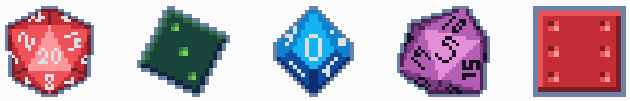
1648: Von Krieg und Frieden

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026





INHALT

1648: Von Krieg und Frieden 3
Vorbereitung 3
Abenteuerverlauf 6
NPCs 23
Zusatzmaterial 35

1648: VON KRIEG UND FRIEDEN



Hier kannst du das Abenteuer von Funk noch einmal nachschauen! Viel Spaß! :)

Teil 1

Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/

Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.

Szenen: Szenen geben Handlung und Orte vor, die die Spieler meist passiv miterleben.

Interaktionen: Interaktionen sind aktive Szenen, die eine Interaktion mit den Spielern erfordern.

Kursive Texte: Kursive Texte können wörtlich vorgetragen werden und beinhalten meist direkte Rede oder Beschreibungen.

Proben: Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

Module: Beinhalten Regeln, die zusätzlich zum Grundregelwerk in diesem Abenteuer verwendet werden.

Boxen: Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

Des Weiteren müssen die Spieler darauf achten, nicht zu viel Verdacht auf sich zu ziehen, nicht zu wenig zu essen und zu schlafen.

VORBEREITUNG

Um das Abenteuer starten zu können, brauchen die Spieler natürlich zunächst die Charakterbögen ihrer Charaktere. Eine Vorlage des Charakterbogens findest du hier. Als Spielleiter solltest du zudem die Karte von Münster griffbereit haben, um deinen Spielern die Orte zeigen zu können, zu denen sie gehen können. Du findest sie im Kapitel Zusatzmaterial.

Dass mindestens ein W100-Würfel sowie Papier und Stifte bereitliegen sollten, versteht sich wahrscheinlich von selbst. Es genügt, wenn du die Verdachts-, Kriegs- und Friedenspunkte im laufenden Abenteuer notierst. Für die Lebenspunkte sowie Hunger und Müdigkeit kann man diese Vorlage benutzen.

Außerdem solltest du das Setting und die verwendeten Module und Zusatzreglungen vorstellen, um Fragen im Verlauf des Abenteuers vorzubeugen. Ansonsten bleibt nur, genügend Getränke und Knabberkram auf den Tisch zu stellen, damit ihr das Abenteuer dafür nicht unterbrechen müsst.

Setting



Münster, Juli 1648: Seit nunmehr dreißig Jahren ist Europa zerrissen vom Krieg. Die Kriegsparteien? Die Überbleibsel der Protestantischen Union und ihrer Verbündeten auf der einen Seite. Auf der anderen Seite des Schlachtfeldes befindet sich das Kaiserreich, seine Verbündeten und Reste der Katholischen Gemeinde. Leidtragende sind aber vor allem die Menschen, die in Europa leben. Nie hatte man einen solchen Krieg gesehen. Die Ausmaße dieses Krieges übertreffen jeden bisherigen Krieg, den es in Deutschlang bisher gab. Familien werden vertrieben, oder ihnen geschieht Fällen Schlimmeres. Hungersnöte und Seuchen geben all jenen den Rest, die den Schwertern der plündernden Söldnerheere entkommen sind.

Dreißig lange Jahre voller Leid und Tod, die nun aber enden könnten. Denn in Münster sitzen die Vertreter der Kriegsparteien bereits seit einigen Monaten zusammen, um den Frieden zu verhandeln. Dieser soll Ruhe einkehren lassen und sowohl die territorialen als auch die religiösen Grenzen ein für allemal abstecken.

Keine leichte Aufgabe. Denn so groß die Zahl der beteiligten Personen ist, so groß ist auch die Vielfalt an Meinungen zu diesem historischen Unterfangen und seinen eventuellen Folgen. Kein Wunder also, dass nicht jeder sein Schicksal in die Hände der Unterhändler legen, sondern selbst Einfluss nehmen möchte.

Hier kannst du noch etwas mehr über die Geschichte des dreizig Jährigen Krieges erfahren.

🎬 *Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/*

Charakter und Gruppenbeschreibung

Die Spieler sind in diesem Abenteuer Teil einer Gruppe von politischen Einflussnehmern und/oder anderen Parteien des Konfliktes. Sie haben ein Geschäft daraus gemacht, die Entscheidungen größerer Männer und Frauen als sie es vermeintlich sind zum Interesse ihrer Auftraggeber zu beeinflussen.

Dabei reicht ihr Angebot von kleinen Hilfen bei der Meinungsbildung, über Erpressung bis hin zu Morden, wenn es keine andere Lösung mehr zu geben scheint.

Die Charaktere sollten eine sinnvolle Aufgabe innerhalb einer Organisation übernehmen können, die man sich wie einen Haufen von Leih-Spionen vorstellen kann. Man muss kein Dieb, Betrüger oder Killer sein, könnte es aber durchaus.

Man solltet in jedem Falle an Geld interessiert sein. Sehr sogar. Und Geld sollte in der Lage sein, eure Moral ein wenig aufzuweichen.

Zusätzlich solltet ihr mit einer Hintergrundgeschichte begründen, warum eure Charaktere Aufträge, wie den nun zu erwartenden annehmen und wie er oder sie dahin kam, wo er oder sie heute ist. Ob das nun gut oder schlecht sein mag, liegt im Auge des Betrachters.

Alter und Geschlecht sind egal, ebenso kann der soziale Stand durchaus variieren. Behaltet im Hinterkopf, dass in Europa seit dreißig Jahren Krieg herrscht und das Land darunter leidet. Der Brieftasche könnte dies aber möglicherweise sehr gut getan haben oder eben auch nicht.

Tipps

- Baut keine zu einseitigen Charaktere, da sie diverse Lösungswege angeboten bekommen.

- Versucht nicht, das Setting auszutricksen. Wenn ihr beispielsweise adlig sein möchtet, sollte der Spielleiter eine gute Erklärung hören wollen, was euer Charakter in niederen Kreisen macht.
- Behaltet die Vor- und Nachteile eurer sozialen Rolle in bestimmten Situationen im Blick. Auch arm zu sein, kann Vorteile haben – auch, wenn eurer Charakter nur spielt, arm zu sein.

Module und Zusatzreglungen

Verdacht

Im Laufe des Abenteuers werden die Spielercharaktere immer wieder mit Situationen konfrontiert, in denen sie Gefahr laufen, entdeckt zu werden oder anderweitig den Verdacht ihrer Umwelt auf sich zu ziehen. Geschieht dies, erhalten sie **Verdachtspunkte**.

Punkte



Kriegsmünze

Kriegspunkte

An gekennzeichneten Stellen des Abenteuers gibt es die Möglichkeit, dass die Spieler einen aggressiven Weg durch die Handlung wählen. Dabei erhalten sie Kriegspunkte. Wieviele Kriegspunkte die Spieler erhalten, steht an der jeweiligen Stelle im Abenteuer beschrieben. Im Zweifel entscheidet der Spielleiter. Die maximale Anzahl kennt keine Grenze.



Friedensmünze

Friedenspunkte

Ebenso verhält es sich mit den Friedenspunkten. An einigen Stellen können die Spieler statt Gewalt, Frieden in die Geschichte einbringen. Dabei erhalten sie Friedenspunkte. Wieviele für welche Aktion, steht an der jeweiligen Stelle im Abenteuer. Im Zweifel entscheidet der Spielleiter. Die maximale Anzahl kennt keine Grenze.

Nahrung

Um das Abenteuer möglichst realistisch zu gestalten, können die Charaktere müde werden und Hunger bekommen. Um bei Kräften zu bleiben und keinen Einschränkungen zu unterliegen, müssen Spielercharaktere essen und trinken.

Es ist Aufgabe des Spielleiters, zu überwachen, dass die Charaktere mindestens einmal pro im Abenteuer vergangenen Tag eine vollständige Mahlzeit zu sich nehmen.

Ersatzweise sind auch zwei kleinere Nahrungsaufnahmen über den Tag verteilt zulässig. Was als ausreichend betrachtet werden kann, liegt im Ermessen des Spielleiters, sollte sich aber an der Statur der Charaktere und den bis dato erlebten Anstrengungen der Helden orientieren.

Schaffen es die Spielercharaktere nicht oder unzureichend, zu essen und zu trinken, ist ihr Leistungsvermögen eingeschränkt. Konzentration und körperliche Kraft lassen nach, die Charaktere werden gereizt und weniger sympathisch wahrgenommen.

Zeit ohne Nahrung	Einschränkung	Schaden
Ein Tag	Die Fähigkeitswerte werden vorübergehend um 10% des Originalwertes gesenkt.	x
Zwei Tage	Die Fähigkeitswerte werden vorübergehend um 20% des Originalwertes gesenkt.	Der Spieler erhält 2W10 Schaden.
Drei Tage	Die Fähigkeitswerte werden vorübergehend um 30% des Originalwertes gesenkt.	Der Spieler erhält 3W10 Schaden.

Wichtig: Wird drei Tage lang nichts getrunken, erleidet der Spieler einen Ohnmachtsanfall und kann erst dann wieder am Abenteuer teilnehmen, wenn ihm Flüssigkeit zugeführt wird. Geschieht dies nicht am

dritten Tag, stirbt er.

Bettruhe

Gegen Mitternacht ist Nachtruhe. Die Charaktere werden müde, und auf den Straßen darf man sich eigentlich auch nicht blicken lassen. Die Spieler können sich entscheiden, ihre Figuren im Gasthaus Lefe schlafen oder aber heimlich durch die Straßen schleichen zu lassen. Zweiteres kann allerdings üble Folgen haben, da z.B. die Nachtwache sie sehen könnte und wissen möchte, was die Spieler zu dieser Zeit noch auf der Straße zu suchen haben.

Abenteuerverlauf

Einleitung

Tränen des Vaterlandes, Andreas Gryphius, 1636:

„Wir sind doch nunmehr ganz, ja mehr den ganz verheeret!

Der frechen Völker Schar, die rasende Posaun.

Das vom Blut fette Schwert, die donnernde Karthaun.

Hat aller Schweiß, und Fleiß, und Vorrat auf gezehret.

Die Türme stehn in Glut, die Kirch' ist umgekehret.

Das Rathaus liegt im Graus, die Starken sind zerhaun,

Die Jungfern sind geschänd't, und wo wir hin nur schaun,

Ist Feuer, Pest, und Tod, der Herz und Geist durchfähret.

Hier durch die Schanz und Stadt, rinnt allzeit frisches Blut.

Dreimal sind schon sechs Jahr, als unser Ströme Flut,

Von Leichen fast verstopft, sich langsam fort gedrungen,

Doch schweig ich noch von dem, was ärger als der Tod,

Was grimmer denn die Pest, und Glut und Hungersnot,

Dass nun der Seelen Schatz so vielen abgezwungen."

Die Geschichte von Krieg und Frieden

Münster, 23. Oktober 1648. Seit nunmehr dreißig Jahren ist Europa zerrissen vom Krieg. Die Kriegsparteien? Die Überbleibsel der Protestantischen Union und ihrer Verbündeten auf der einen Seite und auf der anderen das Kaiserreich, seine Verbündeten und Reste der Katholischen Liga. Leidtragende sind die Menschen in Europa. Nie hatte man einen solchen Krieg gesehen, was Ausmaß wie auch Grausamkeit betrifft. Familien werden vertrieben, oder ihnen geschieht Schlimmeres. Hungersnöte und Seuchen geben all jenen den Rest, die den Schwertern der plündernden Söldnerheere entkommen sind. Ganze Landstriche sind menschenleer.

Dreißig lange Jahre voller Leid und Tod, die nun aber enden könnten. Denn in Münster sitzen die Vertreter der Kriegsparteien bereits seit einigen Monaten zusammen, um den Frieden zu verhandeln. Dieser soll Ruhe einkehren lassen und sowohl die territorialen als auch die religiösen Grenzen ein für allemal abstecken.

Keine leichte Aufgabe. Denn so groß die Zahl der beteiligten Parteien ist, so groß ist auch die Vielfalt an Meinungen zu diesem historischen Unterfangen und seinen Folgen. Kein Wunder also, dass nicht jeder sein Schicksal in die Hände der Unterhändler legen, sondern selbst Einfluss nehmen möchte.

Aller Ende Anfang

Szene: *Ihr sitzt inmitten eines kleinen, aber recht gut gepflegten Gasthauses in Münster, dem Lefe. Es ist Mittagszeit, und es ist nur wenig los. In der Ecke des Raumes sitzt eine Person und legt sich selbst die Karten. Um euch herum sitzen ein paar hagere Männer und trinken oder essen. Es riecht nach warmen Äpfeln und altem Bier. Hier lacht kaum jemand, und auch sonst ist es eher still. Denn auch wenn nur wenige Straßen entfernt gerade der Frieden verhandelt wird, ist die Stadt noch immer gebeutelt vom Krieg und seinen Entbehrungen.*

Ihr seid unter seltsamen Vorzeichen hierher bestellt worden: Über Umwege und Mittelsmänner ist an euch ein Angebot herangetragen worden, das äußerst lukrativ sein soll und genau euren Talenten entspricht. Näheres sollt ihr heute und hier im Lefe erfahren. Doch noch hat sich niemand zu euch gesellt.

Interaktion: Ihr werdet aus euren Gedanken gerissen, als Wirt an euren Tisch tritt, um eure Bestellung aufzunehmen. Nachdem die Gruppe bestellt hat, geht der Wirt wieder, und sie haben einen kurzen Moment, um sich zu unterhalten. Der Wirt hat ihnen zudem ein Kartenspiel dagelassen.

> Schauen die Charaktere das Kartenspiel genauer an, entdecken sie auf einer der Karten ein Zeichen. Nun ist es an ihnen, die Verbindung zu sehen.

Der Auftrag

Interaktion: Schauen die Charaktere zum Mann mit den Karten, bemerken sie, dass dieser sie sehr eindeutig ansieht. Gehen sie zu ihm, will er eine Runde Karten mit ihnen spielen. Doch es fehlt eine Karte, meint er. Ob sie vielleicht die passende für ihn hätten? Sobald sie ihm die Karte gezeigt haben, weiht er sie in seinen Plan ein:

Sie sollen für einen Betrag von 1.000 Talern Adalbert Lühmann töten. Dieser spricht am nächsten Tage nachmittags vor der Verhandlungsrunde. Am Abend soll das Abkommen unterzeichnet werden. Es ist Caspar wichtig, dass vor der Unterzeichnung der Mord geschieht. Allerdings wird dies nicht ganz einfach. Adalbert verlässt das Gebäude um den Kapitelsaal , in dem die Verhandlungen stattfinden, vor der Vertragsunterschrift nicht mehr. Sie müssen ihn also dort erwischen. Um hinein zu gelangen, bieten sich ihnen laut Caspar drei Möglichkeiten an, die er auch sogleich aufzählt.

Die Gruppe darf nun entscheiden, welchen dieser Wege sie wählt. Diese Entscheidung ist allerdings nicht endgültig. Die Spieler können sich auch mehr Infos zu den Optionen holen. Wichtig: Scheitern sie bei den Optionen 1 und 2, müssen sich die Charaktere nach kurzer Rücksprache mit Caspar für Variante 3 entscheiden und haben viel weniger Zeit für die Vorbereitung!

Für welche Option entscheiden sich die Helden?

- Option 1: Erpressung
- Option 2: Abendunterhaltung
- Option 3: Gewaltsam eindringen

Option 1: Erpressung

Ein guter, alter Einbruch. Doch ganz so einfach dürfte der sich nicht gestalten, denn so ohne Weiteres kommt selbst eine Truppe Profis nicht in ein derart gut bewachtes Gebäude. Es müssen Informationen sowohl über das Objekt als auch die Wachschichten her, und erst dann kann ein konkreter Plan

ausgearbeitet werden. Zum Glück weiß Caspar aus sicherer Quelle, dass einer der wachhabenden Offiziere des Kongresses in einem nahegelegenen „Etablissement“ verkehrt, dem Winkel . Dort soll man neben Getränken auch ganz gut „Bekanntschaften“ erwerben können. Natürlich illegal, versteht sich.

Option 2: Abendunterhaltung

Am morgigen Tage werden Spielleute zum Kongress geladen, um die Unterzeichnung gebührend zu feiern. Eine ideale Gelegenheit, um sich unbemerkt in das Gebäude zu schleichen und dort den Auftrag auszuführen. Aber dafür muss man eben das Vertrauen oder die Hörigkeit der Spielleute gewinnen. Vorsicht ist geboten. Einfach offen mit dem Plan herauszuplatzen, könnte üble Folgen haben! Die besagten Spielleute sind jedenfalls gerade bei einen Markt auf dem Festplatz der Stadt. Dort sollte die Gruppe sich also umsehen und schauen, mit wem zu sprechen ist.

Option 3: Gewaltsam eindringen

Am Ende ist für so vieles die gute, alte, rohe Gewalt die Lösung. Nicht gerade stilvoll, aber effektiv, darf man sagen. Nur braucht es erst einmal zwei wesentliche Dinge, um diese Option auch realistisch umsetzen zu können: Viele Waffen auf der Seite der Gruppe und weniger Waffen im Besitz der Gegner. Beides lässt sich quasi in einem Rutsch lösen. Denn wenn die Charaktere Waffen aus der städtischen Waffenkammer stehlen, haben die Wachen weniger, während die Gruppe mehr hat.

Klingt recht simpel und ist es im Grunde auch. Aber irgendwie müssen die Charaktere in die Waffenkammer kommen und das, ohne zu viel Aufsehen zu erregen. Denn sonst sind alle Wachen der Stadt in Alarmbereitschaft. Zum Glück kennt Caspar jemanden, der helfen kann: einen Uniformschneider namens Ferdinand Hennin. Dieser lebt im westlichen Teil der Stadt und sollte die Truppe ohne Weiteres mit passenden Uniformen versorgen können, damit diese sich Zutritt zum Arsenal verschaffen kann.

Caspar verlässt die Gruppe nicht, ohne sie daran zu erinnern, dass dies ein geheimer Auftrag ist. Die Charaktere dürfen nicht jedem blindlings vertrauen und müssen äußerst diskret vorgehen!

Auf dem Weg

Egal für welchen der Pfade sie sich entscheiden, auf dem Weg zu ihrem Ziel kommt es zu einer Begegnung. Du als Spielleiter wählst oder würfelst eine Option aus.

Wirf 1d100: Wem begegnet die Gruppe?

- Option 1: Die Stadtwache (Bei 1-33)
- Option 2: Eine Dame in Nöten (Bei 34-66)
- Option 3: Der Bote (Bei 67-99)
- Bei 100: Reroll

Option 1: Die Stadtwache

Szene: Als sie so durch die Straßen Münsters wandern, kommt ihnen in einer sonst verlassenen Seitenstraße ein Trupp Wachsoldaten. Da ansonsten recht wenig Menschen hier unterwegs sind, fallen die Charaktere den Männern gleich ins Auge.

Interaktion: Die Wachen sind zu viert. Sie sprechen die Spielercharaktere an und fragen, wer sie sind, wohin sie wollen, woher sie kommen, wo sie morgen sein werden, usw.

All diese Fragen sind mit Proben verbunden und lösen Folgefragen aus. Sollte ein Charakter beispielsweise behaupten, er sei Schneider, wird die Wache wissen wollen, wie ein Kreuzstich funktioniert. Sollte kein entsprechendes Talent erfolgreich gewürfelt werden, scheitert die Probe, und die Wache glaubt ihnen nicht Sie müssen kämpfen, die Wache schmieren oder fliehen.

Kommt es zum Kampf, erhalten die Charaktere **vier Verdachts- und einen Kriegspunkt**. Schaffen die Spieler ihre Proben und vermeiden einen Kampf, erhalten die Charaktere einen **Verdachts- und einen Friedenspunkt**. Sie dürfen weiter ihrer Wege gehen, ohne behelligt zu werden. Außerdem wissen sie nun genau, wie eine Wachuniform aussieht und haben gesehen, dass diese eine wenig geändert wurde. Sollte der Schneider sie täuschen wollen, fällt ihnen dies nun auf.

Drei Wachen:

Leben:	80	**Initiative:**	1d10+14	**Parade:**	14

Waffe	**Wert**	**Schaden**
!??!	!??!	!??!
!??!	!??!	!??!
Kampfverhalten: !??!		

Option 2: Eine Dame in Nöten

Szene: *Als ihr die Straßen entlanggeht, hört ihr aus einer Seitengasse Hilfeschreie einer Frau. Es ist allerdings nicht möglich, direkt in die Gasse zu sehen, da diese hinter einigen Ecken und in der Dunkelheit verborgen ist.*

Interaktion: Gehen die Gruppe in die Gasse, findet sie dort eine Frau vor, die gerade von einem schmächtigen Mann überfallen wird. Der Mann hat ein Messer und wird sich wehren, wenn er bedrängt wird. Er kann allerdings auch eingeschüchtert oder belogen werden.

Mann in der Gasse (Jacob):

Leben:	65	**Initiative:**	1d10+15	**Parade:**	15

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Messer	40	!??!
Kampfverhalten: Ab einem Leben von !??! wird er fliehen, er kann aber auch eingeschüchtert und belogen werden. Er hat einen Menschenkenntnis-Wert von 17		

Helfen sie der Frau und schlagen Jacob in die Flucht, erzählt die Gerettete ihnen, dass sie im Winkel als Schankmaid arbeitet.

Es eröffnet sich hier für die Spieler die Möglichkeit, die Örtlichkeit mit Ottilias Hilfe ungesehen durch einen Hintereingang zu betreten. Außerdem erhalten sie für eine gewaltfreie Lösung **einen Friedenspunkt**. Ignorieren sie die Hilferufe, erhalten sie **zwei Kriegspunkte**. Töten sie Jacob, erhalten sie **einen Kriegspunkt**.

Option 3: Der Bote

Szene: *Als ihr die Straßen in Richtung eures Zieles entlangschlendert, kommt plötzlich ein junger Bursche auf euch zugerannt. Er trägt unauffällige Kleidung, aber eine bunte Kapuze. Er stürzt unmittelbar vor euch zu Boden und blickt euch panisch an. Da bemerkt ihr, dass ihn zwei Männer verfolgen. Er fleht euch an, ihm zu helfen. Er werde verfolgt, und die Ganoven wollen ihm das Geld abnehmen, welches er zu seinem Meister bringen soll.*

Probe auf Menschenkenntnis: Der Junge lügt. Er hat das Geld gestohlen und will damit zum Festplatz.

Er ist Teil einer Diebesbande, die sich dort trifft. Helfen sie ihm, haben sie später beim Festplatz einen Vorteil, wenn sie mit den Taschendieben zu tun haben.
Ergreifen sie ihn hier, so treffen sie ihn nachher auf dem Festplatz wieder, wo er ihnen das Leben schwer macht. Allerdings erhalten die Spieler für das Aufdecken seiner Lüge **einen Friedenspunkt**.

Kommt es zum Kampf (mit dem Boten und/oder den Verfolgern), wird **ein Kriegspunkt** vermerkt.

Zwei Verfolger:

Leben:	70	**Initiative:**	1d10+13	**Parade:**	13

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Faustkampf	50	!??!
Fußtritt	40	!??!
Kampfverhalten: !??!		

Der Festplatz

Szene: Trotz der schlechten Lage – oder gerade wegen ihr – kampiert seit einigen Wochen in der Stadt eine Truppe von Budenbesitzern und Künstlern, die sich mit allem, was Freude bereitet und die Sorgen vertreibt, auf dem Festplatz ein paar Taler verdienen möchten. Der Platz ist recht groß, und wegen der laufenden Verhandlungen sind genug Leute in der Stadt, die es sich noch immer erlauben können, ein wenig Geld zu ihrer eigenen Unterhaltung springen zu lassen. Es gibt Essen, Spiele und natürlich zu trinken.

Die Charaktere müssen nun den Kontakt zu den Betreibern suchen. Am einfachsten gelingt das, indem sie an einer der Buden spielen.

Sie können nach einer Bude suchen oder eine der folgenden wählen:

- Dosenwerfen
- Korken angeln
- Hau den Lukas
- Lose ziehen
- Show-Boxen

Jedes Spiel ist mit einer passenden Probe verknüpft. Erst wenn sie erfolgreich sind, haben sie genug Aufmerksamkeit auf sich gezogen, um zu Franz gebracht zu werden.

Interaktion: Interaktion:

Zum Glück fallen ihm dafür gleich mehrere schöne Dinge ein:

- Option 1: Die Taschendiebe
- Option 2: Das Gulasch

Option 1: Die Taschendiebe

Szene: *Auf dem ganzen Festplatz wimmelt es nur so von Taschendieben. Allerdings gehören nicht alle zur Truppe von Franz. Die Konkurrenz ist flink und schwer zu erwischen. Also gibt's nur eins: Aushungern. Den Leuten die Taschen so leer machen, dass es für die anderen nichts mehr zu holen gibt. Zumindest hält Franz das für einen guten Plan.*

Unsere Truppe soll also losziehen und ihm drei Geldbörsen besorgen. So etwas haben nur die bessergestellten Leute, also sollten sie sich auf auf diese fokussieren.

Dafür stehen die folgenden Personen zur Verfügung:

- Irmgard Strauß
- Justus Keilerswehr
- Valentin Holzapfel
- Osanna Kauf
- Ferdinand Fainmann

Ihre Entscheidungen bei Auf dem Weg – Option 3: Der Bote beeinflusst den Ausgang:

- Wurde der Bote angetroffen und unterstützt, so zeigt er sich dankbar und hilfsbreit.
- Wurde er jedoch den Männern übergeben, wird er versuchen, die Diebstahlversuche zu verhindern.

Entscheiden sich die Charaktere, eine Person nicht zu bestehlen und eigenes Geld zu verwenden, erhalten sie **einen Friedenspunkt**.

Haben die Spielercharaktere ausreichend Beute ergattert, können sie erfolgreich zu Franz zurückkehren.

Option 2: Das Gulasch

Szene: *Schon seit einer ganzen Weile haben Franz und seine Leute immer mehr Schwierigkeiten, an die nötigen Zutaten für ihr berühmtes Gulasch zu kommen. Doch wie das nun mal so ist in Kriegstagen, haben die Wenigsten genug zu Essen. Das treibt zwar den Preis für das Gulasch in die Höhe, aber wenn nichts da ist, kann man auch nichts verkaufen.*

Franz verlangt also von der Gruppe, dass sie sich an den Vorräten des benachbarten Hofes vergehen. Dort wohne ein alter Mann, der mehr als einmal im Krieg dafür gesorgt habe, dass er verdiene, dass sie ihn bestehlen. Franz weist ihnen den Weg und schickt sie fort.

Der Hof

Ihr kommt an besagtem Hof an und merkt, dass hier tatsächlich ein recht ansehnlicher Haufen Nahrung aufbewahrt wird. Im Stall steht ein Schwein, und im Speicher daneben liegen ein Sack Korn und ein halber Korb Zwiebeln. Nicht viel, aber in solchen Zeiten doch eine ganze Existenz. Es scheint, als bewache niemand die Sachen. Doch als ihr gerade gehen wollt, brüllt eine alte Frau: „HALT! DAS KORN IST FÜR DEN KAISER!“

Interaktion: Gundel Ermes will ihnen das Korn nicht geben. Die anderen Sachen sollen sie haben. Sie müsse ohnehin bald sterben. Doch das Korn brauche das Heer. Die verdammten Schweden hätten sie drei Söhne und ihren Mann gekostet, und noch immer geben sie keine Ruhe. Dann erzählt sie von der Magdeburger Hochzeit.

Nehmen sie alles, wird am Ende bei der Verhandlungen über ihr Schicksal die Besitzerin der Vorräte auftauchen und sie anklagen, zu den Protestanten zu gehören. Außerdem erhalten die Spieler **zwei Kriegspunkte**.
Nehmen sie nur das Korn nicht, so werden sie nicht angeklagt und erhalten einen **Kriegspunkt**.
Lassen sie ihr etwas zu essen, erhalten die Spielern zwei **Friedenspunkte**.

Mit den Zutaten können sie zu Franz zurückkehren.

Nach Erledigung wenigstens einer dieser Aufgaben, lässt sich Franz endlich überzeugen, sie mit in den Kapitelsaal zu nehmen. Leider wurden nur 7 Personen für den morgigen Tag bestellt. So ist es im Amtshaus am Domplatz vermerkt. Zudem benötigen sie einen Passierschein, wenn die Wachen sie ungehindert passieren lassen sollen. Diesen können sie sich ebenfalls beim Amtshaus besorgen. In der Nacht könne man sich ungesehen rein schleichen, am Tage müssen die Charaktere die Angestellten überreden, ihnen zu helfen.

Im Winkel

Szene: *Unsere Gruppe steht vor einem etwas in die Jahre gekommenen Gebäude, das durch eine breite Eingangstür im Erdgeschoss betreten werden kann. Der Winkel ist, auch wenn der Name es nicht unmittelbar verrät, eine recht ansehnliche Kneipe. Hier trifft sich die bessere Gesellschaft und Bürgerschicht. Allerdings eher klammheimlich. Denn auch, wenn noch nicht jeder es weiß, so spricht sich doch herum, dass man im Winkel nicht nur Getränke, sondern auch andere Vergnüglichkeiten erwerben kann – so verboten dies auch sein mag.*

Die Kneipe

Szene: *Im Inneren wird Musik gespielt, und die Menschen feiern ausgelassen. Der Laden ist gut gefüllt. An vielen Tischen sitzen Männer und Frauen und feiern. Ein Vorhang auf der linken Seite des Raumes bedeckt den Zugang zu weiteren Räumen. Aber eine breite Gestalt versperrt den Weg!*

Wenn die Spieler keine eigenen Ideen haben, wie sie an dem Türsteher vorbeigelangen können, gibt es nachfolgend zwei Möglichkeiten:

- Option 1: Das Wettzechen
- Option 2: Der Streit

Option 1: Das Wettzechen

Interaktion: Wie sie von einigen Besuchern der Kneipe hören, ist der Mann an der Tür quasi eine Art Legende in Sachen Trinkgelage. Man nennt ihn auch „der Schwamm von Münster“. Sie sollten sich also auf etwas gefasst machen.

Fordern sie Gustaf heraus, lehnt dieser zunächst ab. Erst wenn sie ihn gehörig provozieren, tritt er gegen sie an. Er schickt einen der Spielercharaktere das Bier, für jeden von ihnen ein kleines Fass, aus der Küche holen.

Zwischensequenz Küche

Interaktion: In der Küche trifft der Spielercharakter Ottilia. Sie erzählt die Geschichte der Magdeburger Hochzeit, sofern die Gruppe diese noch nicht kennt. Anschließend zeigt sie ihnen die Fässer und fragt sie, wofür sie denn nach hinten müssen?

Erzählen sie die Wahrheit, erhalten sie **einen Verdachtspunkt**, aber Ottilia zeigt ihnen ein Fass mit Apfelsaft.

Wenn die Charaktere sie belügen, zeigt sie ihnen nur die Fässer. Scheitert das Belügen, erhalten sie **zwei Verdachtspunkte**.

Darüber hinaus eröffnet sich hier die Option, direkt in den hinteren Bereich der Kneipe zu gelangen.

Gelangen die Spieler nicht direkt in den hinteren Bereich, startet anschließend das Zechen.

Interaktion: Dazu wird auf „Zechen" oder ein vergleichbares Talent gewürfelt.

Gustav hat einen Wert von 85. Nach jeder Runde wird der Wurf um 5 erschwert (also Runde 1: erschwert um 5, Runde 2: erschwert um 5 + 5 = 10, Runde 3: erschwert um 5 + 5 + 5 = 15). Die Spielercharaktere treten nacheinander gegen ihn an.

Wessen Wurf zweimal misslingt, gilt als unter den Tisch getrunken. Werden alle Mitglieder der Gruppe besiegt, gilt der Plot als gescheitert und sie wachen – nach einer Pause – im Lefe auf. Sind sie erfolgreich, dürfen sie nach hinten gehen.

Gustav:

Leben:	90	**Initiative:**	15+1d10	**Parade:**	15

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Faustkampf	90	!??!
Kampfverhalten: !??!		

Für alle beim Trinken oder im Kampf besiegten Charaktere werden Proben bis zum nächsten Schlafen um 15 erschwert. Falls sie sich aber für den gewaltfreien Weg entschieden haben, erhalten die Spieler **einen Friedenspunkt**.

Hat ein Spieler das Apfelsaftfass ergattert, gewinnt er automatisch gegen Gustaf.

Option 2: Der Streit

Interaktion: *Wenn ihr euch umseht, entdeckt ihr im ganzen Raum in der Tat nur eine Person, die aussieht, als wäre sie hier für die Sicherheit zuständig. Das ist der Mann an der Tür zum hinteren Teil. Eine kleine Keilerei hier drinnen dürfte ihn gehörig beschäftigen und von seinem Job an der Tür ablenken. Doch wie anfangen, ohne selbst involviert zu sein?*

Niemand will so recht auf die Provokationen der Gruppe anspringen. Da fällt den Charakteren an der Wand eine Reihe Holztafeln mit Buchstaben darauf ins Auge. Der Satz formt bisher: „Stark seied und trinket!". Wenn sie einen Streit anzetteln wollen, könnte dies eventuell dabei helfen!

Potenzielle Lösung: Die Buchstaben auf den Holztafeln lassen sich zu „Der Kaiser stinkt!" kombinieren. Finden sie die Lösung und kombinieren die Tafeln neu, entbrennt ein Streit, und sie können ungesehen in den hinteren Teil und die Küche vordringen, in der Ottilia ihnen von der Magdeburger Hochzeit erzählt. Allerdings erhalten die Spieler für die gewaltsame Lösung dieses Problems **einen Kriegspunkt**.

Küche

Interaktion: Haben sie es in die Küche geschafft, erzählt Ottilia ihnen mehr über ihre Vergangenheit. Eins hat sie nämlich in besseren Verhältnissen gelebt und verdankt es nur dem Krieg, dass sie hier ist … Sie erzählt von der Magdeburger Hochzeit, sofern dies noch nicht geschehen ist. Ottilia weiß leider nichts über einen Wachmann, der zu Gast ist, allerdings weist sie der Gruppe den Weg zu Frau Kruse, die hier alles am Laufen hält. Wenn jemand etwas über einen Wachoffizier wisse, der hier Gast ist, dann sie.

Haben sie zuvor Ottilia in der Seitengasse gerettet, so lässt sie die Gruppe ohne Weiteres und ohne Umweg über den Türsteher in die Küche. Vielleicht wissen sie die Schankmaid sogar zu überzeugen, sie direkt bis nach hinten durchzulassen.

Büro

Szene: Die Gruppe bahnt sich den Weg durch die eher spärlich beleuchteten Gänge. Die „Türen“ bestehen aus Vorhängen und lassen erahnen, was dahinter vor sich geht. Sie sind durchnummeriert, wobei die ungeraden Zahlen auf der einen und die geraden auf der gegenüberliegenden Seite sind. Am Ende des Ganges befindet sich ein Büro.

Interaktion: Fragen die Charaktere Frau Kruse nach dem Hauptmann, haben sie die Option, ihr zu erzählen, was vor sich geht, oder aber sie zu lügen. Irgendwas müssen sie allerdings erzählen, da Frau Kruse sichtlich Angst vor Problemen mit einer der Kriegsparteien hat.

Gelingt es ihnen, sie zu überzeugen, verrät sie, dass in Zimmer 9 jemand ist, der eine Waffe trägt. Ein schöner Säbel, um genau zu sein.

Lügen sie und scheitern, erhalten sie **einen Verdachtspunkt**.
Sagen sie die Wahrheit, erhalten sie automatisch **zwei Verdachtspunkte**, aber erhalten die gewünschte Antwort.
Frau Kruse ist besonders empfänglich für Bestechungsversuche oder einen Appell an ihr Gewissen, Flirtversuche jedoch erschweren den Vorgang.

Zimmer 9 (6)

Interaktion: Untersuchen sie die Zimmernummer vor Betreten genauer, stellen sie fest, dass die 6 gedreht wurde. Haben die Spieler durchschaut, welches das richtige Zimmer 9 ist, nehmen sie dem Wachmann die Möglichkeit, zu fliehen. Sie finden ihn in flagranti mit seiner Herzensdame, was ihn augenblicklich kooperieren lässt. Zudem verschonen sie das Leben des alten Veteranen.

Dies sorgt für einen weiteren **Friedenspunkt**

Szene: Das Zimmer 9 (6) ist offen. Klopfen die Charaktere, hören sie keine Antwort. Nach einiger Zeit wird die Tür jedoch geöffnet: Ein älterer Mann im Nachthemd steht vor ihnen und scheint wenig begeistert von der Störung. Bedrängen sie ihn, greift er sie mit einem Dolch an. Er ist allerdings sehr gebrechlich.

Älterer Mann im Nachthemd:

Leben:	20	**Initiative:**	5+1d10	**Parade:**	5

Waffe	**Wert**	**Schaden**

Dolch	50	!??!
Kampfverhalten: Er bricht ab 10 Leben zusammen		

Wenn sie den Mann niedergeschlagen haben, stellen sie fest, dass er Veteran war. Unter seinen Sachen finden sich Abzeichen und andere Kriegsandenken. Sie können ausmachen, dass er scheinbar für beide Seiten gekämpft hat.

Allerdings finden sie keinen Hinweis auf einen Wachmann. Töten sie den Veteranen, wird das im Prozess gegen sie verwendet und sie erhalten **zwei Kriegspunkte**.

Interaktion: Während die Charaktere sich noch umsehen, geht gegenüber eine Tür auf. Darin stehen ein Mann und eine junge Frau. Der Mann sieht die Gruppe schockiert an, rennt dann zurück in den Raum und macht einen Satz aus dem Fenster. „Wohin so eilig, Herr Hauptmann?“, sagt das Mädchen noch. Der Wachmann flieht durch Münsters Hintergassen. Nimmt die Gruppe die Verfolgung auf, wirft er seinen Verfolgern allerhand Dinge in den Weg.

Die Verfolgung geht so lange, bis jeder in der Gruppe einen Versuch gemacht, hat sie zu beenden. Scheitern alle, entkommt der Hauptmann, und sie erhalten sofort **fünf Verdacht**.

Interaktion: Dietrich Witte gibt gegen Drohungen oder Folter sofort Preis, dass er am morgigen Tage Wache am Nordeingang des Kapitelsaals schieben wird. Der Gruppe wird klar, dass sie so ins Gebäude kommen könnte. Allerdings brauchen die Charaktere noch einen Passierschein, denn er könne ein Auge zudrücken, aber seine Männer habe er nicht im Griff. Den Passierschein gibt es nur im Amtshaus am Domplatz. Sie können ihn entweder stehlen oder müssen raffiniert vorgehen!

Je nachdem ob sie zum Bekommen der Informationen Gewalt verwenden, so bekommen sie **einen Friedenspunkt oder einen Kriegspunkt**

Beim Uniformschneider

Szene: *Ihr kommt nach einem Fußmarsch durch die trostlosen Straßen vorm Haus des Uniformschneiders an. „Hennin“ steht in großen Lettern über der Tür, daneben prangt eine goldene Nadel mit Garn. Es brennt noch Licht im Inneren, die Eingangstür ist nur angelehnt. Im Inneren finden sie einen unordentlichen Raum voller Stoffe, Nähutensilien und Kuriositäten vor. Meterhoch stapeln sich die Bündel, und überall hängen Bügel mit Uniformen. Es riecht nach Lauge und Schweiß. Mitten in diesem Haufen sitzt der Uniformschneider Ferdinand Hennin.*

Interaktion: Einfach so irgendwem Uniformen zu geben, das sieht Ferdinand nicht ein. Da kann er seinen Job und im schlimmsten Falle seinen Kopf verlieren. Die Spielercharaktere müssen schon etwas Besseres auftischen. Er braucht eine offizielle Anordnung, um ihnen Uniformen zu schneidern. Die Anordnung können sie nur im Amtshaus am Domplatz bekommen. Können sie die Anordnung vorzeigen, händigt Hennin ihnen sofort die Uniformen aus, und sie können zur Waffenkammer.

In jedem Falle erhalten die Spieler hier **einen Verdachtspunkt**. Bedrohen sie Hennin, sind es sogar **drei Verdachtspunkte und ein Kriegspunkte**.
Sagen sie die Wahrheit, erhalten sie **drei Verdachtspunkte und einen Friedenspunkt**.
Stiehlt die Gruppe die Uniformen, erhalten alle Spielercharaktere sofort **zehn Verdachtspunkte**.

Wenn die Spieler zu diesem Zeitpunkt bereits zu viel Verdacht angesammelt haben, versucht der Schneider ihnen falsche Uniformen unterzujubeln, was sie nur erkennen können, wenn sie bei "Auf dem Weg" mit der Stadtwache interagiert haben.
Sind sie an einem anderen Plot gescheitert, gibt es nur noch die Möglichkeit, die Uniformen zu stehlen und danach direkt zur Waffenkammer zu gehen!

In der Waffenkammer

Szene: Die Waffenkammer ist ein tiefes steinernes Gebäude ohne Fenster, es hat größere Ähnlichkeit mit einem Keller. Am Eingang stehen zwei Wachen, die sich angeregt unterhalten.

Interaktion: Mit ein wenig Fingerspitzengefühl und einer guten Lüge sind die Wachen leicht zu überwinden. Sie können sogar dazu bewegt werden, ihren Posten zu verlassen. Das ist jedoch nicht allzu einfach.

Um direkt in die Waffenkammer gelassen zu werden, sollten die Charaktere passende Uniformen angezogen haben. Ist ihr **Verdachtswert höher als zehn**, lässt man sie nur noch durch, wenn sie sich einen Passierschein ausgestellt oder den Säbel eines Söldners bei sich haben.

Szene: Im Inneren gibt es verschiedene Räume, in denen Waffen gelagert werden. Es finden sich Schwerter, Säbel, Hellebarden, Piken und vieles mehr. Auch eine Pulverkammer ist vorhanden, allerdings ist sie verschlossen. Dort befinden sich Schußwaffen sowie Schmuckwaffen, besonders hübsche Gewehre und Hellebarden, die bei der Bewachung des Kongresses eingesetzt werden. Es stehen Handkarren herum, mit denen man Dinge transportieren kann. Auf dem Flur patrouilliert eine Wache.

Wenn sich die Spieler entscheiden, die Waffen oder die komplette Waffenkammer zu zerstören, erhalten sie direkt **vier Verdacht und einen Kriegspunkt**.
Subtileres Vorgehen ist angeraten, denn es bringt **einen Friedenpunkt**, die Waffenkammer nicht niederzubrennen.
Nach Ende dieses Plots verschlägt es die Charaktere direkt zum Eingang des Kapitelsaals.

Auf dem Weg zum Amtshaus am Domplatz

Szene: *Auf dem Weg zum Amtshaus kommt ihr am Domplatz vorbei. Dort steht ein Mann auf einer Art kleinem Podest am Rande des Platzes und spricht zu Menschen, die stehengeblieben sind, um ihm zu lauschen. Als einer in der Menge ruft „Doch, er kommt endlich, der Frieden!“, setzt Gottfried an, seine Geschichte von der Schlacht bei Zusmarshausen zu erzählen.*

Gottfried:

„Frieden. Frieden. Den wollten wir vor knapp drei Monaten auch schon feiern. Wir sammelten uns mit schwedischen und französischen Truppen bei Zusmarshausen. Aber die feinen Herren da oben, die wollen keinen Frieden. Die wollen den Sieg.

Die Kaiserlichen Truppen standen am anderen Ufer der Donau und waren zahlenmäßig unterlegen. Trotzdem schickte man uns in den Kampf. Ein Gemetzel sollte es geben. So vernichtend, dass es danach nichts mehr zu verhandeln gegeben hätte hier in Münster, außer der Kapitulation. Wir stürmten auf die Brücke bei Günzburg und richteten ein Blutbad an, bis die Gegner die Brücke zerstörten, um ihrem sicheren Untergang zu entgehen. Da war nichts Heldenhaftes oder Menschliches übrig. Wir kämpften nicht für die Sache oder den Glauben, wir kämpften nur für die Gier weniger, die dafür das Leid vieler gern in Kauf nahmen!“

Wenn Gottfried fertig ist, beginnt er zu husten und setzt sich, woraufhin einige ihm Geld zuwerfen und die Menge sich auflöst. Doch die Ruhe währt nur kurz. Bald entsteht ein handfester Tumult.

Der Spielleiter kann hier eine Option für das Folgende auswählen oder auswürfeln.

Wirf 1d100: Was passiert nun?

- Option 1: Die Zuhörer (bei 1-50)
- Option 2: Die Domwache (bei 51-100)

Option 1: Die Zuhörer

Szene: Bisher haben die Leute ihm noch gelauscht. Nun erheben einige die Stimme gegen ihn und rufen „Kriegstreiber!“, „Kaiserverräter!“ und „gottloser Schuft!“. Sie beginnen, ihn mit Steinen und Unrat zu bewerfen. Nicht alle machen mit, einige drehen sich beschämt weg oder gehen.

Greift die Gruppe ein, erhalten die Charaktere **zwei Verdachtspunkte und einen Friedenspunkt**. Außerdem wird sich der Mann mehrmals bei ihnen bedanken und ihnen dann seinen Säbel eines Söldners aushändigen. Greifen sie nicht ein, wird Gottfried vor ihren Augen von der Meute zu Boden gerungen, bis Wachen eingreifen und das Handgemenge beenden. Am Ende liegt der Mann regungslos auf dem Boden, und die Spieler erhalten **einen Kriegspunkt**.

Option 2: Die Domwache

Szene: *Nachdem der Mann seine Rede beendet hat, bricht ein kleiner Tumult aus. Die Menschen, die eben noch friedlich gelauschtt haben, geraten jetzt in Streitereien. Sie werfen sich allerhand Beleidigungen an den Kopf. „Kaiserfeind!“, „Ketzer“ und „Feigling!“ beschimpfen sich die Menschen gegenseitig, und schnell werden aus Worten Fäuste. In diesem Moment greift die Wache ein und schlägt mit aller Härte zu.*

Alle anwesenden Bürger werden verhaftet, darunter auch die Spielercharaktere, so sie nicht rechtzeitig das Weite gesucht haben.

Die Gruppe kann den Kampf gegen mindesten 12 Wachen nicht gewinnen, wird verhaftet und im nahegelegenen Amtshaus eingesperrt, wo sie Ottilia kennenlernen, wenn das bis jetzt nicht geschehen ist. Von ihr hören sie die Geschichte der Magdeburger Hochzeit. Eine Wache wird abgestellt, um die Gruppe zu bewachen.

Sie müssen nun den Amtshaus-Plotabschnitt „In der Nacht“ bewältigen, um sich zu befreien.

Fliehen die Charaktere jedoch auf dem Domplatz erfolgreich vor den Wachen, werden sie nicht verhaftet. Sie erhalten **zwei Verdacht**, können aber uneingeschränkt weiterspielen.

Im Amtshaus

Szene: *Das Amtshaus am Domplatz ist ein gepflegtes, schönes Gebäude. Der Eingang zeigt in Richtung Dom und ist mit üppigen Ornamenten verziert. Ein Zaun grenzt das Backsteingebäude von der Straße ab, das Tor steht allerdings offen, und ihr könnt eintreten.*

Am Tage

Interaktion: Die Charaktere kommen in einen großen Raum, in dessen Mitte ein Schreibtisch steht. Ein junger Mann sitzt daran und schaut sie neugierig an. Johann hat leider gerade überhaupt keine Zeit für die Gruppe. Er hat mit einem weitaus größeren Problem zu tun. Die Berichte der Stadtwache sind mehr als

kryptisch, und er kommt nicht drauf, wer hier nun gepfuscht hat. Jeder Söldner trägt nur eine Waffe bei sich, ist allein in seiner Farbe gekleidet und kämpft nur an einem Ort.

Welche Waffe führt Hans der Söldner in weißer Kleidung? (Lösung : Gewehr)

- Der Graue Söldner kämpft im Wald.
- Der Mann am Ufer kämpfte nicht mit einem Säbel und nicht mit dem Gewehr.
- Der Söldner mit dem Säbel trägt weder graue noch rote Rüstung.
- Frank kämpfte tapfer mit dem Schwert.
- Einer der Söldner trägt eine Pike.
- Im Hafen war ein Söldner in schwarzer Tracht auf Patrouille.
- Matthias kämpfte mit dem Säbel.
- Im Wald wurde nicht mit dem Gewehr gekämpft.
- Der rote Söldner kämpfte nicht auf dem Dorfplatz.

Lösen die Spieler das Rätsel richtig, kann sich der Verwalter um das Anliegen kümmern und zeigt sich hilfsbereit. Allerdings müssen die Charaktere ihn nach wie vor davon überzeugen, dass es nötig ist, den Passierschein auszustellen. Lösen die Spieler das Rätsel nicht oder falsch, bleibt Johann Beck beschäftigt und bittet die Charaktere, zu gehen. Das amtliche Briefpapier samt Stempel befindet sich offen auf dem Tisch.

Die Spieler können also ebenfalls versuchen, den Verwalter abzulenken, um an die notwendigen Unterlagen zu gelangen. Ein Charakter, der die **Fähigkeit „Schreiben“ besitzt, könnte selbst einen Passierschein samt Stempel oder ein anderes amtliches Schreiben anfertigen.**

Gelingt ihnen dies gewaltfrei, erhalten die Charaktere **einen Friedenspunkt**. Stehlen sie das Dokument, erhalten sie **einen Verdachtspunkt**. Wenden sie darüber hinaus Gewalt an, werden **fünf Verdachtspunkte und ein Kriegspunkt** gutgeschrieben.

In der Nacht

Szene: Die Grupe erreicht das Amtshaus Das Tor ist verschlossen, aber leicht zu überwinden. Vor dem Gebäude befinden sich keine Wachen. An der Rückseite befindet sich ein Kellerfenster, durch das die Gruppe eindringen kann. Dadurch gelangen die Charaktere in den Keller des Gebäudes, wo neben einer kleinen Zelle allerhand Unrat gelagert wird. Eine Treppe führt nach oben. An ihrem Ende befindet sich eine geschlossene Tür. Auf der anderen Seite dieser Tür sitzt eine Wache mit dem Rücken zur besagten Türe, ist aber sehr aufmerksam.

Sind die Charaktere nicht umsichtig und erkennen dies (z.B. indem sie durch das Schlüsselloch schauen oder die Tür vorsichtig öffnen), bemerkt die Wache sie und versucht, durch die Vordertür zu fliehen, um Alarm zu schlagen. Gelingt ihr dies, eilen zwei weitere Wachen herbei, und es kommt zum Kampf.

Die Gruppe erhält **einen Kriegspunkt**. Lösen die Spieler die Situation ohne Tote oder Verletzte, erhalten sie **einen Friedenspunkt**.

Drei Wachen:

Leben:	80	**Initiative:**	1d10+14	**Parade:**	14

Waffe	**Wert**	**Schaden**

!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")	!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")	!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")
!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")	!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")	!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")
Kampfverhalten: !??!(Siehe oben, "Drei Wachen")		

Besiegen sie die Wachen, ist der Weg frei. Die Gruppe kann sich Papier und Stempel vom Tisch nehmen und das nötige Schriftstück erstellen bzw. ändern.

Am Kapitelsaal



Dom von Münster

Die Gruppe hat ihren Weg nach bestem Wissen und Gewissen abgeschlossen und ist bereit für das Finale. Die Charaktere begeben sich zum Kapitelsaal, der unmittelbar an den Dom angrenzt. Eine letzte Kontrolle liegt vor ihnen, die Tür zum Saal-Hintereingang ist bereits in Sicht.

Ein kleiner Hof befindet sich zwischen ihnen und der großen Flügeltür. Der Zugang ist allerdings durch drei Wachen schwer bewacht.

Die Gruppe muss sich einen Weg überlegen, die Wachen zu überwinden. Hierbei ist darauf zu achten, dass nur die von den Spielern vorher freigeschalteten Optionen auch durchführbar sind.

Für welche Option entscheiden sich die Helden?

- Die Erpressung
- Die Abendunterhaltung
- Gewaltsames Eindringen

Die Erpressung

Wie vereinbart kommen sie an das Tor, wo Dietrich Witte auf sie wartet. Er lässt die Gruppe passieren, sofern sie den benötigten Passierschein vorweisen kann.

Die Gruppe erhält **einen Friedenspunkt**.

Liegt der **Verdachtswert der Charaktere bei 10 oder höher**, lassen die Wachen sie trotz Passierschein nicht vorbei. Es kommt unweigerlich zum Handgemenge. Löst sich dabei ein Schuss und/oder eine der Wachen entkommt, ist ein heimliches Vorgehen unmöglich. Der Plot „Gewaltsames Eindringen“ setzt ein.

Die Abendunterhaltung

Nach dem erfolgreichen Abschluss der Aufgaben der Spielleute, erreichen die Spieler gemeinsam mit der Truppe die Kontrolle vor dem Kapitelsaal. Sie werden durchgewunken, sofern sie den Passierschein besitzen. Die Schauleute bleiben im Hof zurück, während sich die Charaktere durch den Hintereingang schleichen können.

Für das gewaltlose Überlisten der Kontrolle wird **ein Friedenspunkt** gutgeschrieben.

Liegt der **Verdachtswert der Charaktere bei 10 oder höher**, lassen die Wachen sie trotz Passierschein nicht vorbei. Es kommt unweigerlich zum Handgemenge. Löst sich dabei ein Schuss und/oder eine der Wachen entkommt, ist ein heimliches Vorgehen unmöglich. Der Plot „Gewaltsames Eindringen“ setzt ein.

Gewaltsames Eindringen

Szene: Die Spieler entschließen sich dazu, die Wachen zu überwältigen und dringen gewaltsam in den Hinterhof ein. Selbstverständlich leisten die drei Wachen einiges an Gegenwehr.

Die Gruppe bekommt **einen Kriegspunkt**.

Drei Wachen:

Leben:	80	**Initiative:**	1d10+14	**Parade:**	14

Waffe	**Wert**	**Schaden**
!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")	!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")	!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")
!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")	!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")	!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")

Kampfverhalten: !??!(Siehe oben, "Drei Wachen")
Wurde Dietrich Witte erpresst, wird er nicht in den Kampf eingreifen. Dementsprechend bekommen es die Charaktere lediglich mit zwei Wachen zu tun.

Haben die Spieler im Vorfeld die Waffen in der Waffenkammer manipuliert, entfällt dieser Kampf: Die Wachen sind nicht in der Lage, sich gegen den Überfall zu wehren.

Dauert der Kampf länger oder halten sich die Charaktere zu lange auf, stürzen ihnen an der Tür im Inneren zwei Kongressdienern entgegen, die unmittelbar angreifen.

Die Diener:

Leben:	70	**Initiative:**	1d10+11	**Parade:**	0

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Fäuste	55	!??!
Kampfverhalten: !??!		

Im Inneren

Interaktion: *Ihr steht in einem Raum, von dem aus eine Tür direkt in den Kongresssaal führt. Mitten im Raum steht ein Mann, der wie ein Diener aussieht. Er bemerkt euch zunächst nicht.*

Sprechen die Charaktere ihn an, erzählt er ihnen eine Geschichte.

Geschichte des Endes von Albrecht Wallenstein:

„Wer an diesem Kriege Schuld trägt, fragt ihr? Sucht nicht nach nur einer Antwort, sage ich euch. Das lernte ich in meiner Zeit in Diensten des Feldherren Wallenstein bei Pilsn. Um 1633 muss das gewesen sein. Nach der Schlacht bei Lützn erkannte er, dass ein Sieg nicht mehr zu erringen war und streckte die Hand seinen Feinden zum Frieden entgegen. Doch statt diese zu ergreifen, wollten sie nur den ganzen Mann daran. Sie versuchten, ihn für sich zu gewinnen, auf dass der Krieg weiterginge. Mein Herr lief nicht über, und doch sah der Kaiser sein Bestreben, trotz all der Dienste, die Wallenstein ihm erwiesen hatte, als Verrat. Er ludt Wallensteins engste Vertraute zum Festbankett in die Egerner Burg, wo er sie meucheln ließ. Wallenstein selbst wurde kurz darauf von einstigen Verbündeten erschlagen und verlassen, weil er Frieden wollte in einer Zeit, als vermeintlich größere Männer beider Seiten nicht sehen wollten, was ihr Machthunger den Menschen antat.“

Öffnen sie nun die Tür zum Kongresssaal, sehen sie ihre Zielperson Adalbert Lühmann vor den versammelten Abgesandten eine Rede halten.

Adalbert Lühmann:

„Meine werten Herren,

Wir haben uns an diesem historischen Tage hier versammelt, um uns über die größten Güter einig zu werden, welche wir in unserer Zivilisation wohl besitzen. Die Akzeptanz und die Freiheit. Dreißig lange Jahre stehen sie die Parteien an diesem Tisch nun im Krieg gegenüber. Ursprung dieses Konfliktes war und ist wohl noch immer die Frage, ob Katholiken und Protestanten gleichberechtigt leben können und dürfen – und zwar nicht gegen-, sondern miteinander.

Ich für meinen Teil wuchs im Kriege auf. Ich kenne nichts denn Uneinigkeit. Doch Sie, meine Herren! Die meisten von Ihnen sollten sich noch erinnern, wie es sein kann, wenn alle Menschen in diesem und anderen Ländern akzeptieren oder zumindest tolerieren, dass es eines jeden Recht ist, für die gottgegebene Freiheit einzustehen. Dabei spielt es – auch wenn uns Männer des Glaubens jetzt noch anderes weismachen wollen – keine Rolle, wie genau dieser Glaube ausgelegt wird. Es geht um die Übereinstimmung von Werten und Wünschen und die Bereitschaft, auch für das Recht des anderen einzutreten, nach eben diesen Werten zu leben.

Denn wir alle haben Opfer gebracht. Wir alle litten im Kampf um Recht, Unrecht oder Macht. Doch heute haben wir uns aufgrund eben jener Gemeinsamkeiten hier versammelt. Im festen Willen, einen Frieden zu beschließen, der unsere Völker und alle, die nach uns kommen werden, lehren soll, was es heißt, mit- und nicht gegeneinander zu existieren.

Danke, meine Herren!“

Viele Zuhörer quittieren die Rede mit Beifall. Einige stehen auf und schütteln sich gratulierend die Hände. Lühmann erhebt ein weiteres Mal das Wort.

Lühmann:

„Danke meine Herren. Ich werde mich nun nochmals zurückziehen und letzte Vorbereitungen treffen. In einer Stunde treffen wir uns hier erneut zur Unterzeichnung der Verträge. Ich danke ihnen allen!“

Mit diesen Worten wendet sich Lühmann von der Versammlung ab und bewegt sich direkt auf den Seitenraum und somit auf die Gruppe zu.

Interaktion: Die Charaktere können sich nun letztmalig besprechen, bevor Lühmann den Raum betritt.

Die Entscheidung

Interaktion: Nach kurzer Zeit erreicht Adalbert Lühmann den Raum, und die Charaktere müssen sich entscheiden: Führen sie ihren Auftrag aus, oder lassen sie die Chance verstreichen?

Attackieren sie Lühmann, erhalten sie **zwei Kriegspunkte**. Entscheiden sie sich dagegen, werden ihnen **zwei Friedenspunkte** gutgeschrieben.

Doch egal, wie sie sich entscheiden: Der Anschlag wird vereitelt.

Hierfür braucht es eine plausible Erklärung aus dem Verlauf des Abenteuers

- Die Schauleute könnten sie gegen Geld verraten haben.
- Frau Kruse hatte Angst um ihren Ruf.
- Dem Schneider kam der Uniformenraub komisch vor.
- Haben sie zehn oder mehr Verdachtspunkte angehäuft, taugt auch das als gute Erklärung.

Das Ende

Szene: *Ihr werdet gefasst und zum Galgen gebracht, wo man jedem von euch eine Schlinge um den Hals legt.*

Die Anklage wird verlesen, und alle Männer und Frauen, denen sie im Verlaufe ihres Abenteuers geschadet haben, kommen zu Wort. Anschließend werden sie aufgefordert, sich zu erklären und zu verteidigen.

Interaktion: Die Spieler dürfen sich in einer Rede für ihre Taten rechtfertigen und werden mit den Situationen konfrontiert, in denen sie sich ihren Mitmenschen gegenüber gewaltbereit, feindlich und skrupellos gezeigt haben. Allerdings treten auch ihre Fürsprecher auf, falls sie sich freundlich und hilfsbereit gezeigt haben.

Je nach Inhalt und Motivation dieser Rede, kann der Spielleiter nach eigenem Ermessen jeweils **einen Kriegs- oder Friedenspunkt** vergeben.
Zur abschließenden Entscheidung werden **Kriegs- und Friedenspunkt** miteinander verrechnet. Haben die Spieler beständig Blut vergossen und sich mehrheitlich kriegerisch verhalten? Dann wartet auf sie der Strick. Haben sie sich jedoch um friedvolle und gewaltlose Lösungen bemüht, so gibt ihnen das Volk eine zweite Chance.

Das Urteil wird vollstreckt. Die abschließenden Worte spricht der Henker.

Todesurteil:

*„An diesem Tage endet also das Blutvergießen von 30 Jahren, indem noch mehr Blut vergossen wird! *sagt er und zieht den Hebel*“*

Gnade:

„Welch passendes Ende in der Geschichte um die größte Gnade unserer Zeit, dass auch wir denen vergeben, die einst gegen uns waren!“

NPCs

Gasthaus Lefe

Der Wirt Barthel Lefe



Barthel ist ein beleibter Mann mit rosigen Wangen und einer ebenso rosigen Nase. Mindestens eines von beidem hat seinen Ursprung in seiner Vorliebe für Alkohol. Er trägt eine etwas in die Jahre gekommene, aber saubere Schürze. Sein kreisrunder Haarausfall erinnert an die Tonsur eines Mönches, da er das verbliebene blonde Haar eher unachtsam als sorgfältig auf die Länge seines oberen Ohres zurückgeschnitten hat. Er ist ein gesetzestreuer Mann und beherbergt die Helden im Laufe des Abenteuers.

Caspar



Im Gasthof Lefe trägt er eine braune Kutte, die seine Kleidung verdeckt. Er trägt keinen Schmuck, hat keine besonderen Merkmale. Caspar ist ein recht durchschnittlicher Mann um die 40, der penibel rasiert ist und keinerlei Wunden zu haben scheint. Sein schwarzes Haar ist recht kurz geschnitten. Er spricht leise und drückt sich sehr wohlüberlegt aus.
Probe auf Menschenkenntnis oder Latein: Er muss ein Geistlicher oder Adeliger sein, um in solchen Zeiten so gepflegt und unverletzt auszusehen. Er spricht außerdem mit kaum hörbarem Akzent. Jemand, der gut Latein spricht, sollte diesen zuordnen können.

Auf den Straßen

Die Stadtwache



Ein Trupp von Soldaten, die die Sicherheit auf den Straßen garantieren. Ihre Uniformen sind vom Staub etwas verdreckt, aber sonst tadellos. Die kurzgeschnittenen Haare stören nicht bei möglichen Kampfhandlungen, zu denen die Männer auf jeden Fall bereit sind.

Die Stadtwache:

Leben:	80	**Initiative:**	1d10+14	**Parade:**	14

Waffe	**Wert**	**Schaden**
!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")	!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")	!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")
!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")	!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")	!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")
Kampfverhalten: !??!(Siehe oben, "Drei Wachen")		

Jacob



Ein gerissener Dieb, der es des nachts auf wehrlose Damen abgesehen hat. Widerworte ist er nicht gewohnt, daher reagiert er empfindlich, wenn er auf Gegenwehr trifft.

Jacob:

Leben:	65	**Initiative:**	1d10+15	**Parade:**	15

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Messer	40	!??!(Siehe oben Jacob)
Kampfverhalten: Ab einem Leben von !??!(Siehe oben Jacob) wird er fliehen, er kann aber auch eingeschüchtert und belogen werden. Er hat einen Menschenkenntnis-Wert von 17		

Der Bote

Ein junger Bursche mit unauffälliger Kleidung aber bunter Kapuze. Er wird schmal und drahtig, gleichermaßen aber auch flink. Er scheint mit der Stadt vertraut zu sein; ob er jedoch vertrauensvoll ist, kann man auf den ersten Blick nicht erkennen.

Festplatz

Franz Hahn



Franz ist Chef einer Taschendiebbande. Der Festplatz ist sein Revier, das er energisch verteidigt. Er ist sehr groß gewachsen, hat langes braunes Haar, dass er sich zu einem Zopf bindet, welcher unter einem ledernen Hut hervorlukt. Er hat tiefblaue Augen und lächelt durchgehend. Seine Hände tragen viele Narben, die auf mehr als eine Begegnung mit einer Klinge schließen lassen. Seine Kleidung ist ungewöhnlich bunt, aber nicht ärmlich.

Spielleute

Die Spielleute ist eine Truppe die von Stadt zu Stadt zieht. Sie sind sehr clevere Menschen und gewieft. Wenn ihnen eine Chance offenbart wird, nutzen sie diese zu ihrem Vorteil. Franz Hahn ist der Anführer der Truppe.

Irmgard Strauß



Irmgard ist eine ältere, gut gekleidete Dame. Sie hat eine Tasche bei sich, in der sich deutlich ein Geldbeutel abzeichnet.

Sie ist leicht mit einer künstlerischen Darbietung abzulenken und auch sonst nicht sehr aufmerksam.

Justus Keilerswehr

Er trägt eine Uniform und ist sehr aggressiv.

Man kann ihn daher leicht zu einem Faustkampf motivieren. Eine Waffe hat er nicht bei sich. Nach dem Kampf kann man ihn bestehlen. Versucht man, ihn ohne Provokation zu bestehlen, kommt es ebenfalls zum Kampf.

Valentin Holzapfel

Dieser hagere Mann kämpft mit seiner Gesundheit. Er ist sichtlich von Krieg und Krankheit gezeichnet. Seine Kleidung verrät aber, dass er dennoch gut situiert ist oder war.

Bei ihm gelingt der Diebstahl automatisch. Wer ihn bestiehlt, hört ihn danach wehklagen und weinen. Wird er bestohlen erhalten die Spieler **einen Kriegspunkt**.

Osanna Kauf

Osana ist eine hübsche junge Frau, die allerdings sehr auf der Hut ist.

Bei ihr ist der **Taschendiebstahl um 40 erschwert**. Wer versucht, sie zu bestehlen, wird selbst bestohlen und muss **eine Probe würfeln**, um dies eventuell zu verhindern.

Ferdinand Fainmann

Ferdinand Feinman ist äußerst gut angezogen.

Aufgrund seiner vielen Kleiderschichten, die er übereinander trägt, ist es nahezu unmöglich, ihn zu bestehlen. Allerdings lässt er sich mit Komplimenten recht leicht dazu verführen, Stück für Stück seine Kleidung abzulegen – auch seinen Geldbeutel.

Man sieht ihm bereits an, wie eitel er ist, da er pausenlos in den Spiegel blickt und an sich herumzupft.

Der Hof

Gundel Ermes



Gundel ist um die 40 Jahre alt, sehr gebrechlich und schwach. Der Krieg scheint auch sie mitgenommen zu haben. Ihre Kleider sind eher Lumpen, die an ihrem dürren Körper hängen. Ihre Haare sind bereits ergraut und ihre Hände voller Schwielen.

Winkel

Gustaf Horn (Der Türsteher)



Gustaf ist ein Hühne ohne Haare, ohne Lächeln und ohne Humor. Er ist mit normalen Klamotten bekleidet, auch wenn der Stoff für zwei normale Gewänder gereicht hätte. Seine wulstigen Arme sehen aus, als könnten sie das Haus, in dem sie stehen, zum Einsturz bringen. Er ist ein sehr trinkfester Mann und wird für seine Zechkünste bewundert. An seiner Hüfte trägt er eine große Keule, die er durchaus zu nutzen weiß.

Gustav:

Leben:	90	**Initiative:**	15+1d10	**Parade:**	15

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Faustkampf	90	!??!(Siehe oben Gustav)
Kampfverhalten: !??!(Siehe oben Gustav)		

Ottilia

Ottilia ist etwa Ende 20, schlank und auch sonst von eher schmächtiger Statur. Sie hat rotblondes Haar, welches ihr in kleinen Locken auf die Schultern fällt. Sie hat Sommersprossen und trägt eher ärmliche Kleidung, die darauf schließen lässt, dass sie als Magd arbeitet. Sie ist den Helden eher wohlgesonnen.

Frau Kruse



Frau Kruse ist kräftig, aber keineswegs übergewichtig. Sie dürfte etwa Mitte 30 sein, ihre langen schwarzen Haare sind gepflegt, sind aber meist unter einer Haube versteckt. Ihre Kleidung ist schlicht und praktisch gewählt, ihre Wangen glänzen rosig. Generell ist sie ein fröhlicher, aber pragmatsicher Mensch.

Dietrich Witte



Dietrich ist ein gut gebauter, fitter Mann um die Mitte dreißig. Er ist Hauptmann und für die Bewachung der Unterzeichnung des Friedensvertrages eingeteilt. Er trägt einen spitzen Schnurrbart, der genauso tiefschwarz ist wie sein Haupthaar. Ein Auge trieft etwas, vermutlich eine Kriegsverletzung. Ein gut gehütetes Geheimnis ist seine Vorliebe zu leichten Mädchen, weshalb er sich im Winkel schon als Stammgast heimisch fühlen kann.

Uniformschneider

Ferdinand Hennin



Ein kleiner, freundlich schauender Mann. Er dürfte Mitte 20 sein, verbirgt die kurzen rotblonden Haare unter einer Mütze aus Wolle. Auf allen Fingern der linken Hand steckt ein Fingerhut. Seine Nase ist etwas zu groß für das schmale Gesicht.

In der Waffenkammer

Wachen am Eingang

Die zwei Männer stehen stramm in ihren Uniformen und lassen routiniert ihre Blicke streifen. So leicht lassen die beiden wohl niemanden passieren. Wenn aber mal niemand in der Nähe ist, plaudern die beiden gern über den neuesten Klatsch und Tratsch.

Der Weg zum Amtshaus am Domplatz

Gottfried Grundel

Ihm fehlt der halbe linke Arm, Gottfried sieht generell mitgenommen aus. Er trägt noch immer seine Söldneruniform mit den Farben des schwedischen Heeres. Er wirkt verbittert. Sein Haar wächst nur spärlich, auch seine Zähne zeugen von einem entbehrlichen Leben.

Im Amtshaus

Johann Beck (Der Verwalter)



Johann ist ein gut gekleideter und frisierter junger Mann. Er hat ein Tuch um seinen Hals gebunden. Seine Haare sind braun, sein Gesicht fast bubenhaft. Er schaut eher neugierig denn freundlich und bewahrt strikt Haltung. Auf der rechten Wange hat er ein großes Muttermal. Er arbeitet als gewissenhafter Verwalter im Amtshaus.
Er bittet die Charaktere, ihm bei einem Sachverhalt weiterzuhelfen.

Adalbert Lühmann



Von Lühmann könnte abhängen, ob es Frieden geben wird. Er ist Unterhändler bei den schwierigen Verhandlungen um eine Einigung, seine Abschlussrede berührt und erschüttert die Menschen und soll bewirken, dass die Parteien übereinkommen. Er ist charismatisch und überzeugt, dass nur Friede dem Land letzten Endes wirklich den Schritt in eine bessere Zukunft bescheren kann. Doch in dieser Meinung ist er nicht unumstritten, was ihm durchaus bewusst ist. Viele trachten ihm nach dem Leben. Auf jeden, der mit ihm das Gespräch sucht, versucht er offen und ehrlich zuzugehen. Seine Waffe sind die Worte, und diese versteht er prächtig zu handhaben.

Die drei Wachen

Junge Männer, die in ihren Soldatenuniformen die Nachtschicht absolvieren. Sie sehen noch etwas unerfahren aus, jedoch schmälert dies nicht ihre Unerschrockenheit im Kampf.

Drei Wachen:

Leben:	80	**Initiative:**	1d10+14	**Parade:**	14

Waffe	**Wert**	**Schaden**
!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")	!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")	!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")
!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")	!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")	!??!(Siehe oben, "Drei Wachen")
Kampfverhalten: !??!(Siehe oben, "Drei Wachen")		

Zusatzmaterial

Magdeburger Hochzeit

Wird von Ottilia im Winkel erzählt:

„Über zehn Jahre ist es her. Ich lebte mit meiner Familie in Magdeburg. Vom Kriege hörten wir viel, aber spürten, selbst wenn wir belagert wurden, wenig. So auch dieses Mal. Von General Tilly und den Truppen der Katholischen Liga. Wir dachten, dass auch das vorbei gehen würde … Doch das ging es nicht. Nach Tagen erbitterter Kämpfe fiel die Stadt, und was dann kam, war schlimmer als alles Denkbare. Die Truppen des Feindes waren im Blutrausch! Sie marodierten wütend durch die Straßen. Frauen und Mädchen wurden vergewaltigt, Säuglinge aufgespießt durch die Stadt getragen, die leichenübersäten Wege färbten sich rot. Vier Lange Tage dauerte das an, und am Ende, naja, da lebten von 35.000 Magdeburgern noch knapp 500. Wie soll man so etwas je verzeihen, frage ich euch?! Kann da jemals Friede sein zwischen uns?“

Karte


Münster

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. 1648: Von Krieg und Frieden – `https://howtobeahero.de/index.php?title=1648%3A+Von+Krieg+und+Frieden&oldid=21359`