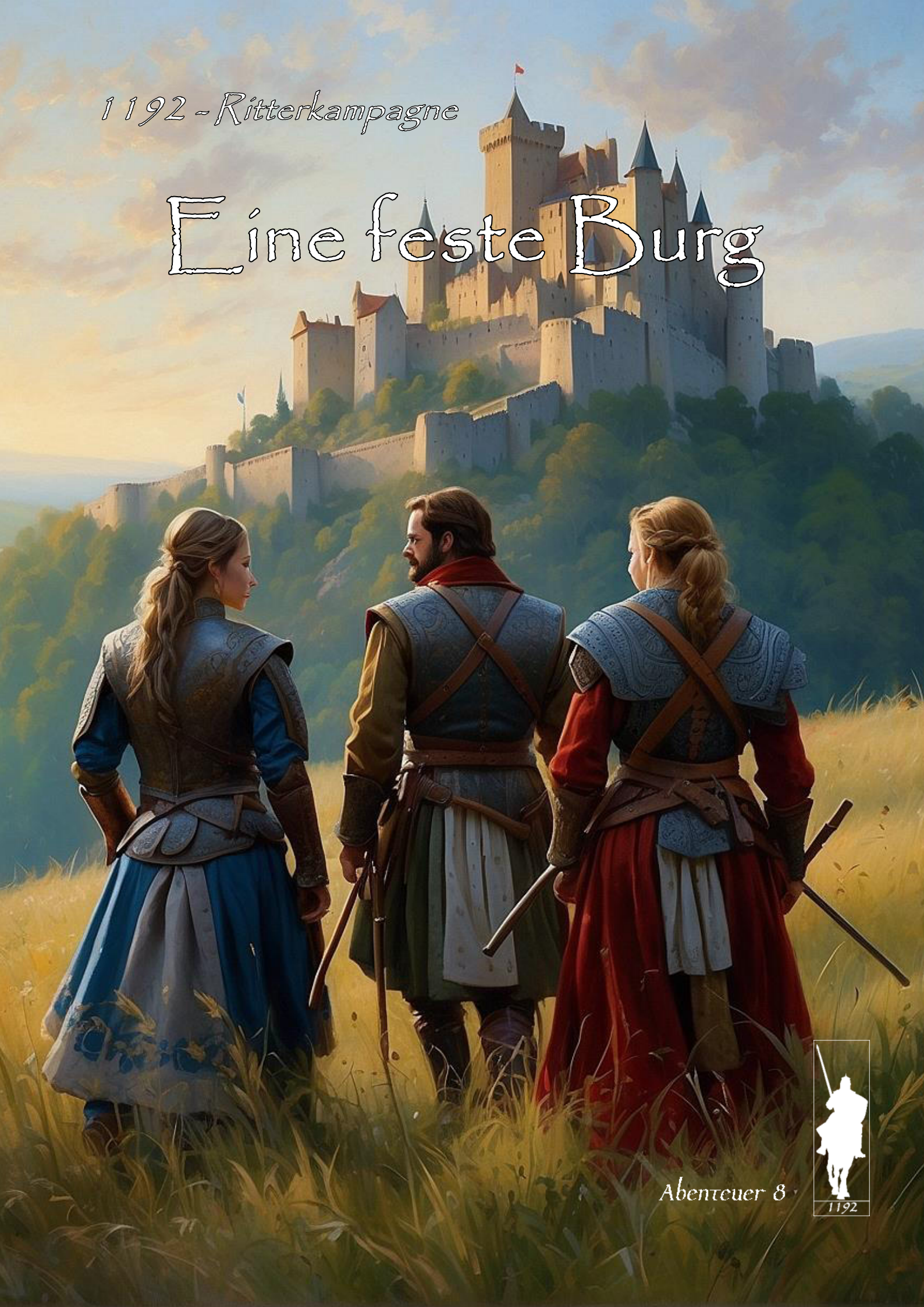
1192 - Ritterkampagne

Eine feste Burg



Abenteuer 8

1192

Abkürzungen
EP: Erfahrungspunkte. Werden den Helden vom Meister verliehen.
EwP: Entwicklungspunkte. Von den Helden bereits zur Charakterentwicklung eingesetzte EP.
NSC: Nichtspielercharakter. Charaktere, die im Abenteuer auftauchen und vom Meister gespielt werden.

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

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

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

EP-Marker

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

Wochentage und ihre Symbole

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

Weiterführende Tipps:

Karten

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

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

Musik und Atmosphäre

Beschreibung des Entwicklers: **SoundTale** ist eine App für Musik und Soundatmosphären für Rollenspiele. In der App kannst du aus über 20 Musikstilen und 32 fein ausgewählten Musikstilen wählen. Dazu kommt eine lange Liste erweiterter Atmosphären, die man selbst zusammenstellen kann, sowie eine Menge kurzer Sounds zum direkten Abspielen in der Session.
Die App ist für Android, Windows und iOS verfügbar. Um den vollen Umfang nutzen zu können, muss ein Konto erstellt und die Vollversion einmalig gekauft werden. Die Steuerung der Musik ist sehr einfach gehalten. Klare Empfehlung für Meister!

Inhalt

1 Rast in Franchenfurt (optionales Ereignis) ... 5
2 Troste von Lengen ... 6
2.1 Der Römerturm ... 6
2.2 Mögliche Beute (optionales Ereignis) ... 7
3 Selingestat ... 7
3.1 Amalia von Rothenvels ... 8
4 Eine Geistererscheinung (optionales Ereignis) ... 9
5 Burg Rothenvels ... 10
5.1 Bergrothenvels ... 10
5.2 Die Burg erobern ... 12
5.3 Ein Fest ... 13
5.4 Ein weiterer Kampf um die Burg (optionales Ereignis) ... 13
5.5 Die Schwertleite ... 14
6 Das Ende des Abenteuers ... 16

Anhang

Anmerkung zu den Zeitangaben
Anmerkungen zur Beute
Grumbach und Rothenvels
Ein Wort zu den Feinden und Freunden
Der Klosteralltag
Umgebungskarte Rothenvels
Bergrothenvels (Pläne)
Selingestat (Plan)
Schreiben in Trostes Gepäck
Schreiben Amalias an Bischof Heinrich
Wegekarte

Vorbemerkungen

Eine feste Burg ist das achte Abenteuer der **Ritterkampagne**.
Sehr wahrscheinlich werden sie den Weg nach Regensburg einschlagen, um den heiligen Gral aufzuspüren. Dazu stehen ihnen zwei Hauptrouten zur Wahl: die nördliche Route über Frankfurt und Würzburg oder die südliche über Speyer und Rothenburg o.d. Tauber. Die dargestellten Ereignisse können problemlos auf beiden Routen stattfinden. Ich habe sie für den nördlichen Weg beschrieben, wählen die Helden den südlichen Weg, muss der Meister die jeweiligen Ortschaften entsprechend anpassen.
Das Abenteuer umfasst den ersten Teil der Reise. Es wird zu einer Auseinandersetzung mit Troste von Lengen kommen und die Helden werden einer Burgherrin helfen, ihre Burg zu verteidigen bzw. zurückzuerobern, was ihnen die Schwertleite einbringt.
Optionale Ereignisse können den Verlauf der Reise spannender gestalten.

Ort der Handlung: Wegstrecke entlang des Mains: Mainz – Frankfurt – Bürgel – Seligenstadt – Aschaffenburg – Rothenvels; Burg Rothenvels
Alternativ: Rheinaufwärts: Mainz – Worms – Speyer, dann nach Wimpfen - Jagsthausen

Zeitraum: Etwa 22. Mei bis 16. Brachmond 1192 (sehr variabel)

Zu den Datumsangaben: 1192 sind mehrere Methoden der Datumsangabe gebräuchlich. (vgl. hierzu die Abenteueranhänge 1: Briefe und Klosterleben auf https://www.1192mittelalterrollenspiel.de/bibliothek/
Ich habe mich weitgehend für die Zählung nach Christi Geburt und die Tagesangabe gemäß unserer heutigen Zählweise entschieden. Eine Variante davon wird tatsächlich in den Kanzleien des Kaisers verwendet. Sie folgt dem Schema datum apud (für „gegeben bei“) [Ortsname] anno domini [Jahreszahl, z.B. M C XC II = 1192], [Tageszahl] die [für „Tag“] [Monatsname im Genitiv, z.B. martii], also z.B.:
datum apud Rothenvels, anno domini M C XC II, XX die iunii
(gegeben zu Rothenvels, im Jahre des Herrn 1192, 20. Tag des Junis)

Zu den bildlichen Darstellungen

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

Das Abenteuer beginnt

Das vorherige Abenteuer **Mord im Kloster** endete mit der Hochzeitsfeier von Gunilla und Odlo oder dem Abschied von Galens Gemeinde. Die Helden sollten im Besitz einer Wegekarte sein und wahrscheinlich ist Regensburg ihr Ziel, falls sie sich auf die Gralssuche machen wollen. [Hinweis zur Wegekarte: Osten ist oben, wie es im Mittelalter üblich ist.]
Um der Reise eine gewisse Grundspannung zu verleihen, könnte den Helden zugetragen werden, dass sie gesucht werden. Ein gewisser Hanto von Lerchenwald zahle gut für Hinweise auf den Aufenthaltsort von Reisenden, deren Beschreibung auf die Helden passt.
Bei Mainz können die Helden mittels Fähre den Rhein queren und dann dem Main flussaufwärts folgen. Zur Mittagszeit können sie in Franchenfurt rasten.

1 Rast in Franchenfurt (optionales Ereignis)

EP 1

Die Taverne in der Nähe der Königspfalz ist gut gefüllt und Ihr sitzt zwischen anderen Reisenden an einem langen Holztisch. Der Raum ist erfüllt von zahlreichen Gesprächen, hauptsächlich geht es um politische Ereignisse und Informationen über die Beschaffenheit der Wege, doch auch zotige Geschichten werden erzählt und sorgen für lautes Gelächter. Der Eintopf dampft und schmeckt überraschend gut. Während Ihr Euch Eurem Essen widmet und die Rast genießt, vernehmt Ihr einige Gesprächsfetzen vom Nachbarstisch: „Von Lengen versteht sein Handwerk, das muss man sagen." – „Ja. Aber er könnte besser bezahlen. Wir suchen jetzt schon lange nach den [Anzahl der Helden] Gestalten und seine Beschreibung war ja bislang nicht sehr hilfreich." – „Dann frag ihn doch, ob er uns noch etwas Silber drauflegt." – „Bist du verrückt? Dann könnte ich mich ja gleich in sein Schwert stürzen." – Raues Gelächter. - „Hallo, Schönheit!", der Sprecher zieht eine Schankmaid zu sich heran. „Sag mal, hast Du kürzlich ein paar Reisende gesehen?" [Beschreibung der Helden, gerne überzeichnet] Angesichts der Beschreibung durchfährt es Euch siedend heiß und Ihr gebt Euch betont unauffällig.

Gelingt den Helden eine Selbstbeherrschungsprobe, so können sie gelassen sitzen bleiben und weiteressen, misslingt sie, so spuckt ein Held vielleicht hustend aus, errötet oder rutscht unruhig auf seinem Sitz hin und her.

„Na, macht nix. Schade, dass wir nicht mehr Zeit haben, meine Schöne. Hier!" Er drückt der Schankmaid drei Silberstücke in die Hand und erhebt sich. Mit ihm stehen fünf weitere Gestalten auf. „Dann mal zurück nach Mainz. Den Südweg sollen wir jetzt nehmen, oder?" – „Ja, den Südweg", antwortet ein anderer, „aber wir könnten erfolgreicher sein, wenn du nicht immer alles herausbrüllen würdest." Zustimmendes Gelächter der anderen. Dann schnüren sich die sechs groben Gesellen ihre Gürtel fester und stampfen aus der Taverne.

Nach der Mittagsrast überqueren die Helden eine auf steinernen Sockeln ruhende Holzbrücke in südlicher Richtung über den Main. So gelangen sie nach Sassenhusen, von wo sie mainaufwärts weiterreisen und gegen Abend Selingestat erreichen können.
[Anmerkung: Franchenfurt ist eine bedeutende Marktstadt, weitläufig von einer Stadtmauer, der Staufenmauer umgeben. Von Westen ist die Stadt gut erreichbar, nördlich und östlich landet der Reisende jedoch schnell in bewaldetem Sumpfgebiet. Auf dem Domhügel erhebt sich eine Königspfalz. In Franchenfurt wird 1147 Heinrich VI. und 1152 Friedrich I. „Barbarossa" zum König gewählt. Seitdem finden die Königswahlen in Franchenfurt statt. In Sassenhausen haben sich Ministeriale der Pfalz Franchenfurt angesiedelt.[1] Beide Orte sind bislang nicht näher ausgearbeitet und in diesem Abenteuer auch nur Wegstation. Der Meister kann die Reise hier wieder einmal in „Zeitraffung" erzählen.]

[1] Quellen: https://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_von_Frankfurt_am_Main und https://de.wikipedia.org/wiki/Frankfurt-Sachsenhausen

2 Troste von Lengen

EP 3

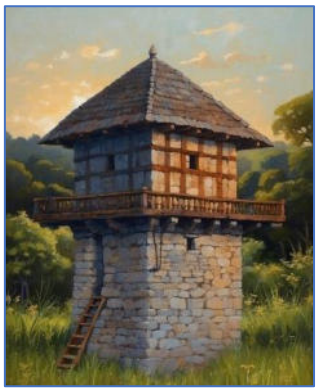
Kurz vor Selingestat verspüren die Helden bei erfolgreicher Gefahrensinn-Probe ein ungutes Gefühl, das sie veranlassen könnte, wachsam und vorsichtig zu sein.

Ihr entdeckt rechterhand des Weges ein Lagerfeuer, das auf einer Lichtung zwischen den Bäumen lodert. Zwei kleine Reisezelte sind aufgestellt, vier Pferde grasen daneben. Am Feuer sitzen drei Männer in Rüstung, einer dreht einen Spieß über den Flammen. Sie unterhalten sich, anscheinend in guter Laune, denn immer wieder brechen sie in Gelächter aus.
Der Weg führt unmittelbar am Lager vorbei. Zu Eurer Linken bieten Bäume abseits des Weges etwas Schutz. Vielleicht könnt Ihr Euch dort vor unfreundlichen Blicken verbergen.

Troste von Lengen mit Gefolge: Hendrek, Ignaz, Rikert

Bei genauerer Betrachtung des Lagers und vor allem der Wachenden können die Helden zwei Begleiter Trostes (Ignaz und Rikert) erkennen. (Das erfordert eventuell Proben auf Schleichen und Verbergen, gerne auch eine Probe auf Gedächtnis, um die Gesichter richtig zuordnen zu können.) Troste von Lengen selbst ist nicht zu sehen, er ruht in einem der beiden Zelte. Hendrek hält in der Nähe Wache: Gut im Schatten eines Baumes verborgen, hat er die Straße und den Zugang zum Lager im Blick. Falls er die Helden entdeckt, wird er einen Kuckucksruf imitieren, sollten sich die Helden gar in kämpferischer Absicht nähern, wird er aus dem Hinterhalt mit einem Bogen auf sie schießen und laut „Angriff!“ rufen. Für die Helden könnte es daher ratsamer sein, einen offenen Kampf zu vermeiden.

2.1 Der Römerturm



Nach kurzer Wegstrecke stoßen die Helden auf einen alten Römerturm. Eine morsche Holzleiter führt zu einer Öffnung im 1. Stockwerk. Der Grundriss beträgt 5m x 5m, die Höhe liegt bei etwa 16 Metern.
Bei den Römern diente das untere massivere Stockwerk als Vorratskammer für die Mannschaft. Im obersten Stockwerk hielten sich dann die Soldaten auf, die gerade Dienst taten.
Vor kurzem wurde der Turm als Rückzugsort einer Bande Gesetzloser benutzt. Im Keller finden sich daher Vorräte an Essen (angeschimmelt), Getränken (Bier und Wein) und Pfeilen.
Falls die Helden von selbst darauf kommen, den Gegner hierher zu locken, um ihn dann aus besserer taktischer Position zu bekämpfen, kann sich der Meister entspannt zurücklehnen und den Plänen der Helden ihren Lauf lassen. Sollten sie die Gelegenheit hingegen nicht nutzen wollen, kann sie der Meister zum Glück zwingen: So könnte er bspw. eine „Zufallsbegegnung“ stattfinden lassen, bei der die Helden auf einen von Trostes Gefährten treffen, der Wasser holen oder abschlagen wollte. Trostes Gefährte schlägt Alarm und die beste Fluchtmöglichkeit sollte dann der Turm sein, so dass es dort zu einem Gefecht kommt. Wo auch immer der Kampf stattfindet, Troste wird sich und seine Mannen nicht sinnlos opfern. Droht ihm die Niederlage, wird er sich zurückziehen. Umgekehrt will er die Helden lebend fangen, um sie Hanto ausliefern zu können.
Werden die Helden besiegt, dann wird Troste sie gefesselt ins Lager bringen, wo sie die Nacht unter freiem Himmel verbringen müssen. Falls den Helden die Flucht nicht glücken will, wird Troste sie über Franchenfurt zurück nach Mainz bringen. Vor dem Betreten einer Stadt lässt er sie zusätzlich knebeln, um ihre Chance auf Hilfe zu mindern. Mainz selbst wird Troste nicht betreten, sondern er wird ein Lager

vor der Stadt aufschlagen und dort auf Hanto warten. Helfen können den Helden bspw. Rupprecht von Dassel, Wolfhart von Finkenbach, Ritter Gisbert oder ein Druidenfreund, der das Amulett der Helden bemerkt.

2.2 Mögliche Beute (optionales Ereignis)

EP 1

Wie auch immer die Auseinandersetzung mit Troste verläuft, der Meister kann den Helden Gelegenheit geben, bei Troste Beute zu machen. Beispielsweise könnte bei einem Rückzug Trostes dessen Lager verwaist sein oder Trostes Pferd könnte einsam auf einer Wiese grasen. Hauptsächlich können die Helden hier Abenteuerausrüstung erbeuten, wie Seil, Wurfhaken, Heilkräuter, Verbände, Feuerzeug usw. Außerdem ist eine Dokumententasche interessant, in der Troste verschiedene Schreiben aufbewahrt *(siehe Anhang):* Eine Amalia von Fürth schreibt, dass sie Troste wie verlangt als Liebesbeweis den Siegelring und die nachgezeichnete Unterschrift ihres Vaters schickt und schon ganz gespannt ist auf die geheime Überraschung, für die er beides benötigt. Ein anderer Brief mit dem besagten Siegel bestimmt als letzten Willen eines gewissen Erdmund von Fürth, dass Amalia ins Kloster geht und Troste, Land, Vermögen und Güter erbt. Eine Isolde schreibt, dass ihr Vater von ihrer Liebesnacht durch die geschwätzige Haushälterin Gisela erfahren habe. Er habe sie nun eingesperrt, doch sie schicke ihm einen Schlüssel, mit dem er sich Zutritt zum Kaufmannshaus verschaffen könne. Ein Balduin von Schwarzbruck fordert Troste auf, dessen entehrte Schwester zu ehelichen, andernfalls werde er ihn zur Rechenschaft ziehen. Ein anonymer X fordert die Entlohnung, da Schwarzbruck erledigt sei. Eine kurze Notiz von Agnes von Österreich (Tochter von Herzog Leopold V.) bekundet ihre Sympathie. Diese Schreiben sind für die Haupthandlung irrelevant, können aber unterhaltsame Hintergrundinformationen liefern. Gegebenenfalls kann der Meister die in den Briefen erwähnten Personen auftauchen lassen, falls die Helden die jeweiligen Ortschaften bereisen. Und die Helden können die Briefe verwenden, falls sie Troste anklagen wollen, da sie zweifelhafte Machenschaften wie Unterschriftenfälschung und Mordauftrag belegen.

3 Selingestat

Selingestadt am Main bietet sich als Ort für die Nachtruhe an. Möglicherweise müssen sich die Helden nach der Auseinandersetzung mit Troste von Lengen auch regenerieren und für mehrere Tage verweilen. Auch ein Zusammentreffen mit Isolde oder der „schwatzhaften Gisela“ ist möglich *(siehe Trostes Briefe).*
Selingestadt ist seit 1175 freie Reichsstadt und recht wohlhabend. Der Ort besitzt eine Königspfalz, die, was ungewöhnlich ist, keine Wehranlagen besitzt, daher nur repräsentativen Zwecken dient.
Die Einhard-Basilika des Benediktinerklosters beherbergt seit 828 die – in Rom gestohlenen – Gebeine der Märtyrer Marcellinus und Petrus, was die Stadt auch zu einem wichtigen Wallfahrtsort macht.

Einhard-Basilika

Vogtei

Königspfalz (Mainseite)

Die Gebeine der beiden Heiligen ruhen in einer Ringkrypta unter dem Altar und der Apsis. Die Benediktinerabtei verfügt über reichen Besitz, besitzt Immunität, Markt-, Münz- und Zollrechte. Alle externen wirtschaftlichen Tätigkeiten werden in der Vogtei verwaltet. Die Gebäude des Klosters sind gemäß dem idealtypischen Aufbau angeordnet.
Als Gründer des Klosters gilt Einhard, der Biograph Karls des Großen.

3.1 Amalia von Rothenvels

EP 1

In ihrer Unterkunft lernen die Helden am Tag vor ihrer Abreise Amalia von Rothenvels und ihren Oheim Rorik von Grumbach kennen. Amalia ist 14 Jahre alt und die Tochter des Edelfreien Albert von Rothenvels, der am 11. Maius 1189 mit Kaiser Friedrich I. Barbarossa von Regensburg aus zum Kreuzzug aufbrach. In seiner Abwesenheit verwaltet Amalia Burg Rothenvels. Derzeit begleitet sie jedoch ihren Oheim Rorik, der als Kaufmann erfolgreich unterwegs ist. Rorik ist erkrankt und will in Selingestat genesen. Er beauftragt Amalia, sich vertrauenswürdigen Reisenden anzuschließen und nach Burg Rothenvels zurückzukehren. *(Näheres zu Amalia und ihrer Familie siehe Anhang)*

Rorik von Grumbach *Amalia*

Ihr sitzt in Eurer Herberge und nehmt ein kräftiges Abendbrot zu Euch. Die Tür der Herberge öffnet sich und ein gut gekleideter älterer Mann wankt durch die Tür. Er wird von einem etwa 14-jährigen Mädchen gestützt, das ihn vorsichtig durch den Raum zu einem freien Platz führt. Der Mann zittert ein wenig, Schweißperlen stehen ihm auf der Stirn. Während er sich das Gesicht mit einem Tuch abwischt, wendet sich das Mädchen dem Herbergsvater zu: „Ich grüße Dich, werter Mann. Euer Eintopf duftet hervorragend. Seid bitte so freundlich und tischt meinem Oheim und mir eine Schale davon auf. Und etwas Brot und Wein.“ Sie setzt sich ihrem Oheim gegenüber und umfasst seine Hände. „Du musst Dich ausruhen. Wir bleiben einfach ein paar Tage hier.“ „Amalia, meine Liebe“, entgegnet der Alte. „Ich werde hierbleiben und mein Glück mit Marcellinus und Petrus versuchen. Doch Du solltest nach Rothenvels weiterreisen. Lass uns nach vertrauenswürdigen Reisenden suchen, denen Du Dich für diese kurze Wegstrecke anschließen kannst.“ Der Herbergsvater stellt den beiden jeweils eine duftende Schale Eintopf, frisches Brot und Wein auf den Tisch und deutet eine freundliche Verneigung an.

Sollten die Helden hier noch nicht den Kontakt zu Amalia suchen, wird sie ihnen am nächsten Morgen begegnen, wenn sie mit der Fähre über den Main setzen wollen. Auch Amalia wird die Fähre nutzen. Sie reitet auf einem Pferd und führt ein Packpferd mit kostbaren Stoffen mit sich.
Der Meister kann hier wieder etwas Tempo in die Handlung bringen: Falls Troste von Lengen nicht besiegt wurde, könnte er in Selingenstat auftauchen und nach den Helden suchen. Wenn eine schnelle Flucht zur Fähre gelingt, können die Helden übersetzen und in der Flussmitte Troste am Mainufer erblicken, der ihnen finster nachschaut. Es wäre auch denkbar, dass ein Freund der Druwh den Helden hilft, sie zur Fähre lotst und Troste aufhält. Beim Betreten der Fähre entdecken die Helden dann ein Druidenamulett, das der Alte um den Hals trägt.
Bis Mittag erreichen die Helden Aschaffenburg. Dieser befestigte Ort besitzt Markt- und Stadtrechte und eine hölzerne Brücke führt hier über den Main. Aschaffenburg ist die Zweitresidenz der Mainzer Erzbischöfe und ein bedeutender Verwaltungssitz.
Sollte Amalia sie nicht bereits begleiten, werden sie hier erneut mit ihr zusammentreffen. Sie ist eine ausgezeichnete Reiterin und kennt sich in der Gegend aus. Wenn sie noch nicht zur Gesellschaft gehört, wird sie sich bei der Rast in der Taverne zu den Helden setzen und beiläufig erwähnen: „Der Main macht eine weite Schleife im Süden. Ortskundige meiden diesen Umweg und wählen die Strecke über die Höhen nach Osten. Nicht ungefährlich, aber schneller. Und überraschend für etwaige Verfolger.“ Tatsächlich lässt sich hier die Strecke bedeutend verkürzen, die Wege sind jedoch nicht so gut ausgebaut, manchmal nur schmale Pfade durch den Wald. Auch bedeutet dieser Weg, dass die Helden mindestens einmal ein Nachtlager in der Wildnis aufschlagen müssen.

4 Eine Geistererscheinung (optionales Ereignis)

EP 2

Wenn der Meister die Reise noch etwas spannender gestalten will, kann er den Helden kurz vor Rothenvels noch ein Kurzabenteuer um eine Geistererscheinung „schenken“.
Viel Vorbereitung ist hier nicht nötig. Wichtig ist hier vor allem die unheimliche Atmosphäre. Ich beschränke mich daher darauf, kurz den Plot und die zu erfüllende Aufgabe vorzustellen.

Auf dem Weg vor Euch seht Ihr einen Mann mit einem langen Stab, möglicherweise ein Pilger. Er läuft eilig und blickt ständig über seine Schulter. Als er Euch sieht, hält er inne und wirft sich dann mit einem panischen Ausruf „Aaarh!“ seitwärts ins Unterholz. Es raschelt unter den Bäumen, das Gebüsch in das sich der Pilger geworfen hat, zittert unablässig und Ihr vernehmt seine Stimme: „Ruhig. Ruhig bleiben. Atmen. Tief durchatmen. Hier finden sie mich nicht. Alles wird gut.“ Und so geht es unablässig weiter.

Pilger Aaron

Wenn die Helden nachschauen, finden sie einen völlig verängstigten Pilger vor. Sobald er sich etwas beruhigt hat, berichtet er von einem Überfall durch grausame Räuber mit kalten Augen und knochigen Schädeln. Sie hätten Pickel, Schaufel, Seil und ein Wagenrad dabeigehabt und nach Gold verlangt, doch er sei ein armer Pilger und habe keine Reichtümer. Schließlich seien sie wieder verschwunden, hätten ihm aber befohlen, mit Gold wiederzukommen. Falls er es nicht bis zum nächsten Abend zum anderen Gold in die Höhle brächte, würden sie ihn heimsuchen und holen. Während er die Geschichte erzählt, ergreift ihn erneut die Panik, was durchaus auch mehrmals vorkommen kann.

Hintergrund: Die Räuber sind untote Grabräuber. Vor kurzem stießen sie auf zwei dicht beieinander liegende alte Hügelgräber und öffneten den Zugang zum ersten Grab. [Zwei kreisrunde Hügel mit einem Durchmesser von jeweils etwa 20 Metern. Beide Hügel sind grasbewachsen und von einem Ring aus Bäumen umgeben. Die Grabräuber stiegen in den ersten Grabraum hinab und störten zu ihrem Pech die Ruhe einer ehemaligen Keltenfürstin. Sie ist voller Zorn, denn ihr Mann hat sie seinerzeit überlebt. Er ließ sie im ersten Grab bestatten, er selbst wurde zusammen mit seiner Geliebten im zweiten Grab beerdigt. Nun trachtet die Keltenfürstin danach, in ihr rechtmäßiges Grab an die Seite ihres Mannes zu kommen.
Ihr gewaltiger Zorn reichte aus, um die Grabräuber augenblicklich zu töten und sie als Untote ihrem Willen zu unterwerfen. Sie sind gerade damit fertig geworden, das zweite Grab zu öffnen, in dem tatsächlich die Gebeine zweier Personen – Mann und Frau – ruhen. Gelegentlich – wenn der Zorn der Keltenfürstin etwas abebbt – finden die Untoten ansatzweise in ihr vorheriges Leben zurück, was den Überfall auf den Pilger und ihre Goldgier erklärt.
Die Helden können den Geist erlösen, wenn sie die Gebeine der Geliebten entfernen und diejenigen der Fürstin an deren Stelle legen. Die Geistererscheinung besucht dann das Grab und umhüllt die Gebeine des Mannes. Der Bann über den Untoten löst sich und sie greifen die Helden an.

Die Untoten können von den Helden mit geweihten Waffen, Weihwasser und Feuer bekämpft werden. Andere Waffen schlagen zwar Wunden, das stört die Untoten aber nicht weiter. Eine Kontaktaufnahme mit dem Geist gestaltet sich schwierig, da sie sich einer alten keltischen Sprache bedient. Lediglich Sprachkenntnisse in Gaolainn ermöglichen es, die Worte der Fürstin zu verstehen. Die Helden können jedoch die Untoten beobachten, da sie offenkundig den Befehlen der Fürstin gehorchen: Nachdem das zweite Grab geöffnet wurde, versuchen die Untoten, die weiblichen Gebeine umzubetten, d.h. sie greifen nach den jeweiligen Knochen, können sie jedoch nicht anheben. Dann tun sie so, als würden sie sie ins andere Grab tragen und dort niederlegen.

Falls auch die Helden zu Grabräubern werden wollen, finden sie im fürstlichen Grab einen großen Bronzekessel, vier Rasiermesser, ein löchriges Bronzegefäß auf einem Ständer (eine Art Duftkessel, in das Gefäß wurden duftende Aromastoffe gefüllt und von unten erhitzt) und eine große Axt. Ob dies eine kluge Entscheidung ist und ob die Fürstin dann wieder aus ihrer Ruhe erwacht, mag der Meister nach Belieben beurteilen.

5 Burg Rothenvels

5.1 Bergrothenvels

EP 1

Die Helden nähern sich Burg Rothenvels von Westen, kommen daher zunächst am Gutshof Bergrothenvels vorbei, den die Helden, bei weitgehend planmäßigem Verlauf, später zum Lehen erhalten.

Bergrothenvels wurde als Gutshof 1181 von Rorik von Grumbach erbaut, aber wegen seiner Reisen fast nie genutzt. Weilt er in der Heimat, zieht er es vor, bei seiner Familie in Burg Rothenvels zu wohnen. Das Gut ist von einem etwa schulterhohen geflochtenen Zaun umgeben und wird von den Eheleuten Bürgel und Freda verwaltet, die es zusammen mit den Eheleuten Raimund und Alma, Magd Lina und Knecht Almund bewirtschaften. Ferner lebt Marie, die Tochter von Bürgel und Freda auf dem Hof.
In den Gemächern der Bediensteten im 1. Stock nutzen Bürgel, Freda und Marie das erste Zimmer, Raimund und Alma das zweite, Lina das dritte und Almund das vierte Zimmer. Die hinteren Zimmer sind für Gäste vorgesehen. Diese Zimmerzuteilung für die Bediensteten ist unüblich und äußerst großzügig, erklärt sich durch Roriks freundliches Gemüt und seine häufige Abwesenheit. Die Gemächer der Herrschaft befinden sich über dem großen Saal. Hier hat Rorik lediglich zwei Zimmer einrichten lassen. Die anderen Zimmer und die Etage über den Gesindegemächern will er noch ausbauen, kam aber nie dazu.

Ihr habt Euer Ziel schon fast erreicht, könnt die Burg bereits vor Euch sehen. Zu Eurer Linken seht Ihr einen mit einem schulterhohen Weidezaun umfriedeten Gutshof, der knapp 300 Meter von der Burg entfernt ist. „Das ist Bergrothenvels, der Gutshof meines Oheims“, sagt Amalia. „Lasst uns hier kurz rasten. Bürgel und Freda und die anderen werden sich freuen.“ Amalia lenkt bereits ihr Pferd durch das geöffnete hölzerne Tor. Drei Erwachsene, zwei Frauen und ein Mann stehen im Hof beisammen. Sie blicken auf, als Ihr Euch nähert, dann erhellen sich ihre Mienen vor Freude. „Amalia!“, ruft eine der Frauen und geht Ihr entgegen. „Wie schön, dass Ihr wieder da seid. Wo habt Ihr Herrn Rorik gelassen?“

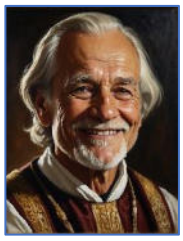
Bürgel *Freda* *Raimund* *Alma* *Almund* *Lina* *Marie*

Bei den drei Personen handelt es sich um Bürgel, Freda und Dorothea. Diejenige, die Amalia als erste begrüßte, ist Freda. Dorothea arbeitet auf Burg Rothenvels. Sie tritt heran und spricht als nächste:

„Es ist wahrlich gut, dass Ihr kommt, Herrin. Doch seht Euch vor. Ansgar von Urspringen hat die Burg übernommen.“ – „Was?“, entfährt es Amalia. Sie ist mittlerweile abgestiegen und zu den drei Leuten getreten. „Dorothea, wie konnte das geschehen. Berichte!“
Dorothea wirft Euch einen fragenden Blick zu. „Du kannst Ihnen vertrauen. Sie haben mich hierher geleitet. Onkel Rorik ist erkrankt und erholt sich in Selingenstat. Er wird sicher bald nachkommen. Doch jetzt zu Urspringen. Erzähl mir alles!“
„Nun, Herrin. Wie Ihr wisst, wollte Ansgar Eure Schwester Arlene heiraten und wir alle erinnern uns noch gut an sein Gebahren, kaum dass Herr Albert vor drei Jahren die Burg verlassen hatte. Arlene gab ihm heftig eins auf die Nase und jagte ihn davon. Nun ist er seit sechs Wochen wieder da und behauptet, als Verlobter Arlenes in Fürsorge die Verwaltung der Burg zu übernehmen. Oje. Die Bauern behandelt er schlecht und verbraucht mit seinen Mannen die Vorräte. Die Abgaben wurden erhöht und müssen in Silber erbracht werden. Dabei setzt er Fristen, die kaum jemand einhalten kann. Wer säumig ist, muss Frondienst leisten.“ – „Frondienst? Wozu denn das?“, hakt Amalia nach. „Am Mainufer soll ein Zollturm errichtet werden, gerade wird das Fundament gelegt.“ „Rothenvels besitzt kein Zollregal. Urspringen schon gar nicht“, stellt Amalia nüchtern fest. „Und…“, Dorothea zögert, „Dorit ist tot. Sie hat Ansgar angegriffen, als er Walter geschlagen hat und Ansgar hat sie mit dem Schwert erschlagen.“ Amalia atmet

schwer: „Dorit?“ Dorothea nickt stummt und ergreift tröstend Amalias Hand. „Außerdem“, fährt sie fort, „schläft Ansgar in Eurem Gemach und stöbert dort in Arlenes Sachen herum. Er ist gefährlich. Am besten bleibt Ihr hier und haltet Euch versteckt. Wer weiß, was ihm einfällt, wenn er von Eurer Ankunft erfährt.“ „Hab Dank, Dorothea. Und sorge Dich nicht. Aber so einfach werde ich mir unsere Burg nicht nehmen lassen.“ Amalia schaut Euch an. „Sagt…wollt Ihr mir helfen, meine Burg zurückzuerobern?“

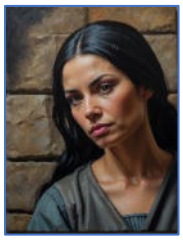
Amalia hat vor, nachts in die Burg einzudringen und Ansgar samt Gefolge rauszuwerfen. Dazu will sie zunächst von Dorothea erfahren, wie es um die übrigen Burgbewohner bestellt ist.


Walter
Verwalter

Dorothea
Köchin

Grete
Küchenhilfe

Reinhard
Burggeistlicher


Agnes
Steinmetz

Lisa
Waffenschmiedin

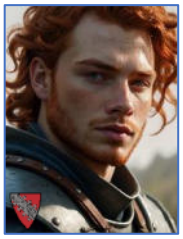
Otto
Zimmermann

Henno
Stallbursche

Hartmann
1. Wachmann

Helgen
Wachmann

Lot
Wachmann


Gregor
Wachmann

Ansgar
von Urspringen

Burkhard
Kommandant

Fredric

Rodel

Carl

Margrit

Fredemann

Bei der Übernahme haben sich Walter und Hartmann Ansgars Befehlen widersetzt. Dorit, die Burghündin, verteidigte die beiden und wurde von Ansgar erschlagen. Hartmann wurde eine Woche im Burghof angebunden und danach zu Walter in den Keller unter dem Palas gesperrt. Dorothea und Fredemann, ein Schneidermeister aus dem am Main liegenden Dorf Rothenvels, sorgen dafür, dass die Gefangenen heimlich und regelmäßig mit Essen versorgt werden. [Fredemann erwartet die Stofflieferung, die Amalia mit sich führt. Er ist regelmäßig in der Burg und weiß über alles Bescheid.]
Die drei anderen Wachmänner, Helgen, Gregor und Lot, haben sich den Schergen Ansgars angeschlossen. Helgen ist ambitioniert und will 1. Wachmann werden, weshalb er Ansgars Befehlen sehr bereitwillig folgt. Lot ist von seinem Vorbild Helgen beeinflusst und folgt daher ebenfalls gern der neuen Führung. Der rothaarige Gregor ist unentschieden und gewohnt, dass man ihm sagt, was er zu tun hat. Er will Ansgar nicht folgen, doch mit Hartmann und Walter sind die beiden verbliebenen Autoritäten der Burg festgenommen. Ansgar und Burkhard verkörpern nun die Autorität, die Gregor (widerwillig) akzeptiert. Sollte Hartmann wieder frei sein und Gregor Befehle erteilen, wird er diesen erleichtert folgen.
Burkhard ist Ansgars persönlicher Schläger und Kommandant der Truppe. Er bewohnt das Gemach des Burgherren Albert. [Nachts liegt er in voller Montur im Bett und hat einen Stock gegen die Tür gestellt, der beim Öffnen geräuschvoll umfällt und ihn weckt, so dass er gleich nach seinem Schwert greift.] Ansgar selbst wohnt im davorliegenden Gemach von Amalia und Lenne. Die Truppe Ansgars besteht weiterhin aus Fredric, Rodel, Carl und Margrit.

5.2 Die Burg erobern

EP 3

Amalia wird mit den Helden gerne einen Plan schmieden, wie man am besten in die Burg eindringen kann. Es gibt hierfür auch keine Musterlösung, sondern der Meister ist gut beraten, wenn er den Helden hier großzügig Freiraum bietet. Alles, was funktionieren könnte und Spielspaß verspricht, sollte irgendwie möglich sein.

Anmerkung: Zur historischen Burg Rothenfels sind zahlreiche Informationen, Bilder und auch eine 3D-Rekonstruktion verfügbar, so dass es für den Meister kein Problem sein sollte, geeignetes Bildmaterial für seine Heldengruppe zu finden.

Ihr nähert Euch der Burg aus nördlicher Richtung. Der klobige knapp 27 Meter hohe Bergfried auf quadratischer Grundfläche [etwa 9x9 m^2] sticht Euch sofort ins Auge. Seine vier Ecken weisen fast präzise in die vier Himmelsrichtungen und seine Nordecke schließt direkt an den Wehrgang und die Burgmauer an. Durch das Burgtor in der Nordmauer, nur wenige Meter von der Nordostecke der Burgmauer entfernt, gelangt Ihr in den Burghof mit Brunnen. Rechts von Euch erhebt sich der Bergfried, sein Zugang in etwa 9 Metern Höhe ist nur durch eine steile hölzerne Treppe erreichbar.
Direkt voraus blickt Ihr auf die Burgkapelle, an die sich der Palas anschließt, die östliche Längsseite dem Main zugewandt. In der Südostecke erhebt sich der quadratische Turm des Schreibers (Priesters). Ein langgestrecktes Wasch- und Badehaus zieht sich entlang der Südmauer, ein zweites Gebäude mit Werkstätten für Schmied und Zimmermann entlang der Westmauer. Zwischen diesen beiden Gebäuden ist das Zeughaus im Rundturm inmitten der Burgmauer untergebracht. Zwischen Werkstätten und Bergfried ist ein kleiner Burggarten angelegt.

Ungeachtet möglicher historischer Gegebenheiten habe ich für Burg Rothenvels folgende Aufteilung vorgenommen, die der Meister nach Belieben verändern kann:
Das Palasgebäude beherbergt im Erdgeschoß Küche, Kräuterstube und Vorratsräume, die über Türen im Burghof erreichbar sind. Im südlichen Obergeschoß ist der große, hohe Rittersaal, ebenfalls über den Burghof erreichbar, eine hölzerne Freitreppe führt zu einem doppelflügeligen Tor. Im nördlich gelegenen Obergeschoß befinden sich die Schlafräume des Burgverwalters und Hauptmanns der Wache, darüber die des Burgherrn und seiner Familie. Von diesen gelangt man zu einer Balustrade im Rittersaal am Nordende des Rittersaals. Dem Palas nördlich vorgelagert ist eine kleine Kapelle, die vom Burghof aus erreichbar ist.
Im Südturm befindet sich die Steinmetzwerkstatt im Erdgeschoß. Eine steinerne Treppe führt hinab ins Verlies mit den Käfigen für Gefangene. Im Obergeschoß ist die Schlafstube des Priesters, der auch als Schreiber arbeitet. Auf dieser Höhe ist der Südturm über einen kurzen Wehrgang mit dem Palas verbunden; dort befindet sich ein Aborterker. Im obersten Stockwerk sind eine Schreibstube und eine kleine Bibliothek untergebracht.
Das Südhaus teilt sich im Erdgeschoß in Waschhaus, Badehaus und Backstube. Im Obergeschoß sind die Schlafräume der weiblichen Bediensteten.
Der westlich gelegene Rundturm ist Zeughaus mit Waffen, Ausrüstung und Werkzeug im Erdgeschoß und zugleich Schlafstube der Besatzung im Obergeschoß. Der Rundturm ist nur über den Wehrgang zu betreten.

Im Westhaus sind die Werkstätten für Schmied und Zimmermann im Erdgeschoß untergebracht, im Obergeschoß sind die Schlafräume der männlichen Bediensteten.
Der sechsstöckige Bergfried wird vornehmlich als Lager genutzt.
Vor dem Eingang zur Burg ist eine Art Vorhof mit einem Ziehbrunnen in der Mitte. Im Halbkreis schließen Gästehaus, Zehntscheune und Stallungen die unbefestigte „Vorburg“ nach Norden ab.

Für die nächtlichen Aktionen bieten sich verschiedene Situationen an:
Das Burgtor sollte von einem oder zwei Wächtern bewacht werden, ansonsten ist die Wachsamkeit eher gering, da niemand mit Feinden rechnet. Falls Gregor Wache hält, könnte Amalia ihn überreden, sie unbemerkt in die Burg zu lassen. Ein Überklettern der Burgmauer (bspw. mit Seil und Wurfanker) kann eine weitere Option sein.
Walter und Hartmann können aus dem Verlies befreit werden. Denkbar ist, dass die Helden bei leisem Vorgehen Ansgars Gefolge im Zeughaus und vielleicht auch Ansgar selbst überwältigen können. Burkhard wird mit größter Wahrscheinlichkeit erwachen (sein „Alarmstab“ ist gegen die Tür gelehnt) und sich dem Kampf stellen.
Beim offenen Kampf werden Ansgars Mannen loyal zu ihrem Anführer stehen, auch Helgen wird für Ansgar kämpfen, Lot und Gregor sind Wackelkandidaten und könnten sich auf Amalias Seite schlagen.

5.3 Ein Fest

Nachdem die Helden Walter und Hartmann befreit, Ansgar und Burkhard überwältigt und die Burg wieder in Besitz genommen haben, werden die überlebenden Gegner eingesperrt und ein Fest gefeiert.
Falls die vorherige Begegnung zwischen Troste und den Helden dies nicht unmöglich gemacht hat, wird Troste von Lengen während des Fests mit seinen Gefolgsleuten auftauchen und sich dem Fest anschließen. Er spendiert ein Fass Bier als Gastgeschenk und Festbeitrag und versucht mit Amalia und den Burgbewohnern zu sprechen. Dabei lenkt er das Gespräch auch immer wieder auf die Helden, um sich ein Bild der Lage zu verschaffen. Er bittet auch um ein Quartier für die Nacht. Amalia wird ihm dies – sollten die Helden nicht erfolgreich intervenieren – gewähren: Er kann im Gästetrakt außerhalb der Burg wohnen.

5.4 Ein weiterer Kampf um die Burg (optionales Ereignis)

Wenn sich Troste in der Nähe aufhält (im Gästehaus oder in einem unweit gelegenen Lager, falls sein Wunsch nach Quartier abgelehnt wurde), könnte er einen nächtlichen Versuch starten, in die Burg einzudringen. Die Helden werden dann die just zurückeroberte Burg plötzlich verteidigen müssen. Im Folgenden stelle ich einen möglichen Ablauf dar, den der Meister unter Berücksichtigung der bisherigen Ereignisse entsprechend anpassen kann:
Nachts dringen Troste, Hendrek und Ignaz in die Burg ein, um die Gefangenen zu befreien. Mit ihnen wollen sie die Burg übernehmen. Gregor hält am Tor Wache. Er wird neben dem Burgtor niedergestochen und kann von den Helden durch Wundversorgung ggf. noch am Leben erhalten werden.
Im Burghof angelangt, sichert Ignaz mit Fackel und Schwert ausgerüstet den Innenhof, während Troste und Hendrek zur Unterkunft der Gefangenen (wahrscheinlich das Verlies) aufbrechen. Rikert sichert das Gelände vor der Burg. Falls die Befreiung der Gefangenen gelingt, wird Troste versuchen, die Besatzung zu überwältigen und vor allem die Helden festzunehmen.
Sollten die Eindringlinge bemerkt und Alarm geschlagen werden, wird Hartmann die Tür zu Amalias Gemach bewachen. Lot eilt in den Innenhof. Für zusätzliche Dramatik kann ein Feuer sorgen, das während der Kampfhandlungen ausbricht, bspw. weil jemand eine Fackel verliert. So könnte ein Teil des Wehrgangs oder auch ein Gebäudeteil in Flammen stehen, das Feuer sollte jedoch noch zu löschen sein und keinen allzu großen Schaden verursachen. Es ruft in jedem Fall Bürgel, Raimund, Almund und Lina aus Bergrothenvels herbei, die bei den Löscharbeiten helfen wollen. Je nach Kampflage treten sie früher oder später in Erscheinung und organisieren eine Löschkette mit Rothenvelser Bürgern.

Der Kampf um die Burg bietet auch Gelegenheit für Heldentaten der Burgbewohner. So könnte bspw. ein beherzter Schlag mit einer Pfanne einen Gegner ablenken oder niederstrecken, ein Wassereimer, von oben über einem Gegner ausgeleert, mag ebenfalls für Verwirrung sorgen usw.
Über kurz oder lang sollte es den Burgleuten mit Unterstützung der Helden gelingen, die Burg zu verteidigen. Troste wird nicht bis zum Tode kämpfen, immerhin ist er nur ein bezahlter Söldner. Wendet sich das Kampfglück zu seinen Ungunsten, wird er versuchen zu fliehen oder sich als letzten Ausweg ergeben; er baut darauf, dass sein Leben dann verschont wird. Rikert, der vor der Burg wacht, wird in dieser Situation die Aussichtslosigkeit erkennen und mit einigem Gepäck und Trostes Streitross fliehen. Falls er nicht unbemerkt fliehen kann, setzt er das Gästehaus in Brand, um für Ablenkung zu sorgen.

5.5 Die Schwertleite

EP 2

Der folgende Tag steht ganz im Zeichen der Aufräumarbeiten. Verwalter Walter begutachtet überall die Schäden, erteilt Anweisungen und hilft selbst tatkräftig mit. Auch die Leute aus Bergrothenvels packen eifrig mit an. Zur großen Freude aller kehrt Rorik genesen zur Burg zurück. Er schaut ebenfalls überall nach dem Rechten und lässt sich über die vergangenen Ereignisse ins Bild setzen.
Dorothea und Grete versorgen die Helfer den ganzen Tag mit Getränken und zur Mittags- und Abendzeit bereiten die beiden zusammen mit Freda, Alma und Lina köstliche Speisen zu.

Am Abend sucht Euch Amalia auf. Sie wird von Dorothea und Grete begleitet. „Meine lieben Freunde. Ihr habt Euch unseren Dank mehr als verdient. Dorothea und Grete haben Euch ein Bad bereitet. Geht und wascht allen Schmutz und Sünde ab. Die Nacht mögt Ihr heute in der Burgkapelle verbringen. Haltet gemeinsam Nachtwache, betet vor dem Altar für Euer Seelenheil und dankt dem Herrn. Morgen sollt Ihr dann Euren Lohn empfangen.“ Amalia deutet eine Verneigung an und überlässt Euch Dorothea und Grete, die Euch zum Badehaus begleiten und bei der gründlichen Reinigung unterstützen.

Wenn die Helden dann gereinigt und wohlduftend die Kapelle betreten, erwartet sie Priester Reinhard.

Als ihr die von Kerzen beleuchtete Burgkapelle betretet, erhebt sich Priester Reinhard vor dem Altar und wendet sich zu Euch um. „Ah. Die tapferen Streiter. Willkommen in Christi. Wie ich sehe, seid Ihr bereit für eine Nacht der Besinnung. Das gemeinsame Gebet und die demütige Wacht im Hause des Herrn werden Euch segnen.“ Er lädt Euch mit einer Handbewegung ein, vor ihm niederzuknieen. […] Dann zeichnet über jedem von Euch ein Kreuz in die Luft und legt Euch kurz eine Hand auf den Kopf. „In nomine patris, et filii et spiritus sancti.“ Dann blickt er Euch tief an: „Ich werde Euch nun allein lassen, auf dass Ihr in Ruhe den Herrn finden möget.“ Er begibt sich nach draußen und schließt leise die Kapellentür. Nun seid Ihr allein. Die Wandbilder der Heiligen, die Kerzen, der Altar erzeugen zusammen mit dem dunklen Geruch von Holz, Wachs und leichten Kräuteraromen eine weihevolle Ruhe, die Euch nicht unbeeindruckt lässt. Hier sollt Ihr also die Nacht über wachen und beten.

Sollten die Helden die Nachtwache ernst nehmen, müssen sie Proben auf Wachgabe ablegen, die allerdings lediglich mit 4+ gelingen müssen, wenn die Helden auch wirklich gemeinsam Wache halten. Zur Unterstützung der weihevollen Stimmung (und um die Helden vielleicht etwas zu verunsichern – vor allem, wenn sie herumalbern) sollte der Meister auch drei Mystikproben verlangen. Das Ergebnis kann der Meister mit geheimnisvollem und bedeutungsschwangerem Murmeln quittieren, während er sich irgendetwas Mysteriöses zu notieren scheint.
Im Morgengrauen wird die Kapellentür geöffnet und alle Burgbewohner treten ein. Auch die Bewohner von Bergrothenvels sind zugegen. Die Helden werden aufgefordert, in der ersten Reihe neben Amalia und Rorik Platz zu nehmen. Priester Reinhard wird dann eine kurze Messe (auf Latein) halten.

Walter tritt nach der Messe an Euch heran. „Wenn Ihr mir bitte folgen wollt.“ Er geht voran in Richtung des Badehauses. Sollt Ihr Euch etwa schon wieder reinigen? Was geht hier nur vor? Er öffnet die Tür und heißt Euch einzutreten. „Entkleidet Euch bitte und wartet.“ Dann verlässt er die Badstube.
Kaum habt Ihr Euch entkleidet, öffnet sich die Tür zum Nebenraum und Dorothea und Freda, Alma und Lina (aus Bergrothenvels) treten ein. Sie halten rote und schwarze Stoffe in Händen. Auch die Tür zum Innenhof öffnet sich und Hauptmann Hartmann tritt ein. Er nickt Euch zu, dann weist er mit der rechten Hand zu den vier Frauen: „Tragt diese schwarzen Strümpfe, auf dass Ihr des Todes gegenwärtig seid.“ Die Frauen reichen Euch schwarze Strumpfhosen. [Die Helden streifen dann wohl die Strumpfhosen über.] Hartmann fährt fort: „Kleidet Euch nun mit diesen roten Gewändern. Sie mögen Euch an Eure Pflicht gemahnen, für den Glauben Euer Blut zu opfern.“ Wieder weist er zu den Frauen, die Euch nun rote Gewänder reichen. [Sobald die Helden angekleidet sind, werden ihnen noch ihre Schuhe gereicht.] Abermals ergreift Hartmann das Wort: „Folgt mir nun in den Palas!“ […]
Ihr steigt die hölzerne Treppe hinauf und durchschreitet die Tür zum Palas. Die hohe Halle ist gefüllt mit Menschen, die Euch erwartungsvoll anschauen. An der nördlichen Stirnseite stehen Amalia und Rorik, in festliche Kleidung gewandet.

Spätestens jetzt sollte den Helden klar werden, dass Ihnen eine besondere Ehre zuteil wird. Falls sich ein Held dennoch ungebührlich benimmt, wird Hartmann ein Räuspern von sich geben und dem Helden einen mahnenden Blick zuwerfen. Der Meister kann schildern, dass dem Helden dabei bis in die Haarspitzen heiß wird und er gegen peinliches Erröten ankämpfen muss (Selbstbeherrschungsprobe).

Ihr schreitet durch den Rittersaal, alle Augen sind auf Euch gerichtet. Amalia dreht ihre Handflächen nach oben mit einer Geste, als würde sie Euch ein Geschenk überreichen. Dabei blickt sie Euch lächelnd an. Sie hält inne. Es ist still im Saal. Roriks Flüstern ist kaum zu vernehmen: „Ihr müsst nun niederknien.“ […] Amalias Stimme klingt klar durch den Saal: „Seht hier, Bürger von Rothenvels, die tapferen Kämpfer des Herrn, die unser Heim verteidigten und unsere Ehre wieder herstellten.“

Dann spricht sie nacheinander jeden Helden an:

„[Name eines Helden], erhebt Euch! […] Zu Gottes und Marias Ehr, nehmt diesen Schlag und keinen mehr.“ Amalia holt langsam mit ihrer rechten Hand aus und versetzt Dir einen leichten Schlag ins Gesicht. Fortan sollt Ihr Euch [Ritter / Rittersfrau und Name des Helden] von Bergrothenvels nennen. Nehmt dieses gesegnete Schwert, Ritter(sfrau).“ Rorik überreicht Amalia einen Gürtel mit einem Schwert, das sie Dir umgürtet. [Dann wendet sie sich zum nächsten Helden.]

[Sobald alle Helden ihre Schwertleite erhalten haben und vor Amalia und Rorik stehen, fährt Amalia fort, wobei Rorik gelegentlich leise souffliert:] „Als Angehörige des Ritterstandes ermahne ich Euch die ritterlichen Tugenden zu achten: Übt Euch in Demut, Würde, Güte, Höflichkeit, Tapferkeit, Mäßigung, Großzügigkeit, Liebe, Festigkeit, Zucht und Treue. Es soll Euch erlaubt sein, ein Wappen zu führen.
Für Euren Unterhalt will ich Euch Gut Bergrothenvels zum gemeinschaftlichen Lehen geben. Auf dass wir fortan in Treue verbunden sein werden. Als meine Gefolgsleute sollt Ihr mir auxilium und consilium leisten, was ich als Lehnsherrin gleichermaßen vergelten werde. Eure Feinde sind meine Feinde, Eure Freunde sind meine Freunde, ich will Euch allzeit treu, hold und gegenwärtig sein.“ Dann überreicht Amalia jedem einen goldenen Ring mit einem roten Stein für Rothenvels. „Sprecht mir nun nach: [Die Helden sollen hier im Chor sprechen] Ich will fortan die ritterlichen Tugenden achten, … mein Lehen gewissenhaft verwalten … und Euch mit auxilium und consilium zur Seite stehen. … Eure Feinde sind meine Feinde, Eure Freunde sind meine Freunde, … ich will Euch allzeit treu, hold und gegenwärtig sein.“
Kaum habt Ihr das letzte Wort Eures Eides gesprochen, bricht im ganzen Saal Jubel aus. Schließlich hebt Rorik eine Hand und es wird wieder leiser. Amalia spricht: „Zur Feier Eurer Ritterlichkeit und unser aller Ehren soll heute ein fröhliches Turnei ausgetragen werden mit Rolandsritt, einem Buhurt mit hölzernen Waffen und einem Tjost. Kein Pfennig soll erhoben oder ausgezahlt werden, Freude und Ehre sollen zum Lohn gereichen.“

Die Helden können selbstverständlich an allen Wettbewerben teilnehmen. Da sie für alle offen sind, nehmen auch Bürgerliche teil, die nicht unbedingt geübte Reiter sind. Jedes Missgeschick wird dabei von der Festgemeinschaft beklatscht und lachend gefeiert. Speis und Trank sind reichlich vorhanden.
Im Verlauf des Festes werden die Helden mit allen Bewohnern der Burg sprechen, trinken, tanzen oder auch singen. Irgendwann stehen sie mit Rorik, Bürgel und Freda zusammen. Rorik wird den Helden auf die Schulter klopfen und mit einem Kopfnicken auf Bürgel und Freda weisen: „Ein Ritter benötigt ein Heim. Und Bergrothenvels ist ein gutes Heim. Bürgel, Freda, Raimund und Alma leisten tadellose Arbeit und sind erfahrene Gutsverwalter. Auch Almund und Lina sind tüchtig und treu. Wann immer Ihr hierher kommt, werdet Ihr ein gut geführtes Zuhause finden. Sprecht einfach Bürgel oder Freda an. Sie werden Euch gerne Euer neues Gut zeigen."

Der Gutshof umfasst Äcker, Obstbäume, Bienenstöcke, einen Wald und Vieh (vier Ziegen, drei Kühe, vier Hühner, einen Hahn). Das Wappen der Helden ist in den Farben Silber (von Rothenvels) und Grün gehalten. Die Aufteilung des Wappens kann jeder Held selbst wählen.

6 Das Ende des Abenteuers

Am nächsten Morgen werden die Helden zu einer Unterredung mit Amalia, Rorik und Walter gebeten. Große Aufmerksamkeit zieht Lovi auf sich, ein weiblicher Hundewelpe, den Walter für Amalia besorgt hat. Im Gespräch wird die Wahl des Wappens erläutert. Die Ritter werden nochmals ermuntert, ihr Lehen zu besichtigen und sich dort einzurichten, was auch ein paar Wochen andauern kann. Schließlich beauftragt sie Amalia, ein Schreiben zu Heinrich III. von Berg, Erzbischof von Wirzburg und Herzog in Franken zu bringen. Der Aufbruch könnte Mitte Brachmond (Juni) erfolgen.

Lovi

Das Schreiben betrifft die Aufnahme der Helden in den Ritterstand, die Forderung gegenüber Troste von Lengen (Wergeld) und die Forderung gegenüber Ansgar von Urspringen (Land). Im Anhang findet sich beispielhaft ein Brief, in dem die Ereignisse geschildert werden. Der Meister kann diesen als Vorlage nehmen, um ihn an seine Heldengruppe anzupassen.

Wie immer sind die angegebenen EP lediglich Vorschläge. Dramatische Kampfhandlungen können durchaus auch eine höhere EP-Vergabe rechtfertigen. Als Gratislernwürfe dürften sich bei diesem Abenteuer wahrscheinlich in erster Linie Kampffertigkeiten anbieten. Ehre und Respekt jedes Helden steigen um 2 Punkte.

Und wieder eine Anmerkung zu den Zeitangaben

Beginn und Ende dieses Abenteuers sind zeitlich nur grob bestimmbar. Es ist nicht vorhersehbar, wie lange die Helden im letzten Abenteuer bei Galens Gemeinde verweilten und auch in diesem Abenteuer gibt es an mehreren Stellen Gelegenheit, für längere Zeit an einem Ort zu bleiben. Bevor die Helden zum nächsten Abenteuer Richtung Würzburg bzw. Regensburg aufbrechen, ist es mehr als plausibel, wenn sie sich für zwei bis vier Wochen auf ihrem Gut aufhalten.
Innerhalb der Ritterkampagne ist der zeitliche Spielraum großzügig bemessen, eine zeitliche Abweichung von bis zu vier Wochen bedeutet, dass die Gruppe immer noch „im Zeitplan" ist.

Anmerkung zur Datierung in den Briefen: Die verwendeten Datierungen sind historisch falsch, macht sie aber für heutige Spieler besser lesbar. In Amalias Brief ist die Datierung der Historie angenähert, auch wenn es tatsächlich noch weitaus komplexer war. *(siehe Abenteueranhänge 1: Briefe und Klosterleben)*

Eine Anmerkung zur möglichen Beute

Falls die Helden Troste von Lengen oder Ansgar von Urspringen besiegen, kann der Meister folgende Liste als Anregung für die zu findende Beute nutzen:

Troste: Ringpanzerhemd, Gambeson, Kapuzenumhang, Lederstiefel, Lederhandschuhe, Schwert (FkWx+1, TS+1), Kampfmesser, Essmesser, Feldflasche (Stahl, lederbezogen), verzierter Siegelring (dreiblättriges Kleeblatt) aus Bronze, Gürtelschnalle aus Silber (20 Pf.), Geldbeutel mit 12 Gulden, 87 Pfennig, Nadel und Faden, Feuerstein, Stahl und Zunder, Kienspäne (12x)
Hendrek: Rüstung wie Troste, Schwert (Wx+1), Essmesser, Löffel, 1 Satz Dietriche, Einbruchswerkzeug, Geldbeutel mit 1 Gulden, 27 Pfennig, Handspiegel, Bürste
Ignaz: Rüstung wie Troste, Schwert (Wx+1), Stiefelmesser, Essmesser, 3 Anwendungen Gift, 1 Heiltrank, Kräuterbeutel mit Eibisch (5x), Ingwer (5x), Bockshornklee (3x), Herbstzeitlose (3x), Petersilie (3x), Tollkirsche (7x), Fackel, Kienspäne (5x), Seil (10m), Geldbeutel mit 7 Pfennig, 5 Würfel, Nadel und Faden
Rodel: Hemd, Hose, Stiefel, einfaches Schwert, Fackel
Carl: Hemd, Hose, Stiefel, einfaches Schwert
Ansgar: Hemd, Hose, Umhang, Stiefel, Schwert
Fredric: Hemd, Hose, Stiefel, einfaches Schwert

In Trostes Gemeinschaft besitzt jeder ein Reitpferd, außerdem führen sie zwei Packpferde mit sich, die beladen sind mit: 2 Seilen, Proviant, Zelt, Kochgeschirr, Seife, feine Kleidung, Schreibzeug, 5 Fackeln, Feuerstein, Kienspäne (15).

Grumbach und Rothenvels

Den Edelfreien von Grumbach gehört Burg Rothenvels, welche Markward II. 1148 erbauen ließ. Folgende Setzungen habe ich vorgenommen:

Albert, Arlene (Lenne) und Amalia von Rothenvels, Rorik von Grumbach

- Die Herren der Burg Rothenvels nennen sich nicht von Grumbach, sondern von Rothenvels
- Derzeit ist der Edelfreie Albert von Rothenvels Herr über Burg Rothenvels. Er hat zwei Töchter, Arlene (17) und Amalia (14). Seine Frau Udelhilt verstarb vor fünf Jahren (1187).
- Rorik von Grumbach ist der Bruder von Albert und als Kaufmann erfolgreich. Er wohnt nahe der Burg auf dem Gutssitz Bergrothenvels.

Lovi - älter

- 1189 schließt sich Albert von Rothenvels in Regensburg dem Kreuzfahrerheer unter Friedrich I. an. Arlene soll Ansgar von Urspringen heiraten, was sie jedoch zutiefst ablehnt. Sie jagt Ansgar von der Burg, schneidet sich die Haare kurz und folgt als Ritter „Lenne“ ihrem Vater nach Regensburg, wo sie sich ebenfalls den Kreuzfahrern anschließt. Lenne wird im späteren Verlauf der Kampagne noch eine Rolle spielen.
- Am 6. Iulius 1191 stirbt Albert von Rothenvels vor Akkon in den Armen seiner Tochter Arlene. Arlene schließt sich wenig später Leopold V. von Österreich an und kehrt mit ihm ins Heilige Reich zurück. Im Herbst 1192 wird sie von Leopold V. einen Auftrag erhalten, der sie mit den Helden zusammenführen wird.
- Arlene hat ein gutes Verhältnis zu ihrer Schwester Amalia und so weiß Amalia über Arlenes Abneigung gegenüber Ansgar von Urspringen Bescheid. Auch über Arlenes Teilnahme am Kreuzzug ist Amalia informiert. Sie hat dies letztlich auch ihrem Onkel Rorik gebeichtet, der Arlenes „Dickkopf“ kennt und auch schätzt. Er unterstützt Amalia bei der Verwaltung der Burg, nimmt sie aber auch oft mit, wenn er auf Handelsreisen ist. Beide haben bislang weder vom Tod Alberts noch von Arlenes Rückkehr (nach Österreich) erfahren.
- Vermutlich werden die Helden irgendwann später nach Bergrothenvels zurückkehren. Lovi wird dann schon deutlich größer geworden sein *(siehe Bild)*.

Ein Wort zu den Feinden

Die erste Auseinandersetzung mit Troste von Lengen liegt nun hinter den Helden. Er ist demnach endgültig besiegt oder kann abermals auftauchen. Außerdem können der Orden der Bellatores Dei und Hanto von Lerchenwald den Helden auf den Pelz rücken. *Daneben kann der Meister aber jederzeit auch Gernot von Schwalbing auftauchen lassen, der womöglich ebenfalls noch ein Hühnchen mit den Helden zu rupfen hat, falls er den falschen Trank getrunken hat.*

Bellatores Dei

Rainald von Kattelbach | *Carl* | *Catharina* | *Quintus* | *Thadeuz* | *Severin* | *Erlolf*

Hanto von Lerchenwald

Clewin, Lentz
Schwertkämpfer

Lutzen, Killian, Wolf
Bogenschützen

Sander
Knappe

Brida
Köchin

Antold
Waffenschmied

Gernot von Schwalbing

Und den Freunden

Auch die Freunde der Helden sollten erwähnt werden. Ritter Gisbert, Rupprecht von Dassel und Wolfhart von Finkenbach zählen zu den Freunden der Helden. Der Meister kann sie heimlich in der Hinterhand haben, um sie in größter Notlage aus dem Hut zu ziehen. Dann können diese Freunde plötzlich auftauchen und den Helden womöglich das Leben retten. Aber mit Bedacht, am stärksten wirkt eine solche Situation, wenn die Helden schon arg in Bedrängnis sind und vielleicht sogar schon mit dem Schlimmsten rechnen oder mit dem Leben abgeschlossen haben.

Rupprecht von Dassel, Gaudes

Wolfhart von Finkenbach

Reisegruppe: Ritter Gisbert, Hartung, Grimfried, Falk

Der Klosteralltag (Kloster Selingestat)

Im Kloster wird ein strikter Tagesablauf eingehalten:

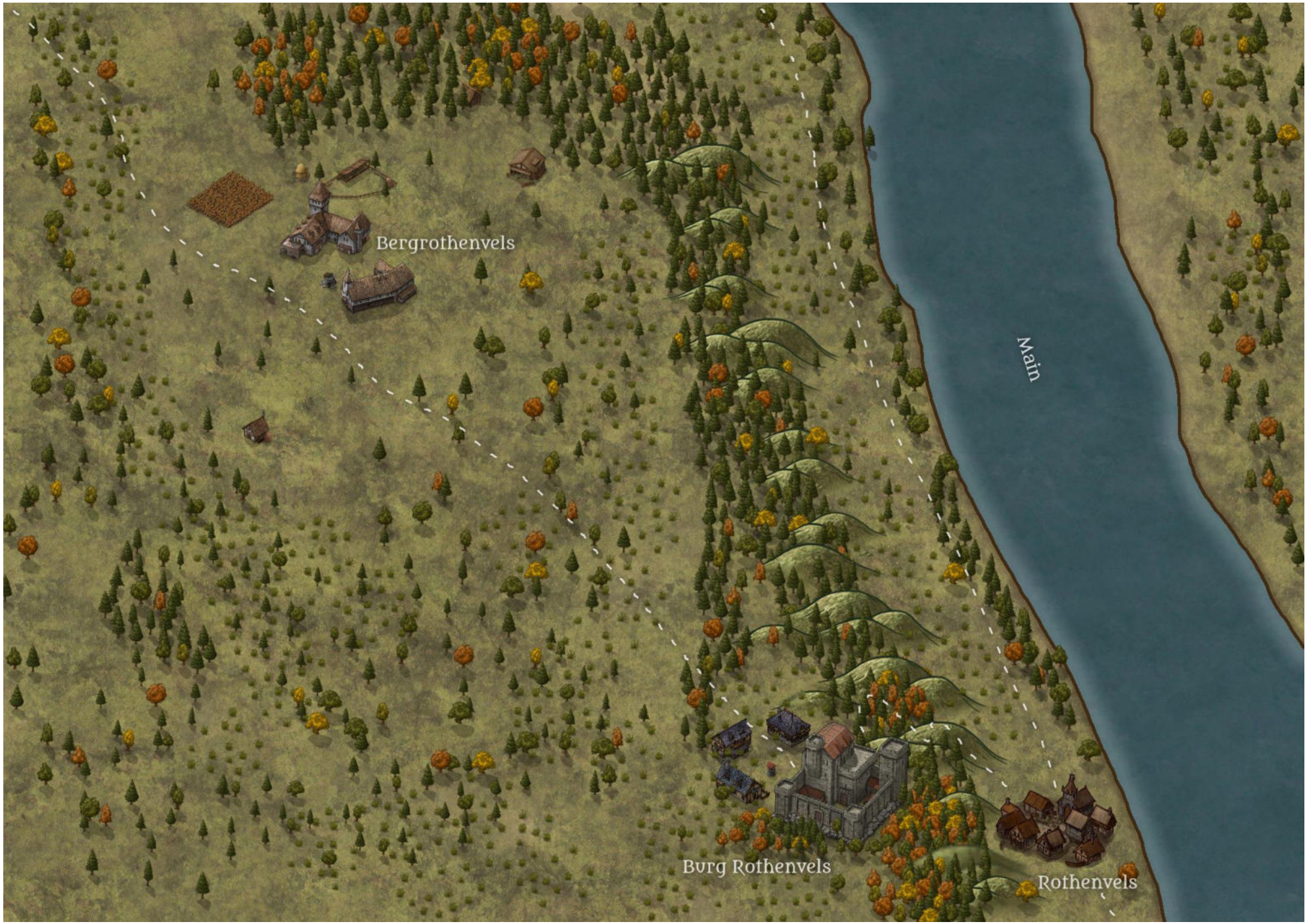
„Wir folgen den Vorschriften des heiligen Benedikt von Nursia. Unser Tag wird durch die acht täglichen Horen des Stundengebets gegliedert, wie es in Psalm 119 heißt: Ich lobe dich des Tages siebenmal und mitten in der Nacht stehe ich auf, dir zu danken."

- Vor Sonnenaufgang (2.00 Uhr) **Matutin**, das Frühgebet mit Vaterunser, Glaubensbekenntnis, Psalmen und Lobgesängen, gefolgt vom Segen des Abtes bzw. der Äbtissin, dem Gloria und weiteren Psalmen.
- Studienzeit bis zu den **Laudes**, dem zweiten Hauptgebet mit Lobpsalmen (etwa 6.00 Uhr),
- Zur ersten Sonnenstunde (7.00 Uhr) Prim, das feierliche Hochamt.
- Predigt im Kapitelsaal, Verlesung einer Ordensregel, Anklagen und Bestrafungen (der Gegeißelte ruft dabei: „Es ist meine Schuld, meine größte Schuld, ich will mich bessern!"; mea culpa, mea maxima culpa)
- Beichte, Arbeit oder Lektüre bis zur dritten Sonnenstunde (9.00 Uhr),
- dann, genau zwischen Aufgang und Mittagsstand der Sonne, Terz, der vierte Gottesdienst,
- anschließend Frühstück,
- Arbeit in der Schreibstube, dem Klostergarten oder in der Küche oder Lesen im Kreuzgang,
- zur sechsten Sonnenstunde (12.00 Uhr) Sext, der Mittagsgottesdienst,
- danach die Hauptmahlzeit mit Lesung aus den Ordensregeln und folgendem Ablauf: Hände waschen am Brunnen, Platz einnehmen, Prior läutet, bis der 51. Psalm still gebetet ist, benedicite, Gloria und Kyrie eleison, Vaterunser, „Wir flehen, Herr, segne deine Gaben!" durch den Wochenpriester, dann bekreuzigen, setzen und essen.
- Arbeit bis zur neunten Sonnenstunde (15.00 Uhr), dann Non, der sechste Gottesdienst,
- Arbeit bis zur **Vesper** (18.00 Uhr) Vesper, dem Abendgebet mit anschließender leichter Mahlzeit,
- schließlich im Anschluss an die Vesper (19.00 Uhr) **Komplet**, die Schlussandacht mit anschließendem Zubettgehen und Nachtruhe.

Zu jeder Gebetszeit wird die Kirchenglocke geläutet. Die vier Hauptgebete finden in der Klosterkirche statt.

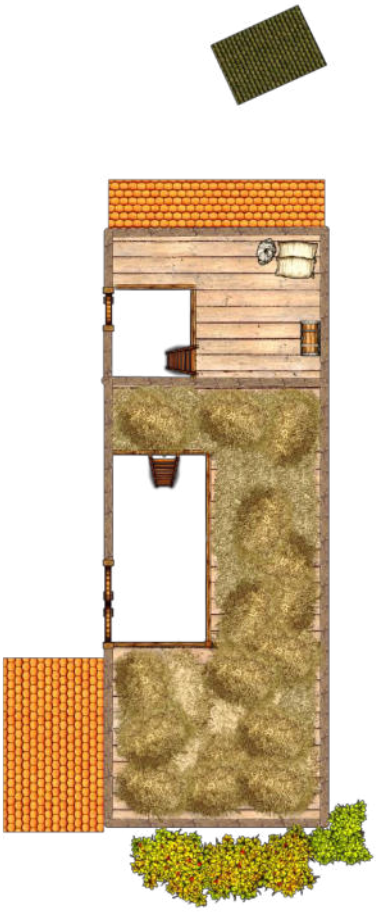
Zum Aufbau des Klosters: Die mittelalterlichen Klöster sind in der Regel einheitlich aufgebaut. Das Zentrum bildet der Kreuzgarten mit Brunnen, der vom überdachten Kreuzgang umgeben ist. Der Kreuzgang dient den Mönchen als eine Art Wandelgang, in dem sie meditieren, lesen oder auch miteinander reden. Nördlich schließt sich die nach Osten ausgerichtete Klosterkirche an. Im Osten befinden sich an die Kirche anschließend der Kapitelsaal (Versammlungsraum) im Erdgeschoß und das Dormitorium (der Schlafsaal) im Obergeschoß. Vom Dormitorium gibt es meist einen direkten Zugang zur Kirche. Im südlichen Ostflügel sind häufig die Bibliothek (Erdgeschoß) und das Skriptorium (die Schreibstube – Obergeschoß) untergebracht. Im Südflügel befinden sich die Küche im Osten und das Refektorium (Speisesaal) im Westen. Im Westflügel werden die Gäste untergebracht, bisweilen gibt es dort auch eine Versorgungsstation für Kranke und Verletzte (Infirmarium). Das Gästehaus ist vom übrigen Klosterbereich getrennt, damit der Klosteralltag nicht gestört wird.
Dieser in sich geschlossene Bau wird in den Außenanlagen oft von einem Gemüsegarten, Ställen für Schafe, einem Karpfenteich, einem Taubenschlag, einer Scheune, einem Friedhof und einer Schmiede mit Stallungen für Pferde umgeben. Die Gesamtanlage ist ebenfalls bewehrt, das heißt mit einer Mauer umgeben. Das Klostertor beim Pförtnerhäuschen liegt üblicherweise im Westen, so dass die Gäste auch direkt ins Gästehaus gelangen.
Der innere Klosterbereich ist den Mönchen vorbehalten, während im äußeren Klosterbereich üblicherweise Laienbrüder arbeiten.

Kloster
Musteranlage
1 Pförtner
2 Bäckerei u. Brauerei
3 Gästehaus
4 Äußere Schule
5 Abthaus
6 Apotheke
7 Heilkräutergarten
8 Fischteich
9 Friedhof u. Obstgarten
10 Gemüsegarten
11Gärtnerwohnung
12 Hühner- u. Gänseställe
13 Kornscheune
14 Werkstätten
15 Bäckerei, Brauerei, Mühle
16 Kornhaus u. Küferei
17 Ställe
18 Ställe f. Ziegen, Schafe
19 Pilgerherberge
20 Infirmarium
21 Küche
22 Refektorium
23 Bad, Abort
24 Skriptorium, Bibliothek
25 Dormitorium, Kapitelsaal
26 Kreuzgarten
27 Klosterkirche


Bergrothenvels
Main
Burg Rothenvels
Rothenvels

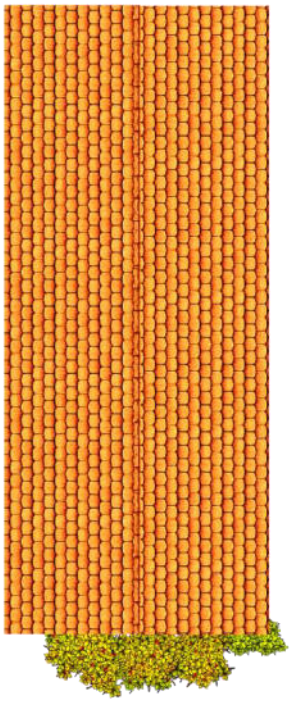
Bergrothenvels - Erdgeschoß

Bergrothenvels - 1. Stock

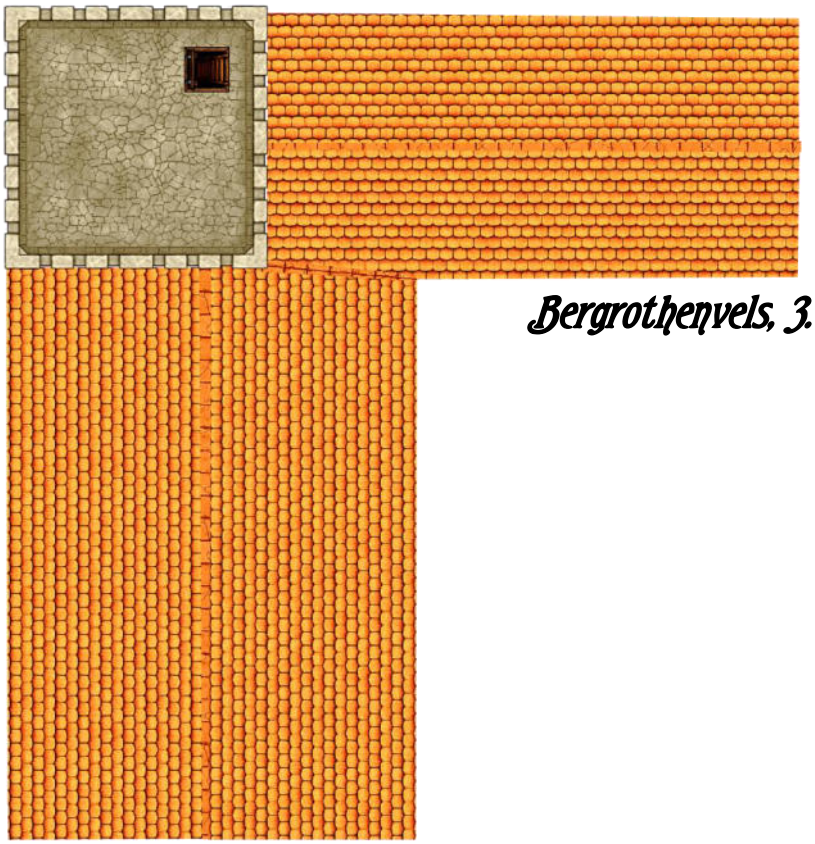


Bergrothenvels, 1. Stock

Bergrothenvels - 2. Stock



Bergrothenvels, 2. Stock



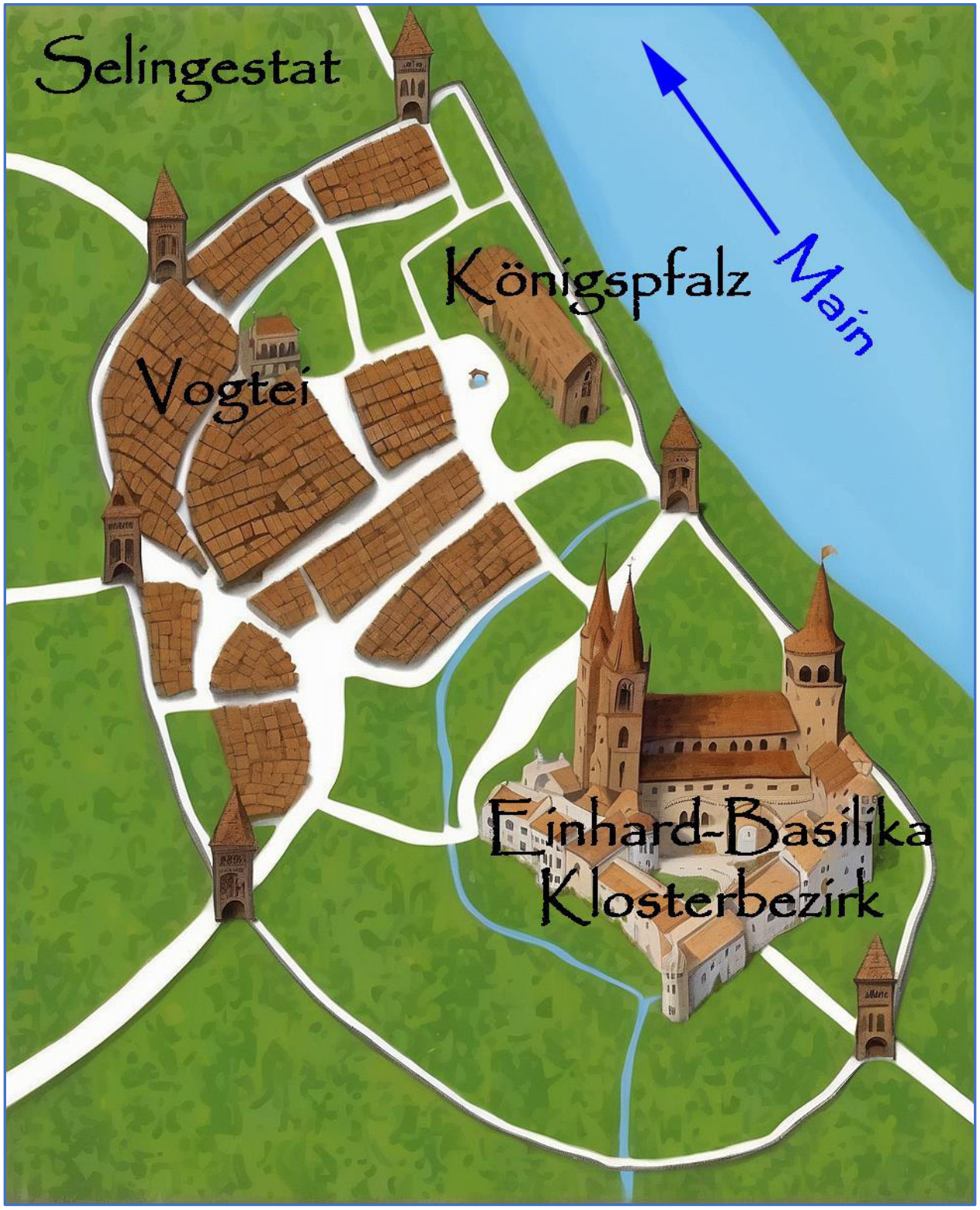
Bergrothenvels, 3. Stock

Bergrothenvels, Keller

Auf freiem Feld hinter dem Nebengebäude:
2 Zielscheiben für Bogenschießen

Im Umland:
Försterhütte, Spalt- und Abziehwerk, Bienenstöcke, Obstbäume, in Planung: Sägemühle am Mainufer

Weitere Bewohner


Selingestat
Königspfalz
Main
Vogtei
Einhard-Basilika
Klosterbezirk

zu Fürth, 12. Hornung 1192
Troste, mein Liebster,

schmerzlich vermisse ich Dich und hoffe, schon bald wieder in Deine starken Arme sinken zu können. Wie Du verlangtest habe ich Dir die Unterschrift meines Vaters abgezeichnet und seinen Siegelring beigelegt, als Zeichen meiner Liebe zu Dir. Ich bin schon ganz gespannt auf die geheime Überraschung, für die Du all dies benötigst. Hat es etwas mit unserer baldigen Vermählung zu tun? Du machst mich überglücklich, mein Liebster.
Spanne mich nicht zu lange auf die Folter und komme bald wieder.

Ich liebe Dich

Amalia von Fürth

Fürth, im Maius 1192

Hiermit bestimme ich, Erdmund von Fürth, für den Fall meines Todes meinen letzten Willen: Meine Tochter Amalia soll das Benediktinerkloster auf dem Rupertsberg bei Bingen besuchen und sich ihren Lebensunterhalt dort durch ihrer Hände Arbeit verdienen. Zu ihrem Vormund bestelle ich Troste von Lengen, der für seine treuen Dienste als alleiniger Erbe über mein Vermögen, mein Land und alle darauf befindlichen Güter verfügen soll.

Erdmund von Fürth

---

zu Salgunstatt, 3. abril 1192
Mein gelipter Troste

die tumme schwatzhavte Haushelterrinn Gissela hatt meim Vadder fon unsrer schenen Nacht erzehlt. Jezt binn ich eingeschperrt. Aber mitm Schlissel kennst Du durch die Hinnertier kommen. Komme balt.

Deine Isolde

---

zu Schwarzbruck, 9. januarius 1192
Troste von Lengen,

im Namen meiner Familie fordere ich Euch auf, die Ehre meiner Schwester Luise durch Vermählung wieder herzustellen, andernfalls ich Euch zur Rechenschaft ziehen werde. Kommt unverzüglich nach Nürnberg.

Balduin von Schwarzbruck

An von Lengen

von Schwarzbruck ist erledigt. Hinterlegt meinen Lohn in der Höhle hinter der großen Buche.

X

---

datum Wien quinta decima die novembris a.d. 1191

Werter Troste von Lengen,

Deine Gesellschaft an Unserem Hofe hier in der Steiermark hat mich sehr erfreut. Ich hoffe, Du beehrst uns bald wieder.

Agnes von Österreich

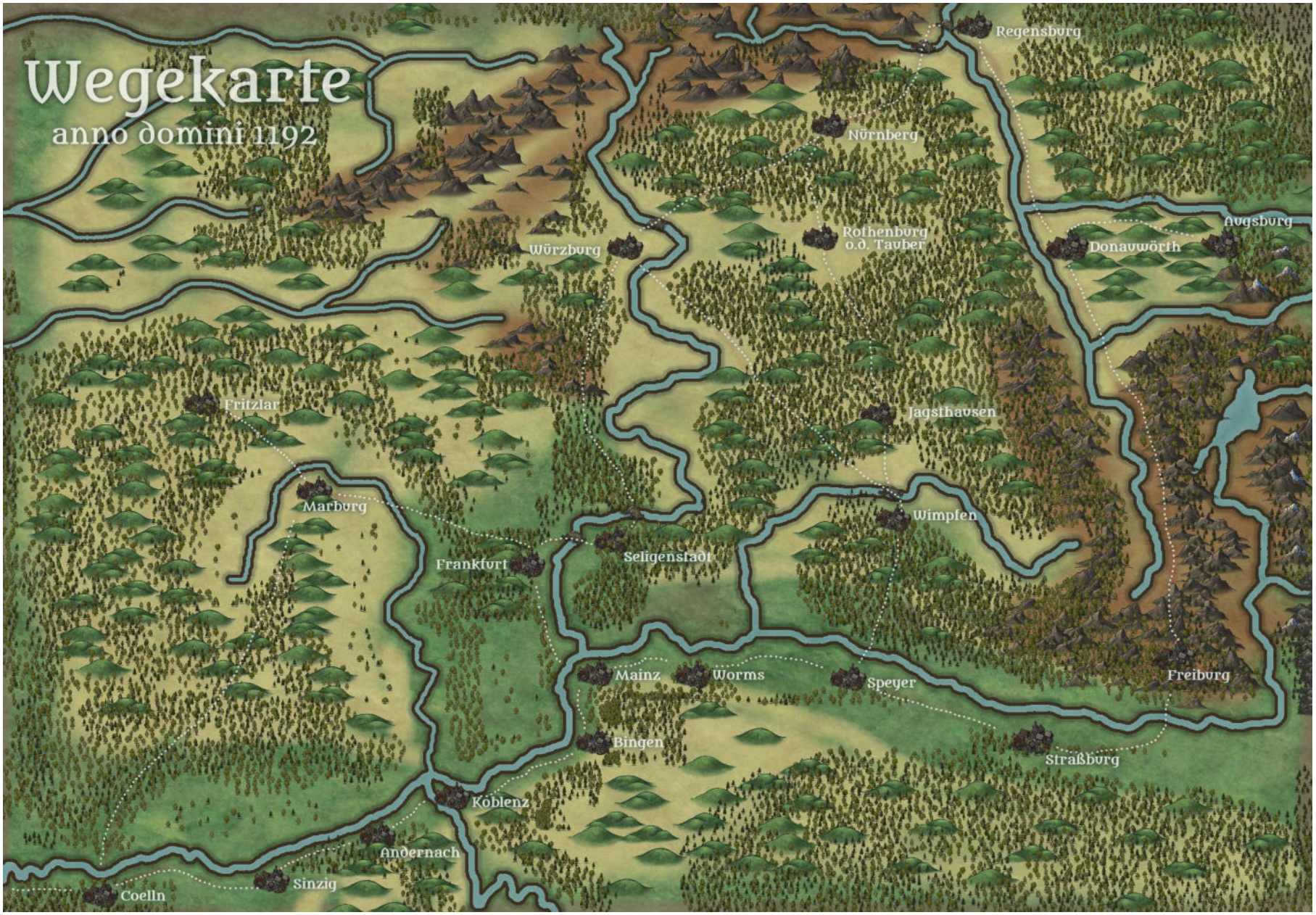
Hochwürdigste Exzellenz, Erzbischof von Wirzburg und Herzog in Franken, Heinrich III. von Berg.

Eure Exzellenz geruhen gnädigst sich vortragen zu lassen, dass ich, Amalie von Rothenvels Ritterin Janne von Bergrothenvels, Ritter Veit von Bergrothenvels und Ritter Erasmus von Bergrothenvels in den Ritterstand erhoben und mit Gut Bergrothenvels belehnt habe.
Überdies zeige ich an, dass Ritter Ansgar von Urspringen meine Burg überfallen hat, um sich meine Besitztümer anzueignen. Außerdem begann er mit dem widerrechtlichen Bau einer Zollstation am Mainufer. Beide Verbrechen wurden von mir und meinen Gefolgsleuten unterbunden. Dabei kam Ritter Ansgar von Urspringen ums Leben. Für seinen Rechtsbruch, bei dem mein Gefolgsmann Helgen getötet und meine Gefolgsleute Walter und Hartmann verletzt wurden, fordere ich ein Wergeld von 2400 Pfennigen und eine Buße in Höhe von 360 Pfennigen, zahlbar aus dem Vermögen Ritter Ansgars. Für die Knechtung meiner Untertanen während der kurzen Zeit seiner widerrechtlichen Regentschaft fordere ich Genugtuung. Ich bin damit einverstanden, Wergeld, Buße und Genugtuung durch Übertragungen aus dem Lehen Ansgars von Urspringen zu erhalten. Wie Ihr wisst, nimmt mein Vater Albert von Rothenvels am Kreuzzug zur Befreiung des Heiligen Landes teil.
Schließlich muss ich Euch noch anzeigen, dass Ritter Troste von Lengen unter schändlicher Missachtung des Gastrechtes meine Burg und seine Insassen angegriffen hat. Dabei wurden mein Gefolgsmann Gregor und mein Gast Veit schwer verletzt, ein Teil der Burg in Brand gesetzt und das im Außenbereich der Burg liegende Gasthaus niedergebrannt. Für diese Verbrechen fordere ich aus dem Nachlass des Troste von Lengen eine Buße von 780 Pfennigen. Troste von Lengen wurde während seines Überfalls von meinen Gästen Janne, Veit und Erasmus im Kampf besiegt und getötet.

Ich verbleibe Euer hochwürdigster Exzellenz treuergeben

Amalia von Rothenvels
Rorik von Grumbach

Datum Rothenvels, anno domini MCXCII, XIV die iunii


Wegekarte
anno domini 1192
Regensburg
Nürnberg
Rothenburg
o.d. Tauber
Augsburg
Donauwörth
Würzburg
Fritzlar
Jagsthausen
Marburg
Wimpfen
Seligenstadt
Frankfurt
Mainz
Worms
Speyer
Freiburg
Bingen
Straßburg
Koblenz
Andernach
Sinzig
Coelln

Bildvorlage für Kloster Sankt Gallen:
Von Johann Rudolf Rahn nach Lasius; upload by sidonius (talk) 12:57, 1 March 2009 (UTC) - J. Rudolf Rahn: Geschichte der Bildenden Künste in der Schweiz. Von den Ältesten Zeiten bis zum Schlusse des Mittelalters. Zürich 1876., Gemeinfrei, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=6068362
https://de.wikipedia.org/wiki/Aschaffenburg#Geschichte
https://de.wikipedia.org/wiki/Grumbach_(Edelfreie)
https://de.wikipedia.org/wiki/Seligenstadt
https://de.wikipedia.org/wiki/St._Marcellinus_und_Petrus_(Seligenstadt)
https://de.wikipedia.org/wiki/Kloster_Seligenstadt
https://de.wikipedia.org/wiki/Krypta
Wappen derer von Grumbach / Rothenvels:
Von Johann Siebmacher - de:Gustav Adelbert Seyler, de:J. Siebmacher's grosses und allgemeines Wappenbuch, VI. Band, 1. Abteilung, 1. Teil; Abgestorbener Bayrischer Adel, Bauer & Raspe, 1884, S. 41, Tafel 39, Gemeinfrei, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=116188774

Eine feste Burg - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer
© 2024 by Andreas Hinrichs is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Verantwortlich für den Inhalt: Andreas Hinrichs
1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel ist urheberrechtlich geschützt.
© 2024 von Andreas Hinrichs lizensiert unter CC BY-NC-SA 4.0
Die Nutzung für den privaten Gebrauch ist kostenfrei.
Weitergabe und Bearbeitung sind gestattet, die Nennung des Urhebers und eine Verlinkung zur Originalquelle und zur Lizenz müssen erfolgen.
Die Weitergabe von Bearbeitungen muss unter der gleichen oder einer vergleichbaren Lizenz erfolgen.
Eine kommerzielle Nutzung ist nicht gestattet.

Kontaktinformationen
Andreas Hinrichs, Kirschhügel 4, D-67706 Krickenbach
Telefon: +49 (0) 6307 - 911015, andreas.hinrichs@1192mittelalterrollenspiel.de