

Situationskarten: Die Ritterburg

Demokratie im Mittelalter – 120 Situationskarten

Das Rad der Demokratie – Ein Spiel zum Thema Demokratie im Schulalltag

Die 12 Rollen

Nr.	Rolle	Beschreibung
1	König_in / Burgherr_in	Du trägst die höchste Autorität auf der Burg. Deine Entscheidungen betreffen alle - aber bist du gerecht?
2	Ritter_in	Du hast einen Eid geschworen und kämpfst für Ehre und Schutz. Aber wem bist du wirklich loyal?
3	Burgvogt_in / Kastellan_in	Du verwaltest die Burg im Alltag. Organisation, Vorräte, Personal - alles läuft über deinen Tisch.
4	Hofnarr_in / Spielmann_frau	Du bist die einzige Person, die dem König die Wahrheit sagen darf - verpackt in Witz und Spiel.
5	Schmied_in / Waffenschmied_in	Ohne dich gibt es keine Waffen, keine Werkzeuge, keine Hufeisen. Dein Handwerk ist essentiell für das Überleben der Burg.
6	Bauer_Bäuerin	Du arbeitest auf den Feldern rund um die Burg und ernährst alle. Deine Stimme wird selten gehört, aber ohne dich verhungern alle.
7	Mönch_in / Geistliche_r	Du vertrittst die moralische und religiöse Autorität. Dein Wort hat Gewicht - aber dient es immer der Gerechtigkeit?
8	Händler_in / Marktfrau_mann	Du bringst Waren von außerhalb und kennst die Welt jenseits der Burgmauern. Handel ist Macht.
9	Küchenmeister_in / Koch_Köchin	Du versorgst die gesamte Burg mit Essen. Wer was bekommt, entscheidest oft du - und das ist Macht.
10	Wachsoldat_in / Torwächter_in	Du entscheidest, wer rein darf und wer nicht. Du siehst alles, was an der Burg passiert - Tag und Nacht.
11	Heiler_in / Kräuterkundige_r	Du heilst Kranke und Verletzte mit Wissen über Pflanzen und Medizin. Manche halten dich für weise, andere für verdächtig.
12	Botschafter_in / Herold_in	Du überbringst Nachrichten zwischen Burgen und Königreichen. Diplomatie und die richtige Wortwahl sind deine Werkzeuge.

Die 12 Orte

Nr.	Ort	Kurzname
1	Im Thronsaal	Thronsaal
2	Im Burghof	Burghof
3	In der Küche / Vorratskammer	Küche
4	Auf der Burgmauer / dem Wehrgang	Burgmauer
5	Auf dem Marktplatz (vor der Burg)	Marktplatz
6	Im Kerker / Verlies	Kerker
7	In der Kapelle / im Kloster	Kapelle
8	In der Schmiede / Werkstatt	Schmiede
9	Im Rittersaal / Festsaal	Rittersaal
10	Am Burgtor / an der Zugbrücke	Burgtor
11	Im Geheimgang / Turm	Geheimgang
12	Am Brunnen / Waschplatz	Brunnen

Alle 120 Situationskarten

Im Thronsaal (10 Karten)

Karte 1: Die Bauern fordern im Thronsaal eine Senkung der Abgaben, weil die Ernte schlecht war. Der Adel protestiert lautstark dagegen. Als bist du bei der Versammlung.

Karte 2: Ein fremder Botschafter bietet ein Bündnis an - aber nur, wenn die Burg einen Teil ihrer Freiheiten aufgibt. Als hörst du den Vorschlag.

Karte 3: Zwei Ritter streiten sich vor dem Thron darüber, wer das Recht auf ein Stück Land hat. Beide haben gute Argumente. Du bist als anwesend.

Karte 4: Jemand beschuldigt die Heiler_in öffentlich der Hexerei und fordert eine Bestrafung. Die Menge ist aufgebracht. Als bist du im Thronsaal.

Karte 5: Die Burgbewohner_innen fordern, dass sie bei wichtigen Entscheidungen mitbestimmen dürfen - nicht nur der Adel. Als hörst du die Forderung.

Karte 6: Ein Gefangener aus dem Kerker wird vorgeführt und bittet um Gnade. Er behauptet, unschuldig zu sein. Als musst du Stellung beziehen.

Karte 7: Die Schatzkammer ist fast leer. Es muss entschieden werden: Steuern erhöhen oder die Burgmauer verfallen lassen? Du bist als bei der Beratung.

Karte 8: Ein Kind aus dem Dorf hat sich in den Thronsaal geschlichen und bittet weinend um Hilfe, weil seine Familie hungert. Als bist du Zeug_in.

Karte 9: Der König verkündet ein neues Gesetz: Niemand darf die Burg ohne Erlaubnis verlassen. Die Stimmung kippt. Du bist als im Saal.

Karte 10: Eine Delegation aus einer Nachbarburg fordert die Herausgabe eines Flüchtlings, der bei euch Schutz gesucht hat. Als bist du bei der Verhandlung.

Im Burghof (10 Karten)

Karte 11: Die Ritter trainieren im Burghof, aber ein junger Knecht wird dabei absichtlich gedemütigt und verletzt. Als siehst du das.

Karte 12: Ein Händler wurde beim Betrügen auf der Waage erwischt. Die Menge will ihn an den Pranger stellen. Du bist als im Burghof.

Karte 13: Die Wasserversorgung der Burg ist verunreinigt. Alle sind besorgt, aber niemand will die Verantwortung übernehmen. Als stehst du im Hof.

Karte 14: Eine Gruppe Kinder spielt im Burghof 'König und Untertanen'. Plötzlich wird das Spiel ernst und ein Kind weint. Du bist als in der Nähe.

Karte 15: Ein fremder Wanderer bittet im Burghof um Einlass und Nahrung. Einige misstrauen ihm, andere wollen helfen. Als bist du dabei.

Karte 16: Die Ernte wird im Burghof verteilt, aber die Portionen sind offensichtlich ungleich. Die Bauern murren. Du bist als anwesend.

Karte 17: Ein Pferd ist durchgegangen und hat dabei einen Stand umgeworfen. Jetzt streiten sich alle, wer den Schaden bezahlen muss. Als bist du Zeug_in.

Karte 18: Jemand hat nachts ein Pamphlet an die Burgmauer geheftet, das den König als Tyrannen bezeichnet. Alle tuscheln. Du bist als im Hof.

Karte 19: Eine öffentliche Bestrafung soll im Burghof stattfinden. Einige fordern Milde, andere wollen ein Exempel statuieren. Als bist du vor Ort.

Karte 20: Zwei Familien streiten sich lautstark im Burghof um den besten Platz für ihren Marktstand. Die Situation eskaliert. Du bist als dabei.

In der Küche / Vorratskammer (10 Karten)

Karte 21: Die Vorräte gehen zur Neige, aber der Adel verlangt weiterhin üppige Mahlzeiten. Die Küche kann nicht beides: alle satt machen und den Adel verwöhnen. Als bist du in der Küche.

Karte 22: Du entdeckst, dass jemand systematisch Vorräte aus der Kammer stiehlt. Die Spuren führen zu einer angesehenen Person. Als hast du das bemerkt.

Karte 23: Eine Küchenhilfe hat sich schwer verbrannt, aber es gibt kein Geld für Medizin. Der Küchenmeister sagt: 'Weiterarbeiten.' Du bist als dabei.

Karte 24: Das Fleisch für das Festmahl ist verdorben. Jemand schlägt vor, es trotzdem zu servieren und zu würzen, damit es niemand merkt. Als hörst du das.

Karte 25: Eine Gruppe Kinder bettelt an der Küchentür um Essensreste. Die Anweisung lautet: 'Nichts rausgeben.' Du bist als in der Küche.

Karte 26: Der Koch weigert sich, für den Gefangenen im Kerker Essen zuzubereiten: 'Verräter verdienen kein Brot.' Als bist du anwesend.

Karte 27: Jemand hat Gift in der Vorratskammer gefunden. War es ein Mordversuch oder Rattengift? Panik bricht aus. Du bist als dabei.

Karte 28: Die Bäuerin bringt die letzte Ernte und fordert dafür mehr Schutz vor Räubern. Die Küche braucht die Ernte dringend. Als bist du bei dem Gespräch.

Karte 29: Ein Streit bricht aus, weil das Personal in der Küche seit Wochen keinen freien Tag hatte. Sie drohen mit Arbeitsverweigerung. Du bist als anwesend.

Karte 30: Du erfährst, dass die besten Lebensmittel heimlich an eine Nachbarburg verkauft werden, während die eigenen Leute hungern. Als hast du das entdeckt.

Auf der Burgmauer / dem Wehrgang (10 Karten)

Karte 31: Von der Burgmauer aus siehst du eine Armee, die sich nähert. Verhandeln oder kämpfen? Die Meinungen gehen auseinander. Du bist als auf dem Wehrgang.

Karte 32: Ein Wachsoldat ist beim Dienst eingeschlafen. Jemand will ihn sofort bestrafen, ein anderer sagt: 'Er hat seit drei Tagen nicht geschlafen.' Du bist als dabei.

Karte 33: Jemand will nachts heimlich über die Mauer fliehen. Du erwischst die Person. Sie fleht: 'Meine Familie draußen braucht mich.' Als stehst du vor einer Entscheidung.

Karte 34: Die Burgmauer hat einen gefährlichen Riss. Die Reparatur kostet viel, aber ohne sie ist die Burg schutzlos. Als bist du bei der Begutachtung.

Karte 35: Von der Mauer aus beobachtest du, wie Soldaten im Dorf unten Häuser plündern. Sie tragen die Farben deiner Burg. Als siehst du das.

Karte 36: Ein verwundeter Feind liegt vor der Burgmauer und bittet um Hilfe. Einige wollen ihn hereinlassen, andere sehen eine Falle. Du bist als auf der Mauer.

Karte 37: Die Wachen auf der Mauer fordern bessere Ausrüstung und mehr Sold. Ohne sie ist die Burg schutzlos. Als hörst du ihre Forderungen.

Karte 38: Jemand hat von der Burgmauer aus Steine auf vorbeiziehende Händler geworfen. Die Händler drohen, nie wiederzukommen. Du bist als auf dem Wehrgang.

Karte 39: Ein Feuer ist in einem Turm ausgebrochen. Es gibt nur genug Wasser, um entweder den Turm oder die Vorratskammer zu retten. Als musst du mitentscheiden.

Karte 40: Du entdeckst auf der Mauer einen geheimen Briefwechsel zwischen jemandem auf der Burg und dem Feind. Als hältst du den Brief in der Hand.

Auf dem Marktplatz (vor der Burg) (10 Karten)

Karte 41: Ein Händler verkauft angebliche Wundermittel, die nicht wirken. Die Leute sind wütend und wollen ihr Geld zurück. Als bist du auf dem Markt.

Karte 42: Eine fahrende Theatergruppe führt ein Stück auf, das den König verspottet. Die Menge lacht, aber die Wachen werden nervös. Du bist als dabei.

Karte 43: Auf dem Marktplatz wird laut verkündet, dass eine neue Steuer auf alle Waren erhoben wird. Protest bricht aus. Als stehst du in der Menge.

Karte 44: Eine fremde Familie bittet auf dem Marktplatz um Aufnahme in die Burggemeinschaft. Einige sind gastfreundlich, andere misstrauisch. Du bist als anwesend.

Karte 45: Jemand beschuldigt eine Händlerin, gestohlene Ware zu verkaufen. Sie beteuert ihre Unschuld. Die Menge ist gespalten. Als bist du Zeug_in.

Karte 46: Ein Bauer hat seine gesamte Ernte auf dem Markt, aber niemand kann sie bezahlen. Er droht, alles zu verbrennen, statt es zu verschenken. Du bist als dabei.

Karte 47: Auf dem Marktplatz sammelt jemand Unterschriften für eine Petition an den König: Mehr Rechte für die einfachen Leute. Als wirst du angesprochen.

Karte 48: Zwei rivalisierende Händler_innen sabotieren gegenseitig ihre Stände. Die Situation droht in eine Schlägerei auszuarten. Du bist als auf dem Markt.

Karte 49: Ein Kind wird beim Stehlen eines Apfels erwischt. Die Strafe wäre eine Hand abzuhacken - so ist das Gesetz. Als bist du auf dem Marktplatz.

Karte 50: Der Herold verkündet auf dem Marktplatz, dass alle jungen Männer zum Kriegsdienst eingezogen werden. Familien weinen. Du bist als in der Menge.

Im Kerker / Verlies (10 Karten)

Karte 51: Ein Gefangener behauptet, er habe Beweise, dass ein hoher Adliger ein Verräter ist. Niemand glaubt ihm. Als hörst du seine Geschichte.

Karte 52: Die Bedingungen im Kerker sind unmenschlich: kein Licht, kein sauberes Wasser, Ratten überall. Jemand fordert Verbesserungen. Du bist als dabei.

Karte 53: Ein Gefangener ist schwer krank und braucht dringend Medizin. Der Befehl lautet: 'Keine Hilfe für Verräter.' Als stehst du vor dem Kerker.

Karte 54: Du erfährst, dass eine Person im Kerker sitzt, die nur ihre Meinung gesagt hat - kein Verbrechen, nur unbequeme Worte. Als weißt du davon.

Karte 55: Ein Wachsoldat misshandelt regelmäßig die Gefangenen. Alle wissen es, niemand sagt etwas. Du bist als Zeug_in geworden.

Karte 56: Jemand plant heimlich, einen Gefangenen zu befreien, weil die Verurteilung ungerecht war. Du wirst als um Hilfe gebeten.

Karte 57: Der König will einen Gefangenen foltern lassen, um Informationen zu bekommen. Einige halten das für nötig, andere für barbarisch. Du bist als bei der Diskussion.

Karte 58: Eine Gefangene behauptet, sie sei die wahre Erbin des Throns. Ihre Geschichte klingt glaubwürdig. Als hörst du ihre Worte.

Karte 59: Der Kerker ist überfüllt. Es muss entschieden werden, wer freigelassen wird und wer bleibt. Als bist du an der Entscheidung beteiligt.

Karte 60: Ein Kind wurde in den Kerker gesperrt, weil es Brot gestohlen hat. Die Eltern flehen vor der Tür. Du bist als anwesend.

In der Kapelle / im Kloster (10 Karten)

Karte 61: Der Mönch predigt, dass der König von Gott eingesetzt wurde und niemand ihn hinterfragen darf. Einige zweifeln. Du bist als in der Kapelle.

Karte 62: Jemand bittet in der Kapelle um Kirchenasyl, weil er zu Unrecht verfolgt wird. Die Geistlichen sind unsicher. Als bist du anwesend.

Karte 63: Die Kapelle sammelt Spenden für die Armen, aber du erfährst, dass das Geld für den Bau eines neuen Altars verwendet wird. Als weißt du davon.

Karte 64: Zwei Mönche streiten sich öffentlich darüber, ob Frauen lesen lernen dürfen. Die Gemeinde ist gespalten. Du bist als in der Kapelle.

Karte 65: Die Heiler_in wird beschuldigt, mit dem Teufel im Bunde zu sein, weil ihre Kräuter wirken. Ein Prozess droht. Als bist du in der Kapelle.

Karte 66: Jemand hat die heiligen Schriften in die Sprache des einfachen Volkes übersetzt. Die Geistlichen sind empört. Du bist als dabei.

Karte 67: Ein sterbender Soldat beichtet in der Kapelle ein schreckliches Kriegsverbrechen. Du bist als ungewollt Zeug_in.

Karte 68: Die Geistlichen fordern, dass alle Kinder der Burg lesen und schreiben lernen sollen. Der Adel ist dagegen: 'Bauern brauchen keine Bildung.' Du bist als anwesend.

Karte 69: Jemand hat in der Kapelle ein Flugblatt hinterlassen, das zu einem Aufstand gegen den König aufruft. Alle sind nervös. Als hast du es gefunden.

Karte 70: Eine Hochzeit soll in der Kapelle stattfinden, aber die Braut weigert sich, weil sie den Bräutigam nicht liebt - es ist eine politische Ehe. Du bist als dabei.

In der Schmiede / Werkstatt (10 Karten)

Karte 71: Die Schmied_in weigert sich, Waffen für einen Krieg zu schmieden, den sie für ungerecht hält. Der König droht mit Bestrafung. Du bist als in der Schmiede.

Karte 72: Ein Lehrling wurde vom Meister geschlagen, weil er einen Fehler gemacht hat. Der Lehrling will fliehen. Als bist du in der Werkstatt.

Karte 73: Die Schmiede braucht dringend neues Material, aber der Händler verlangt einen unverschämten Preis. Ohne Material steht die Burg schutzlos da. Du bist als dabei.

Karte 74: Jemand hat in der Werkstatt heimlich Schlüssel für alle Türen der Burg nachgemacht. Du entdeckst das als .

Karte 75: Die Handwerker_innen fordern einen freien Tag pro Woche. Der Burgvogt sagt: 'Unmöglich, es gibt zu viel zu tun.' Du bist als anwesend.

Karte 76: Ein junges Mädchen will Schmiedin werden, aber die Zunft erlaubt nur Männer. Sie bittet um Unterstützung. Du bist als in der Schmiede.

Karte 77: Die Schmied_in hat eine neue Erfindung gemacht, die allen helfen könnte - aber der König will sie als Waffe nutzen. Als erfährst du davon.

Karte 78: Ein Ritter bringt sein Schwert zur Reparatur und behandelt die Schmied_in dabei wie Dreck. Die Handwerker_innen sind empört. Du bist als dabei.

Karte 79: In der Werkstatt wird heimlich eine Druckerpresse gebaut, um Flugblätter zu verbreiten. Du entdeckst das als .

Karte 80: Die Werkstatt brennt! Alle helfen beim Löschen, aber jemand nutzt das Chaos, um Wertgegenstände zu stehlen. Du siehst das als .

Im Rittersaal / Festsaal (10 Karten)

Karte 81: Beim Festmahl sitzen Adlige oben und Dienstboten unten. Ein Bauer fordert lautstark, gleichberechtigt am Tisch zu sitzen. Du bist als im Saal.

Karte 82: Ein Ritter erzählt beim Fest von seinen Heldentaten, aber ein Augenzeuge widerspricht: 'Das war ganz anders!' Die Stimmung kippt. Du bist als dabei.

Karte 83: Der Hofnarr macht Witze über den König, die immer schärfer werden. Einige lachen, andere werden nervös. Als bist du im Rittersaal.

Karte 84: Beim Fest wird ein Wettbewerb veranstaltet, aber die Regeln sind so gemacht, dass nur Adlige gewinnen können. Die anderen protestieren. Du bist als anwesend.

Karte 85: Jemand vergiftet den Wein beim Festmahl. Glücklicherweise wird es rechtzeitig bemerkt. Alle verdächtigen einander. Du bist als im Saal.

Karte 86: Ein Minnesänger singt ein Lied über Freiheit und Gerechtigkeit. Der König findet es zu aufrührerisch. Als hörst du das Lied.

Karte 87: Beim Fest wird verkündet, dass die Burg einen neuen Verbündeten hat - aber dafür muss eine Person als Geisel übergeben werden. Du bist als im Saal.

Karte 88: Eine Dienerin lässt beim Servieren ein Tablett fallen. Der Adlige, den sie bekleckert hat, verlangt eine öffentliche Bestrafung. Du bist als dabei.

Karte 89: Im Rittersaal wird über die Zukunft der Burg abgestimmt - aber nur Adlige dürfen ihre Stimme abgeben. Die Handwerker_innen fordern Mitsprache. Du bist als anwesend.

Karte 90: Ein betrunkenen Ritter beleidigt die Botschafterin einer Nachbarburg schwer. Ein diplomatischer Zwischenfall droht. Du bist als im Festsaal.

Am Burgtor / an der Zugbrücke (10 Karten)

Karte 91: Eine Gruppe Flüchtlinge steht vor dem Burgtor und bittet um Einlass. Die Vorräte sind knapp. Als bist du am Tor.

Karte 92: Ein Händler will die Burg verlassen, aber der Befehl lautet: Niemand darf raus. Er sagt: 'Meine Familie draußen verhungert.' Du bist als am Burgtor.

Karte 93: Die Zugbrücke ist kaputt und kann nicht hochgezogen werden. Die Burg ist schutzlos. Wer ist schuld? Alle beschuldigen einander. Du bist als dabei.

Karte 94: Am Burgtor wird eine neue Regel eingeführt: Jeder, der die Burg betritt, wird durchsucht. Die Händler protestieren. Du bist als am Tor.

Karte 95: Ein verwundeter Bote kommt ans Tor und bringt die Nachricht, dass eine befreundete Burg gefallen ist. Panik bricht aus. Du bist als dabei.

Karte 96: Jemand versucht, verbotene Waren in die Burg zu schmuggeln. Die Wache hat es entdeckt, aber der Schmuggler ist ein Freund. Du bist als am Tor.

Karte 97: Eine Mutter mit krankem Kind steht vor dem Tor und bittet um Einlass zur Heiler_in. Aber die Burg ist wegen einer Seuche abgeriegelt. Du bist als am Burgtor.

Karte 98: Der Torwächter verlangt von jedem, der passieren will, eine 'Gebühr' - die er selbst einsteckt. Du erfährst das als .

Karte 99: Ein feindlicher Spion wurde am Burgtor enttarnt. Er behauptet, er sei ein Deserteur, der überlaufen will. Als bist du bei der Befragung.

Karte 100: Die Bauern aus dem Umland wollen in die Burg fliehen, weil Räuber das Land unsicher machen. Aber es gibt nicht genug Platz für alle. Du bist als am Tor.

Im Geheimgang / Turm (10 Karten)

Karte 101: Du entdeckst einen geheimen Gang, der aus der Burg herausführt. Nur wenige wissen davon. Als stehst du vor der Entscheidung: Melden oder geheim halten?

Karte 102: Im Turm findest du alte Dokumente, die beweisen, dass der König seinen Thron durch Betrug erlangt hat. Als hältst du die Beweise in der Hand.

Karte 103: Jemand hat sich im Turm eingesperrt und droht zu springen, weil das Leben auf der Burg unerträglich geworden ist. Du bist als vor der Tür.

Karte 104: Im Geheimgang triffst du auf eine Person, die heimlich Vorräte für die Armen im Dorf nach draußen schmuggelt. Als hast du sie erwischt.

Karte 105: Du findest im Turm eine Karte, die einen Schatz zeigt - aber der Schatz liegt auf dem Land eines anderen Königs. Als hast du die Karte.

Karte 106: Im Geheimgang belauschst du ein Gespräch: Jemand plant, den König zu stürzen. Die Gründe klingen nachvollziehbar. Du bist als unfreiwillig Zeug_in.

Karte 107: Der Turm wird als Gefängnis für politische Gefangene genutzt. Du entdeckst, dass dort Unschuldige festgehalten werden. Als weißt du nun davon.

Karte 108: Jemand hat im Geheimgang eine verbotene Bibliothek angelegt - Bücher, die der König verbrennen ließ. Du findest sie als .

Karte 109: Im Turm trifft sich heimlich eine Gruppe, die eine Art 'Parlament' für alle Burgbewohner_innen gründen will. Du wirst als eingeweiht.

Karte 110: Du entdeckst im Geheimgang Waffen, die für einen Aufstand versteckt wurden. Als musst du entscheiden, was du tust.

Am Brunnen / Waschplatz (10 Karten)

Karte 111: Am Brunnen treffen sich die Frauen der Burg und tauschen Neuigkeiten aus. Heute geht es um ein Gerücht, das eine Familie zerstören könnte. Du bist als dabei.

Karte 112: Das Brunnenwasser schmeckt plötzlich bitter. Wurde es vergiftet oder ist es natürlich? Panik breitet sich aus. Du bist als am Brunnen.

Karte 113: Am Waschplatz streiten sich zwei Gruppen darüber, wer zuerst Wasser holen darf. Die Adligen beanspruchen Vorrang. Du bist als anwesend.

Karte 114: Eine alte Frau erzählt am Brunnen Geschichten von einer Zeit, als die Burg noch demokratisch regiert wurde. Kinder hören gespannt zu. Du bist als dabei.

Karte 115: Jemand hat am Brunnen ein Bild des Königs ins Wasser geworfen - ein Zeichen der Respektlosigkeit. Die Wachen suchen den Schuldigen. Du bist als am Brunnen.

Karte 116: Am Waschplatz wird eine Person öffentlich beschämt, weil sie angeblich 'unrein' ist. Die Menge macht mit. Du bist als Zeug_in.

Karte 117: Der Brunnen droht auszutrocknen. Wer bekommt das letzte Wasser: die Kühe, die Tiere oder die Kranken? Du bist als bei der Diskussion.

Karte 118: Am Brunnen trifft sich heimlich eine Gruppe, die einen Hilferuf an eine Nachbarburg schicken will, weil der König tyrannisch regiert. Du bist als dabei.

Karte 119: Eine Person wäscht am Waschplatz blutige Kleidung. Auf Nachfrage schweigt sie. Gerüchte über ein Verbrechen machen die Runde. Du bist als anwesend.

Karte 120: Am Brunnen wird ein verlassenes Baby gefunden. Wer kümmert sich darum? Die Burg hat kaum Ressourcen für ein weiteres Kind. Du bist als dabei.