

Leitung der Apotheke

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trotzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg. Eines Tages kommt ein Mitglied der Schmiede zu dir und sagt: „Draußen vor der Stadt liegt eine Händlerin von Hochberg verwundet im Schnee. Komm doch raus und hilf ihr! Sie hat mich überfallen wollen und ich habe mich gewehrt und sie verwundet. Eben war ich schon bei dem Ratsoberhaupt, aber das will nichts unternehmen."
Du denkst dir: „Geschieht ihr recht, der Hochbergerin!" – und sagst: „Was, ich soll zu einer Hochbergerin hinausgehen bei dieser Kälte? Fällt mir gar nicht ein. Bringt sie rein, dann kann ich sie vielleicht behandeln." Das Schmiedemitglied läuft zur Pflegekraft und bittet diese, die Händlerin mit reinzutragen. Aber die sagt: „Nur wenn es das Ratsoberhaupt befiehlt." Das Schmiedemitglied rennt zum Ratsmitglied. Dieses befiehlt es endlich, und so schaffen Schmiedemitglied und Pflegekraft, die Händlerin zu dir.
Du siehst, dass die Händlerin todkrank ist, weil sie so lange im Schnee gelegen ist. Du verbindest ihre Wunden, aber Arznei gibst du ihr nicht, weil du dir denkst: „Wozu soll ich dieser Hochbergerin auch noch kostenlos meine teure Arznei geben?" – In der Nacht stirbt die Händlerin. Du sagst zu den anderen: „Die war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat sie fertiggemacht. Wenn die Stadtwache gleich gesehen hätte, was los ist, und uns gleich Bescheid gegeben hätte, dann hätte ich sie vielleicht durchgebracht."
Kurze Zeit darauf kommen die Soldat*innen von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzburger*innen eine Botschaft überbringen: „Liefert uns bis in einer halben Stunde die schuldige Person aus, welche die Händlerin getötet hat, sonst brennen wir die ganze Stadt nieder." – Kurz vor der Beratung kommt die Stadtwache zu dir und bezahlt dir eine längst fällige hohe Rechnung.





Stadtwache

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trotzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg. Du stehst auf dem Turm und beobachtest die Straße, die an der Stadt vorbeiführt. Eines Tages siehst du, wie ein Mitglied der Trotzburger Schmiede eine Händlerin, die aus Hochberg die Straße entlangkommt, überfällt und niederschlägt. Du meldest es aber nicht in der Stadt, weil du denkst: „Was geht mich die Hochbergerin an?" Kurz darauf kommt das Schmiedemitglied zu dir auf den Turm gestiegen und gibt dir Geld, damit du den anderen sagst, du hättest nichts gesehen. Dir ist es recht. Du versprichst, nichts zu sagen. Das Schmiedemitglied läuft weiter zum Ratsoberhaupt und bittet, der Verwundeten draußen im Schnee zu helfen. Es stellt die Sache so hin, als ob es von der Händlerin überfallen und im Kampf verwundet worden wäre. Das Ratsoberhaupt tut nichts. Da läuft das Schmiedemitglied zur Apothekenleitung. Diese will nicht hinausgehen. Höchstens wenn jemand die Verwundete hereinholt, würde sie sie behandeln. Das Schmiedemitglied bittet nun die Pflegekraft, beim Hereintragen der Verwundeten zu helfen. Die Pflegekraft lässt sich aber nur vom Ratsoberhaupt etwas anschaffen. Endlich gibt das Ratsoberhaupt den Befehl, die Händlerin hereinzuschaffen. Aber es ist schon zu spät. In der Nacht stirbt die Händlerin. Die Apothekenleitung sagt: „Wenn die Stadtwache gleich gesehen hätte, dass da eine verwundet im Schnee liegt, und uns gleich Bescheid gesagt hätte, dann hätte ich sie retten können."
Kurze Zeit darauf kommen die Soldat*innen von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzburger*innen eine Botschaft überbringen: „Liefert uns bis in einer halben Stunde die schuldige Person aus, sonst brennen wir die ganze Stadt nieder."
Kurz vor der Beratung kommst du zur Apothekenleitung und bezahlst eine längst fällige hohe Rechnung mit dem Geld, das dir das Schmiedemitglied gegeben hat.

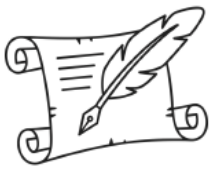






Oberhaupt des Rates

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trotzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg. Du magst die Hochberger*innen gar nicht. Eines Tages, als du gerade die Stadtkasse nachzählst, kommt ein Mitglied der Schmiede angerannt und erzählt: „Eben hat mich eine Händlerin aus Hochberg überfallen wollen. Ich habe mich gewehrt und sie verwundet. Jetzt liegt sie draußen im Schnee." Du denkst dir: „Das geschieht der Hochbergerin recht!" Und weil du die Hochberger*innen nicht magst, bleibst du hinter deinem Geld sitzen und sagst nur: „Das werden wir schon hinkriegen!" Das Schmiedemitglied bittet die Pflegekraft, beim Hereintragen der Händlerin zu helfen. Aber die sagt: „Nur wenn es das Ratsoberhaupt mir befiehlt." Da kommt das Schmiedemitglied zu dir zurück und erzählt dir alles. Du sagst: „Na, meinetwegen soll sie sie reinschaffen." Sie schaffen die Händlerin herein, die Apothekenleitung verbindet ihre Wunden, aber in der Nacht stirbt der Händlerin. Die Apothekenleitung sagt: „Die war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat sie fertiggemacht. Wenn die Stadtwache gleich gesehen hätte, was los ist, und uns Bescheid gegeben hätte, dann hätte ich sie vielleicht durchgebracht." Die Stadtwache sagt: „Ich habe von dem ganzen Vorfall nichts gesehen."
Kurze Zeit darauf kommen die Soldat*innen von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzburger*innen eine Botschaft überbringen: „Liefert uns bis in einer halben Stunde die schuldige Person aus, welche die Händlerin getötet hat, sonst brennen wir die ganze Stadt nieder."





Pflegekraft

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trotzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg.
Eines Tages kommt ein Mitglied der Schmiede zu dir und sagt: „Draußen vor der Stadt liegt eine Händlerin aus Hochberg. Sie ist verwundet. Sie hat mich angefallen und ich habe mich gewehrt und sie zusammengeschlagen. Wir können sie nicht im Schnee liegenlassen. Komm und hilf mir, sie reinzutragen!"
Du hast wenig Lust einer Hochbergerin zu helfen. Deswegen sagst du: „Du hast mir nichts anzuschaffen. Wenn es das Ratsoberhaupt sagt, gehe ich hinaus, sonst nicht." Eigentlich ärgerst du dich ja oft über das Ratsoberhaupt, dass es so viel anschafft. Aber jetzt ist es dir ganz recht. Das Schmiedemitglied sagt, es hätte schon das Ratsoberhaupt und die Apothekenleitung gefragt und beide wollten nichts tun. Aber du bleibst dabei. Das Schmiedemitglied läuft weg, nach einer Weile kommt es wieder und berichtet, das Ratsoberhaupt hätte es jetzt befohlen. Da gehst du mit ihm hinaus und ihr holt die Verwundete rein. Die Apothekenleitung verbindet die Wunden. Aber in der Nacht stirbt die Händlerin. Die Apothekenleitung sagt: „Die war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat sie fertiggemacht. Wenn die Stadtwache gleich gesehen hätte, was los ist, und uns gleich Bescheid gegeben hätte, dann hätte ich sie vielleicht durchgebracht."
Kurze Zeit darauf kommen die Soldat*innen von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzburger*innen eine Botschaft bringen: „Liefert uns bis in einer halben Stunde die schuldige Person aus, welche die Händlerin getötet hat, sonst brennen wir die ganze Stadt nieder."
Du brichst von Zeit zu Zeit in den Medikamentenschrank der Apotheke ein, um damit zu dealen. Du weißt daher, dass die Apothekenleitung in der letzten Nacht sicher keine Arznei für die Hochbergerin verwendet hat.





Mitglied der Schmiede

Die kleine mittelalterliche Stadt Trotzburg ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hochberg. Du siehst eines Tages vor der Stadt eine Händlerin aus Hochberg vorbeikommen. Du denkst dir: „Der nehme ich ihr Geld ab!“ Du überfällst sie, schlägst sie zusammen und nimmst das Geld. Als du aber die Händlerin verwundet im Schnee liegen siehst, bekommst du Angst und rennst in die Stadt, um Hilfe zu holen. Zuerst gehst du allerdings zur Stadtwache auf den Turm. Diese hat alles mit angesehen. Du gibst ihr die Hälfte des geraubten Geldes, damit sie nichts verrät. Die Stadtwache verspricht, nichts zu sagen. Du läufst zum Ratsoberhaupt und sagst zu ihr: „Eben hat mich eine Händlerin aus Hochberg überfallen wollen. Ich habe mich gewehrt und sie verwundet. Jetzt liegt sie draußen im Schnee.“
Das Ratsoberhaupt zählt gerade die Stadtkasse nach und sagt nur: „Das werden wir schon hinkriegen!“ Es tut aber nichts. Da läufst du zur Apothekenleitung und sagst: „Komm mit vor die Stadt hinaus und hilf der verwundeten Händlerin! “ Die Apothekenleitung sagt: „Was? Zu einer Hochbergerin soll ich hinausgehen? Fällt mir gar nicht ein. Wenn ihr sie hereinschafft, werde ich sie vielleicht behandeln. Sonst nicht.“ Da rennst du zur Pflegekraft und bittest: „Trag doch mit mir die Händlerin herein! Allein schaffe ich es nicht.“ Die Pflegekraft sagt: „Du hast mir gar nichts anzuschaffen. Wenn es das Ratsoberhaupt sagt, komme ich mit. Sonst nicht.“ Du läufst wieder zum Ratsoberhaupt. Dieses ist immer noch beim Geldzählen und sagt: „Meinetwegen soll sie sie hereinschaffen.“ Du läufst zur Pflegekraft und ihr tragt die Händlerin in die Stadt. Die Apothekenleitung verbindet ihre Wunden, aber in derselben Nacht stirbt die Händlerin. Die Apothekenleitung sagt: „Die war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat sie fertiggemacht. Wenn die Stadtwache gleich gesehen hätte, was los ist, und uns gleich Bescheid gesagt hätte, dann hätte ich sie vielleicht durchgebracht.“
Kurze Zeit darauf kommen die Soldat*innen von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzburger*innen eine Botschaft überbringen: „Liefert uns bis in einer halben Stunde die schuldige Person aus, welche die Händlerin getötet hat, sonst brennen wir die ganze Stadt nieder.“



Erstellt von: Andrea Schedlberger 2008

Aktualisiert von: Verena Kartaschov 2026