **1 Kreuzer** [hier darf auf max. 5 Kreuzer gefeilscht werden (bei zusätzlich guter Argumentation + gutem Rollenspiel!) zu schleppen. Denn nicht alles Gepäck kann auf die Kutschpferde und die Pferde der anwesenden Reiter verteilt werden.

Auch der Student Wolfgang Reuter wird sich in Aussicht auf den kleinen Nebenverdienst bereit erklären, Gepäck zu tragen. Der Kutscher wird kein Gepäck tragen, da er die beladenen Kutschpferde führen muss. Die Gefangenen werden aneinander gekettet / -gebunden zwischen den beiden „Kopfgeldjägern“ geführt.

Während des Marsches könnte folgendes kurzes Gespräch stattfinden:

Kutscher Ohl:

[auf einen Grenzstein am Wegesrand deutend]
„Werte Herrschaften, ich darf Sie darauf hinweisen, dass wir nun die Grafschaft Erbach verlassen und Kurpfälzer Territorium betreten. Ich brauche Sie wohl nicht darauf hinweisen, dass es um die staatliche Ordnung hier am Rande der Kurpfalz anders als in der Grafschaft Erbach bestellt ist.“

Banker Schicklgruber:

„Herr Ohl, ich weise Sie darauf hin, dass Sie für unser aller Sicherheit verantwortlich sind! Wo gedenken Sie uns hinzuführen?“

Kutscher Ohl:

[misslaunig]
„In die sog. „Waldklausen“ des Johannes Schader! Das Gehöft eines Köhlers und Waldbauern hier in der Nähe! Ob dies Ihrem Sicherheitsbedürfnis genügen wird, vermag ich nicht zu sagen!“

KAPITEL 5: ANKUNFT „WALDKLAUSE“

(Uhrzeit je nach Verlauf Kapitel 3)

Je nach vorausgegangenen Würfelergebnissen (langer oder kurzer Anmarsch) erreicht die Reisegesellschaft ein ungewöhnlich stattliches Bauernhaus mit umfriedetem Hof, Scheune und Stall, alles in tadellosem Zustand [siehe

ANLAGE „Waldklausen“]. Es dürfte inzwischen mindestens gegen 12:00/12:30 Uhr, wenn nicht gar weit später sein (je nach Verlauf Kapitel 3).

Aus dem Haus tritt ein schmieriger jedoch in seiner Statur stattlicher Mann mittleren Alters, der sich unter mehreren Bücklingen und wiederholtem „Willkommen, Willkommen!“ händereibend als **Johannes Schader** zu erkennen gibt und die Reisenden ins Haus bittet. Den Kutscher und ärmlich gekleidete Helden wird er sofort in den Stall zur Versorgung der Pferde und zum Verbringen des Gepäcks befehlen. Sollte einem der so befohlenen Helden einfallen, aufzumucken, wird er diese anschnauzen, sie könnten ohne Speis' und Trank auch gleich in der Scheune bleiben, wenn's ihnen beliebt. Beim Vorbeigehen wird er halblaut [ggf. Lauschen-Probe] zum Kutscher sprechen:

„Na mein Guter! Beehrt Du mich also doch noch mit einem Besuch auf Deine alten Tage! 'S soll Dein Schaden nicht sein!“

Sollte die Kutsche auf der Strecke verblieben sein, wird der Kutscher die Pferde nicht in den Stall bringen, sondern sich, nachdem alles Gepäck ins Haus verbracht wurde, aufmachen, auch die nun von jedweden Gewicht befreite Kutsche zu bergen. Hierfür benötigt er mindestens 4 Helfer. Wolfgang Reuter wird mit ihm gehen. Die Bergung wird in etwa 1 1/2 Stunden in Anspruch nehmen [siehe KAPITEL: EXKURS].

Im Hause werden den Gästen Zimmer angeboten, welche sich im ersten Stock befinden. Es stehen 4 Zimmer zur Verfügung, ein großes und 3 kleine Zimmer. Grundsätzlich verhalten sich alle hinsichtlich der Zimmer recht leidenschaftslos, da jeder mit einer Weiterfahrt noch an diesem Tage rechnet.

Sind mehr als 2 Damen anwesend (darunter min. 1 gut situierte Bürgerliche), wird diesen das große Zimmer angeboten. Sind keine Damen anwesend, wird den Adligen Herren das große Zimmer angeboten.

Der Wirt Johannes Schader wird vorschlagen, die Gefangenen im Schweinestall anzuketten und anzubinden. Von Castell und de Saint Crox werden dies rundheraus ablehnen und darauf bestehen, dass ihre Gefangenen in der Stube verbleiben. Auch erklären beide, dass auch sie

– sollte eine Übernachtung nicht zu vermeiden sein – dort in der Stube nächtigen werden (und abwechselnd Wache halten).

Von Stetten und d’Avrennes werden sich bemühen, unauffällig dafür Sorge zu tragen, dass sie NICHT im selben Zimmer unterkommen werden. Schicklgruber wird (zum Missvergnügen d’Avrennes) alles daran setzen mit d’Avrennes ein Zimmer zu teilen.



Quelle:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adolph_Tidemand_-_Farm_Interior_from_Sandak_-_NG.M.00302-055_-_National_Museum_of_Art_Architecture_and_Design.jpg
Adolph Tidemand, Norwegian Bokmål: *Interiør fra Sandak*

Bauern und Bäuerinnen sowie der Kutscher haben gefälligst in der Scheune Quartier zu beziehen; Bäuerinnen bei gelungener Flirten-Probe [Malus -2] gegen Wirt Schader bestenfalls noch in der Küche!

In der Wohnstube...



Quelle:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adolph_Tidemand_-_Farm_Interior_from_Bolkesj%C3%B8_-_NG.M.00302-011_-_National_Museum_of_Art_Architecture_and_Design.jpg
Adolph Tidemand, Norwegian Bokmål: *Hjørne av en bondestue, Bolkesjø*

..., welche der Einrichtung nach zu urteilen, zu einem wohlhabenden Haushalt gehört, findet sich neben allerlei nützlichem Hausrat ein

langer Tisch, an dem sämtliche Gäste bequem Platz finden.

Haben die Gäste – falls überhaupt – erst einmal Quartier bezogen, wird der Wirt diese sogleich in die Stube an den Tisch bitten. Noch in der angrenzenden Küche werkend, ruft er den Gästen zu „*einen Moment noch bitte*“ und erscheint nach geraumer Weile mit einem Teegedeck.

Wirt Schader:

„Hier, jetzt wärmen Sie sich alle erstmal auf, bei diesem Wetter holt man sich ja den Tod! Ich will derweil zurück in die Küche und schauen, was ich Ihnen an Speise bereiten kann. Leider ist meine Liesbett mit Knecht und Magd zu Ihrer Tante in die Stadt gefahren. Da werden sie mit meinen bescheidenen Künsten vorlieb nehmen müssen. Aber für eine Brotzeit wird’s schon noch reichen.“

D’Avrennes:

„He, Wirt! Habt Ihr nicht was Ordentliches zum Aufwärmen? Was soll ich mit diesem Kräutergebräu?“

Wirt Schader:

*„Wie Euer Gnaden wünschen! Kommt sofort! Ein guter Kräuterlikör; von mir selbst angesetzt. Oder – allerdings gegen Aufpreis [7 **Kreuzer** das Glas] – ein guter Grog aus hiesigem Weinbrand?“*

De Saint Crox:

„Bring mal einfach alles her; wir werden sehen, wonach uns der Sinn steht! Und bring’ noch heißes Wasser dazu; damit wir uns einen ordentlichen Grog machen können.“

Den Gästen einschließlich Helden [falls diese nicht auswärts unterwegs sind: siehe EXKURS] stehen also nun folgende Handlungsmöglichkeiten offen:

Variante 1:

Gar nichts bzw. abgekochtes Wasser trinken

Entscheidet sich ein Held – von den übrigen Gästen wird dies niemand tun – lediglich abgekochtes Wasser oder gar nichts zu trinken, wird dieser Charakter sich erklären müssen und auf jeden Fall allgemeine

Missbilligung hervorrufen. Man wird diesen Charakter – angefeuert von Äußerungen des Wirtes – zukünftig schneiden und als unzivilisiert bis hin zu impertinent ansehen [alle zukünftigen Flirten-Proben -2].

Variante 2: Der Kräutertee

Der kredenzte Kräutertee enthält ein starkes aber nur langsam wirkendes Schlafmittel [Vergiftung-Bemerken-Probe (GEI+VE+Wahrnehmung) -4 (TW); aber Bonus von +3/TR in WG: Kräuterkunde]. Die Helden müssen von sich aus die Idee haben, eine solche Bemerken-Probe durchzuführen. Ob auch die anwesenden NSC eine Vergiftung-Bemerken-Probe würfeln, entscheidet der SL.

Die Wirkung des Tees wird jedoch erst im Laufe der nächsten 2 bis 4 Stunden einsetzen. Falls also die Vergiftung-Bemerken-Probe misslungen ist und der Charakter/Held vom Tee getrunken hat, würfelt der Charakter erstmals nach Ablauf von 2 bis 4 Stunden (beginnend mit dem Sonnenuntergang) und sodann wie folgt eine Abwehr gegen Betäubungsgift [KÖR+HÄ+Einstecker]:

Abwehrprobe Nr...	nach Ablauf von (weiteren)...	Malus	Effekt (im Falle misslungener Probe)
1	2 - 4 h	0	Opfer wird schläfrig, alle Aktionen -1
2	30 Min.	-2	Opfer wird schläfrig, alle Aktionen -2
3	30 Min.	-3	Opfer schläft ein! Bei Zufügung von Schaden (min. 2 LK) erwachen und alle Aktionen -2
4ff.	alle weiteren 30 Min.	-4	Opfer schläft ein! Bei Zufügung von Schaden (min. 4 LK) erwachen und alle Aktionen -3

Hat das jeweilige Opfer erst einmal den Grund der Schläfrigkeit erkannt, kann es sich selbst Schaden zufügen, um wach zu bleiben. Auch kann mit starkem Kaffee, Schwarztee oder durch Kauen von Kokablättern (finden sich eingelegt in einem kleinen Krug in der Küche) gegengewirkt werden.

Jeder weitere Becher Tee im Verlauf des Abenteuers senkt den PW des Trinkenden um 1; hierdurch erhält dieser andererseits einen Bonus von +1 auf Bemerken des Giftes.

Variante 3: Der Kräuterlikör

Der kredenzte Kräuterlikör enthält ein nicht mehr so starkes aber ebenso langsam wirkendes und besonders schwer zu schmeckendes Schlafmittel [Vergiftung-Bemerken-Probe (GEI+VE+Wahrnehmung) -8 (TW); aber Bonus von +1/TR in WG: Kräuterkunde]; i. Ü. wie oben.

Die Wirkung des Kräuterlikörs ähnelt derjenigen des Tees:

Abwehrprobe Nr...	nach Ablauf von (weiteren)...	Malus	Effekt (im Falle misslungener Probe)
1	2 - 4 h	0	Opfer wird schläfrig, alle Aktionen -1
2	30 Min.	-2	Opfer wird schläfrig, alle Aktionen -2
3	30 Min.	-3	Opfer schläft ein! Bei Zufügung von Schaden (min. 1 LK) erwachen und alle Aktionen -1
4ff.	alle weiteren 30 Min.	-4	Opfer schläft ein! Bei Zufügung von Schaden (min. 2 LK) erwachen und alle Aktionen -2

Variante 4: Der Weinbrand bzw. Grog

Weinbrand bzw. Grog enthalten kein Schlafmittel! Hier sind lediglich die Regeln hinsichtlich des Genusses von Alkohol zu beachten [WS-2.0, Buch 1; Grundregelwerk, S. 64].

Folgende Gäste werden folgende Getränke wählen:

Freiherr v. Stetten	=>	Grog
Chevalier d'Avrennes	=>	Grog
Ephraim Schicklgruber	=>	Kräuterlikör
Graf v. Castell	=>	Kräutertee
Chevalier de Saint Crox	=>	Kräutertee

Falls aufgrund besonders glücklichen Geschehensablaufs in KAPITEL 4, „DER UNFALL“ eine Bergung der Kutsche mangels Steckenbleibens NICHT erforderlich sein sollte, der Abschnitt „EXKURS“ mithin entfallen sollte, werden sich Kutscher Ohl und Student Reuter zunächst im Kutschstall um die Pferde kümmern. Dort wird auch alternativ das im EXKUR geschilderte Gespräch stattfinden. Später werden beide in der Gaststube erscheinen, Kutscher Ohl sich einen Grog und Student Reuter sich einen Kräutertee genehmigen und beide sich sodann mit Brot, Würsten und Käse wieder zum Stall begeben.

Bei Tische hingegen könnten sich folgende Gesprächssituationen ergeben [siehe unterstützend auch die ANLAGE „Freund-Feind-Verhältnisse“]:

Nachdem die Gäste versorgt sind, wird sich der Wirt Johannes Schader den Gefangenen zuwenden.

Wirt Schader:

[Zum Kaspar Petri – als hätte der ihm was zugeflüstert]

„Was zum Aufwärmen willst Du, Elender Spießgeselle! Hier hast Du was!“

[Schader tritt den Gefangenen und gibt diesem sodann Wasser zu trinken und Brot zum Abbeißen mit den Worten...]

„Ich will jedoch kein Unmensch sein! Mehr wirst Du von mir allerdings nicht bekommen!“

[Dem Johannes Voigt hingegen wendet er sich väterlich zu...]

„Bei allen Heiligen, Du bist ja noch grün hinter den Ohren! Was kann einer wie Du denn schon ausgefressen haben?!“

De Saint Crox:

[ruft vom Tische rüber]

„Der Strolch wurde erwischt, wie er in Philippsburg heimlich die Mainzer Verfassung sowie Exemplare der Zeitschrift „Brutus der Freye“ von diesem Franz Theodor Biergans druckte und unter die Leute brachte! Bringe ihn nach Bruchsaal zum Fürstbischof! Da werden sie ihm die Ohren lang ziehen!“

Wirt Schader:

[...an de Saint Crox]

„Edler Herr, ist das nicht eher ein dummer Jungenstreich?! Konnte man mit dem armen

Gesellen nicht Gnade vor Recht ergehen lassen?“

[...und an Voigt gewandt, ihm Kräutertee und Wurstbrot zum Munde reichend...]

„Hier Junge! Iss mal was und wärm Dich auf!“

De Saint Crox:

„Wirt, Ihr habt ein großes Herz! Sollten wir hier wirklich über Nacht bleiben müssen, so wollen wir uns später noch einen Schlummertrunk bei einem Schwatze gönnen!“

Dem freundlich zustimmend („ergebensten Dank!“) verlässt der Wirt den Raum Richtung Küche.

Nach einer kleinen Weile, während derer die Gäste in eher unangenehmem Schweigen die Mahlzeit zu sich nehmen, wird sich nun Banker Ephraim Schicklgruber an einem Gespräch versuchen, um weitere Informationen über D’Avrennes zu erhalten.

Banker Schicklgruber:

„Verehrter Chevalier, dürfen wir zu Ihrem und des Vaterlandes Wohle hoffen, dass seine Exzellenz Graf Condé Euch mit einem eigenständigen Kommando betreuen wird oder beabsichtigt Ihr, Euer Wissen und Eure Erfahrungen dem Generalstabe des Grafen zur Verfügung zu stellen?“

Von Stetten:

[kalt und herablassend]

„Der verehrte Chevalier wird es wohl vorziehen, wieder unter die Fittiche Generals Pichegru zu schlüpfen, um seine Ehre und seinen Ruhm zu mehren! Nicht wahr d’Avrennes?“

D’Avrennes:

[nach kaltem Blick auf von Stetten sich an Schicklgruber wendend]

„Nun, selbstverständlich obliegt die Entscheidung, wo es mir vergönnt sein werde, zum allgemeinen Wohle meine bescheidenen Fähigkeiten einsetzen zu dürfen, allein seiner Exzellenz dem Prinzen. Ich gebe jedoch unumwunden zu, mir nach dessen Gunstbeweis durch den mir so kostbaren Brief, einige Hoffnung auf eine Verwendung im Stabe machen zu dürfen.“

[und kalt an von Stetten...]

„Über die näheren Absichten des Generals Pichegru ist mir bedauerlicher Weise nichts bekannt. Doch hörte auch ich, dass Pichegru ebenfalls auf dem Wege nach St. Pölten zur russischen Armee sei!“

Geselle Voigt:

[verächtlich ausspuckend]

„Pah! ...zum allgemeinen Wohle! ...Ruhm und Ehre! Das ich nicht lache! Ich habe gesehen, was Sie und Ihresgleichen unter Pichegru in der Pfalz angerichtet haben! Erzählen Sie den Toten, den geschändeten Witwen und den hungernden Waisen von Ihrem ach so unermesslichen Ruhme! Bei Ihnen ist doch ohnehin alles nur auf Lug und Trug gebaut!“

Banker Schicklgruber:

[an d' Avrennes...]

„Ein Bauerntölpel, der nichts von den großen Zusammenhängen versteht! Fahrt doch bitte fort verehrter Chevalier!“

Von Stetten:

„Auch ich habe die Verwüstungen in der Pfalz mit eigenen Augen ansehen müssen! Und was dort geschah, war ungeheuerlich! Und höhere Zusammenhänge hin oder her: Jeder Mensch kann sich, sei er von den Umständen auch noch so eingeschränkt, stets für oder gegen die Ehre entscheiden! Nicht wahr d' Avrennes?“

D' Avrennes:

„Ich werde meine kostbare Zeit nicht in dieser Gesellschaft verschwenden! Man möge mich rufen, wenn diese elende Reise endlich weitergehen möge!“

Banker Schicklgruber:

„Ungeheuerlich! Auch ich werde mich zurückziehen!

[an De Saint Crox...]

„Ich will offen zu Ihnen sprechen: Das Sie, verehrter de Saint Crox, als Landsmann und vom selben Stande, hier das Wort nicht ergriffen haben, erstaunt mich schon sehr!“

D' Avrennes:

„Mich wundert hier nichts mehr! De Saint Crox! Ein Name, der mir in meinem ganzen Leben noch nicht untergekommen ist! Würde gerne mal wissen, wo der verehrte Chevalier seine Herkunft zu haben vorgibt...!“

De Saint Crox:

[...aufspringend...]

„Le Fau, nahe Aurillac, Grafschaft Auvergne! Wenn es Euer Wohlgeboren beliebt!“

[geht zu Voigt rüber und haut ihm eine runter]

„Und Du, halt endlich Deine Schnauze!“

Geselle Voigt:

[de Saint Crox bespuckend (D' Avrennes und Schicklgruber haben die Stube soeben verlassen)]

„Was für eine erbärmliche Ansammlung von Lügnern und Hochstaplern ihr doch alle seid! Ein Deserteur mit gefälschtem Empfehlungsschreiben, ein falscher Adliger, der in fremdem Lande für den Fürstbischof Walderdorf anständige Bürger jagt und ein Banker, bei dem sich niemand zu wundern scheint, wo der eigentlich herkommt und was den eigentlich umtreibt...!“

Vor dem Grafen von Castell und dem Freiherrn von Stetten habe ich Respekt; sie scheinen mir anständige Leute zu sein! Doch all ihr anderen könnt mich mal kreuzweise am Arsch lecken!“

Von Stetten erhebt sich und verlässt die Stube, um, wie er meint, sich ebenfalls zurückziehen.

De Saint Crox:

[hat sich wieder hingesetzt und macht es sich halbwegs gemütlich]

„Was faselst Du da von gefälschtem Empfehlungsschreiben!“

Geselle Voigt:

„Was geht's Euch an!“

Räuber Petri:

[beruhigend zu Voigt]

„Junge! Eins lass Dir sagen: In Gegenwart solcher Herrschaft hält man einfach die Schnauze! Die sind's eh nicht wert! Und wenn Du Dinge weißt, die Du nicht wissen sollst, dann ganz besonders! Glaub' mir, es wird sich bestimmt schon bald alles richten!“

Von Castell:

„Darauf vertrau' mal nicht allzu sehr, Petri!“

Räuber Petri:

„Warten wir's doch einfach ab und lassen das Schicksal entscheiden!“

EXKURS:

DIE KUTSCHBERGUNG

Sollte die Kutsche auf der Fahrt steckengeblieben sein [s. „Der Unfall“, Kapitel 4], so werden sich der **Kutscher Ohl** und **Student Wolfgang Reuter** mit mindestens **2 weiteren Personen** unmittelbar nach Ankunft an der Waldklausur wieder mit den Pferden auf den Weg zurück zur Kutsche machen, um diese zu bergen. Es ist davon auszugehen, dass 2 Helden mitkommen werden. Vor allem Helden im Stande eines Bauern bzw. ärmliche Bürger werden vom Kutscher wie selbstverständlich aufgefordert mitzukommen. Das Einbringen der Kutsche wird ca. 1 ½ bis 2 Stunden in Anspruch nehmen. Der Kutscher Ohl, welcher wahrscheinlich Vertrauen zu den Anwesenden geschöpft haben dürfte, wird wie folgt sprechen:

Kutscher Ohl:

„Ich sag´ Euch, das Ganze gefällt mir nicht! Hab´ da so ´nen ganz mieses Gefühl im Bauch!“

Student Reuter:

„Wieso? Was meint Ihr?“

Kutscher Ohl:

„Na, Junge, überleg´ doch mal: Wir sind hier mitten im Grenzbereich zweier Länder – man könnt´s auch Niemandsland nennen. Dass sich hier im Odenwald ´ne Menge zwielichtiges Gesindel rumtreibt, dürfte ja wohl selbst Dir zu Ohren gekommen sein. Dann die Eile, mit der alle unbedingt weiter wollten. Das hab´ ich so auch noch nicht erlebt. Blöd war ich, dass ich mich von dem Geld hab´ verleiten lassen; hätt´s abschlagen sollen. Dann saßen wir jetzt schön im Gasthaus in Gammelsbach und nicht beim Schader Johannes. Der ist mir nicht geheuer! Guckt Dir doch mal an, wie´s bei dem aussieht. Als wär´ er ´nen richtiger Großbauer; alles auf dem großen Hof vom Feinsten. Erzählt herum, er hätte geerbt. Glaub´ ich dem nicht. Und dann hier in der Gegend kein einziges Mal überfallen? Da stimmt doch was nicht; hab´ deswegen nie bei dem Halt gemacht. Und jetzt sitz ich hier!“

Und der Petri Kaspar! Spuckt große Töne!

Redet in einer Tour! Und seit Gammelsbach kein Mucks mehr! So einer schweigt doch nur, wenn er was ausheckt...

Und dann die feinen Herrschaften:

Der Banker ist mir nicht geheuer, so schmierig, wie der ist; und dann scharwenzelt der dem Franzosen d´Avrennes ständig hinterher. Der will doch was von dem!

Habt Ihr gesehen, wie der Preuße den Franzosen angeschaut hat? Als würd´ der dem gleich an die Gurgel gehen. Und der andere, dieser Saint Crox? Der geht seinem Landsmann ja aus dem Weg als könnt´ er sich bei dem was wegholen. Das ist doch nicht normal, vor allem, wo beide doch vom gleichen Stand sind!?!“

Student Reuter:

„Vielleicht sind die das ja gar nicht!?!“

Kutscher Ohl:

„Wie meinst´n das jetzt?“

Student Reuter:

„Ich will wahrlich niemandem Unrecht tun! Doch wo Ihr so vertrauensvoll gesprochen habt, will auch ich mich anvertrauen:

Ich hab´ Euch doch erzählt, wie mein Vater 1793 in Paris zu Unrecht in den Prozess um meinen Onkel, den Adam Lux, geraten war. Meine Mutter und ich waren während des gesamten Prozesses anwesend. Der Mann, der meinen Vater verleumdet hatte, ein Sansculotte, hieß Maurice Forgeux. Und irgendwie erinnert mich der Chevalier de Saint Crox an diesen. Aber bitte, behaltet das für Euch; ich bin mir nicht sicher, und beweisen kann ich es auch nicht. Ich war ja damals auch erst 11 Jahre alt. Aber irgendwie ist da so eine Angst, die ich in seiner Gegenwart verspüre.“

[auf Nachfrage wird hier Wolfgang Reuter die Geschichte um Adam Lux erzählen!]

Kutscher Ohl:

„Junge! Sollte das stimmen, könnte Dich das in Teufels Küche bringen! Ihr alle solltet darüber absolutes Stillschweigen bewahren! Das könnte zumindest das Verhalten von Saint Crox erklären! Sei ja auf der Hut! Solche Leute gehen gewöhnlich über Leichen!“

War die Kutsche bereits weit ab von der „Waldklaus“ stecken geblieben, wird die kleine Gruppe, sobald sie mit der Bergung der Kutsche zugange ist, aus dem Walde heraus von 4 Räubern angegriffen. Die Räuber treten mit vorgehaltenen Pistolen hinter Bäumen hervor und fordern die Gruppe auf, jetzt „*bloß keine Dummheiten*“ zu machen! Reuter und Ohl werden sogleich die Hände heben.

Entscheiden sich die Helden für einen Kampf, werden die Räuber die Pistolen einstecken und mit Säbeln und Degen kämpfen, um keine lauten Geräusche zu verursachen. Kutscher Ohl und Student Reuter werden nach einer Kampfunde sich ein Herz fassen und ebenfalls in den Kampf eintreten.

Die Räuber werden keinerlei Risiko eingehen und bei ersten Anzeichen eines möglichen Unterliegens die Flucht ergreifen.

Sollten die Räuber obsiegen, werden sie die verbleibenden Überlebenden bewusstlos schlagen, fesseln und sich mit den Gefangenen Richtung „Waldklaus“ auf den Weg machen.

War hingegen die Kutsche erst nahe der „Waldklaus“ steckengeblieben (was die Dauer der Bergung stark verkürzen dürfte), so kommt es zu keinem Überfall; die Helden können jedoch durch eine Bemerkungsprobe feststellen, dass frische Fußspuren im Walde nahe dem Wege zu erkennen sind. Kutscher Ohl wird jedoch nicht gestatten, dass einzelne Helden den Spuren sogleich nachgehen, da er jeden Mann zur Bergung der Kutsche benötigt (...und sich wohl auch um die Sicherheit aller sorgt). Spätere Versuche, den Spuren nachzugehen, werden durch den ununterbrochen fallenden Schnee stark erschwert [Bemerkung -1/1h].

KAPITEL 6: EINZELEREIGNISSE

Im Folgenden wird es nun sehr darauf ankommen, ob Personen – und, wenn ja, welche – aufgrund von Kräutertee und –likör in Schlaf fallen [erster Probewurf mit Sonnenuntergang gegen 17:00 Uhr, s. Kapitel 5 S. 11]. Auch werden die einzelnen Handlungen der Helden maßgeblich den weiteren Verlauf des Abenteuers bestimmen. Der Spielleiter könnte an dieser Stelle eine Skala auslegen, welche die Uhrzeit angibt und welche mindestens einen habtündlichen Verlauf

anzeigt, den der Spielleiter sodann jeweils aktualisieren wird. Hierdurch soll den Spielern signalisiert werden, dass sie nun gegen die Zeit kämpfen.

Der Spielleiter kann sich vorab eine Uhrzeit festsetzen, zu welcher die Räuber das Gehöft überfallen werden. Der Spielleiter kann den Überfall alternativ aber auch im Verlaufe der Ereignisse, wenn ihm dies besonders passend erscheint, eintreten lassen.

Hauptziel der Helden im Rahmen des Kapitels 6 ist es, sicherzustellen, dass möglichst viele Personen der Reisegesellschaft kampffähig bleiben, um den Überfall abwehren zu können.

Dem entgegengesetzt, werden die nachfolgend aufgeführten Charaktere folgende Einzelziele verfolgen:

NSC	Ziele/Absichten
Wirt Schader:	<p>⇒ Sollte der Zeitpunkt für den Überfall nahen, wird Schader die drei im verschlossenen Kellerraum („Kellerverlies“) wartenden Räuber rauslassen; diese werden Schader sodann in seinem Tun unterstützen.</p> <p>⇒ Sollte der Zeitpunkt für den Überfall nahen, wird Schader in einem kleinen Dachbodenfenster eine Kerze anzünden.</p> <p>⇒ Sollte die Gelegenheit sich bieten, wird Schader, wenn er davon ausgeht, dass es unbemerkt bleiben wird, einzelne Reisende in sein Kellerverlies verbringen;</p> <p>⇒ Hierdurch „leer gewordene“ Zimmer wird er abschließen und auf Nachfrage behaupten, dass die Herrschaften wohl abgeschlossen hätten und wohl nicht gestört werden wollen.</p> <p>⇒ Sollte die Gelegenheit sich bieten, wird Schader den Kutscher Ohl töten.</p> <p>⇒ Sollte die Gelegenheit sich bieten, wird Schader den Räuber Petri befreien.</p>

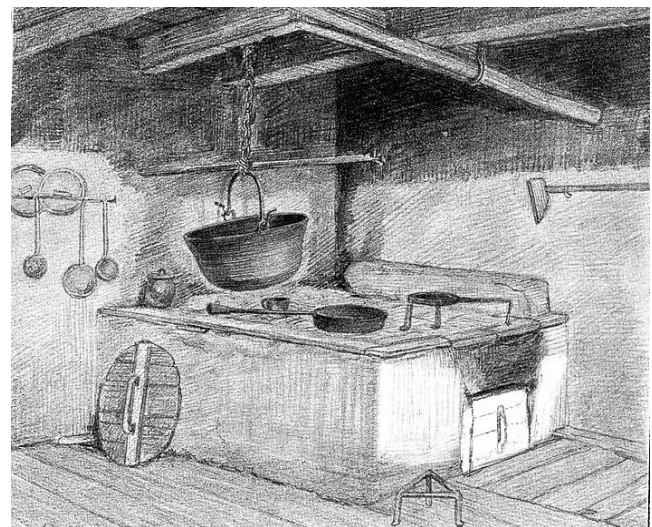
Räuber Petri:	⇒ Wird nichts unversucht lassen, sich zu befreien.
De Saint Crox:	⇒ Wird, falls sich ihm die Gelegenheit bietet, aus Sorge „aufzufliegen“ seinen Gefangenen, den Gesellen Voigt, töten. ⇒ Sollte er erfahren, dass Student Reuter um seine Identität weiß, wird er versuchen auch diesen zu töten. ⇒ Sollte er, um seine Spuren zu verwischen, den Räuber Petri oder andere Personen töten müssen, wird er auch dies versuchen.
D´Avrennes:	⇒ Wird, sobald Kutscher Ohl zurückgekehrt ist, versuchen ein oder zwei Pferde zu stehlen und fortzureiten. ⇒ Sollte er dabei im Stall den Kutscher, Student Reuter und/oder andere überrumpeln, fesseln und knebeln müssen, wird er auch dies tun (er wird jedoch nur töten, wenn er glaubt, anders nicht an sein Ziel zu gelangen) ⇒ Wird sich, wenn von Stetten ihm keine Wahl lässt, mit diesem im Garten hinter dem Hause duellieren. ⇒ Sollte er Schicklgruber dabei erwischen, wie dieser in seinen Sachen herumstöbert, wird er diesen fesseln und knebeln und den übrigen Reisenden davon berichten.
Schicklgruber:	⇒ Wird versuchen, die Sachen von d´Avrennes zu durchsuchen; findet er den häftigen Wechsel, wird er diesen an sich nehmen. ⇒ Im Übrigen wird er sich in allem d´Avrennes als Komplize aufnötigen.

Von Stetten:	⇒ Wird alles dransetzen, dass sich d´Avrennes mit ihm im Garten hinter dem Hause duelliert.
Student Reuter:	⇒ Wird versuchen, de Saint Crox zu töten. ⇒ Wird versuchen, den Gesellen Voigt zu befreien <i>(dies kann sich jedoch auch zum Vorteil der Helden entwickeln)</i>
Geselle Voigt:	⇒ Wird versuchen, sich zu befreien. ⇒ Wird aus vermeintlicher Solidarität versuchen, den Räuber Petri zu befreien.

Daneben können die Helden die verbleibende Zeit bis zum Überfall der Räuber nutzen, um die Geheimnisse der Reisenden herauszufinden und um z.B. an den häftigen Wechsel, welchen d´Avrennes (oder u.U. Schicklgruber) bei sich führt [siehe ANLAGEN „Steckbriefe“, Steckbrief d´Avrennes & „Geldwechsel“], zu gelangen.

Sollten sich die Helden im Gehöft umsehen wollen, ist zu beachten, dass der Wirt Johannes Schader durch Charme und Nachdrücklichkeit alles dransetzen wird, dass seine Gäste nicht zu viel – und vor allem nicht unbeaufsichtigt – im Gehöft „umherspazieren“! Unabhängig davon ist über das Gehöft folgendes zu berichten:

Schon in der Küche...



Quelle:

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Historical_kitchens_in_Austria#/media/File:B%C3%BCnker_1902_S_085_sw.jpg

Seite 85 (8. Das Hofer-Haus in Treffling) von Johann Reinhard Bünker aus Ödenburg (Sopron): Das Bauernhaus am Millstätter See in Kärnten. Wien,

Seite 16 von 24

...fällt die Üppigkeit der dort gelagerten Vorräte ins Auge. Über eine Falltür im Küchenboden gelangt man hinab in einen großen, mehrere Räume umfassenden Kellerbereich, welcher an ein Schlaraffenland denken lässt.



Quelle:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adriaen_van_Utrecht_\(Flemish_-_Still_Life_-_Game,_Vegetables,_Fruit,_Cockatoo_-_Google_Art_Project.jpg?uselang=de](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adriaen_van_Utrecht_(Flemish_-_Still_Life_-_Game,_Vegetables,_Fruit,_Cockatoo_-_Google_Art_Project.jpg?uselang=de)
Ausschnitt: Adriaen van Utrecht, Still Life Game..., 1650

Der Kellerbereich...



Quelle:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adriaen_van_Utrecht_-_Still_life_of_artichoke,_asparagus,_green_cabbage,_onions,_beans,_carrots_and_others_vegetables,_all_upon_a_wooden_bench.jpg?uselang=de
Adriaen van Utrecht, Still life of artichoke..., 1641

...erstreckt sich nicht allein auf den Bereich unterhalb des Wohnhauses, sondern auch über einen kleinen, 2m langen und 1m breiten Verbindungsgang auf den Bereich unterhalb des Kuhstalls, der Tenne und der Holzhalle [siehe ANLAGE „Waldklause“].

Einer der Kellerräume – er befindet sich unterhalb der Holzhalle, gleichsam am Ende des Kellerbereichs – ist mit einer massiven Holztür und einem schweren Eisenschloss verriegelt [SW: 4]. In diesem befinden sich drei wartende Räuber.

Über eine Rampe, welche zum Hoftor hochführt, können Fässer ein- und ausgelagert werden.

Sollten die Helden sich ohne Begleitung des Wirts im Keller umschaun, können Sie bei

zielgerichteter Suche nach Geheimtüren (bei geglücktem Probewurf) herausfinden, dass durch ein leeres Fass ein Geheimgang unterhalb des angrenzenden Gartens bis hinein in den benachbarten Wald führt und dort, gut getarnt durch Buschwerk, hinausführt. Das Auffinden dieser Geheimtür wird durch einen TW: -5 erschwert. Klopfen die Helden hingegen die Fässer ab und entdecken, dass eines von ihnen gänzlich leer ist, verringert sich der TW auf -2; das Öffnen der verschlossenen Geheimtür im Fass unterliegt keinen erhöhten Ansprüchen [einfacher PW].

Im Kuhstall...



Quelle:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Johan_Thomas_Lundbye_-_A_Cowshed_on_a_Farm_at_Vejby,_Zealand_-_KMS446_-_Statens_Museum_for_Kunst.jpg
Johann Lundbye, A Cowshed on a Farm at Vejby, Zealand, 1844

...stehen zum einen zwei Kühe und zum anderen abseits, räumlich getrennt, ein stattlicher Stier. Ungewöhnlich (einfache Bemerkens-Probe +4) ist eine recht ansehnliche Sammlung von an der Wand hängenden Sätteln unterschiedlicher Qualität; Pferde sind hingegen nirgends zu sehen. Der Wirt erklärt auf Nachfrage, dass all dies samt einer Kuh und dem Stier aus einem unlängst eingetretenen Erbfolge stamme, er noch nicht dazu gekommen sei, letzte Gegenstände – so auch die Sättel – zu verkaufen.

Über der auf dem Hof befindlichen Jauchegrube befindet sich ein kleines Klohäuschen.

Von den vier kleinen Schweineställen steht einer leer, in einem befindet sich ein Eber und in den verbleibenden zweien befinden sich jeweils eine Sau mit Ihren Ferkeln.

Auf dem Dachboden des Wohnhauses befinden sich allerlei verschlossene Truhen und Reisekoffer [einfache Schlösser], in welchen

allerlei Schätze lagern [siehe am Ende: „*DIE BEUTE*“]. Zwei der großen Reisekoffer dienen lediglich der Tarnung: Sie verfügen über ein großes Loch auf der Unterseite, sind – um nicht hohl zu klingen – innenseitig mit dickem Filz ausgekleidet und beherbergen in ihrem Inneren jeweils einen Räuber.

Diverse kreuz und quer verlaufende Fußspuren auf dem und um den gesamten Hofbereich herum, können aufgrund des Schneefalls und der vergangenen Zeit nur mit einem Malus von -8 bemerkt werden.

KAPITEL 7: DER ÜBERFALL



Quelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pieter_Codde_%C3%9Cberfall.JPG
Überfall, von Pieter Codde, ca. 1645

Nachfolgendes Szenario setzt voraus, dass Schader und/oder die im Hofkomplex wartenden Räuber nicht bereits entdeckt und dingfest gemacht wurden.

Tritt nun der vom Spielleiter bestimmte Zeitpunkt ein, wird der Wirt Schader in einem kleinen Dachbodenfenster als Zeichen zum Angriff eine Kerze in einer Lampe entzünden. Sollte er sich zu seinem Missfallen dabei in Begleitung befinden, wird er laut und deutlich irgendeine Ausrede von sich geben, um den in den Reisekoffern verborgenen zwei Räubern Bescheid zu geben. Ist er hingegen allein, wird er denselben dennoch auftragen, erst zeitlich versetzt nach ihm den Dachboden zu verlassen.

Sodann wird Schader im Keller die verschlossene Türe öffnen, um die dort wartenden 3 Räuber freizulassen.

Schließlich wird Schader das Außentor der Tenne öffnen wollen.

Insgesamt werden nun 25 Räuber versuchen, den Hof unter ihre Kontrolle zu bringen und die Gäste möglichst lebend in die Hände zu bekommen, um von deren Angehörigen später Lösegeld erpressen zu können.








Die Räuber werden sich – wenn sie sich nicht ohnehin schon in diesem aufhalten – hierbei wie folgt dem Anwesen nähern:

Räuber	Vorgehen
2 Räuber	...befinden sich bereits im Wohnhaus auf dem Dachboden; werden sich von dort von oben nach unten arbeiten...
3 Räuber	...befinden sich bereits im Kellerraum unterhalb der Holzhalle; werden im Keller zunächst die Geheimtür im Fass öffnen wollen, um weiteren Räubern Einlass zu ermöglichen...
2 Räuber	...werden zur allgemeinen Ablenkung am Tor klopfen, rufen und Einlass begehren; diese werden zwar alles dransetzen Zeit zu schinden, sich jedoch auch widerstandslos abführen lassen...
5 Räuber	...werden versuchen, an der Außenwand der Holzhalle emporzuklettern und über die Dächer in das Innere der Gebäude zu gelangen...
5 Räuber	...werden versuchen, über das Außentor der Tenne hineinzugelangen...
7 Räuber & Hauptmann	...werden über den Geheimgang durch das Fass kommen...

	Räuber				ST 6
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div></div>					
Bewaffnung					
<div><div>- Säbel (einfach)*: WB +2</div><div>- Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR;</div><div>Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</div></div>					
Talente:	<div><div><div>- Brutaler Hieb II</div><div>- Kämpfer II</div><div>- Reiten I</div><div>- WG: Kräuterkunde I</div><div>- WG: Fallenstellen I</div></div><div><div>- Fieser Schuss II</div><div>- Pistolero II</div><div>- Schütze II</div></div></div>				
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:20)				
GH:	10	GK:	no	EP:	56










Quelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Anton_Wrabetz_Der_Wirt.jpg
Ausschnitt: Der Wirt, Anton Wrabetz, vor 1946

 Wirt Johannes Schader ST 11					
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	4	BE:	4	VE:	0
HÄ:	3	GE:	4	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div></div>					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none">- Messer*: INI +2- Terzerol**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter					
Talente:	<ul style="list-style-type: none">- Aderschlitzer III- Brutaler Hieb I- Flink I- Heimlichkeit IV- Hinterhältiger Angriff I- Rundumschlag I- Vernichtender Schlag I- WG: Ortskenntnis & Orientierung I- Akrobat I- Diebeskunst I- Göttlicher Zorn I- Kämpfer V- Sehnenschneider I				
Beute:	Kleidung (einfach), BW 3A: W20				
GH:	10	GK:	no	EP:	58



Quelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Johannes_Bueckler.jpg
Porträt des Johannes Bückler (Schinderhannes), Karl Matthias Ernst, 1803

 Räuberhauptmann ST 12					
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	5	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
     					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none">- Säbel (einfach)*: WB +2- Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter					
Talente:	<ul style="list-style-type: none">- Brutaler Hieb II- Fieser Schuss II- Pistolero III- Reiten I- Salve I- Schütze III- Vernichtender Schlag II- WG: Kräuterkunde I- WG: Fallenstellen I- Einstecker II- Kämpfer III- Präziser Schuss II- Rundumschlag I- Schnellader I				
Beute:	Kleidung (einfach), BW 3A: W20				
GH:	14	GK:	no	EP:	65

Auch wenn die Räuber keineswegs risikoscheu sind, werden sie doch – sobald ihnen das Unternehmen als erfolglos erscheint – unverzüglich die Flucht ergreifen.

Vom Walde aus werden sie sodann in Hinterhalten den Reisenden erneut auflauern.



Quelle:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Deux_soldats_avec_un_tr%C3%A9sor_en_1698.jpg
Deux soldats avec un coffre contenant un trésor venant de l'Empire espagnol. Gravure publiée en 1698 après le pillage de Carthagène, Pierre Landry, 1698

DIE BEUTE & ERFAHRUNGSPUNKTE:

Ob und in welchem Umfange die Helden Beute fortschleppen werden, hängt insbesondere von folgenden Faktoren ab:

Sollten Kasimir Graf Schenk von Castell und/oder Baldur Freiherr von Stetten die Nacht überlebt haben, werden diese nicht dulden, dass der Gasthof geplündert wird, sondern darauf bestehen, dass alles im Namen der Gerichtsbarkeit konfisziert wird.

Weiter ist entscheidend, ob der Kutscher Hermann Ohl überlebt hat und die Kutsche fahrtauglich ist. Denn eingedenk der besonders schwierigen Straßenverhältnisse (Schnee und Glätte) wird nur er in der Lage sein, die Kutsche sicher zu führen. Versuchen sich andere im Lenken der Kutsche entfällt auf die Probewürfe ein Malus von -8 [i. Ü. siehe Ausführungen auf S. 8].

Ist die Kutsche nicht zur Hand, ist zu schauen, wie viele Überlebende sich auf wie viele verbliebene Pferde verteilen.

Unabhängig davon finden sich im Gasthaus (aufgelistet ist nur transportables Beutegut):

Lebensmittel:	
Beutestücke	Wert
6 volle große Weinfässer (je 225l)	3 Gulden, 20 Kreuzer je Fass
10 volle kleine Weinfässer (je 34l)	30 Kreuzer je Fass
4 volle große Bierfässer (je 225l)	26 Kreuzer, 2 Heller je Fass
6 volle kleine Bierfässer (je 34l)	4 Kreuzer je Fass
11 Flaschen Kräuterlikör	1 Gulden, 38 Kreuzer je Flasche
13 Flaschen Schnaps	1 Gulden, 17 Kreuzer je Flasche
4 trockengereifte Rinderhälften (je 75kg)	25 Gulden je Hälfte
12 Hinterkeulen vom Schwein, geräuchert (je 10kg)	4 Gulden je Keule
37 Honigtöpfe (je 1l)	48 Kreuzer je Topf
5 Säckchen Kaffee (je 1lb)	1 Gulden je Säckchen
7 Säckchen Tee (je 1lb)	2 Gulden je Säckchen
8 (württemb.) Scheffel Kartoffeln (1 Scheffel = 177l)	5 Gulden je Scheffel
14 Käseläibe à 10lb	24 Kreuzer je Laib
2 Viertel Mehl (1 Viertel = 7l)	50 Kreuzer je Viertel

1 Scheibe Salz (1 Scheibe = 98kg)	3 Gulden 30 Kreuzer
9 lb Schmalz	36 Kreuzer je lb
17 lb Zucker	1 Gulden, 12 Kreuzer je lb

Weiter finden sich daneben natürlich noch erhebliche Mengen an Obst und Gemüse, vornehmlich Kohl (auch 3 Fässer mit Sauerkraut) und Winteräpfel.

<u>Kleidung:</u>	
Beutestücke	Wert
9 Gürtel	3 Gulden, 30 Kreuzer je Stück
3 Kleider (einfach)	5 Gulden, 30 Kreuzer je Stück
2 Kleider (vornehm)	36 Gulden je Stück
12 Halstücher	2 Gulden je Stück
15 Paar Handschuhe	29 Kreuzer, 3 Heller je Paar
Hemden / Unterwäsche	2 Gulden je Stück
14 Hosen	4 Gulden je Stück
6 Lederhosen	7 Gulden je Stück
13 Hüte	2 Gulden, 15 Kreuzer je Stück
2 Fellmäntel	72 Gulden je Stück
5 Ledermäntel	10 Gulden je Stück

7 Stoffmäntel	4 Gulden je Stück
4 Fellmützen	2 Gulden, 24 Kreuzer je Stück
43 Silberschnallen	5 Gulden je Stück
14 Paar Schuhe	3 Gulden je Stück
8 Paar Stiefel	5 Gulden, 22 Kreuzer je Stück
22 Stoffwesten	3 Gulden je Stück
10 Seidenwesten	3 Gulden, 51 Kreuzer je Stück

<u>Hausrat & Sonstiges:</u>	
Beutestücke	Wert
4 Angelruten & Haken	24 Kreuzer je Stück
1 Arzttasche [Erhöht den Probenwert für den Heilungsversuch durch das Talent Wundarzt um +2. Bei einem Wurf von 18-20 ist das Material der Arzttasche verbraucht und muss um den halben Preis wieder aufgefüllt werden. Enthält auch diverse Phiole.]	40 Gulden
6 Bärenfallen (Schlagen 30)	9 Gulden je Stück
5 Bestecksets (einfach Metall)	48 Kreuzer je Set
3 Bestecksets (Silber, mit Monogramm = „heiße Ware“)	79 Gulden je Set*
2 Blendlaternen	1 Gulden je Stück
5 Dietriche	12 Kreuzer je Stück*
19 Federkiele	2 Heller je Kiel

3 Feldflaschen	27 Kreuzer je Stück
2 Fernrohre	13 Gulden, 30 Kreuzer je Stück
8 Set Feuerzeug & Zunder	3 Heller je Set
3 Geschirrssets (Porzellan)	84 Gulden je Set
1 Hammer	3 Gulden, 12 Kreuzer
1 Handkarren (2 Räder)	13 Gulden, 30 Kreuzer
17 Kerzenbündel (zu je 5 Stück)	54 Kreuzer je Bündel
7 Kletterausrüstungen	4 Gulden, 30 Kreuzer je Set
5 Kochgeschirre (Zinn)	1 Gulden, 48 Kreuzer
4 Kompassse	13 Gulden, 30 Kreuzer je Stück
11 Fläschchen Laternenöl (Inhalt pro Flasche brennt 10h)	21 Kreuzer, 2 Heller je Fläschchen
9 Öllampen	1 Gulden, 48 Kreuzer je Stück
12 Packen Papier (zu je 50 Blatt)	6 Kreuzer je Packen
6 Parfumflakons (50 Anwendungen je Flakon) [Gibt 4 Stunden lang +1 auf Proben sozialer Interaktion mit dem anderen Geschlecht.]	45 Gulden je Flakon
5 Rucksäcke	1 Gulden, 21 Kreuzer je Stück
2 Sättel (neuwertig)	13 Gulden, 30 Kreuzer je Stück

2 Sättel (stark gebraucht)	9 Gulden, 18 Kreuzer je Stück
2 Sättel (verschlissen)	6 Gulden, 12 Kreuzer je Stück
4 Schlafsäcke	1 Gulden, 48 Kreuzer je Stück
14 Seifenstücke	9 Kreuzer, 1 Heller je Stück
4 Spielkartendecks („sauber“)	2 Kreuzer, 1 Heller je Deck
1 Spielkartendeck (gezinkt)	9 Kreuzer, 1 Heller je Deck*
8 Paar Sporen (Reittier 5 Min. Laufen +1 aber LK -1)	6 Gulden, 45 Kreuzer je Paar
6 Säckchen Tabak	24 Kreuzer je Säckchen
12 Taschenmesser (WB: 0; GA +2)	1 Gulden, 21 Kreuzer
5 Umhängetaschen	54 Kreuzer je Stück
7 Päckchen Verbandsmaterial (je 1 Anwendung)	24 Kreuzer je Päckchen
2 Zaumzeuge (neuwertig)	4 Gulden, 30 Kreuzer je Stück
2 Zaumzeuge (stark gebraucht)	3 Gulden, 5 Kreuzer je Stück
2 Zaumzeuge (verschlissen)	2 Gulden, 12 Kreuzer je Stück
3 Zelte (2 Pers.)	6 Gulden, 45 Kreuzer je Stück

* Nur auf dem Schwarzmarkt verkaufbar!

Daneben finden sich noch diverse Holzbestecke & -becher, Brechstangen, Koffer, Metallkrüge & -kannen, Meerschampfeifen, Tintenfasschen, Töpfe, Pfannen, Nägel, Sägen, Schaufeln, Spitzhacken und sonstiges Werkzeug.

<u>Haustiere:</u>	
Beutestücke	Wert
12 Gänse	36 Kreuzer je Gans
20 Hühner	30 Kreuzer je Huhn
1 Wachhund	12 Kreuzer
3 Katzen	6 Kreuzer je Katze
2 Kühe	24 Gulden je Kuh
1 Schwein (Eber)	4 Gulden
2 Schweine (Sau)	12 Gulden je Sau
16 Schweine (Ferkel)	20 Kreuzer je Ferkel
1 Stier (Zuchtstier)	130 Gulden

<u>Waffen*:</u>	
Beutestücke	Wert
1 Degen (Meisterarbeit)	102 Gulden, 26 Kreuzer
1 Florett (Meisterarbeit)	102 Gulden, 26 Kreuzer
1 Gewehr (Meisterarbeit)	235 Gulden, 33 Kreuzer
2 Pistolen (Meisterarbeit)	102 Gulden, 26 Kreuzer je Pistole

* Nur von Adligen verkäuflich; ansonsten Schwarzmarkt!

<u>Schmuck & Sonstiges:</u>	
Beutestücke	Wert
4 Taschenuhren & Ketten (hochwertig)	53 Gulden je Stück
8 Taschenuhren & Ketten (einfach)	15 Gulden je Stück
1 Wanduhr	10 Gulden
2 Schnürbänder (Silber)	5 Gulden je Stück
18 Silberschmuckstücke	14 Gulden je Stück
9 Goldringe (einfach)	9 Gulden je Stück
7 Goldringe (kostbar, mit Stein)	28 Gulden je Stück

<u>Kirchliche Gerätschaften:</u>	
Beutestücke	Wert
11 Rosenkränze	12 Gulden je Stück
1 Altartuch (mit Spitzen)	1 Gulden, 20 Kreuzer
1 Set Kelch & Patene (Silber vergoldet)	25 Gulden
1 Krisambehälter & -öl (Silber vergoldet)	10 Gulden
2 Messgewänder	11 Gulden je Stück
6 Ministrantenröcke (gebraucht)	4 Gulden, 12 Kreuzer je Stück
1 Monstranz (Silber vergoldet)	109 Gulden
1 Set Rauchfass, Schiffler, Zimbel (Silber vergoldet)	15 Gulden
5lb Weihrauch	36 Kreuzer je lb

Was auch immer die Helden fortschaffen werden, es gilt stets zu beachten: Im Verkaufsfalle halbiert sich ggf. der Preis!

Sollte der junge Graf von Castell die Nacht überlebt haben, können die Helden zusätzlich noch eine Belohnung von 30 Gulden pro selbst gefangenem Räuber erhalten. Gegen Überstellung des Räubers wird Graf von Castell einen Wechsel aushändigen, der in allen Banken eintauschbar ist.



Quelle:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Brigante \(Highway robber\) \(BM 1928.1210.238\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Brigante_(Highway_robber)_%28BM_1928.1210.238%29.jpg)
Brigante, Gaetano Dura, ca. 1850

ERFAHURNGSPUNKTE

Kampf	(besiegte EP / SC) EP
Rollenspiel	0 – 20 EP
Verhinderung des Todes oder der Flucht von Reisegefährten vor dem Überfall der Räuber	je 10 EP
Aufdeckung aller Geheimnisse und vergangenen Geschehnisse betreffend: <ul style="list-style-type: none"> - Johannes Voigt - Wolfgang Reuter - Chevalier d'Avrennes - Chevalier de Saint Crox - Ephraim Schicklgruber 	je 20 EP
D'Avrennes liest seinen (gefälschten) Brief des Prinzen Condé selbst vor	20 EP
Erfolgreiche Abwehr des Überfalls	20 EP
Besitzerlangung des halben Wechsels von d'Avrennes	20 EP
Lebendig gefangene Räuber	je 10 EP
Für das Abenteuer	100 EP

Anlagen:

- ANLAGE „Kutschbelegung“
- ANLAGE „Steckbriefe der NSC“
- ANLAGE „Kutschfahrt (Hören/Sprechen)“
- ANLAGE „Waldklausen“
- ANLAGE „Freund-Feind-Verhältnisse“
- ANLAGE „Brief des Prinzen Condé“
- ANLAGE „Wechselschein“

Let's slay!