

1192 - Ritterkampagne

Licht und Schatten

Abenteuer 10



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



INKARNATE

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	Nach der Schlacht	5
1.1	Von Lerchenwald	5
1.2	Nachricht von Albrecht	5
1.3	Gespräch mit Bischof Heinrich	6
2	Das Ende der Fehde	6
3	Burg Bogen	7
3.1	Der Weg	7
3.2	Spähen und planen	8
3.3	Der nächtliche Überfall	9
4	Zurück in Regensburg	11
4.1	Wo ist Bischof Heinrich? (optionales Ereignis)	11
4.2	Das Turnier von Regensburg	13
4.2.1	Tag 1	14
4.2.2	Tag 2	15
4.2.3	Tag 3	15
5	Die Gralssuche	15
5.1	Der Keilfelsen	15
5.2	Der Eingang zur Grabeshöhle	16
5.3	Das Grab und der Gral	17
6	Das Ende des Abenteuers	19
6.1	Eine Geburtstagsfeier (optionales Ereignis)	19

Anhang

- Wichtige NSC (-Gruppen)
- Schriftstücke in Burg Bogen
- Donaustauf
- Astrolabium
- Bellatores Dei
- Regensburg (Pläne und Hintergrundinformationen)
- Burg Bogen (Lagepläne)

Vorbemerkungen

Licht und Schatten ist das zehnte Abenteuer der **Ritterkampagne**.

Die Fehde zwischen Gisbert von Turre und Hanto von Lerchenwald wird beendet und die Helden brechen mit anderen Rittern auf, um die von Albrecht III. von Bogen entführten Gefolgsleute zu befreien. Dabei werden sie – vermutlich heimlich – in dessen Burg eindringen. Zurück in Regensburg ist nun auch Bischof Heinrich versehentlich zum Opfer einer Entführung geworden, was die Helden aber vermutlich zügig aufklären können. Schließlich wird auch noch das angesagte Turnier endlich ausgetragen, an dem die Helden als Ritter selbstverständlich teilnehmen können.

Sollten die Helden an ihre Gralsquest denken, können sie nordöstlich von Regensburg das in Schriftstücken beschriebene Versteck aufspüren und möglicherweise eine kostbare Reliquie erbeuten.

Ort der Handlung: Regensburg, Burg Bogen und die Wegstrecke dazwischen. Außerdem der Bischofshof und das Osttor Regensburgs. Möglicherweise auch die Gralshöhle nordöstlich von Regensburg.

Zeitraum: Etwa 2. bis 14. Heumond (Iulius) 1192

Und wieder eine Anmerkung zu den Zeitangaben

Der zeitliche Verlauf ist hier recht gut planbar, da die einzelnen Ereignisse logisch aufeinander folgen und auch von NSC angestoßen werden. Die Gralssuche findet hingegen nur optional statt, dauert aber auch nur knapp einen Tag. Da Bischof Heinrich von der Entführung etwas mitgenommen ist, kann der Meister dessen Erholungszeit beliebig anpassen. Planmäßig findet die Abreise von Regensburg zu Beginn des nächsten Abenteuers am 15. Heumond statt. Eine spätere Abreise ist aber auch unproblematisch.

Zu den bildlichen Darstellungen

Ritter werden hier meist mit Plattenrüstung dargestellt. Historisch korrekter wären Kettenrüstungen, da die Kettenhemden erst ab Mitte des 13. Jahrhunderts mit Plattenteilen verstärkt werden 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 **Gäste wider Willen** endete mit dem Sieg über das böhmische Heer vor den Toren Regensburgs, vermutlich irgendwann gegen Nachmittag oder Abend des 1. Heumonds (Iulius). Burggraf Albrecht III. ist während der Schlacht nach Süden geflohen und sucht nun Zuflucht in seiner Burg Bogen. Zu seiner Sicherheit nimmt er einige Geiseln mit, um sie dort gefangen zu halten: Ketlin (Cunos Waffenschmiedin), Allet (Bertrands Bognerin), Sander (Hantos Knappe), Jos (Melisandes Knappe) und Falk (Gisberts Page).



Ketlin
Waffenschmiedin

Allet
Bognerin

Sander
Knappe

Jos
Knappe

Falk
Page

1 Nach der Schlacht

1.1 Von Lerchenwald



Nachdem der Schlachtlärm verklungen, die Verwundeten versorgt und die Beute eingesammelt ist, treffen Hanto und Gisbert zwischen Dom und Bischofshof aufeinander. Beide sind vom Kampf gezeichnet, Ihr seht Risse in den Wappenhemden, über Hantos linkem Auge blutet eine kleine Verletzung und an Gisberts linker Hand hat eine Wunde den Handschuh rot gefärbt. „Ihr habt ehrenvoll gekämpft, Hanto von Lerchenwald“, eröffnet Gisbert das Gespräch. „Nun scheint die Gelegenheit gekommen, unsere Angelegenheit auszutragen.“ „So sei es“, entgegnet Hanto. „Ihr, Gisbert von Turre, tragt die Schuld am Tod meines Sohnes Gero und diese Schuld soll morgen bei Sonnenaufgang beglichen werden. Ich fordere Euch zu Tjost und Schwerkampf bis zum Tode oder Kapitulation.“ Gisbert und Hanto stehen sich direkt gegenüber und blicken sich unverwandt an. „Ich werde Eurer Forderung entsprechen und am morgigen Tag soll unser Streit ein Ende finden. Gleichwohl sollt Ihr erfahren, Hanto von Lerchenwald, dass Euer Sohn Gero den Frieden gebrochen und gemordet hat. Ihm ist Recht widerfahren, kein Unrecht.“ Hantos Augen verengen sich zu schmalen Schlitzen, er sagt aber nichts. Dann nicken sich die beiden Ritter kurz zu. Hanto wendet sich nach Westen, Gisbert zu Euch.

1.2 Nachricht von Albrecht



Falls die Helden ein Anliegen haben, können sie dies nun mit Gisbert besprechen. Bevor sie sich von ihm trennen, wird Hartung erscheinen.

Hartung tritt heran: „Herr. Ich komme mit Neuigkeiten. Graf Albrecht hat Regensburg verlassen. Anscheinend ist er während der Kämpfe durchs Südtor geflohen. Die Wächter der Königspfalz berichten, er sei mit Gefolge abgezogen und zu seinem Gefolge zählte auch Falk. Ich denke nicht, dass er freiwillig mitgegangen ist. Wenn die Wächter recht haben, wird von Bogen von sechs Getreuen begleitet, außerdem von Falk, Ketlin, Allet, Sander und Jos. Die vier Letzteren gehören zu Melisande von Caltenhain, Bertrand de Villaret, Cuno von Alodmering und Hanto von Lerchenwald. Ihr Ziel dürfte Burg Bogen sein, etwa einen strammen Tagesritt von hier entfernt, auf der linken Donauseite östlich von Wert.“ Gisbert überlegt kurz, dann hat er entschieden: „Gut gemacht, Hartung. Ich werde morgen zunächst die Angelegenheit mit Lerchenwald klären. Informiere Du inzwischen Caltenhain, Alodmering, Villaret und Lerchenwald. So Gott will, werden wir morgen aufbrechen, unsere Leute zu befreien. Bereite alles entsprechend vor.“ Hartung deutet eine Verneigung an und macht sich auf den Weg.

1.3 Gespräch mit Bischof Heinrich

Es ist natürlich zu wünschen, dass die Helden Gisbert von sich aus ihre Hilfe anbieten. Unabhängig davon werden sie noch am selben Abend zu einem Gespräch bei ihrem aktuellen Dienstherrn, Bischof Heinrich, gebeten.

Hintergrund: Gisbert von Turre betrachtet Bischof Konrad von Laichling als derzeit höchste Autorität in Regensburg. Er informiert ihn daher, dass es zwischen ihm und Hanto von Lerchenwald am kommenden Morgen einen Kampf geben wird, um eine Fehde zu beenden. Außerdem teilt er mit, was er über den Verbleib von Graf Albrecht weiß und dass er vorhat, die Gefangenen zu befreien. Bischof Konrad unterstützt dieses Vorhaben und setzt auch Bischof Heinrich in Kenntnis. Dieser wird dann die Helden durch Gregorius zum Gespräch rufen lassen, um sie entweder für ihre bereits angebotene Hilfe zu loben oder sie zu beauftragen, dieses christliche Vorhaben in seinem Namen und Auftrag zu unterstützen. Er wünscht gutes Gelingen und erteilt ihnen den Segen.

Zu beachten: Bislang haben die Helden nicht viel zu tun. Sie sind Zeugen zweier Gespräche und beim dritten erhalten sie einen Auftrag von Bischof Heinrich. Da am nächsten Morgen das Gefecht zwischen Hanto und Gisbert stattfindet, besteht die Gefahr, dass die Geschichte zu diesem Zeitpunkt fast ausschließlich vom Meister getragen wird. Wenn dies für die Gruppe kein Problem darstellt, gut so. Falls die Helden hingegen aktiv werden wollen, sollte der Meister zwischen den Gesprächen und vor der Nachtruhe entsprechende Gelegenheiten schaffen.

2 Das Ende der Fehde



Wie vereinbart treffen sich die Kontrahenten bei Sonnenaufgang auf dem Arnulfplatz westlich der Stadt. Offenkundig hat sich die Nachricht bereits verbreitet, denn zahlreiche Schaulustige säumen den Platz. Hartung überprüft gerade den korrekten Sitz des Sattels von Ritter Gisberts Pferd. Zwei Zelte weiter sieht ihr Hantos Gefolgsmann Clewin fast das Gleiche tun. Auch Bischof Konrad ist anwesend. Er steht am nördlichen Ende des Platzes vor der Schranke, welche die Reiterbahnen für den Tjost trennt. Hanto und Gisbert knien vor ihm. Er spricht ein paar Worte zu den beiden und legt erst Hanto dann Gisbert die rechte Hand auf den Kopf. Dabei bekreuzigen sich die Ritter. Schließlich erheben sie sich und schreiten zu ihren erwartungsvoll schnaubenden Kampffrössern. Bischof Konrad besteigt eine Loge an der Westseite, ziemlich genau in der Mitte des Platzes. Dort entdeckt Ihr auch Bischof Heinrich, der sich diesen Kampf ebenfalls nicht entgehen lassen will. [...]

Hartung hilft Gisbert in den Sattel, Grimfried reicht die Lanze und schließlich werden die beiden Ritter in ihre Schranken gewiesen. Bischof Konrad von Laichling hebt seine Hand und gespenstische Stille senkt sich über den Kampfplatz. Der Bischof senkt seine Hand, die Menge jubelt, die Kampffrösser schnauben und treten kräftig in den Boden. Dann setzen sich die Ritter in Bewegung, jeder seine Lanze hoch erhoben. Wieder wird das Publikum atemlos und man hört nur noch das kräftige Donnern der Hufe. Die Lanzen senken sich, die Ritter rasen aufeinander zu und krachend zerbersten beide Lanzen, das Publikum schreit begeistert auf. Hanto, am Helm getroffen, wird im Sattel nach hinten geworfen, kann sich aber schwankend auf seinem Pferd halten. Ritter Gisbert wird am Oberkörper getroffen und reitet nahezu unbeeindruckt weiter. Am Ende der Schranke angelangt, wenden die beiden ihre Rösser. Grimfried und Clewin reichen neue Lanzen und der zweite Lanzengang beginnt. Abermals krachen die Ritter aufeinander, abermals zerbersten die Lanzen und wieder ist es Gisbert, der Hanto am Helm trifft, während dieser erneut lediglich einen Körpertreffer erzielt. Und wieder halten sich beide im Sattel. Die Zuschauer rufen und applaudieren. Nach erneutem Lanzentausch galoppieren Gisbert und Hanto zum dritten Mal aufeinander zu. Gisbert trifft Hantos Schild, während ihn Hantos Lanze satt am Körper trifft. Gisbert wird angehoben, sein Pferd scheint unter ihm davonzureiten und er scheint für einen Moment schwerelos in der Luft zu schweben, bevor er krachend mit dem Rücken auf dem Boden aufschlägt. Die Menge jubelt, Hartung runzelt die Stirn und blickt besorgt zu Gisbert, doch dieser erhebt sich gerade, anscheinend ohne ernste Verletzung. Hanto hält sein Pferd an, wirft die Reste der Lanze weg, steigt ab und zieht sein Schwert. Dann stapft er angriffslustig auf Gisbert zu.

Der erste Streich Hantos kommt von oben und Gisbert wehrt ihn mit einem schnellen Schwertschwung ab. Dabei verliert er fast das Gleichgewicht und muss sein rechtes Bein seltsam nachsetzen. Wurde er doch verletzt? Da setzt Hanto mit einer Angriffsserie nach. Ein Schwerthieb nach dem anderen, kräftig und virtuos ausgeführt. Raunen und Schreie im Publikum. Doch Gisbert wehrt jeden Hieb ebenso virtuos ab. Hanto erhebt sein Schwert weit über den Kopf, Gisbert wirkt orientierungslos. Da saust die Klinge herab und Gisbert dreht sich um sich selbst. Das Schwert trifft ins Leere, Gisbert steht hinter Hanto, schlägt ihm den Knauf seines Schwertes gegen den Hinterkopf und Hanto stolpert vorwärts, dabei dreht er sich geschickt um und führt einen nahezu unparierbaren Stoß gegen Gisbert. Doch Gisbert hat dies wohl vorhergesehen, denn auch sein Schwert schwirrt sirrend durch die Luft und vereitelt Hantos Angriff. Nicht nur das. Hantos Schwert wird ihm aus der Hand geschlagen, fliegt in hohem Bogen davon, dreht sich und bleibt etwa sieben Meter entfernt im Boden stecken. Hanto strauchelt und blickt seinem Schwert nach. Mit einem Tritt zieht ihm Gisbert die Beine weg und Hanto fällt rücklings auf den Boden. Das Publikum hält den Atem an, den finalen Schlag erwartend. Gisbert tritt neben Hanto, der regungslos am Boden liegt. Er hebt sein Schwert, wechselt es in seine linke Hand und streckt Hanto seine rechte entgegen. Die Szene wirkt erstarrt, dann schlägt Hanto mit seiner Rechten ein und Ritter Gisbert zieht ihn hoch. Hanto nimmt seinen Helm ab und sinkt vor Gisbert auf ein Knie nieder. Jubel brandet auf. Gisbert hat gewonnen.

Begleitet vom Jubel der Menge begeben sich beide Ritter zu ihren Gefolgsleuten. Dort hilft man ihnen aus ihren Kettenrüstungen und versorgt die Blessuren, die glücklicherweise nicht sehr ernst sind. Grimfried sticht ein Bierfass an und auf Geheiß der beiden Bischöfe werden weitere Fässer angestochen und Feierlichkeiten beginnen. Wie ein Lauffeuer verbreitet sich die Nachricht, dass das angesagte Ritterturnier doch noch stattfinden wird, allerdings herrscht Unklarheit über den Zeitpunkt.

Die Ritter beraten sich mit dem Ergebnis, dass Gisbert, Melisande, Cuno und Hanto mit Gefolge noch am Vormittag aufbrechen wollen, um ihre Leute aus Burg Bogen zu befreien. Rupprecht von Dassel und Wolfhart von Finkenbach schließen sich an. Bertrand de Villaret wird nicht dabei sein, lässt also seine Bognerin im Stich, was gleichbedeutend mit einer Entlassung aus dem Dienstverhältnis ist. Die Helden sind durch eigenes Angebot oder Bischof Heinrichs Auftrag dabei. Cuno von Alodmering wird die Frage aufwerfen, ob man mit Albrecht verhandeln soll. Dies wird mehrheitlich abgelehnt, da man mit unverhältnismäßig hohen Forderungen rechnet und dadurch das Überraschungsmoment aufgibt. Der Plan ist, die Burg auszukundschaften und sie dann in der Folgenacht handstreichartig zu übernehmen.

3 Burg Bogen

3.1 Der Weg



Zunächst verzögert sich der Aufbruch, denn Hanto liegt keuchend in seinem Zelt und kann sich nicht bewegen. Husten und Niesen sind eine Qual, er kann seine Beine nicht mehr spüren und will ständig Wasser lassen. Als Folge des Kampfes hat sich ein Nerv im Rücken eingeklemmt und Hanto ist lahmgelegt. Er kann nicht mitreisen und bleibt in Regensburg.

Den Weg kann der Meister wieder kurz abhandeln: Er führt über die steinerne Brücke und dann am nördlichen Donauufer nach Osten flussabwärts. Auf dem nur wenige Kilometer langen Weg zu Markt und Burg Donaustauf (siehe *Anhang*) kann den Helden bei gelungener Achtsamkeitsprobe (30+) oder wenn sie gezielt danach Ausschau halten (7+) ein keilförmiges Felsgebilde auffallen (siehe 5 *Die Gralssuche*, S. 15). In zwei jeweils etwa 20 bis 25 km langen Etappen erreichen sie dann die Ortschaften Wert und Kirchroth. Optional kann der Meister in Wert berichten lassen, dass der Graf am Vortag hier die Donau überquerte und in Wert kann er für etwas Spannung sorgen, da der Herr von Rott ein Ministeriale von Graf Albrecht von Bogen ist, was ein möglichst unverdächtiges Nachtquartier erforderlich machen könnte. Am nächsten Tag sind es etwa 15 km bis Burg Bogen.



Donaustauf



Balder von Rott

3.2 Spähen und planen

EP
2



Burg Bogen an der Donau

Es ist etwa zur Mittagszeit, als die Ritter Burg Bogen erreichen, eine vor zwei Jahren erbaute Höhenburg nördlich der Donau. [Pläne siehe Anhang.] Hier hat sich Graf Albrecht nach seiner Flucht aus Regensburg verschanzt. Das bedeutet, dass er mit Verfolgung rechnet und die Wachen in erhöhter Alarmbereitschaft sind.

Planmäßig würden sich die Ritter in der Nähe verbergen, möglicherweise strategisch um die Burg verteilen und den restlichen Tag, die Nacht und den Folgetag kundschaften. Dabei kann der Meister alle möglichen Dinge mitteilen, z.B. Leute, die von der nahen Siedlung zur Burg wollen und am Tor abgewiesen werden (hier könnten sich die Ritter einen Dörfler „schnappen“ und zur Burg befragen, vielleicht weiß er ja etwas über die Ankunft des Grafen, die Unterbringung der Geiseln, ... Die Wächter patrouillieren in regelmäßigem Turnus auf der Burgmauer, nachts sind die Mauern mit Fackeln beleuchtet. Auch könnte Albrecht am Burgtor auftauchen, mit den

Torwächtern schimpfen und dann wieder zum Palas hin verschwinden. Die Wachablösungen finden regelmäßig statt und zur



Albrecht III.
von Bogen

Ludmilla

Berthold

Albert

Fridlind
Zofe

Nacht wird das große Holztor geschlossen und ein Fallgitter herabgelassen. Über der Burg weht das blau-weiße Rautenbanner des Grafen.

Gesinde und gewöhnliche Burgbewohner schlafen im Obergeschoß des Nebengebäudes, ein zusätzlicher Torwächter könnte auch auf einer Pritsche im Torhaus ruhen.

Burggraf **Albrecht** bewohnt mit seiner schwangeren Frau **Ludmilla** (22) und den Kindern **Berthold** (4) und **Albert** (1) das oberste Stockwerk des Palas [das dritte Kind wird eine Junge werden und soll Leopold heißen].

Die **Geiseln Ketlin, Allet, Sander, Jos und Falk** sind im Verlies des Bergfrieds eingesperrt. Zusätzlich zur Familie des Burgherrn wird Burg Bogen aktuell von folgenden Personen bewohnt: **Zofe Fridlind** (schläft bei den Kindern im Palas), **Küchenjunge Ludger**, **Schmied Roland**, **Steinmetz Perger**, **Priester Clausius**, **Marschall Seifried**, **Pferdeknecht Gerbald**, **Zimmermann Hender**.



Ludger
Küchenjunge

Perger
Steinmetz

Hender
Zimmermann

Roland
Schmied

Seifried
Marschall

Gerbald
Pferdeknecht

Clausius
Priester

Dazu gesellen sich noch die **zehn Wachleute: Stephan, Johann (Stephans Sohn), Walram, Philipp, Hemma, Eberhard, Juliana, Gertraud, Gunter, Heinrich**.

Dass Teile des Wachpersonals Frauen sind, mag ahistorisch sein. Da das Geschlecht bei der Auswahl der Spielercharakter keinen begrenzenden Einfluss haben soll, sollte sich diese in Ansätzen angedeutete Form einer Gleichberechtigung auch mindestens gelegentlich bei den NSC widerspiegeln. Das ist aber keine Vorschrift und jede Spielgruppe mag damit nach eigener Vorstellung verfahren.

Neben den Schlafgemächern im Palas befindet sich auch eine Art Schreibstube, in der Albrecht einige Unterlagen aufbewahrt, größtenteils langweiliges Zeug, das seine Ämter betrifft. Interessant sind allerdings die offen ausliegenden, wohl erst kürzlich verfassten Briefe an die Ritter, in denen er Lösegeld verlangt; auch das Schreiben seiner Gegner ist hier zu finden. Daneben bewahrt er in einer



Stephan

Johann
Stephans Sohn

Walram

Philipp

Hemma



Eberhard

Juliana

Gertraud

Gunter

Heinrich

Truhe in diesem Raum auch sein Münz-Vermögen auf: 3423 Silberpfennig, abgefüllt in 14 Beuteln zu je einer Mark (240 Pfennig) und ein Restgeld von 63 Pfennig.

Hinweis: Der Meister sollte den Helden möglichst viel Raum geben, sich in die Planungen und das Auskundschaften einzubringen. Durch die vielen kampfkraftigen Ritter (und deren Gefolge) an ihrer Seite sollte das Unternehmen zu bewältigen sein; je nachdem, bei welcher Gelegenheit die Helden den Plan verbocken, können andere Ritter oder Gefolgsleute einspringen, um die Scharte auszuweiten. Dabei ist jedoch Fingerspitzengefühl gefragt. Es sollte nach Möglichkeit schon der Eindruck entstehen, dass die Helden maßgeblich zum Gelingen beitragen. (zum Gefolge der Ritter siehe Anhang)

3.3 Der nächtliche Überfall



Durch gute Planung, Würfelglück und tatkräftige Unterstützung sollte es den Helden gelingen, die Burg zu übernehmen, den Burgherrn festzusetzen und die Geiseln zu befreien. Je nachdem, ob dies eher heimlich, still und leise oder laut und kämpferisch geschieht, sind entsprechende Proben fällig. 4 EP scheinen mir grundsätzlich für dieses Ereignis angemessen, doch auch hier sollte der Meister je nach Verlauf ab- oder zugeben.

Folgende Situationen sollten bedacht werden:

a) Der Überfall geht schief. Werden die Helden (und Ritter) besiegt und festgenommen, wird dies Albrechts Position stärken. Er wird sie des Burgfriedensbruchs bezichtigen und möglicherweise sogar mit dem Tode bestrafen, sollte nicht ein gutes Lösegeld zu erzielen sein, oder die Ritter ihm bei ihrer Ritterehre schwören, für ihn gegen seine Feinde zu kämpfen. Falls es dann nicht zu einer relativ zeitnahen Befreiung der Helden kommt, nimmt die Ritterkampagne einen völlig anderen Verlauf. Der Meister muss dann kritisch überprüfen, ob der Faden rechtzeitig wieder aufgenommen werden kann, um die Kampagne zu ihrem Abschluss zu bringen. Vielleicht müssen einige Abenteuer verschoben werden oder sogar gänzlich entfallen.

b) Burggraf Albrecht wird getötet. Auch wenn sich der Burggraf gegen andere Grafen und den Herzog von Bayern gestellt hat (und überdies auch noch ein Gegner des Kaisers ist), so ist er immerhin noch ein Graf und steht von der Rangordnung über den Helden. Es hat durchaus seinen Reiz, wenn die Helden von Strafverfolgung bedroht werden. Vielleicht tauchen sie ab, flüchten durch die Lande, werden womöglich geächtet und wechseln komplett ins Lager der Gesetzlosen. Vielleicht könnten aber auch die beiden Bischöfe, Konrad und Heinrich, Burggraf Albrecht nachträglich aus der Kirchengemeinschaft ausschließen und die Ritter dadurch retten.

Ein planmäßiges Ergebnis des Überfalls ist jedoch die Befreiung der Geiseln und die Festnahme Albrechts III. In diesem Fall werden die Ritter beschließen, ihn im sehr großzügig ausgelegten Rahmen ihrer Möglichkeiten zur Verantwortung zu ziehen – letztlich auch darauf hoffend, dass sie die nachträgliche Unterstützung durch Bischof Konrad und Herzog Ludwig erhalten. Eine Gerichtsverhandlung findet dann etwa zur Mittagsstunde statt.

Ihr habt Euch im Palas der Burg eingefunden und auch alle [noch lebenden] Burgbewohner sind zugegen. An einer Längsseite des Raums steht Burgherrin Ludmilla, mit ihren beiden Söhnen, Zofe Fridlind steht ihr zur Seite. Schließlich wird Albrecht III. geknebelt von Hartung in den Rittersaal geführt, wo er am Kopfende von Gisbert von Turre und Cuno von Alodmering erwartet wird. Ihnen zur Seite steht Melisande von Caltenhain, die schließlich die Anklage vorträgt: „Albrecht von Bogen, Ihr habt Euch schuldig gemacht des Friedensbruchs, indem Ihr böhmische Landsknechte zur Mordbrennerei anstiftetet. Außerdem habt Ihr freie Ritter in Regensburg eingesperrt und ihnen ihr Gefolge gestohlen und entführt. Für den Friedensbruch sollt Ihr binnen Monatsfrist nach Regensburg kommen und dort den Richtspruch des Bischofs entgegennehmen. Bei Nichterscheinen droht Euch die Acht. Für Eure Freveltaten gegenüber den hier anwesenden Rittern und ihrem Gefolge sollt Ihr ein Strafgeld zahlen. Ihr selbst habt den Wert eines Gefolgsmannes mit 1 Silbermark festgelegt. Auf dieser Grundlage und angesichts der Gefährdung von Leib und Leben deren Lehensherren wird das Strafgeld auf 17 Silbermark festgesetzt. Überdies werdet Ihr uns für die Dauer unseres Aufenthaltes bewirten und Obdach gewähren.“ „So sei es bestimmt“, bekräftigen Gisbert und Cuno das Urteil. „Nickt mit dem Kopfe, wenn Ihr dieses Urteil annehmen wollt.“ Berthold verfolgt mit großen Augen das Geschehen und Ludmilla legt ihm beruhigend ihre Hände auf die Schultern. Nach einem Moment der Stille, nickt Albrecht zögerlich mit dem Kopf. Wolfhart tritt heran und nimmt ihm den Knebel ab, woraufhin sich Albrecht mit der Hand an das Kinn fasst und den Mund mehrmals öffnet und wieder schließt. „Erlaubst Du es“, wendet er sich an Melisande, „dass ich mich in meine Gemächer zurückziehe? Mein Gefolge wird Euch Euren Wünschen entsprechend bewirten.“ Melisande nickt und Albrecht wendet sich zum Gehen. Er tauscht einen Blick mit Ludmilla, die ihm mit den Kindern und Zofe Fridlind folgt.

Albrecht hätte das Urteil nicht annehmen müssen, da er als Burggraf nicht von gewöhnlichen Rittern gerichtet werden kann. Er hat hier situativ entschieden: Einerseits befindet er sich mit seiner Familie in der Gewalt der Ritter und versucht zunächst, ihrer aller Leben zu retten. Andererseits muss er damit rechnen, dass ihn seine mächtigen Feinde in Regensburg, Bayern und auf dem Kaiserthron womöglich tatsächlich exkommunizieren oder ächten. Letztlich besteht aber auch die Möglichkeit, das Urteil als unrechtmäßig abzulehnen, sobald er wieder Herr seiner Burg ist. Die von den Rittern geforderte Zustimmung des Urteils unter Zeugen macht Letzteres jedoch schwierig.

Da das gefundene Barvermögen nicht ausreicht, nehmen die Ritter 14 Silbermark und 3 Pferde an sich. Jeder an der Befreiung der Geiseln beteiligte Ritter erhält zwei Silbermark oder anstatt einer Silbermark ein Pferd. Eine weitere Silbermark wird dem bischöflichen Waisenstift in Regensburg zugesprochen. (Was die Helden überbringen können.)

Nach dem Richtspruch werden Hender, Perger und Ludger bei den Rittern vorstellig. Hender sagt, er stamme aus Schwarzbruck und sei gegen seinen Willen hier. Er wolle gerne in seinen Heimatort zurückkehren. Perger und Ludger wollen ebenfalls ihre Anstellung an den Nagel hängen. Sie bitten die Ritter um Erlaubnis, die Burg zu verlassen und aus Albrechts Diensten befreit zu werden.

[Hender wird vielleicht später in Bergrothenvels die Helden um Anstellung bitten, da seine Familie von den Böhmen getötet und sein Zuhause niedergebrannt wurde. Er hörte von den Taten der Helden und nun ist er hier. Perger wird ihn evtl. begleiten.]

Am nächsten Tag (womöglich 6.7.) werden alle Ritter zurück nach Regensburg reisen, Albrecht in seiner Burg zurücklassend. Die Rückreise erfolgt etwas gemächlicher mit einer Nachtrast in Oberachdorf. Eine am Bach „Ach“ gelegene Herberge bietet Obdach. *Auch auf dem Rückweg kann den Helden der Felskeil zwischen Donaustauf und Regensburg auffallen.* In Regensburg werden sie den Bischof in Kenntnis setzen und auch mit seiner Unterstützung Herzog Ludwig und Kaiser Heinrich VI. schriftlich informieren.

4 Zurück in Regensburg

4.1 Wo ist Bischof Heinrich? (optionales Ereignis)

EP
3

Es ist gegen Abend [am 7. Heumond], als Ihr Regensburg erreicht. Nach den Ereignissen der letzten Tage fühlt es sich für Euch ein bisschen wie Nach-Hause-Kommen an und Ihr freut Euch sogar schon auf Euer Nachtlager im Bischofshof. Auf dem Kornmarkt müsst Ihr kurz anhalten, da Euch vier Gestalten durch das Tor zwischen Römerturm und Herzogshof entgegenwanken. Sie sind großzügig in seltsame Tücher gehüllt und mindestens einer der Vier lallt schwerfällig vor sich hin. Die anderen haben Mühe, ihn beim Gehen zu stützen, damit er nicht hinfällt. Gab es wieder etwas zu feiern? Oder haben die vier es sich einfach nur mal gut gehen lassen? Ihr müsst unwillkürlich lächeln, während sie an Euch vorbeitorkeln. Dann setzt Ihr Euren Weg zum Bischofshof fort. Ihr umrundet den Dom an seiner Südseite, wendet Euch nach Norden in Richtung Porta Aquarum und schon habt Ihr Euer Ziel erreicht.

Hintergrund: Tatsächlich handelt sich bei dem schwerfällig Lallenden um Bischof Heinrich III. von Berg, den Auftraggeber der Helden. Er wird gerade von drei Sarazenen verschleppt. Grund ist eine Verwechslung mit Bischof Konrad III. von Laichling. Dieser wurde im Jahre 1191 Zeuge, wie in Akkon englische Ritter ein Haus entzündeten und dabei die eingeschlossenen Bewohner verbrannten. Von Laichling verpflichtete die Ritter, den Brand zu löschen, half selbst dabei und zog sich einige Brandwunden zu. Eine Bestrafung der Ritter scheiterte jedoch später an deren König Richard, der sie in Schutz nahm. Von Laichling suchte in den Trümmern erfolglos nach Überlebenden. Neben den Leichen von Kindern fand er ein Astrolabium, das er an sich nahm und mit nach Regensburg brachte. Der Bruder der Verbrannten, Abu-Bakr az-Zahir beobachtete von Laichling beim vermeintlichen Plündern seines Elternhauses und schwor Rache. Er machte sich mit drei Gefährten, Malik, Ghazi und Adil, auf den Weg nach Norden, Adil wurde bei einer Auseinandersetzung in Norditalien jedoch von „Ungläubigen“ getötet. Die Vermummung soll ihnen Tarnung sein. Sie dringen in den Bischofssitz ein, überwältigen Heinrich, als dieser mit dem von Konrad geliehenen Astrolabium die Halle durchquert. Am Bischofshof können die Helden Spuren entdecken: Die Eingangstür ist aufgebrochen und eine Vase in der Eingangshalle ist zerbrochen, ihre Scherben liegen auf dem Boden.

Wenn die Helden nicht sofort die Verfolgung aufnehmen – und warum sollten sie? –, können Zeugen hilfreich sein. Wachtmann Brinjolf von der Wittwangerwacht (unter Wachtmeister Gunter) ist den vier Vermummten begegnet. Einer habe gelallt, die anderen geschwiegen und auch auf Ansprache nicht reagiert. Als er einen am Arm nahm, habe er unvermittelt einen heftigen Schlag erhalten und sei zu Boden gesunken. Als er kurz darauf wieder zu sich kam, hätte er die Gestalten Richtung Osttor verschwinden sehen. Die Sarazenen haben vor, dort den Bischof auf dem Dach anzubinden und anzuzünden, mit dem Astrolabium um den Hals gebunden. Abu-Bakr spricht nur gebrochen Deutsch, seine Gefährten sprechen nur Arabisch. Möglicherweise lässt sich das Missverständnis klären. Falls Abu-Bakr die Wahrheit erfährt, wird er Bischof Konrad vergeben und ihm seine Dienste anbieten. Möglicherweise wird die Entführung aber auch durch Kampf beendet. [Zur Darstellung der fremdländischen Sprache empfehle ich den Einsatz eines Übersetzungsprogramms mit Sprachausgabe. Als ich meiner Gruppe Worte in einer arabischen Sprache vorspielte, hielten sie die Fremden zunächst für Nordmänner.]

Am Bischofshof fällt den Helden auf, dass die Tür offensteht und sich nicht richtig schließen lässt. [Eine Untersuchung kann ergeben, dass das Schloss aufgebrochen wurde.] Die Empfangshalle ist dunkel, unter den Füßen knirscht es. Ton? Porzellan? Es sind die Scherben einer Vase. Bischof Heinrichs Gemach ist leer, Bischof Konrad sitzt in seinem Gemach an einem Tisch, eine Kerze brennt und er liest etwas. Von den Helden alarmiert, wird er sofort die Eingangshalle untersuchen und dort kann auch ein Schuh von Bischof Heinrich gefunden werden. Bischof Konrad wird anmerken, dass Bischof Heinrich so fasziniert von seinem Astrolabium gewesen sei und es sich ausgeliehen habe. (Gero könnte hilfreich sein, um Wachleute zu informieren.)



Das Astrolabium

Auf dem Weg zum Kornmarkt ist eine Begegnung mit Wachtmann **Brinjolf** möglich, der, wie im orangefarbenen Kasten dargestellt, Auskunft geben kann.

Am Schwarzen Burgtor (ehemals Porta Principalis dextra) verläuft nördlich des Nordturms eine hölzerne Treppe zum Wehgang hinauf. Am Fuße der Treppe liegt eine brennende Fackel, auf der Treppenmitte ein niedergeschlagener Wachmann (**Rukelin**). Er kann berichten, dass er von Vermummten überwältigt wurde, die dann in den Turm geflohen seien. Vom Wehgang führt eine geöffnete Tür in den Nordturm des Osttors. Von dem Raum hinter der Tür gelangt man über eine Treppe ins Obergeschoß. Schleichen die Helden hoch, kann eine Gefahrensinnprobe sie davor bewahren, von einem Schemel getroffen zu werden, den **Ghazi** nach ihnen wirft. Ghazi befindet sich im Obergeschoß am Fuße der Treppe, die zur oberen Plattform des Turmes führt.



Wachtmann
Brinjolf

Wachtmann
Rukelin

Oben haben **Abu-Bakr** und **Malik** Bischof Heinrich an den Fahnenmast gebunden und geknebelt. Malik legt Reisig zu seinen Füßen und Abu-Bakr überwacht das Ganze. Ghazi führt ein Rückzuggefecht gegen die Helden, bei dem er großes Geschick beweist und flüchtet dann nach oben. Er sichert die Treppe nach unten.



Abu-Bakr

Ghazi

Malik

Wenn die Helden versuchen, mit den drei Sarazenen zu

verhandeln, wird Abu-Bakr schwere Vorwürfe erheben. Er zeigt mit einer Fackel auf Bischof Heinrich und beschuldigt ihn in gebrochenem Deutsch, vor einem Jahr in Akkon das Haus seiner Familie niedergebrannt und das Astrolabium in schändlicher Verachtung der Toten an sich genommen zu haben. Die Helden sollten verschwinden und nicht das Gericht Allahs stören. Sollten die Helden überzeugend vorbringen, dass Abu-Bakr den Falschen gefangen hat, werden Malik und Abu-Bakr in ihrer Sprache miteinander reden: „Was sagt er?“ – „Er sagt, wir hätten den Falschen gefangen.“ Abu-Bakr fordert die Helden dann auf, ihm binnen einer Stunde den Richtigen zu bringen.

Wird Konrad von Laichling über die Lage in Kenntnis gesetzt, oder zumindest darüber informiert, dass große Gefahr droht, wird er sich augenblicklich auf den Weg machen, um der Gefahr entgegen zu treten. Er hält sich gerade im Eingangssaal des Bischofshofes auf, umgeben von fünf Wachen, und lässt sich von Wachtmeister Odilo Bericht über die Lage in der Stadt geben.

Er würde dann zum Osttor gehen, dort den Turm betreten, begleitet von zwei Wachen (und den Helden).

Oben angekommen, kann eine Achtsamkeitsprobe (7+) die Reaktion Abu-Bakrs offenbaren:

Seine Augen werden zunächst größer, dann fixiert er Konrad, zeigt schließlich auf ihn und spricht: „Du! Du bist es!“ Bischof Konrad spricht ihn auf Arabisch an, redet etwas auf ihn ein, bis Abu-Bakr ihm den Rücken zukehrt und einige Schritte zur Turmwand macht. Bischof Konrad geht ihm nach, doch Malik verstellt ihm den Weg. Von Laichling nimmt Maliks Hand, drückt diese langsam aber bestimmt zur Seite und tritt an Abu-Bakr heran. Er redet abermals auf ihn ein, bis dieser sich umdreht und ihn intensiv anblickt. „Ich bitte Euch, lasst diesen Mann Gottes gehen. Er hat nichts mit dieser Sache zu tun.“ Bischof Konrads Stimme ist leise und eindringlich. Abu-Bakr wirft den Kopf zurück: „Wer bist Du, dass Du meine Gnade erbittest? Du hast mein Elternhaus in Akkon NIEDERGEBRANNT!“ Abu-Bakr spuckt aus. „Meine Eltern: tot. Meine Brüder und Schwester: tot. Deine Kreuzritter belagerten meine Heimatstadt. Meine Freunde haben sie verteidigt. Jetzt sind auch sie tot. Und die Kinder und Kranken, die HUNGER hatten: TOT! Es war Dein Heerführer, der Milde versprach. Und schon während die ersten Ritter in Akkon einzogen, fielen sie über meine Leute her. Raubend. Mordend.“ Seine Stimme wird leise. „Ich, Abu-Bakr, habe Dich gesehen. Ich habe gesehen, wie Du in den Trümmern meines Elternhauses nach Schätzen suchtest. Wie Du das Astrolabium an Dich nahmst.“ – Bischof Konrad öffnet seine Hände: „Ich verstehe Euren

Zorn. Ich teile ihn sogar.“ Abu-Bakr blickt auf. Sein Blick ist misstrauisch. „Ihr kennt nur einen Teil der Geschichte“, fährt Bischof Konrad fort. „Und ich sage Euch das nicht, um mich zu verteidigen. Ich sage es, damit auch Abu-Bakr im Besitz der Wahrheit sein wird. Es waren englische Ritter, die Euer Haus niederbrannten, nachdem sie vergeblich versuchten, hinein zu gelangen. Ich kam zu spät. Ich konnte es nicht verhindern. Ich konnte die Ritter lediglich zwingen, das Feuer zu löschen. Und ich habe sie danach vor den König gebracht, damit sie ihre Strafe erhalten. Doch leider nahm sie der englische König in Schutz. Es war zwecklos. Also kehrte ich zu Eurem Haus zurück. Zunächst wollte ich unbedingt Überlebende finden, doch hier hatte niemand überlebt. Und selbst die Toten konnte ich nicht bergen. Ich habe nur das Astrolabium gefunden. Und ja, ich nahm es an mich. Zum Gedenken. Zum Gedenken an die Unschuldigen, auf dass es mich stets gemahne, selbst in Zeiten der Not dem rechten Pfad zu folgen.“ Abu-Bakr blickt den Bischof aufmerksam an und dieser fährt fort: „Leider kann ich Euren Verlust weder ungeschehen machen, noch kann ich ihn ersetzen. Aber selbstverständlich werde ich Euch dieses Kleinod zurückgeben.“ Abu-Bakr ist ruhig geworden, dann gibt er Malik einen arabischen Befehl. Der zögert kurz, doch offenkundig lassen Wortwahl und Tonfall keinen Widerspruch zu. Noch während Malik Bischof Heinrich losbindet, wendet sich Bischof Konrad an einen der Wachleute; „Sorg dafür, dass Bischof Heinrich in den Bischofshof gebracht und versorgt wird!“ Auch hier ist der Befehl klar und der Wachtmann reagiert umgehend. Dann wechselt Bischof Konrad abermals einige Worte mit Abu-Bakr in dessen Landessprache. Die beiden blicken sich an, Bischof Konrad breitet seine Arme aus und sie umarmen sich. Konrad weist den zweiten Wachtmann an, die drei Sarazenen als Gäste der Stadt und des Bischofs zu betrachten und für ihre sichere Unterkunft im Bischofshof zu sorgen.

4.2 Das Turnier von Regensburg



Der folgende Tag gilt der Erholung und in Regensburg verbreiten sich rasant zwei Neuigkeiten: Die erste betrifft das Turnier, das nun endlich doch (planmäßig am 9.7.) stattfindet. Es soll sich über drei Tage erstrecken (Donarsdag, Fridag, Sambaztac), an den ersten beiden Tagen soll es sogar Wettbewerbe geben, die für alle geöffnet sind. Die zweite Neuigkeit betrifft die drei Sarazenen, die im Bischofshof wohnen. Die Regensburger nehmen die Tatsache, dass sie im Bischofshof wohnen, mit Verwunderung, oftmals Kopfschütteln auf. Sie werden als Gäste des Bischofs den Ritterspielen beiwohnen, dabei argwöhnisch betrachtet und teilweise sogar offen angefeindet. Ihre Anwesenheit sorgt anhaltend für kontroversen Gesprächsstoff. Die Sarazenen sind verwundert über die Teilnahme von Frauen und wenden sich in solchen Situationen mit ernsten Gesichtern an Bischof Konrad. Auch untereinander scheinen sie dann hitzig zu debattieren.

Ereignisse:

- a) Falls die Helden Nyeß als Rossmagd eingestellt haben, so hat sie in der Zwischenzeit mit der Ausbildung der Pferde begonnen. Ein wohlhabender Regensburger hat sie darum gebeten, sein Pferd ebenfalls mit auszubilden, was sie ihm für die Zeit ihrer Anwesenheit zusagte. Dadurch hat sie pro Tag 4 Silberpfennig verdient, die sie den Helden bei ihrer Rückkehr übergibt.
- b) Hanto von Lerchenwald befindet sich noch immer in Behandlung der Mönche des Schottenklosters Sankt Jakob. Seine Schmerzen lassen bereits nach und er kann wieder selbstständig gehen. Allerdings muss er vorsichtig sein und wird am Turnier nicht teilnehmen können. Gleichwohl wird er es dennoch mit grimmiger Miene (wohl schmerzbedingt) von der Bischofsloge aus verfolgen.
- c) Ein Bote überbringt Ritter Gisbert eine Nachricht, die ihn umgehend in Richtung Salzburg aufbrechen lässt. Er verabschiedet sich von allen und hofft, dass sich ihre Wege auch in Zukunft wieder kreuzen.
- d) Bischof Heinrich wird mit den Helden sprechen. Nachdem er ausgiebig sich selbst gelobt hat, dass er so ein gutes Händchen mit der Auswahl der Helden bewiesen hat, wird er ihnen für seine Rettung und die der Gefangenen danken.

4.2.1 Tag 1

Am ersten Tag werden folgende offenen Wettbewerbe ausgetragen: Rolandreiten, Ringstechen, Faustkampf. Eine Besonderheit ist das Kundok-Spiel, das sich großer Beliebtheit erfreut, zumindest bei den Zuschauern.

Für ritterbürtige Teilnehmer wird ein Turnei veranstaltet. Der Einsatz ist die getragene Ausrüstung, also Waffe, Rüstung und Pferd.



Zufriedene Kundok-Spieler

Das Kundok-Spiel

Hier treten drei „**Jäger**“ gegen „**das Vieh**“ an. Die Jäger sitzen nebeneinander, das Vieh ihnen gegenüber. Ziel ist es, dass die Jäger das Vieh vom Stuhl hauen oder aber das Vieh alle Jäger. Ein „**Jägermeister**“ leitet das Spiel, d.h. er wirft einen Würfel oder dreht ein Rad (ähnlich einem Glücksrad) und sagt die Runde an: Bei einem Würfel bedeutet 1 Links, 2 Rechts, 3 Mitte, 4 und 5 Stille und 6 Rabatz. Bei „Stille“ darf niemand etwas tun, bei allen anderen Ergebnissen müssen das Vieh und der jeweilige Jäger versuchen, sich gegenseitig auf Nase oder Wange zu hauen. „Links“, „Rechts“ und „Mitte“ bezeichnet den jeweiligen Jäger (aus Sicht der Jäger) und bei Rabatz sind alle drei Jäger und das Vieh am Zug.

Nach der Ansage durch den Jägermeister [die Zuschauer grölen übrigens sehr gerne die Ansage mit], absolvieren alle Spieler eine **Witzprobe** als Einzelwurf. Diese gibt an, wie schnell sie verstehen, ob sie am Zug sind, bzw. wer ihr Gegner ist. Dabei wird ausnahmsweise jeder Würfel gewertet und zunächst zählt nur die **Anzahl**: Alle erfolgreichen (4+) und alle erfolglosen (1-3) Würfel werden gezählt [Putzer (1) zählen doppelt]. Ist die Anzahl erfolgreicher Würfel höher, handelt der Spieler so wie er sollte, ist die Anzahl erfolgloser Würfel höher, macht er einen Fehler. Ist die Anzahl erfolgreicher und erfolgloser Würfel gleich, macht der Charakter in dieser Runde gar nichts.

*Ein Fehler heißt: Jäger, die nicht an der Reihe sind, hauen zu, Jäger, die an der Reihe sind, tun nichts; das Vieh trifft den Falschen (wer das ist, wird zufällig ermittelt). **Achtung: Ein Fehler wird bestraft!** Der Gegner darf am Ende der Runde einen Gratisschlag gegen denjenigen ausführen, der einen Fehler gemacht hat; dies ist dann eine Probe auf Basis-Kampfkunst, allerdings als Kaskadenwurf. Außerdem kann ein Fehler niemals zum Sieg führen, auch wenn der unrechtmäßig Getroffene vom Stuhl fällt.*

Nun bestimmt die Witzprobe auch noch, in welcher Reihenfolge die Spieler zuhauen dürfen. Auch hier ist die Würfelanzahl entscheidend, d.h. ein Spieler mit 3 erfolglosen Würfeln handelt schneller als ein Spieler mit 2 erfolgreichen. Bei gleicher Würfelanzahl entscheidet das höhere Ergebnis; ist auch das gleich, schlagen sie gleichzeitig zu. Jeder der zuhaut - egal, ob berechtigt oder nicht -, legt nun eine **Basis-Kampfkunstprobe** ab, ebenfalls als Einzelwurf. Bei einem Erfolg (4+) wird der Gegner getroffen und erleidet Treffer. Anzahl und Schwere ergibt sich aus dem Schadenswurf des „Schlägers“.

Wichtig: Ein getroffener Kundok-Spieler darf denjenigen, der ihn getroffen hat, nicht mehr schlagen!

Wann wird nun ein Spieler vom Stuhl gehauen? Ein Spieler kann auf zwei Arten vom Stuhl fallen:

1. Er verliert in seinen Lebenskreisen das letzte äußere Segment.
2. Er verliert durch einen einzigen Schlag mindestens 5 Lebenskreissegmente.

*Sonderfall **Rabatz**: Alle Jäger schlagen auf das Vieh ein. Das Vieh wird nur dann vom Stuhl gehauen, wenn der Schlag eines einzelnen Jägers mindestens 5 Lebenskreissegmente kostet oder das Vieh sein letztes äußeres Segment verliert. Wenn das Vieh an der Reihe ist, muss es alle Jäger treffen. Dies gelingt, wenn es mit seiner Angriffsprobe auf Basis-Kampfkunst eine Würfelgruppe bilden kann; pro Würfel der Gruppe kann es einen Gegner angreifen. Überzählige können für weitere Schadenswürfel eingesetzt werden.*

Anmerkung: Belohnt wird der Sieger üblicherweise und gerne mit Bier. Statt „Kundok“ wird das Spiel manchmal auch „Rabatz“ oder „Jägerbier“ genannt.

4.2.2 Tag 2

Der zweite Tag bietet die gleichen offenen Wettbewerbe wie am ersten Tag. Für ritterbürtige Teilnehmer wird die Vorausscheidung im Tjost ausgetragen. Wolfhart und Rupprecht kämpfen gut, Melisande scheidet aus. Unangenehm fällt Borivoi von Myelnik („Der Böhme“) auf, der am Angriff auf Regensburg beteiligt war. Er trifft im Tjost auf Cuno von Alodmering. Cuno wird vom Pferd geworfen, steht auf, taumelt und fällt wieder zu Boden. Ein Splitter der gebrochenen Lanze ist nahe des Auges in den Kopf eingedrungen. Cuno ist blutüberströmt, fachkundige Hilfe rettet ihn, doch eine Narbe im Gesicht wird bleiben. Damit hat sich „der Böhme“ für den nächsten Tag qualifiziert und Cuno ist ausgeschieden. Einige Zuschauer meinen, „der Böhme“ sollte gehäutet werden.



Borivoi von Myelnik

4.2.3 Tag 3

Am letzten Wettkampftag finden keine offenen Wettbewerbe statt, es wird nur der Sieger im Tjost ermittelt. Wolfhart reitet gegen Borivoj, da setzt sintflutartiger Regen ein. Die Zuschauer suchen Schutz und die beiden Ritter blicken gen Himmel, um zu entscheiden, ob sie ihren Wettstreit fortsetzen. Schließlich reiten Wolfhart und Borivoj aufeinander zu und es sieht zunächst nach Unentschieden aus. Der Boden weicht immer stärker auf und der Tjost gleicht einer Schlamm Schlacht. Im letzten Lanzengang trifft der Böhme Wolfhart am Kopf, während dieser nur den Schild des Gegners trifft. Der Böhme siegt und die Zuschauer schweigen. Im letzten Tjost tritt Rupprecht gegen Borivoj an. Im ersten Lanzengang erzielen beide Kopftreffer, im zweiten nur Borivoj, so dass er in Führung liegt. Im dritten Lanzengang zieht Rupprecht mit einem Kopftreffer gleich, der Böhme trifft nicht, schwankt und fällt vom Pferd. Die Menge ist begeistert, Rupprecht ist Sieger des Tjosts. Noch die ganze Nacht über gießt es wie aus Kübeln.

5 Die Gralssuche

Nicht vergessen werden soll die Gralssuche. Es ist durchaus möglich, dass die Helden aufgrund der dichtgedrängten, aufregenden Ereignisse den Gral aus dem Blick verloren haben. Der Meister muss sie auch nicht zwingend daran erinnern, denn innerhalb der Ritterkampagne ist die Gralssuche sogar eher eine Nebenquest, die zeitlich unabhängig auch noch später aufgegriffen werden kann.

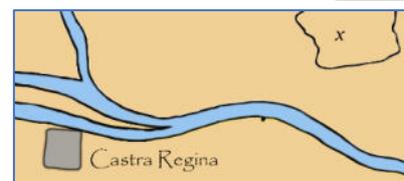
5.1 Der Keilfelsen

Gemäß den Unterlagen, die den Helden vorliegen sollten, befindet sich der Gral in einem alten Grab bei einem Keilstein nordöstlich von Regensburg, der ihnen vielleicht sogar schon bei ihrer Reise nach Burg Bogen und wieder zurück aufgefallen ist. Der Felsen ist vom Weg, der nach Donaustauf führt, sichtbar. Um ihn zu erreichen, muss man sich durch unwegsames Gelände kämpfen, was drei Geländelauf- (7+) und eine abschließende Kletterprobe (7+) erfordert, mit der man dann den Fuß des Felsens erreicht. Bei einem Misserfolg verletzt sich der Charakter, kann die jeweilige Probe aber wiederholen. Der Felsen steht gut sichtbar in der Sonne, Eidechsen kriechen über den warmen Stein und die zerklüftete Oberfläche übt tatsächlich einen gewissen Reiz aus, den Felsen zu erklettern. Auch könnte die Aussicht von dort oben lohnenswert sein.

Falls die Helden dieser Versuchung nachgeben wollen, sind drei **Kletterproben** erforderlich, die erste muss mit 11+, die zweite und dritte müssen mit 16+ gelingen. Bei einem Scheitern stürzt der Held ab.

Um die potentielle Verletzung zu bestimmen, würfelt der Meister je nach erreichter Höhe mit folgenden Schadenswürfeln: im unteren Drittel: 4W8, im mittleren Drittel: 7W12, im oberen

EP
2



Der Keilfelsen

Drittel: 10W20. Jeder Würfel verursacht eine Verletzung. Das Ergebnis des Würfels bestimmt, ob ein leichter, schwerer oder kritischer Treffer erzielt wird (Gleiche werden addiert):

Ergebnis	1-10	11-20	21+
Trefferart	leicht	schwer	kritisch

Ein Schadenswurf von 4, 5, 9, 12 verursacht drei leichte und einen schweren Treffer.

Theoretisch kann ein Wurf von 11, 11, 11, 11, 10 einen kritischen Treffer mit 44 und einen leichten Treffer mit 10 verursachen, oder aber drei kritische Treffer mit 22 und einen leichten mit 10. Der Meister kann hier mit einem weiteren Würfelwurf entscheiden, ob weitere Gleiche addiert werden oder den Treffer vervielfältigen: Ein niedriges Würfelergebnis vervielfältigt den Treffer, ein hohes führt zur Addition des Gleichenwürfels.

Achtung: Im Kampf werden maximal sechs Schadenswürfel geworfen und überzählige führen zu erneuten Würfeln. Hier verursachen alle Würfel Schaden, d.h. im oberen Drittel werden zehn Schadenswürfel gewertet.

Dem fallenden Helden steht jedoch eine **Akrobatikprobe** als Siebwurf zu (Kaskadenwurf, falls er den Könnernstern besitzt). Gleiche dürfen addiert werden und mit Könnernstern darf er Folgen bilden. Die Akrobatikprobe gelingt, wenn sie mindestens 4 beträgt. Um aber Vorteil daraus zu ziehen, muss die Probe auch mindestens so hoch sein, wie ein Ergebnis des Schadenswurfs. Dann darf der gestürzte Held einen Schadenswürfel auswählen und in eine 1 verwandeln. Mit Gleichen können weitere Schadenswürfel nach gleichem Schema in 1er umgewandelt werden.

Mit Könnernstern können auch Folgen Schadenswürfel in Einser umwandeln. Üblicherweise löst man durch Umwandlung zuerst Gleiche auf, um kritische und schwere Verletzungen zu vermeiden.

Wie auch immer diese Kletterpartie ausgeht, die Helden haben sich dadurch zusätzliche EP verdient. Die Aussicht auf das Donaubett, den Zusammenfluss von Regen, Naab und Donau und natürlich auf Regensburg ist atemberaubend und nach der Kletterei ein umso größerer Genuss. Abwärts muss natürlich auch geklettert werden, wenn man Sturzschaden vermeiden will.

5.2 Der Eingang zur Grabeshöhle

EP
1

Um die Grabeshöhle zu finden, müssen die Helden den Keilfelsen umrunden. An der nördlichen Seite führt eine Treppe hinab in einen oben offenen Felsspalt nach Nordosten. Die Treppe wirkt mittlerweile natürlich, wurde aber tatsächlich vor langer Zeit in den Felsen geschlagen. Der Felsspalt ist insgesamt etwa 20 Meter lang, windet sich einmal nach links und einmal nach rechts und hat eine Engstelle, die normalgewichtige Helden mit einer Akrobatikprobe (4+) passieren können. Am Ende öffnet sich die Felsspalte zu einer Art „Felslichtung“: Wie in einem überdimensionierten Brunnenschacht aus natürlichem Gestein türmen sich die Felsen etwa 40 Meter hoch. Aus einigen Spalten dieses Schachts wachsen krumme Bäume, zwischen denen ein schwaches Tageslicht herabfällt. In der Mitte der „Felslichtung“ liegt eine Kiefer, möglicherweise ist sie herabgefallen. Ein Teil der Zweige krümmt sich gegen eine zweiflügelige Steintür in der Felswand gegenüber. Auf der Tür befinden sich keltische Symbole, die linke Tür ist nach außen aufgezogen oder aufgebrochen. Steinbrocken, die zur Tür gehören, liegen auf dem Boden verstreut.



Eingang zur Grabeshöhle

Der Meister kann festlegen, dass der Gral kürzlich entnommen wurde oder dass gerade jetzt im Moment Grabjäger (Bellatores Dei?) dabei sind, ihn zu finden. Dann können die Helden durch Aufspürenproben frische Fußspuren auf dem Boden vor und womöglich auch in der Höhle finden.

5.3 Das Grab und der Gral

EP
variabel

Hinter der Tür führen einige Stufen hinab in eine sehr niedrige Grabkammer, die Höhe beträgt etwa 1,60 Meter. Hier wurde ein offensichtlich bedeutsamer Kelte begraben. Sein Leichnam ist balsamiert und erstaunlich gut erhalten. Er trägt eine Art Kupferkrone auf dem Haupt und es sieht aus, als hätte er noch seine Augen. Überhaupt wirkt der Leichnam so, als würde er nur ruhen und könnte jeden Moment aufstehen. Es riecht muffig, das Atmen fällt schwer. Die Fackeln flackern geräuschvoll. Neben dem Toten liegen Stofffetzen auf dem Boden, mit denen er anscheinend bedeckt war. Zwei alte Silbermünzen haben sich darin verfangen und fallen heraus, wenn man die Stofffetzen anhebt. Abdrücke im Boden weisen darauf hin, dass hier bis vor kurzem Gegenstände standen (Aufspüren 7+).



Ein toter Kelte

Wenn es den Gral nicht geben soll, kann im Grabraum des Kelten Schluss sein. Es gibt nicht viel zu entdecken und die Helden können wieder zurückkehren. – Es sei denn, der Meister hat mit dem Kelten eine kleine Geister- oder Mumienepisode im Ärmel.

Wenn die Suche weitergehen soll, dann lässt sich das „Steinbett“, in dem der Tote liegt, zur Seite schieben und offenbart eine weitere Treppe, die weiter in den Berg führt. Falls Gralsjäger gerade in der Höhle sind, ist das Bett bereits zur Seite gerückt, die Öffnung im Fackellicht sichtbar. Auch ist ein Luftzug spürbar, der aus der Tiefe weht.

Es geht lange Zeit abwärts, dann endet die Treppe in einen abschüssigen Gang. Auf dem Boden liegen die Reste einer erloschenen Fackel inmitten einer Blutlache kurz vor einer Trittfalle, welche mittels Aufspüren (7+) entdeckt werden kann. Wird die Trittfalle betätigt oder ausgelöst, schnellen Metallspieße aus Löchern in der Wand, die vorher ebenfalls mittels Aufspüren (12+) entdeckt werden können. An dieser Stelle kann auch eine Probe auf Gefahrensinn sehr hilfreich sein.



Blut auf dem Boden

Die Blutlache geht in eine blutige Schleifspur über, die um eine Gangbiegung herumführt. Dahinter liegt der Leichnam eines Grabräubers, der zahlreiche blutige Verletzungen im Oberkörper aufweist.



Ein Grabräuber

Wahrscheinlich werden es die Helden vorziehen, in der Höhle zu schleichen. Der Meister kann dies für eine unheimliche Stimmung ausnutzen. In der Höhle tropft gelegentlich etwas Wasser herab, immer wieder hallen die Schritte der Helden von den Wänden wider. Manchmal haben sie den Eindruck, dass ihnen jemand folgt; wenn sie dann innehalten, glauben sie, das Geräusch von etwa zwei Schritten irgendwo hinter sich zu hören, dann verklingt auch dieses Geräusch, also würde der Verfolger anhalten. Wenn sie lauschen, können sie sich vielleicht auch ein nahes Atmen einbilden. [Tatsächlich ist dies lediglich das Echo der eigenen Geräusche.]

Schließlich verläuft der Höhlengang nahezu eben vorwärts. Neben dem natürlichen Steinboden plätschert leise fließendes Wasser. Der Gang wird geräumiger, der Hall intensiver. Auch ein leises Plätschern wird beständig lauter. Ein Höhlenraum öffnet sich zu dem einige Stufen hinaufführen. Von oben fällt diffuses Licht herab und verleiht der Szenerie eine ätherische Stimmung.

Falls Gralsjäger oder die Bellatores Dei hier sind, wäre dies nun der Ort für den finalen Kampf. Bei den Bellatores Dei ist zu beachten, dass sie erstens von Rabanus auf eine falsche Fährte gelockt wurden und den Gral womöglich in Rom vermuten. Zweitens handelt es sich bei ihnen fast ausnahmslos um Elitekämpfer, die Helden könnten also womöglich hoffnungslos unterlegen sein. Und da es um den Gral geht, scheuen die Bellatores auch nicht davor zurück, die Helden umzubringen. Es kann daher durchaus angebracht sein, dass nur gewöhnliche Grabräuber hier sind, die keine Vorstellung haben, welchen Ort sie hier gefunden haben.

Der Lichtschein ist natürlich sehr verlockend und lädt geradezu ein, den Gral genau dort zu vermuten. Wenn die Helden das Licht betreten, fühlen sie sich zunächst geblendet. Dann sind sie fasziniert von den Lichtspielen auf ihrer Haut, sie schauen an sich herunter, drehen sich und bewegen ihre Hände und Arme. Plötzlich fangen sie an, sich wie Kinder zu freuen und brechen unwillkürlich in Lachen aus. Während sie sich im Lichte drehen, fällt schließlich der Blick eines Helden auf etwas Glänzendes in einer Wandnische. Der Held kann seinen Blick nicht mehr abwenden. Er verlässt das „Lichtbad“ und geht gebannt auf das glänzende Artefakt zu. Tatsächlich, nahezu unscheinbar steht ein Kelch in einer natürlichen Wandnische des Höhlenraums. Der Gral scheint gefunden.



Die Gralshöhle



Der Gral (?)

Der Held, der den Kelch ergreift, (und auch jeder, der dies danach tut) legt eine Probe auf Mystik oder Religionskunde ab. Diese Probe soll dem Spieler allerdings nur eine mögliche Bedeutung vorgaukeln. Ich schlage folgende Vorgehensweise vor: Mindestens einer der Helden ist vom Kelch ergriffen und von seiner Wirkung überzeugt, ein anderer hält ihn lediglich für einen wirkungslosen Kelch. Da es sich um ein bedeutsames – wenn nicht sogar DAS bedeutsame – Artefakt der christlichen Mythologie handelt, spielen hier Glauben und Einbildung eine große Rolle und der Meister sollte sich dies zunutze machen.

Für Charaktere, die an den Gral glauben: Als Deine Hände den heiligen Kelch umschließen, spürst Du eine aufgeladene, knisternde Aura, die wie ein Pulsschlag über Deine Hand in Deinen Körper schießt. Du bekommst Gänsehaut, zitterst ein wenig und Deine Haare stellen sich wie elektrisch geladen auf. Zuversicht erfüllt Dich. Dir ist, als würdest Du wachsen und Deine bisherigen Sorgen wirken geradezu lächerlich banal. Deine Gefährten, noch unerleuchtet, wirken wie Kinder, im Schatten ihrer Nöte verloren und milde lächelst Du sie an.

[Falls ein anderer Glaubender bereits den Kelch in Händen hielt: Du fühlst Dich tief mit [Name des Helden] verbunden, denn auch er hat das Licht gesehen und die Kraft gespürt. Ihr schaut Euch tief in die Augen. Ja, Ihr beide seid erleuchtet. Ihr lacht.]

[Falls ein Zweifelder den Kelch in Händen hielt: Mitleidig fällt Dein Blick auf [Name des Helden]. Anscheinend ist er nicht empfänglich für dieses christliche Wunder. Welche schlimmen Sünden der Vergangenheit mögen seine Seele wohl gefangen halten? Gerne würdest Du ihm die Augen öffnen.]

Für Charaktere, die nicht an den Gral glauben: Als Deine Hände den Kelch umschließen, fühlst Du die glatte, etwas kühle Achatoberfläche. Was mag das Ding wohl wert sein? Und wie lange steht es schon hier? Ziemlich staubig. Du drehst den Kelch und leerst etwas Felsstaub heraus, der ganz gewöhnlich zu Boden rieselt. Das also soll der heilige Kelch sein? Du bist etwas enttäuscht und entdeckst eine Stelle am oberen Rand, an der wohl etwas Achat abgesplittert ist. Du zuckst die Schultern und stellst den Kelch ungeschlüssig zurück.

[Falls ein Glaubender den Kelch bereits in Händen hielt: Du betrachtest [Name des Helden] und sein naives Augenleuchten erfüllt Dich mit Mitleid. Wie kann man nur so verblendet sein?]

Möglicherweise entwickelt sich ein Disput zwischen den Helden über die Bedeutung des Kelchs und was man nun damit tun sollte. Je nach Leidenschaft der Charaktere kann der Streit durchaus auch hitzig werden. Während sie streiten oder sich über ihren mächtigen Schatz freuen, hält einer der Helden plötzlich inne, weil er einen weiteren Kelch in einer anderen Nische der Höhle entdeckt. Er erstarrt, blickt sich dann um und entdeckt noch einen dritten Kelch und schließlich auch noch eine leere Nische. Eine Untersuchung (Aufspüren 4+) ergibt, dass dort bis vor kurzem wohl noch ein vierter Kelch stand.



Gral 1

Gral 2

Gral 3

Leere Nische

Die möglicherweise anwesenden (oder getöteten) Grabräuber haben den vierten Kelch nicht an sich genommen und wissen auch nichts über dessen Verbleib.

Letztendlich sollten sich die Helden auf den Rückweg nach Regensburg begeben, wo sie dann auch ohne weitere Zwischenfälle ankommen.

6 Das Ende des Abenteuers

Planmäßig endet das Abenteuer also wieder in Regensburg. Wie bereits an früherer Stelle erwähnt, kann es sein, dass den Helden ihre Gralsquest entfallen ist und dieser Teil des Abenteuers hier nicht stattfindet. Falls die Helden jedoch die Gralshöhle und mindestens einen Gral gefunden haben, ergeben sich wahrscheinlich einige spannende Implikationen:

Sollten sich die Helden mit dem Gral (oder dreien) **aus dem Staube machen**, endet die Ritterkampagne. Wahrscheinlich werden sich dann irgendwann die Bellatores Dei an ihre Fersen heften, sobald sich die Kunde vom gefundenen Gral verbreitet, wird auch allerlei anderes Volk die Helden in den Blick nehmen... Sollten die Helden den **Gral einem der Bischöfe übergeben**, so wird dieser über die Maßen verzückt sein. Eine solche Reliquie im eigenen Dom dürfte Scharen von Pilgern anlocken. Und wenn an den Mythen etwas dran ist, könnte auch ewige Jugend winken. Dazu schreibt Josef von Arimathäa: „*Nun, da ich schon lange Zeit über den Kelch wache, will ich von seinen Kräften berichten. Füllt man ihn mit rotem Wein, so vermag dieser mit jedem Schlucke ewige Jugend zu schenken. Überdies wird der Gläubige erfüllt von Zuversicht, Zufriedenheit und Glück.*“¹

Soll also einer der drei gefundenen Kelche tatsächlich der Heilige Gral sein und verfügt er über die entsprechenden Kräfte? Falls ja, stehen Meister und Spieler interessante Zeiten ins Haus...

Unabhängig davon wird Bischof Heinrich den Helden einen **Abschlag** für die bisherige Reise zahlen (bis zum 13.7. waren es 25 Tage zu 12 Pfennig pro Held ergibt 300 Pfennig oder 15 Gulden). Wahrscheinlich ist er auch noch von der Entführung durch die Sarazenen angeschlagen und verweilt für zwei bis drei weitere – regnerische – Tage in Regensburg, so dass die Reise zu Neumond am 15. Iulius fortgesetzt wird. Die Handlung war lang und ereignisreich, insofern sollte der Meister zwei Gratslernwürfe pro Held vergeben und auch Ruhm und Ehre dürften angesichts der Taten steigen.

6.1 Eine Geburtstagsfeier (optionales Ereignis)



Albrecht III. von Bogen feiert am Soldag, 19.7. seinen 27. Geburtstag. Wahrscheinlich werden die Helden zu diesem Zeitpunkt nicht mehr in Regensburg sein und das Ereignis bietet sich vermutlich auch eher als eine Randnotiz an. Vielleicht treffen die Helden aber auch am 19.7. unterwegs auf eine Gruppe Feiernder – vielleicht betrunken Feiernder -, unter denen sie Albrecht III. von Bogen wiedererkennen.

¹ vgl. Abenteuer 7: Mord im Kloster

Wichtige NSC (-Gruppen)



Hanto von Lerchenwald



An Hanto von Lerchenwald,

werter Hanto. Ihr lasst ritterliche Höflichkeit vermessen und vernachlässigt Eure Pflichten als Lehnsherr. Eurem Knappen Sander, bar jeglicher Fürsorge und schutzlos, gewährten wir Zuflucht und Obdach. Die Verantwortung, die wir für ihn übernahmen, wiegt schwer und Ihr wollt uns dies mit einer Silbermark vergelten. Nach Erhalt soll sich Sander wieder umgehend Eurem Gefolge anschließen und wir hoffen für ihn, dass Ihr Euch fortan als zuverlässiger Lehnsherr erweisen mögt.

Albrecht III. Graf von Bogen und Windberg, Vogt von Prüfening, Oberaltaich und Windberg und Burggraf von Regensburg

An Gisbert von Turre,

werter Gisbert. Ihr lasst ritterliche Höflichkeit vermessen und vernachlässigt Eure Pflichten als Lehnsherr. Eurem Knappen Falk, bar jeglicher Fürsorge und schutzlos, gewährten wir Zuflucht und Obdach. Die Verantwortung, die wir für ihn übernahmen, wiegt schwer und Ihr wollt uns dies mit einer Silbermark vergelten. Nach Erhalt soll sich Falk wieder umgehend Eurem Gefolge anschließen und wir hoffen für ihn, dass Ihr Euch fortan als zuverlässiger Lehnsherr erweisen mögt.

Albrecht III. Graf von Bogen und Windberg, Vogt von Prüfening, Oberaltaich und Windberg und Burggraf von Regensburg

An Cuno von Alodmering,

werter Cuno. Ihr lasst ritterliche Höflichkeit vermessen und vernachlässigt Eure Pflichten als Lehnsherr. Eurer Gefolgsfrau Ketlin, bar jeglicher Fürsorge und schutzlos, gewährten wir Zuflucht und Obdach. Die Verantwortung, die wir für sie übernahmen, wiegt schwer und Ihr wollt uns dies mit einer Silbermark vergelten. Nach Erhalt soll sich Ketlin wieder umgehend Eurem Gefolge anschließen und wir hoffen für sie, dass Ihr Euch fortan als zuverlässiger Lehnsherr erweisen mögt.

Albrecht III. Graf von Bogen und Windberg, Vogt von Prüfening, Oberaltaich und Windberg und Burggraf von Regensburg

An Melisande von Caltenhain,

werte Melisande. Ihr lasst ritterliche Höflichkeit vermissen und vernachlässigt Eure Pflichten als Lehnsherrin. Eurem Knappen Jos, bar jeglicher Fürsorge und schutzlos, gewährten wir Zuflucht und Obdach. Die Verantwortung, die wir für ihn übernahmen, wiegt schwer und Ihr wollt uns dies mit einer Silbermark vergelten. Nach Erhalt soll sich Jos wieder umgehend Eurem Gefolge anschließen und wir hoffen für ihn, dass Ihr Euch fortan als zuverlässige Lehnsherrin erweisen mögt.

Albrecht III. Graf von Bogen und Windberg, Vogt von Prüfening, Oberaltaich und Windberg und Burggraf von Regensburg

An Bertrand de Villaret,

werner Bertrand. Ihr lasst ritterliche Höflichkeit vermissen und vernachlässigt Eure Pflichten als Lehnsherr. Eure Gefolgsfrau Allet, bar jeglicher Fürsorge und schutzlos, gewährten wir Zuflucht und Obdach. Die Verantwortung, die wir für sie übernahmen, wiegt schwer und Ihr wollt uns dies mit einer Silbermark vergelten. Nach Erhalt soll sich Allet wieder umgehend Eurem Gefolge anschließen und wir hoffen für sie, dass Ihr Euch fortan als zuverlässiger Lehnsherr erweisen mögt.

Albrecht III. Graf von Bogen und Windberg, Vogt von Prüfening, Oberaltaich und Windberg und Burggraf von Regensburg

An Albrecht III. von Bogen,

wir, Graf Heinrich I. von Ortenburg und Graf Rapoto II. von Kraiburg-Marquartstein fordern Euch auf, die von Euch widerrechtlich in Besitz genommenen Gebiete in Bamberg zurück zu geben. Außerdem seid Ihr nicht befugt, das Burggrafenamt in Regensburg wahrzunehmen. Dieses Amt ist unser. Wir warnen Euch, weiterhin unsere Jagdgrenzen zu verletzen. Solltet Ihr Euren Verzicht nicht öffentlich bis zum dreißigsten Tage des Brachmonoth erklären, werden wir Euch als Feind behandeln. Für die bereits von Euch verübten Freveltaten verlangen wir eine Entschädigung in Höhe von 10 Silbermark, ebenfalls zahlbar bis zum dreißigsten Tage des Brachmonoth.

Heinrich I.

Graf von Ortenburg und Salzbach, Vogt von Winzer und Burggraf von Regensburg

Rapoto II.

Graf von Kraiburg-Marquartstein

Donaustauf



Burg Tuonustouphen (oder Donaustauf) ist eine seit Anfang des 10. Jahrhunderts bestehende Höhenburg auf einem über 400 Meter über NN hohen Bergvorsprung. Ihr zu Füßen liegt der Markt Donaustauf am nördlichen Donauufer. Die Bezeichnung „stauf“ steht für eine kegelförmige Bergkuppe.

Die Burg gehört zum Besitz des Regensburger Bischofs und wurde in den Jahren 1132, 1146 und 1161 durch die bayerischen Herzöge, die ihre Herrschaft erfolglos über Regensburg auszudehnen versuchten, erobert und teilweise zerstört. Auch Kaiser Friedrich Barbarossa wählte die Burg bereits zur Übernachtung (7. auf 8. September 1156).²

Das Astrolabium

Ein Astrolabium ist ein scheibenförmiges Rechen- und Messinstrument, mit dem man den sich drehenden Himmel nachbilden und Sternpositionen berechnen kann. Astrolabien werden seit der Antike verwendet. Auf der festen Scheibe sind Horizont und Kreise des horizontalen Koordinatensystems abgebildet. Auf der darüberliegenden drehbaren *Rete* findet man einige Sterne und die Jahresbahn der Sonne. Die *Rete* kann bspw. auf Datum und Uhrzeit eingestellt werden, um die Sternpositionen abzulesen, aus Datum und Stern- oder Sonnenposition können Uhrzeit oder Himmelsrichtung bestimmt werden.³

Bellatores Dei

Möglicherweise tauchen die Bellatores Dei in diesem Abenteuer wieder auf. Vielleicht lässt der Meister aber auch nur einen Vertreter der Bellatores auftreten. Dabei kann er die Helden beobachten oder in eigener Mission unterwegs sein.



Rainald
von Kattelbach

Carl

Catharina

Quintus

Thadeuz

Severin

Erlolf

² Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Burgruine_Donaustauf

³ Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Astrolabium>





Regensburg

- 1 St. Andreas
- 2 Bischofshof
- 3 Dom St. Peter
- 4 St. Johann
- 5 Niedermünster
- 6 Herzogshof
- 7 Unserer lieben Frau
- 8 Mittelmünster
- 9 Obermünster
- 10 St. Emmeram
- 11 Königshof
- 12 St. Jakob
- 13 Leonhardskirche

- 14 Uferturm
- 15 Ruozanburgtor
- 16 Arnulfsplatz
- 17 Haidplatz
- 18 Judenviertel
- 19 Porta Aquarum
- 20 Steinerne Brücke
- 21 Hallertor
- 22 Domplatz
- 23 Kornmarkt
- 24 Schwarzes Burgtor
- 25 St.-Paul-Burgtor
- 26 Emmeramer Tor

Hintergrundinformationen zu Regensburg

Regenten und Pfalzen

Die Frage nach den Regenten von Regensburg ist selten einfach zu beantworten. Ein Versuch: Das geistliche Oberhaupt ist der Regensburger **Bischof**, seit 1186 ist dies **Konrad III. von Laichling**, von 1189 bis 1191 Teilnehmer des dritten Kreuzzuges. Er residiert im **Bischofshof** im Norden der Stadt, in direkter Nähe zu seiner Stiftskirche, dem Dom.



Bischof Konrad III.
von Laichling

Das weltliche Oberhaupt ist der **Herzog von Bayern**. 1183 wird dies der damals neun-jährige Wittelsbacher **Ludwig I.** Üblicherweise beauftragt der Herzog einen **Burggrafen**, der sich an seiner Statt um Jurisdiktion, Militärverwaltung und Administration, vor allem Aufsicht über Bauwesen, Gewerbe, Zölle usw. kümmert. Der Burggraf wohnt in der **Königspfalz** bei Sankt Emmeram. Der Königssaal (Aula regia) befindet sich Erdgeschoß, er ist etwa 58 Meter lang, 17 Meter breit und 19 Meter hoch. Im darüberliegenden Stockwerk befinden sich die Schlaf- und Wohnräume des Herrschers und seiner Familie. Als aktueller Burggraf bezeichnet sich **Albrecht III. von Bogen**, allerdings konkurriert er hier mit den Grafen von Ortenberg, die ihm vorwerfen, sich dieses Amt widerrechtlich angeeignet zu haben.



Herzog Ludwig I.

Albrecht III.
von Bogen

Daneben gibt es noch den alten **Herzogshof** am Kornmarkt im Nordosten der Stadt. In den Palastgebäuden werden häufig Vertreter des Hochadels untergebracht und im großen Saal finden noch immer wichtige Versammlungen statt. Die Bürgerschaft gewinnt an Macht und Selbstbewusstsein und führt ein eigenes Wappen.

Stadttore

Das römische Stadttor im Norden wird **Porta Aquarum** oder einfach „Wasertor“ genannt. Es ist nur noch der linke (östliche) Turm bis zu einer Höhe von etwa 11 Metern und der mittlere Torbereich vorhanden. Von den vormals zwei Toren wurde das linke zugemauert. Über dem Torbereich befindet sich eine Inschrift:



Porta Aquarum

FRATER DIVI HADRIANI NEPOS DIVI TRAIANI PATICVS PONTIFEX
MAXIMVS TRIB(uniciae) POTESTATIS XXXVI IICVS GERMANICVS
MAXIMVS ANTONINI IMP(eratori) MP(erator) II CO(n)S(ul) II VALLVM CVM PORTIS ET TVRRIBVS
FEC(erunt) M(arco) HELVIO CMENTE DEXTRIANO LEG(ato) AV.

Übersetzt: Der Imperator Caesar, Marcus Aurelius Antoninus Augustus, und der Imperator Caesar Marcus Aurelius Commodus Antoninus Augustus haben die Mauer mit Toren und Türmen errichtet für die 3. Italische Legion, die Einträchtige, unter der Leitung von Marcus Helvius Clemens Dextrianus, kaiserlicher Legat mit proprätorischer Amtsgewalt.⁴ Durch das sechs Meter hohe Tor gelangt man direkt zum Bischofshof.

Das Osttor, ehemals Porta Principalis Dextra, wird heute **Schwarzes Burgtor** genannt. Das südliche Tor, die Porta Decumana, wurde umgebaut und wird **St.-Paul-Burgtor** genannt.



Hallertor

Im Nordosten ist das **Hallertor** in die ehemalige römische Stadtmauer eingebunden. Von dort kann man Regensburg nach Westen queren. Bemerkenswert sind die Schwibbögen, unter denen der Weg im östlichen Teil bei Niedermünster hindurchführt. Im Westen kann man die Stadt durch das **Ruoanburgtor** zum Arnulfsplatz⁵ hin verlassen. Das **Emmeramer Tor** schließlich befindet sich östlich des Klosters im Süden der Stadt.

⁴ Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Bauinschrift_Castra_Regina_von_170_n._Chr..jpg

⁵ Den Namen „Arnulfsplatz“ habe ich gesetzt, bin mir aber nicht sicher, ob er 1192 schon so genannt wird.

Die Steinere Brücke

Ein Bauwunder ist die von 1135 bis 1146 errichtete Brücke über Naab und Donau. Sie ist zwischen Ulm und Wien die einzige Donaubrücke und beschert den Regensburgern nicht nur Zolleinnahmen durch den zunehmenden Fernhandel, sondern erleichtert auch den regionalen Handel enorm. Sie verfügt über 16 Segmentbögen, die ersten fünf führen über die Donau, die Bögen 11 bis 13 über die Naab.⁶ Am Nordende der Brücke liegt der Vorort Stadtamhof. Hier befindet sich westlich ein Spital als Pilgerherberge und Krankenhaus für Arme. Östlich erhebt sich die Kirche St. Andreas und Magnus.

1182 gewährt Kaiser Barbarossa den Regensburgern das Brückenprivileg, Freiheit des Brückenzugangs und Zollfreiheit. Das Amt des Brückenmeisters (Magister pontis) wird eingerichtet; sein Siegel führt die Umschrift SIGULUM GLORIOSI PONTIS RATIPONE (Siegel der ruhmreichen Brücke von Regensburg).⁷ Eine Brückenmaut dient der Erhaltung. Auf jeder Brückenseite befindet sich dafür ein steinernes Zollhaus, Dienst versehen meist Karl, Blanka und Bernat. Pro Reisendem und pro Pferd beträgt die Maut 1 Pfennig, ein leeres Fuhrwerk zusätzlich 1 Pfennig, ein beladenes 3 Pfennig.



Brückenmeister
Herbord



Brückenzöllner Karl, Blanka, Bernat



Steinerne Brücke

Handel und Marktplätze

Regensburg ist nicht nur eines der ältesten Bistümer, sondern auch ein Zentrum des Handels. Im Fernhandel bestehen Beziehungen zu Städten wie Paris, Venedig und Kiew. Hier zahlt sich die Donau mit ihrer im Reich einzigartigen West-Ost-Fließrichtung aus. Die Steinere Brücke tut ein Übriges. Ein wichtiger Handelsplatz ist der **Kornmarkt** im Nordosten, der zugleich auch im religiösen und gesellschaftlichen Leben eine wichtige Rolle spielt, was an der Nähe zu Dom, altem Herzogshof, Klosterstift Niedermünster und Stiftskirche Unserer lieben Frau liegen mag. Der Versammlungssaal des Herzogshofs an der Westseite des Kornmarkts ist mit dem zugehörigen Römerturm durch



Kornmarkt, alter Herzogshof mit Römerturm

⁶ 1192 verläuft die Naab hier noch parallel zur Donau, vereinigt sich südlich von Stadtamhof mit dem Regen und mündet dann erst in die Donau. Die Verteilung der Brückenbögen könnte so gewesen sein, die mittleren führen dann über die mittig gelegene Landzunge.

⁷ Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Steinerne_Brücke

einen Schwibbogen verbunden, unter dem man Richtung Westen zum **Domplatz** gehen kann. Der Domplatz umgibt den Dom an seiner südlichen und westlichen Seite.

Im Westen Regensburgs liegt der **Haidplatz**, der gerne für Märkte, Versammlungen und Turniere genutzt wird. Die den Haidplatz säumenden Gebäude und der Patrizierplatz in seiner Mitte dienen oft zur Beherrschung hochgestellter Persönlichkeiten.

Der **Arnulfplatz** im Westen vor der Stadtmauer ist eine große freie Fläche, die ebenfalls gerne für Märkte und Turniere genutzt wird.

Kloster und Kirchen

In Regensburg wetteifern zwei klerikale Bauwerke miteinander. Erstens gibt es den **Dom St. Peter** im Nordosten, Kathedrale von Bistum und Bischof. Die dreischiffige Basilika mit Chorapsis, westlich gelegentlichem Querhaus und zwei Türmen ist etwa 80 Meter lang. Durch ein Atrium ist der Dom mit der Taufkirche **Sankt Johann** verbunden. Die gläsernen, mosaikartigen Fenster zeigen biblische Themen, unter anderem den Stammbaum Jesu und eine Darstellung der Geburtsszene.⁸ Am Kreuzgang steht die **Allerheiligenkapelle**, in der seit 1164 Bauherr Bischof Hartwig II. von Spanheim bestattet ist.

Zweitens liegt im Südwesten das **Benediktiner-Kloster Sankt Emmeram**, wo sich auch die königliche Pfalz befindet. Seit 1177 wird es von Abt Peringer II. geleitet. Die Klosterkirche ist dreischiffig, mit einem Westquerhaus und drei Chören. Beigesetzt sind hier der heilige Emmeram, Hemma († 876), die Gemahlin des ostfränkischen Königs Ludwig, Kaiser Arnulf von Kärnten († 899) und dessen Sohn König Ludwig das Kind († 911). Das Skriptorium besitzt einen vorzüglichen Ruf; Anfang des 11. Jahrhunderts werden hier das Sakramentar Heinrichs II. (eine Handschrift mit liturgischen Texten, die dem Bamberger Dom gestiftet wurde) und der Uta-Codex (für das Stift Niedermünster) verfasst.⁹ Im Kloster wird der Codex Aureus aufbewahrt, ein Evangeliar aus 126 Pergamentblättern. Der Einband ist mit Gold und Juwelen geschmückt.¹⁰



Abt Peringer II.

Weiterhin sind zu erwähnen: Das Kloster **Sankt Peter**, südlich vor der Stadtmauer gelegen, wird vom irischen Prior Gerhard geleitet. Weil der Gründer Marianus Scottus so viele Brüder folgten, erwarben sie einen Bauplatz westlich der Stadt, wo sie das deutlich größere Kloster St. Jakob erbauten. Da die irischen Mönche vom Volk auch Skoten genannt werden, nennt man Sankt Jakob oft Schottenkirche oder Schottenkloster. Neben dem **Schottenkloster Sankt Jakob** unter Abt Patricius liegt auch die **Leonhardskirche** im westlichen Vorort.



Abt Patricius

Prior Gerhard



Benediktinerkloster St. Jakob

Daneben existieren noch drei Kanonissinnenstifte: **Niedermünster**, **Mittelmünster** und **Obermünster**. Das Stift Niedermünster, geleitet von Äbtissin Bertha von Frontenhausen, bewahrt das Giselakreuz, ein mit Goldblech verkleidetes Holzkreuz, und den Uta-Codex. Als Reichsstift muss die Abtei zur Versorgung des Kaisers bei seiner Anwesenheit beitragen.¹¹ Obermünster – ebenfalls ein Reichsstift – steht unter der Leitung von Äbtissin



Giselakreuz



Äbtissin Bertha von Frontenhausen

Äbtissin Euphemia von Helffenstein

Äbtissin Mathilde

⁸ Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Regensburger_Dom

⁹ Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Kloster_Sankt_Emmeram

¹⁰ Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Codex_aureus_von_St._Emmeram

¹¹ Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Stift_Niedermünster_\(Regensburg\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Stift_Niedermünster_(Regensburg))

Euphemia von Helffenstein. Das Stift Mittelmünster ist das jüngste der drei Stifte und besteht seit 983. Der Gründer, Bischof Wolfgang von Regensburg, verfolgte die Absicht, dass streng nach den Benediktiner-Regeln gelebt wird, um den beiden anderen Stiften ein Vorbild zu sein. Tatsächlich orientieren sich die neuen Stiftsdamen unter Äbtissin Mathilde aber an den lockeren Regeln von Niedermünster und Obermünster. Beispielsweise werden Armutsgelübde und Klausur (der abgegrenzte, den Klosterangehörigen vorbehaltene Bereich, darf nur mit vorheriger Erlaubnis der Äbtissin verlassen oder von Außenstehenden kurzzeitig betreten werden) nicht ernsthaft beachtet. Die Schwestern entstammen überwiegend dem Adel, auf dessen Freiheiten und Privilegien sie nicht verzichten wollen.¹²



Niedermünster

Wachten

In Regensburg gibt es acht Wachten, denen jeweils ein Wachtmeister oder Wachtherr vorsteht. Einmal jährlich findet in jeder Wacht eine Bürgerversammlung, das sogenannte Wachtgeding statt. Unter Vorsitz des Wachtmeisters werden die Pflichten und Freiheiten verlesen und die Bürger schwören den Treueeid. Jede Wacht hat eine bürgerliche Kampftruppe, die auch bei Feuer oder Tumulten zum Einsatz kommt.

Jede Wacht hat einen Namen, der sich auf den Ort, die dort ansässigen Bürger oder den dort liegenden Markt bezieht: Der **Donauwacht** ist die steinerne Brücke und das westliche Donauufer zugewiesen, die **Wittwangerwacht** (Witt für Brennholz) umfasst den Holzmarkt östlich der Brücke, reicht nach Süden bis zum Dom und östlich bis zur Stadtmauer. Die **Mariawacht** (eigentlich Walerwacht) überwacht den Südosten zwischen Kornmarkt, Stadtmauer und St.-Paul-Burgtor. Die **Pauluserwacht** schließt sich westlich davon an und umfasst das südwestliche Viertel des ehemaligen Römercastells vom St.-Paul-Burgtor im Süden und dem Dom bzw. dem Herzogshof im Norden. Die **Wildwercherwacht** (Wildwercher = Kürschner) umfasst das Kloster Sankt Emmeram bis zur neuen westlichen Stadtmauer, die **Schererwacht** (von Tuchscherer) überwacht das Gebiet nördlich davon. Um die westliche Vorstadt kümmert sich die **Westnerwacht**, um die östliche die **Ostnerwacht**.¹³ Die Helden können den Wachtmeistern in ihrem jeweiligen Bezirk begegnen, Friedrich schlendert bspw. gerne über die Steinernen Brücke und Gunter lässt sich auf dem Kornmarkt gerne in Gespräche verwickeln. Fredrik und Rodrich treffen sich gelegentlich am St.-Paul-Burgtor. Rodrichs Bruder Birger schreitet meist durch die Gassen nördlich von Sankt Emmeram und Halmund ist oft auf dem Haidplatz anzutreffen. Odilo und Georg verstärken häufig die Wachen auf der westlichen und östlichen Stadtmauer, wo sie ihren Bezirk von oben im Blick behalten.



Friedrich
Donauwacht

Gunter
Wittwangerwacht

Fredrik
Mariawacht

Rodrich
Pauluserwacht



Birger
Wildwercherwacht

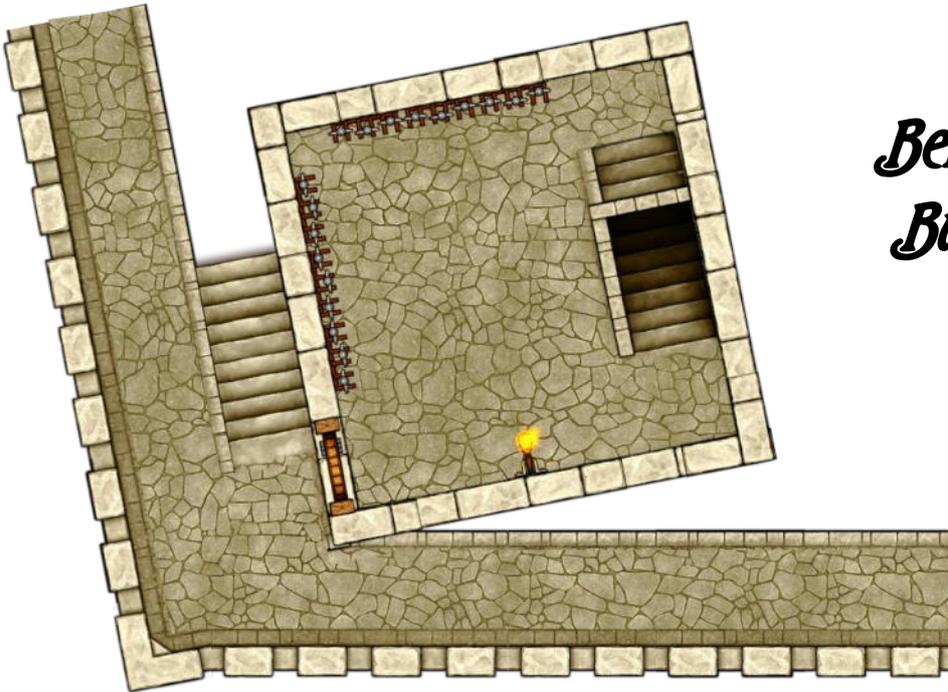
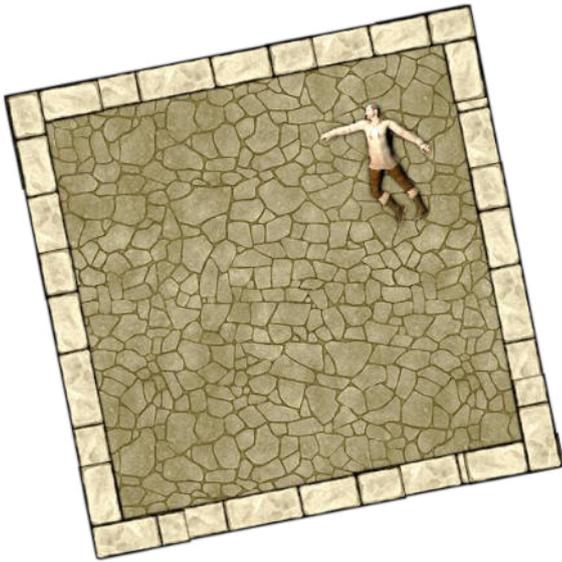
Halmund
Schererwacht

Odilo
Westnerwacht

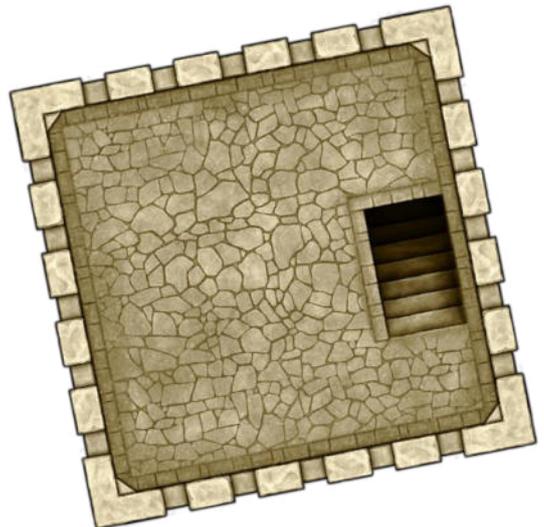
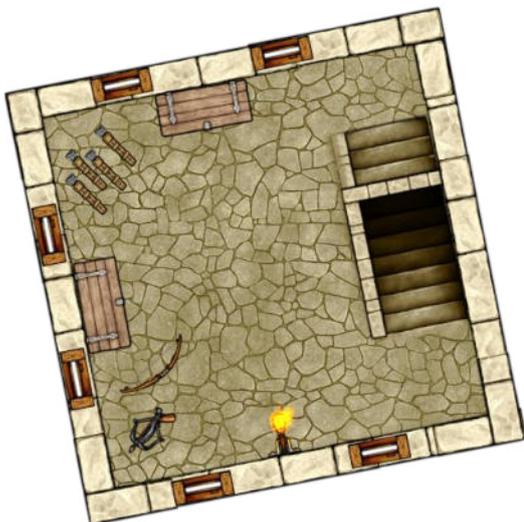
Georg
Ostnerwacht

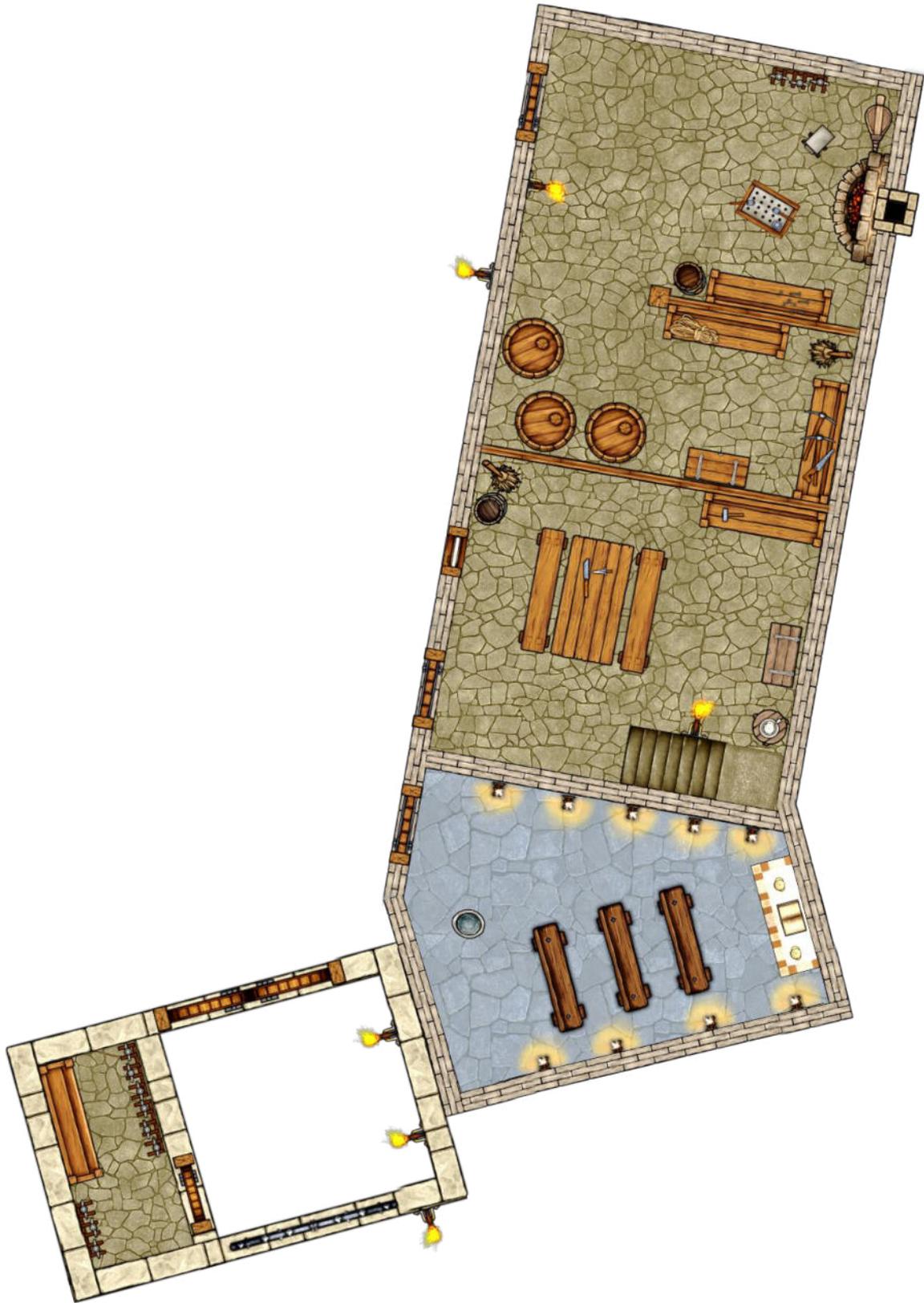
¹² Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Kloster_Mittelmünster_\(Regensburg\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Kloster_Mittelmünster_(Regensburg))

¹³ Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Wacht_\(Stadtbezirk\)#Wachten_in_Regensburg](https://de.wikipedia.org/wiki/Wacht_(Stadtbezirk)#Wachten_in_Regensburg)

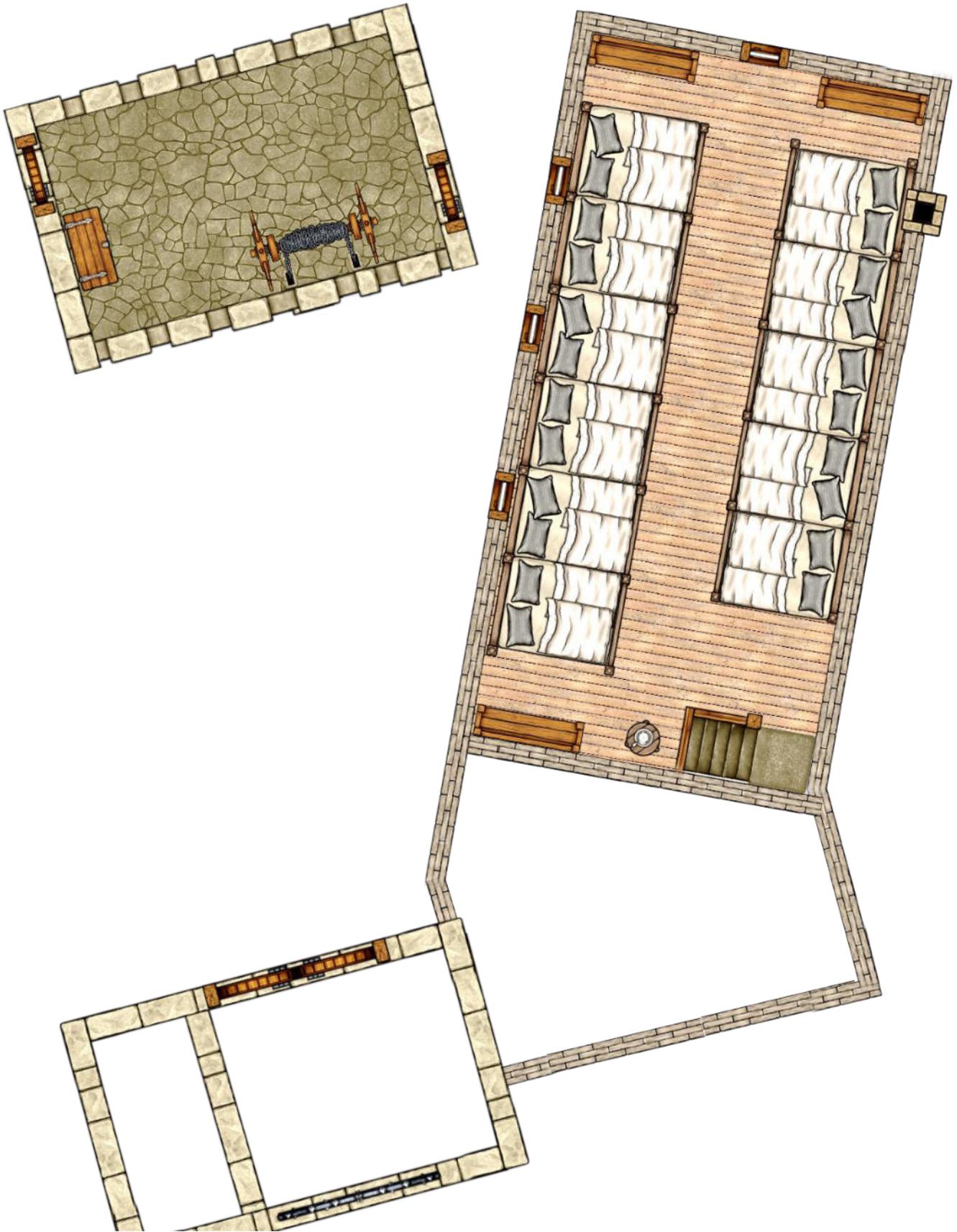


Bergfried
Burg Bogen

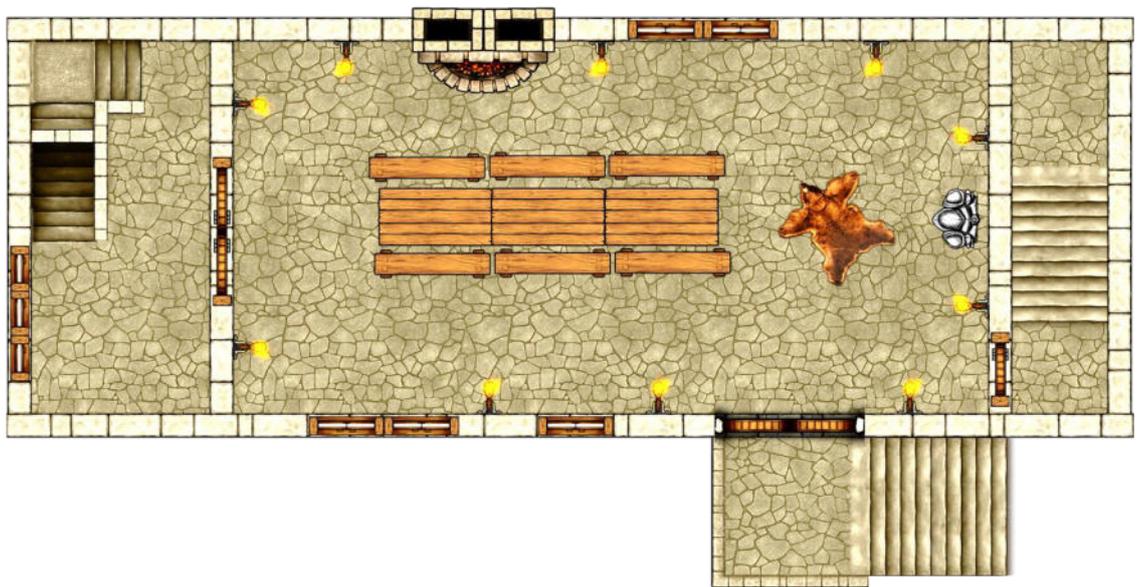




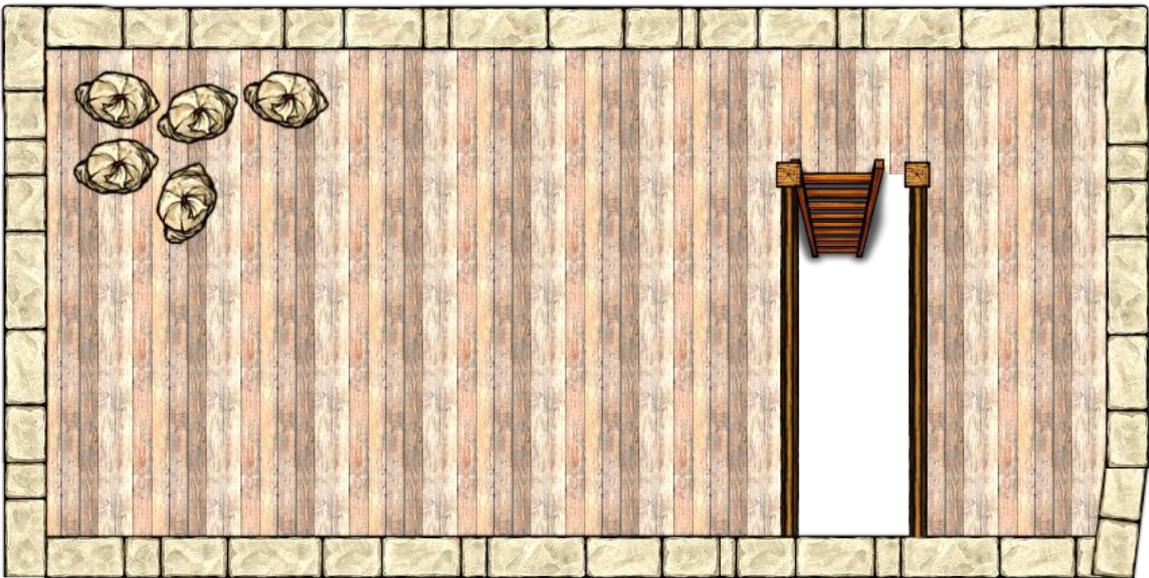
Nebengebäude mit Kapelle und Torhaus, Erdgeschoß



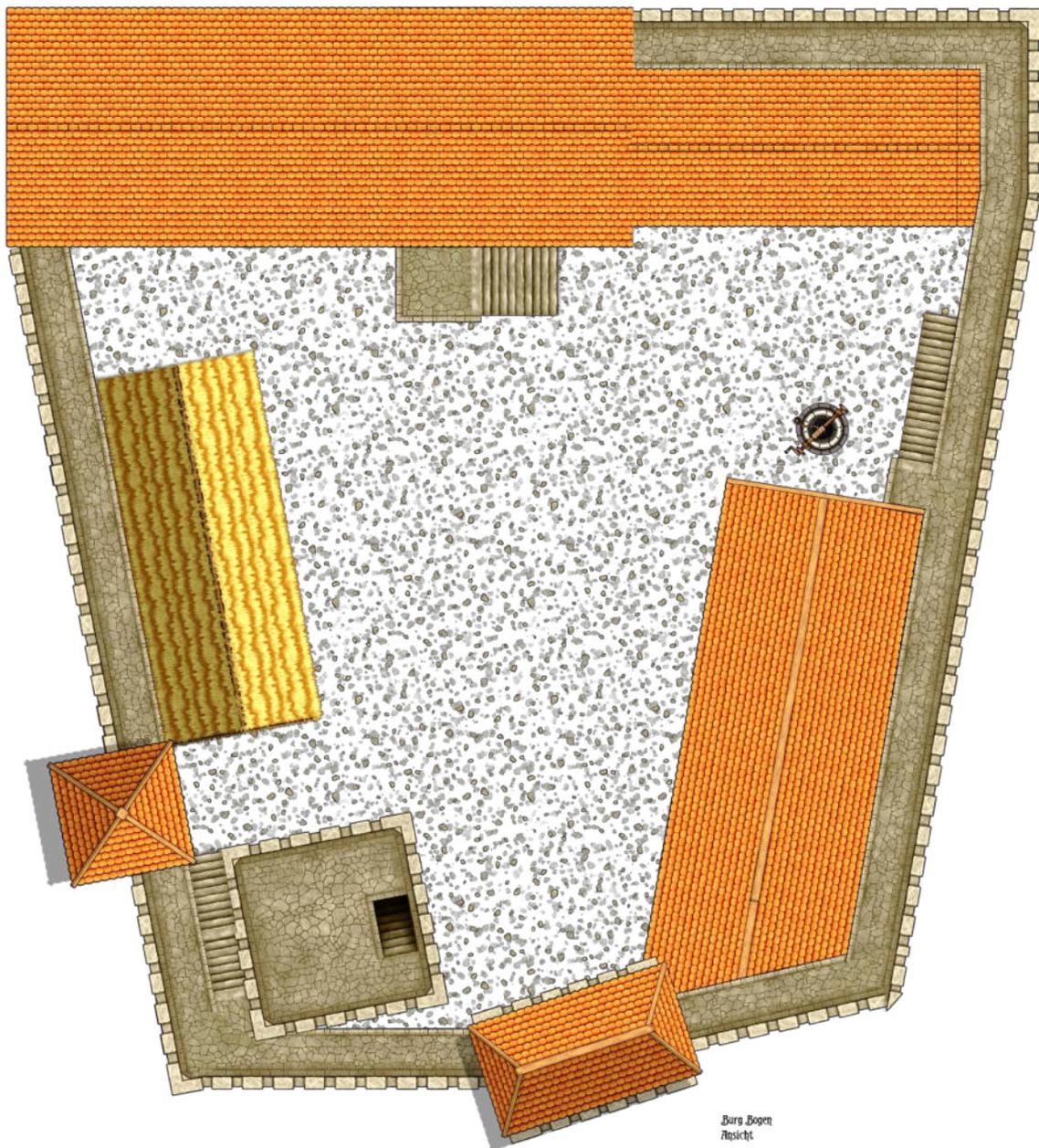
Nebengebäude (1. OG) und Torhaus (1. + 2. OG)



*Palas, EG, 1. * 2. OG*



Lagerhaus



Burg Bogen
Ansicht

Burg Bogen

Bruppen, Schmiede, Unterkünfte, Kapelle, Torhaus, Bergfried, Abort, Stallungen, Palas, Lagerhaus

Giselakreuz: Von MatthiasKabel - Eigenes Werk, CC BY 2.5,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1335290>
Vorlage für Niedermünster:
Von Dr. Christof Flügel - document Niedermünster, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=16706746>
Vorlage für Hallertor:
Von Johann Georg Ostermayer - GFDL, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=69133183>
Porta Aquarum: [https://de.wikipedia.org/wiki/Porta_praetoria_\(Regensburg\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Porta_praetoria_(Regensburg))
Brücke in Regensburg:
Von Hytrion, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=12339519>
Wappen der Hohenzollern:
Von Намъсникъ - Converted to SVG from Hohenzollern-Wappen.gif, CC BY 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=31791014>
Würzburger Wappen:
Von Eigenes Werk, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1217707>
Wappen von Regensburg:
Von Wappenbeschreibung - Haus der bayerischen Geschichte, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=953087>
Wappen des Bistums Regensburg
Demidow, Transition to SVG by Jüppsche, Public domain, via Wikimedia Commons



Licht und Schatten - 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** lizenziert 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

