

1192 - Ritterkampagne

# Gäste wider Willen



Abenteuer 9

## 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	Wirzburg .....	5
1.1	Burg Falkenberg (optionales Ereignis) .....	5
1.2	Der Bischof von Wirzburg .....	6
1.3	Aufenthalt und Abreise .....	8
2	Kloster Kitzingen .....	8
3	Unterwegs .....	9
3.1	Der Vogt, seine Tochter und Troste (optionales Ereignis) .....	9
3.2	Nuorenberc .....	10
3.3	Böhmische Plünderer .....	10
3.4	Eine Räuberhöhle .....	11
4	Regensburg .....	12
4.1	Ankunft .....	12
4.2	Ein Turnier .....	12
4.3	Befreiung der Ritter .....	14
4.4	Der Feind rückt heran .....	15
5	Das Ende des Abenteuers .....	17

## Anhang

Schreiben Amalias an Bischof Heinrich  
Wirzburg (Pläne)  
Regensburg (Pläne und Informationen)  
Herzogshof in Regensburg (Pläne)  
Wegekarte

### Vorbemerkungen

**Gäste wider Willen** ist das neunte Abenteuer der **Ritterkampagne**.

Die Helden – nun zu Rittern geworden – setzen ihren Weg nach Regensburg fort. Ihr erstes Etappenziel Wirzburg ist schnell erreicht und hier werden sie Bischof Heinrich III. von Berg kennenlernen, der sie kurzzeitig in seine Dienste nehmen will.

In Regensburg müssen sie alte Freunde und Bekannte befreien und einen Angriff der Böhmen auf die Stadt abwehren.

**Ort der Handlung:** Wegstrecke Burg Rothenvels – Urspringen – Cellingen - Cella – Wirzburg – Kitzingen – Bibaroth - Rietvelt – Zenna – Fürth – Nuorenberc – Schwarzenbruck – Nuvenmarchet – Peratzhavsén – Eidrateshusa - Regensburg

Alternativ: Rheinaufwärts: Mainz – Worms – Speyer, dann der Landstraße folgend nach Wimpfen - Jagsthausen

**Zeitraum:** Etwa 17. Brachmond bis 1. Heumond 1192 (variabel)

Abermals sind Beginn und Ende dieses Abenteuers zeitlich nur grob bestimmbar. Wenn die Helden am 17.06. die Reise beginnen, sind sie am 18. in Wirzburg und am 30. in Regensburg. Falls nichts Unvorhergesehenes passiert, endet das Abenteuer am 1.7. Wenn die Helden während der Reise sich jedoch länger an einem Ort aufhalten wollen, muss der Meister sie nicht davon abhalten. Er kann hier getrost Bischof Heinrich einsetzen, der je nach Bedarf entscheidet, dass die Reise fortgesetzt oder unterbrochen werden soll.

Im Verlauf 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.

### 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 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 **Eine feste Burg** endete damit, dass Amalia von Rothenvels die Helden am 16. Brachmond (Mitte Juni) beauftragt, ein versiegeltes Schreiben zu Heinrich III. von Berg, Erzbischof von Wirzburg und Herzog in Franken zu bringen. Die Helden werden daher vermutlich am 17. Brachmond aufbrechen.

### 1 Wirzburg

Der Weg nach Wirzburg lässt die Helden bei Rothenvels den Main queren und führt sie etwa 20 km östlich über Urspringen nach Celling, wo sie wieder den Main erreichen und eine Mittagsrast einlegen können. Von dort geht es mainaufwärts vorbei an Burg Falkenberg und durch Cella bis ins etwa 20 km entfernte Wirzburg.

#### 1.1 Burg Falkenberg (optionales Ereignis)

EP  
2



Von Norden kommend erblicken die Helden auf ihrer Mainseite Burg Falkenberg und etwa 1 km weiter flussaufwärts Burg Ravensburg gegenüber. Der Wagen einer aus Süden kommenden Kauffrau hält unterhalb Burg Falkenberg vor einem Zollhäuschen und es scheint Streit zwischen Zöllner Otwald und Kauffrau Anna im Hof zu geben.



**Hintergrund:** Der Burgherr von Burg Falkenberg ist Heinrich von Falkenberg, sein Lehnsherr ist Bodo II. von Ravensburg, dessen Burg auf der gegenüberliegenden Mainseite liegt. Zusammen kontrollieren sie das nördliche Maintal. Beide sind ziemlich unerfreuliche Gesellen, die in der Zukunft auch vor Mord nicht zurückschrecken werden, um ihre Position zu festigen. Dementsprechend verlangt der in Heinrichs Diensten stehende Zöllner Otwald gerne ein übertrieben hohes Geleitgeld, in diesem Fall sogar, ohne eine entsprechende Dienstleistung, nämlich Geleitschutz anzubieten.

Insgesamt verlangt Zöllner Otwald 1 Ballen ihrer Ladung, was Kauffrau Anna im Hof ablehnt, da sie für das Geleitgeld kein Geleit erhalten soll. Ihr Wagen ist mit 10 Ballen Flachsstoff beladen, die sie in Frankfurt zu verkaufen hofft. Der eigentliche Handelswert besteht aber in Gewürzbeuteln zu je 1 Liter, die sie in drei Stoffballen versteckt: 1 kg Pfeffer (4 Beutel; 240 G.), 1 kg Ingwer (3 Beutel; 180 G.), 1 kg Nelken (3 Beutel; 130 G.), 1 kg Zimt (5 Beutel; 250 G.) und 10 kg Muskat (20 Beutel; 500 Pf.) Die Gewürze sind getrocknet und ungemahlen, die Leinenbeutel in größeren Lederbeuteln verstaut. Begleitet wird sie von ihrem Hund Ulrich.

Die Verhandlung dauert an, da nähern sich nicht nur die Helden, sondern auch



Anna im Hof

Ulrich

Heinrich  
von Falkenberg

Herold

Konrad

Otwald

drei Personen aus Richtung der Burg. Dabei handelt es sich um Burgherr Heinrich von Falkenberg mit zwei Knechten (Herold und Konrad). Burgherr von Falkenberg hört sich kurz Annas Beschwerde an, dann wird er ihr die Wahl lassen: „Du kannst das Geleitgeld zahlen und weiterreisen. Oder du kehrst um. Dann zahlst Du lediglich Wegegeld: 3 Pfennig für dich, 1 für den Hund, jeweils 2 pro Pferd und 6 für deinen

Wagen, macht 20 Pfennige.“ Herold und Konrad grinsen, auch wenn offensichtlich ist, dass sie von der Rechnung nichts kapieren. Anna im Hof schaut finster von einem zum anderen, besteigt dann schließlich den Wagen und wirft einen Ballen von der Ladefläche. Während Herold und Konrad lachend den Ballen aufheben, weist Heinrich lächelnd nach Norden, um Anna anzuzeigen, dass der Weg für sie nun frei ist. Dann blickt er Otwald an und nickt mit dem Kopf kurz in Richtung Helden. Er schaut zu, wie Otwald die Helden anspricht: „Ihr reist auf den Wegen des Herren von Falkenberg. Ein Geleitgeld ist zu entrichten.“ [Auch hier wird er 3 Pfennig pro Person und 2 Pfennig pro Pferd verlangen; sollten die Helden gar mit größerem Gepäck reisen, ist ein zusätzlicher Aufschlag fällig.] Wenn die Helden anstandslos zahlen, dürfen sie weiterreisen, Verhandlungen oder gar Gewaltandrohungen können schnell zur Eskalation führen. [Falls die Helden sich das nicht ohnehin schon denken, kann eine Menschenkenntnisprobe 7+ verraten, dass mit Heinrich von Falkenberg nicht zu spaßen ist. Eine Probe auf Hof- oder Rechtskunde 7+ offenbart, dass das Geleitgeld ohne Gegenleistung nicht rechtens ist, eine Klage jedoch nicht so einfach zu führen sein wird.

### 1.2 Der Bischof von Würzburg



Die Helden erreichen Würzburg aus nordöstlicher Richtung. [Karten der Stadt *siehe Anhang*]

Von Hügeln eingerahmt, liegt die Stadt Würzburg auf der anderen Mainseite vor Euch. Auf Eurer Seite erhebt sich eine etwa 100 m hohe Bergzunge, auf deren Spitze der Bischofshof errichtet wurde. Dies ist Euer Ziel. Der einzige Weg dorthin führt über die flachere Nordwestflanke, alle anderen Hänge fallen steil ab. Je höher Ihr kommt, desto atemberaubender wird der Ausblick und Ihr erkennt die besonders günstige strategische Lage. Die Residenz des Bischofs ist von einer alten etwa sechs Meter hohen Wehranlage aus Holz und Lehm umgeben. [Am großen Tor nennt Ihr Euer Begehr und zeigt Amalias Siegel auf dem Schreiben.] Ein Wächter in rot-silberner Tracht lässt Euch passieren. Ihr reitet in den Hof der Residenz ein, linkerhand erstreckt sich ein langes Gebäude mit einem Übergang zu einer Kirche mit Kuppeldach. Im ersten Stock des langen Baus treten zwei Männer auf einen Balkon in die Sonne. Einer der beiden, gekleidet in bischöfliches Rot schimpft lauthals mit dem anderen, einem schwarz gekleideten Kleriker: „Was soll das heißen: Es gibt keine Ritter mehr? Du hattest nur eine Aufgabe, Gregorius. Und alles, was Du vorzubringen hast, ist: Es gibt keine Ritter mehr! Würzburg ist voll von Rittern. Man kann keinen Fuß mehr vor die Tür setzen, ohne einem Ritter zu begegnen. Du bist ein Nichtsnutz, Gregorius. Wenn ich höchstselbst in die Stadt ginge, hätte ich im Handumdrehen eine schlagkräftige Truppe zusammen.“ Er schaut vom Balkon herab und sein Blick bleibt an Euch hängen. „Ihr da! Sagt, seid Ihr Ritter?“ [Wenn die Helden bejahen:] Er zeigt mit der flachen Hand zu Euch hinunter und wirft Gregorius einen unwirschen Blick zu. Dann wendet er sich wieder Euch zu: „Und seid Ihr bereit, dem Bischof von Würzburg einen ehrenvollen Dienst zu erweisen?“ [Wenn die Helden erneut bejahen:] Nun dreht er sich zu Gregorius um: „Im Handumdrehen, Gregorius, im Handumdrehen! Von meinem Balkon herab! Schleich Dich, bevor ich mich vergesse! Der Herr möge mir vergeben.“ – Dann wieder zu Euch gewandt: „Kommt hoch, wer te Ritter, wir haben einiges zu bereden.“

Er bricht das Siegel, setzt sich in seinen Stuhl und liest aufmerksam Amalias Brief. Mit einer kleinen Handbewegung sagt er an mehreren Stellen: „Genehmigt!“, bis ihn Gregorius unterbricht: „Aber Eure Exzellenz! Wollt Ihr nicht...“ - „Papperlapapp, Gregorius. Genehmigt. Urspringen wird komplett Rothenvels zugeschlagen. Wergeld, Buße, Genugtuung? 5000 Pfennige aus von Lengens Nachlass werden festgesetzt.“ - Gregorius schnappt nach Luft. „Atemnot, mein Bester? Da hilft ein Spaziergang an der frischen Luft. Aber gib acht, dass Du nicht in einen Ritter läufst. Die gibt's da draußen massenhaft.“ „Nun. Zurück. Die Ansprüche werden genehmigt, die Boten noch heute in Marsch gesetzt. Und was war da noch? Ah ja, Ihr seid Ritter. Ihr gebt Geleit. Ich bin Bischof. Ich benötige Geleit. In zwei Tagen will ich aufbrechen. Nuorenberc, Regensburg, Passau, Wien. - Ich reise mit kleinem Gefolge. Euer Lohn soll 10 Pfennig pro Tag sein, für jeden von Euch. - Ihr zögert? Nun gut, sagen wir 12 Pfennig pro Tag und wenn wir Wien gesund und wohlbehalten erreichen, verdopple ich Euren Lohn.“

Der Meister sollte die grandiose Aussicht noch einmal erwähnen. Wirzburg kann komplett überblickt werden. Man sieht die steinerne Mainbrücke, die hohe Stadtmauer in der typischen „Bischofshut“-Form mit den vielen Türmen, den umlaufenden 10 Meter breiten Wassergraben und kann auch die zahlreichen Kirchen und Klöster erkennen. Innerhalb der Stadt gibt es viele Gärten und Freiflächen. Südlich, nördlich und westlich auf dem diesseitigen Mainufer unterhalb des Marienbergs gibt es kleinere Ansiedlungen oder Vororte.

Die **Marienkirche** im Bischofshof ist die älteste Kirche Wirzburgs und wird von einer Benediktinerpropstei unter Propst Konrad geführt. Am Mainufer unterhalb des Marienbergs liegt das benachbarte Benediktinerkloster **St. Burkard**, das von Abt Herold geleitet wird. Dort sind die Gebeine des heiligen Burkhard begraben.

Das (Benediktiner-)Schottenkloster **St. Jakob** wird seit 1179 von Abt Eugene geleitet. Ein weiteres Benediktinerkloster ist **St. Stephan** im

südlichen Vorort Sanderau. Es ist ein Doppelkloster und beherbergt Mönche und ein Konvent frommer Frauen, deren Klause beim Jörgentor liegt. Dem Kloster ist das Margaretenspital angegliedert, ein Hospiz für Kranke und Aussätzige. Geleitet wird St. Stephan von Abt Herold. Nördlich der Stadt erhebt sich die Pfarrkirche **St. Gertraud** im Vorort Pleich. Der **Dom** ist dem Apostel Andreas geweiht, Dompropst ist

Gottfried II. Der vor zwei Jahren verstorbene Bischof Gottfried von Spitzenberg ist im Dom bestattet. Die angegliederte **Domschule** zählt zu den bedeutendsten Kathedralschulen des Reiches und wird von Domscholaster Heinrich IV. von Heßberg geführt.

In direkter Nachbarschaft steht das **Chorherrenstift Neumünster**. Es erinnert an den Martyriumsort von Kilian, Kolonat und Totnan. Propst ist Worwin d. Jüngere, der Dekan ist Arno. Eine weitere Pfarrkirche, **St. Peter und Paul**, befindet sich südlich Wirzburgs im Vorort Sanderau. Ebenfalls in Sanderau steht das von Geistlichen geführte **St. Oswaldspital**, das vor allem kranken Pilgern ins Heilige Land Nahrung und Obdach bietet.

Dem Spital ist die St.-Oswald-Kapelle angeschlossen. Bischof Heinrich III. von Berg besitzt das Münz-, Zoll- und Marktrecht und die Gerichtsbarkeit über die Bürgerschaft. Seit 1168 ist der Wirzburger Bischof als Herzog in Franken auch Fürstbischof, seine herzogliche Macht ist jedoch auf sein Bistum beschränkt. Berthold II., Graf von Henneberg übt als Hochstiftsvogt die Blutsgerichtsbarkeit und als Burggraf die Militärgewalt aus.

Bischof Heinrich III. von Berg besitzt das Münz-, Zoll- und Marktrecht und die Gerichtsbarkeit über die Bürgerschaft. Seit 1168 ist der Wirzburger Bischof als Herzog in Franken auch Fürstbischof, seine herzogliche Macht ist jedoch auf sein Bistum beschränkt. Berthold II., Graf von Henneberg übt als Hochstiftsvogt die Blutsgerichtsbarkeit und als Burggraf die Militärgewalt aus.

Anmerkung: Die zahlreichen hier – und für den Reiseverlauf – angeführten NSC sind als Angebote zu verstehen, falls Meister oder Spieler irgendwo länger verweilen wollen. Sie können auch komplett entfallen.



Propst Konrad

Abt Herold  
(St. Burkard)



Abt Eugene  
(St. Jakob)

Abt Herold  
(St. Stephan)

Propst Gottfried II.  
(Dom)

Scholaster Heinrich  
IV. von Heßberg



Propst Worwin  
(Neumünster)

Dekan Arno  
(Neumünster)



Bischof Heinrich III.  
von Berg

Gregorius

Dalbert



Berthold II.  
Vogt und Burggraf

### 1.3 Aufenthalt und Abreise

EP  
1

Falls die Helden den Tag bis zur Abreise nutzen wollen, um sich in Wirzburg herumzutreiben (bspw. um Vorräte aufzufrischen, Ausrüstung zu kaufen oder reparieren zu lassen), kann der Meister dies nutzen, um die Spannung zu erhöhen, indem er ihnen die *Bellatores Dei* ins Gedächtnis ruft: So könnten ihnen mehrmals Männer in schwarzen Kapuzenumhängen auffallen. Werden die Helden etwa beobachtet? Warum scheinen die schwarzen Gestalten direkt wieder abzutauchen?



Tankred  
(Kämmerer)

Marcellus  
(Cellerar)

Albrecht  
(Bibliothekar)

Der Hintergrund ist allerdings harmlos, es handelt sich lediglich um Benediktiner-Mönche (schwarze Tunika, Gürtel, darüber Skapulier mit Kapuze). Es könnten bspw. Kämmerer oder Kellermeister sein, die im Kloster erzeugte Waren an einen Geschäftspartner oder Auftraggeber bringen, eine Buchkopie abgeben oder Ähnliches.

Kurz nach Sonnenaufgang am 19. Brachmond ist die Reisegesellschaft schließlich zum Aufbruch bereit. Sie besteht aus Bischof Heinrich, seinem Adlatus Gregorius, Koch Dalbert und den Helden. Dalbert und Gregorius sind für jeweils eines der beiden Packpferde verantwortlich, die mit Kochgeschirr, Vorräten, Wechselkleidung für Bischof Heinrich und der Reisekasse beladen sind. Ausrüstung für ein Lager in der Wildnis führen die Kleriker nicht mit, da sie stets Übernachtungen in Klöstern, Höfen und Herbergen anstreben. Sollte es überraschenderweise dazu kommen, dass ein Nachtlager in der Wildnis aufgeschlagen werden muss, fällt die entsprechende Ausrüstung in die Verantwortung der Helden. Bischof Heinrichs Reitkünste sind solide (FkW 10, 4W12), Dalbert und Gregorius sind „gewöhnliche“ Reiter (FkW 7, 3W8). Da die Kleriker aber keine Freunde hoher Geschwindigkeiten sind, kommt die Gesellschaft kaum schneller voran als Wanderer. Dalbert ist kein sonderlich guter Koch, versteht sich aber auf Süßspeisen; seine Spezialitäten sind Birnenpudding (mit Weißwein, Zimt und Zucker), Früchte mit Honig-Met-Sahne und Pfefferkirchen (mit Rotwein). Bischof Heinrich ist davon sehr begeistert und erträgt wohl deshalb auch Dalberts bescheidene Sangeskünste. Besonders gerne schmettert er ein zotiges Lied über die „Nackten Weiber von Nazareth“, was Gregorius verabscheut. Die Melodie ist jedoch sehr eingängig und so lässt es sich nicht vermeiden, dass in gedankenlosen Momenten Gregorius und Bischof Heinrich das Lied summen, um sich kurz darauf - über sich selbst erschrocken - wieder zur Besinnung zu rufen.

## 2 Kloster Kitzingen

EP  
1

Die Reise beginnt mit der Überquerung des Mains über die Steinbrücke nach Wirzburg, um dann nach Süden die Stadt zu verlassen. Die erste Wegstation zur Übernachtung ist das etwa 20 km entfernte Benediktinerinnenkloster Kitzingen. Der Weg dorthin führt zunächst etwa 10 km mainaufwärts bis zum Weingut „Villa Randersachere“. Hier wird Bischof Heinrich rasten und sich bei Wein, Käse und Brot stärken. Danach wenden sich die Reisenden nach Osten in den Wald, um die südliche Mainschleife abzukürzen. Nach etwa 10 km ist Kitzingen westlich des Mains erreicht.

Das Kloster Kitzingen besitzt zahlreiche Güter im Umland, auch das angrenzende Dorf Kitzingen ist vollständig im Besitz der Abtei. Die Nonnen wählen ihren Klostersvogt selbst, die Gerichtsbarkeit liegt jedoch in den Händen des Würzburger Bischofs, also Heinrich III. von Berg, der auch die gewählte Äbtissin in ihrem Amt bestätigt.

Während des Aufenthalts ist die 18-jährige Hedwig von Andechs zu Gast, eine ehemalige Klosterschülerin, die 1186 mit Heinrich, dem Sohn von Boleslaw I., Herzog von Schlesien, verheiratet wurde. Sie ist wohlätig und überbringt eine Spende für das Kloster und zur Unterstützung der Armen und Waisen. Äbtissin des Klosters Kitzingen ist Bertha IV. von Abenberg.



Äbtissin Bertha IV.  
von Abenberg

Hedwig  
von Andechs

### 3 Unterwegs

Die folgenden Reisetage kann der Meister gerne in Zeitraffer verstreichen lassen. Ein letztes Mal wird der Main über eine hölzerne Brücke überquert, dann führt der Weg in südöstlicher Richtung durch bewaldetes Gebiet. Nächster Halt zur Nachtruhe ist eine Herberg im 25 km entfernten **Bibaroth**, einem kleinen Flecken mit Amtssitz, in dem es auffällig viele Biber gibt. Danach geht die Reise erneut etwa 25 km weiter



bis zum Königshof in **Rietvelt**, ein kleiner Ort mit Markt im Besitz des Bischofs von Regensburg, verwaltet von Vogt Konrad. Der vierte Reisetag führt 20 km weit bis zum Königshof in **Zenna**, am fünften Tag erreichen die Helden nach etwa 20 km **Fürth**, eine kleine bäuerliche Gemeinde mit Marktrecht im Besitz des Fürstbistums Bamberg. Verwaltet wird Fürth von Vogt Erdmund. Falls es nicht zur optionalen Begegnung mit Vogt Erdmund, Amalia oder Troste kommen soll (siehe 0), wird Bischof Heinrich beschließen, die knapp 10 km bis **Nuorenberc** noch am gleichen Tag zurückzulegen.

#### 3.1 Der Vogt, seine Tochter und Troste (optionales Ereignis)



Sollten die Helden im Besitz der Briefe aus Troste von Lengens Dokumententasche sein, können sie Vogt Erdmund, seiner Tochter Amalia oder beiden begegnen.

Die Begegnung kann gezielt stattfinden, bspw. wenn die Helden nach Erdmund von Fürth oder dessen Tochter Amalia suchen.

Der Meister kann die Begegnung auch inszenieren: So könnte der **Vogt** zum Beispiel die Herberge besuchen, um mit dem Herbergsvater eine kurze Unterhaltung zu führen. Dabei könnte den Helden der Siegelring am Ringfinger des Vogts auffallen [der Siegelring wurde neu angefertigt, nachdem Amalia den ursprünglichen entwendete; diese Möglichkeit ist aber nur dann sinnvoll, wenn die Helden im Besitz des originalen Rings sind oder diesen zumindest gesehen haben]. Eine Gedächtnisprobe kann ihnen womöglich auf die Sprünge helfen.



Vogt Erdmund

Amalia

Der Vogt vermisst – wie in Amalias Brief geschrieben – tatsächlich seinen bronzenen Siegelring und von einer Hochzeit zwischen Amalia und Troste von Lengens weiß er nichts. Er wird die Briefe mit Erstaunen, das sich allmählich in Wut verwandelt, zur Kenntnis nehmen. Obwohl der zweite Brief offensichtlich von Troste gefälscht wurde, wird Vogt Erdmund den darin enthaltenen Vorschlag erwägen, seine Tochter Amalia ins Benediktinerinnenkloster nach Rupertsberg zu schicken. Für die Aufklärung wird er die Helden mit 40 Silberpfennigen belohnen. Falls sie ihm sogar seinen Siegelring (mit dem dreiblättrigen Kleeblatt) zurückgeben, beträgt die Belohnung 100 Silberpfennige und die Ehre der Helden steigt um 1.



Eine „Zufallsbegegnung“ mit **Amalia** könnte stattfinden, wenn diese einen Helden mit Troste verwechselt. Sie eilt auf den Helden zu, der ihr nach Möglichkeit den Rücken zuwendet. Dann haucht sie sehnsuchtsvoll „Troste!“ und wenn sich der Held umdreht, erkennt sie ihren Irrtum. Amalias Augen werden groß, sie stottert: „Oh...oh! Ein Irrtum.“ Tränen treten in ihre Augen, dann wendet sie sich um und läuft schluchzend davon. Sie lässt sich unter einem Baum nieder und weint vor sich hin.

Konfrontieren die Helden Amalia mit Trostes Briefen, so wird sie es zunächst nicht glauben wollen. Dann läuft sie rot an und schlägt die Hände vor den Mund. „Dieser miese Schuft!“, wird sie schließlich fauchen, nur um dann mit großen Augen die Helden anzuschauen: „Aber. Weiß mein Vater? Ihr habt doch nicht?“

Sie wird die Helden anflehen, ihrem Vater nichts davon zu berichten. Sollten die Helden ihr den Siegelring zurückgeben, wird sie überglücklich und dankbar sein. Der Ehrewert der Helden steigt um 1.

Falls **Troste** noch lebt und die Helden noch immer verfolgt, könnte Fürth auch der Ort für ein erneutes Zusammentreffen sein. Auch dies ist abhängig davon, ob die Helden im Besitz der Briefe und des Siegelrings sind. Dann könnten die Helden bspw. bei einem Treffen zwischen Troste und Amalia aufkreuzen und die Sache auffliegen lassen oder Troste signalisiert ihnen, dass sie schweigen sollen. Hier kann der Meister Troste alles Mögliche versprechen lassen und abwägen, ob er dann auch zu seinem Wort steht; einerseits ist Troste Ritter, andererseits hat er bei Fälschungen, falschen Eheversprechen und Mordaufträgen kein schlechtes Gewissen. Die Begegnung könnte also interessant werden und womöglich deutlich mehr als 1 EP wert sein.



Troste von Lengen mit Gefolge: Hendrek, Ignaz, Rikert

### 3.2 Nuorenberc

Die Helden erreichen Nuorenberc an der Begnitz entweder am Abend des fünften Reisetages oder gegen Mittag des sechsten. Auch wenn Nuorenberc eine bedeutende Stadt ist, mit Markt, Münze und Zollrecht, so ist sie in diesem Abenteuer lediglich eine Wegstation. Ein paar Hintergrundinformationen sollten für den Kurzaufenthalt ausreichend sein: Barbarossa lässt Nuorenberc zur Kaiserpfalz ausbauen und befreit die Stadt von Geleitgeld, Pfund- und Marktzoll. Die Verwaltung und Gerichtsbarkeit für die Stadt außerhalb der Burg obliegt dem Reichsschultheiß als Stellvertreter des Kaisers. Der neu eingesetzte Burggraf ist Friedrich I. von Nuorenberc-Zollern, Schwiegersohn des 1191 verstorbenen Konrad II. von Raab. Es existiert ein aufblühendes Schmiede- und Gusshandwerk. In der Peterskapelle ist der Leichnam des heiligen Sebalduß beigesetzt, was einige Walfahrer in die Stadt lockt.



Friedrich I. von Nuorenberc-Zollern

### 3.3 Böhmisches Plünderer

EP  
3

Der Folgetag führt die Helden 20 km weit über Feucht nach Schwarzenbruck. Kurz hinter Feucht entdecken sie in südöstlicher Richtung dunklen Rauch hinter einem kleinen Waldstück. Sie kommen dann zur niedergebrannten Siedlung Schwarzenbruck. Diese liegt von Wald umgeben im Tal der Schwarzach, über die im Ortszentrum eine Brücke führt.

Ein schwerverletzter Mann liegt auf der Türschwelle eines Hauses; er stammelt: „Die Böhmen. Herzog Ottokar. Überfall. Einige sind in die Schwarzachschlucht geflohen. Helft.“ Der Ort ist verwüstet, mehrere Häuser niedergebrannt. Menschen liegen verbrannt und erschlagen überall.

Die Schwarzachschlucht ist ein etwas mehr als 2 km langes, schluchtartiges Flusstal südlich von Schwarzenbruck. Fußspuren führen dorthin, eine Aufspürenprobe (11+) ergibt, dass Spuren von leichteren Schuhen durch Abdrücke schwerer Stiefel überlagert werden (offensichtlich sind Dorfbewohner in die Schlucht geflohen, verfolgt von böhmischen Marodeuren.) Bischof Heinrich wird den Verletzten segnen und die Helden ermuntern, als gute Christen den Böhmen Einhalt zu gebieten.

An einem Felsbogen am Uferpfad kann zu einem Gefecht mit einer Gruppe böhmischer Landsknechte kommen, die im Umland plündern und den Geflohenen in die Schlucht nachsetzen. Boleslav, Wenzel, Jaromir, Oldrich und Konrad sind Kämpfer mit soliden Werten (4W12 bei FKW 9-11). Vielleicht gelingt es den Helden, die Böhmen zu besiegen, vielleicht sorgen sie auch nur für eine Ablenkung, die es den fliehenden Schwarzbruckern erlaubt, lebendig zu entkommen. Nach dem Kampf können die Helden mit Überlebenden zusammentreffen.



Uferpfad in der Schwarzachschlucht

Giselher ist nun der respektierteste Dorfälteste, so dass ihm die anderen Dörfler folgen werden. Luise ist die Tochter des unter mysteriösen Umständen verstorbenen Balduin von Schwarzbruck. Ihr Sohn Tankred ist das Kind von Troste von Lengen.



Boleslav

Wenzel

Jaromir

Oldrich

Konrad

Giselher

Luise mit Tankred

Für die Rettung der Dorfbewohner können Ehre und Respekt der Helden jeweils um einen Punkt steigen. Bischof Heinrich wird den Überlebenden christlichen Trost spenden und beschließen, das Nachtlager in einem der noch nicht niedergebrannten Häuser aufzuschlagen. Die Helden sollten Nachtwache halten und falls die Böhmen nicht besiegt wurden, könnten sie unter Umständen in der Nacht noch einmal auftauchen.

### 3.4 Eine Räuberhöhle

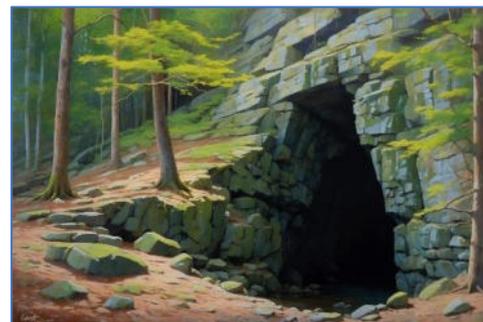


Die nächsten Reisetage eignen sich wieder für eine zeitraffende Erzählung. Die nächste Wegstation ist das etwa 25 km entfernte **Nuvenmarchet**, ein Marktflecken mit Zollstation an der Kreuzung zweier Handelswege. Der Weg, auf dem sich die Helden befinden, führt von Nuorenberc nach Regensburg und wird von der Handelsstraße Böhmen – Landshut gekreuzt.

Am nächsten Tat geht es 35 km weiter bis **Perathavsen** an der Schwarzen Laaber. Hier gibt es einen Markt, die Kirche Sankt Helena und einen Königshof.

Von dort führt die Reise am Folgetag 20 km weiter bis **Eidrateshusa**, 11 km westlich von Regensburg an der Naab. Durch den Naabübergang ist Eidrateshusa von strategischer Bedeutung. Ein Königshof befindet sich auf Reichsgut, das vom König und der Reichskirche gemeinsam zur Versorgung genutzt wird. Hier steht auch die Kirche Sankt Ulrich. Beliefert wird der Hof durch die benachbarten Höfe in Nittendorf (mit der Höhenburg „Loch“), Undorf, Pollenried und Deuerling. Für die Sicherheit des Königshofes ist der Burggraf von Regensburg verantwortlich.

Nördlich von Eidrateshusa befindet sich eine 24 m lange und 7 m hohe **Räuberhöhle** am Naabufer. Über der Höhle steht mittig ein quadratischer Turm („Hohes Haus“), der als Beobachtungsturm dient. Die Höhle diente vermutlich schon den Kelten als kultische Stätte, Druidenwohnung oder ähnliches. Wegen der guten Übersicht auf die darunter fließende Naab und die naheliegende Handelsstraße, dient die Höhle auch als Ausgangspunkt für Raubzüge. Sie hat einen ovalen Grundriss, der Durchmesser beträgt circa 24 Meter. An der Decke sind Stalaktiten zu sehen, daneben sind etliche Felseinschnitte zu erkennen, die aber nicht begehbar sind. Am Boden finden sich Stalagmiten. Auf der Westseite der Höhle öffnet sich eine mächtige Felspalte, die viel Licht in die Höhle bringt und gleichzeitig einen wunderschönen Blick eröffnet. Von dieser Felsspalte aus kann man auf einem Felspfad in eine zweite kleinere Höhle, genannt „Kuchl“ gelangen.



Tatsächlich führt der Weg der Helden nicht zwingend an dieser Höhle vorbei, wahrscheinlicher ist, dass die Helden in einiger Entfernung südlich passieren. Bei Bedarf lässt sich dieser Schauplatz aber für ein kleines Zwischenspiel verwenden, bspw. einen Überfall durch Räuber.

## 4 Regensburg



### 4.1 Ankunft

Frühmorgens macht Ihr Euch auf den Weg nach Regensburg. Nach der Überquerung der Naab haltet Ihr Euch linksseitig des Flusses. So gelangt Ihr schließlich gegen Mittag nach Regensburg und wieder einmal raubt Euch der Anblick einer Stadt den Atem. Majestätisch spannen sich die 16 Bögen der legendären steinernen Brücke vom Nordufer über die Naab, eine kleine mittig gelegene Insel und dann über die Donau. Zwei Kaiser zogen bereits über dieses Wunderwerk ins Heilige Land, 1147 Kaiser Konrad III. und 1189 Kaiser Friedrich I. Barbarossa. Und Ihr wandelt nun auf den Spuren dieser Kreuzfahrer. Heinrich zahlt den Brückenzoll bei einer jungen blonden, in rot-weiß gekleideten Zöllnerin und ihr betretet das Bauwerk. Während Euch ein kühler Wind um die Ohren weht, hört Ihr unter Euch das Rauschen von Naab und Donau und der Atem der Geschichte haucht Euch an. Regensburg. Einst größte Stadt des Reiches, größer gar als Rom oder Köln. Und auch jetzt glänzt die Stadt, Bedeutung und Wohlstand liegen in der Luft. Jenseits der Stadtmauer erheben sich zahlreiche Türme und bilden eine beeindruckende Silhouette. Geschäftig geht es zu in den Straßen und Gassen, obwohl Ihr Euch erst zwischen Brücke und nördlicher Stadtmauer befindet. Ihr wendet Euch nach links und gelangt kurz darauf an ein altes mächtiges Stadttor aus römischer Zeit: Ein aus großen Felsquadern gemauerter Rundbogen bildet den Durchgang in die Stadt. Links daneben wölbt sich ein etwa 11 Meter hoher Rundturm hervor, der aus gleichem Material erbaut ist. In einer verwitterten Gesteinstafel über dem Durchgang könnt Ihr eingemeißelte Buchstaben erkennen, offensichtlich in lateinischer Sprache. Bischof Heinrich steuert den Bischofshof direkt südlich des nördlichen Stadttores [Porta Aquarum, Wassertor] an. Mit fröhlichem Gesicht steigt er von seinem Pferd und blickt sich zufrieden um. „Gregorius, melde uns dem Bischof und kümmere Dich auch um Quartier für unsere Ritter!“ Gregorius rutscht von seinem Pferd, senkt kurz das Haupt und eilt in den Bischofshof.

Allein die Ankunft ist für die Helden beeindruckend und verschafft Ihnen einen EP. Bevor die Handlung planmäßig weitergeht, kann der Meister (bzw. Bischof Heinrich) den Helden gestatten, ein wenig die Stadt zu erkunden (*Beachte hierzu den Stadtplan und die Hintergrundinformationen im Anhang.*)

### 4.2 Ein Turnier



Auf dem Arnulfplatz soll ein Turnier ausgetragen werden. Im südlichen Bereich des Platzes und an den Platzrändern haben Ritter, Handwerker, Händler, Musiker und sonstige Gewerbetreibende zahlreiche bunte Zelte aufgestellt. Die Stimmung dort ist in Vorfreude des Festes recht ausgelassen.

Irgendwann im Verlauf des Tages werden die Helden in der Nähe des Bischofshofs oder am Kornmarkt Zeuge eines Gesprächs zwischen Wachtmeister Gunter und dem Straßenjungen Gero.



Gero

Ihr bemerkt einen kleinen Jungen, der sich flink einen Weg durch das Getümmel bahnt und auf einen Wachtmeister zuhält. Er zupft ihn am Wappenrock: „Gunter!“ – Der Angesprochene wendet sich dem Jungen zu, seine Augen blitzen belustigt: „Gero. Schön, dich zu sehen. Was gibt es?“ – „Ich habe eine Nachricht von Birger. Alle Wachtmeister sollen sofort zu einem Treffen in der Wachstube zusammenkommen. Es geht um den Burggrafen und die gefangenen Ritter.“ Die Miene des Wachtmeisters wird ernst, seine Augen verengen sich. „Hm. Gut. Wissen die anderen Wachtmeister schon Bescheid?“ – „Ja, ich hab' es schon allen gesagt. Du bist der letzte.“ Gunter hält Gero einen Silberpfennig hin, den dieser routiniert nimmt und wegsteckt. Dann eilt der Wachtmeister zur Stadtmitte.

Gero ist ein Straßenjunge, der seine Eltern verloren hat und sich wacker durchschlägt. Er kennt Regensburg wie seine Westentasche und versteht sich gut mit den Wachtmeistern. Die „Oberen“, sowohl die weltlichen als auch die geistlichen meidet er, weil sie sich entweder an ihm oder seinen Manieren stören

oder ihn ins Kloster oder Waisenhaus stecken und erziehen wollen. Gero wird dem Wachtmeister nachschauen und dann die Helden in den Blick nehmen, die wahrscheinlich noch unschlüssig herumstehen. Sollten die Helden nicht selbst auf ihn zukommen, wird er sie ansprechen und seine Dienste anbieten. Wenn sie ihn fragen, welche das sind, wird er sagen, dass sie wie Fremde aussehen und sicherlich eine Unterkunft suchen oder Geschäfte machen wollen. Er kann ihnen bei beidem helfen. Gero kann tatsächlich gute Handwerker und Händler empfehlen oder eine günstige Unterkunft vermitteln, auch wenn die Helden Letzteres nicht benötigen, da sie im Bischofshof schlichte Gesindeunterkünfte erhalten. Fragen die Helden nach dem Burggrafen oder den eingesperrten Rittern, kann ihnen Gero auch hier weiterhelfen: Er weiß, dass der Burggraf eine Gruppe Ritter im alten Herzogshof eingesperrt hat und bewachen lässt. Eigentlich sollte heute das Turnier beginnen, doch jetzt, da die Ritter eingesperrt sind, wird das wohl ausfallen. Die Wachstube der Wachtmeister befindet sich beim Zeughaus in der Ortsmitte, südöstlich des Judenviertels.

**Hintergrund:** Burggraf Albrecht III. von Bogen liegt im Streit mit den Ortenberger Grafen Rapoto II. von Kraiburg und Heinrich I. von Ortenburg, deren Lehen im Bistum Bamberg er sich 1191 widerrechtlich aneignet. Zu diesen Lehen zählen die Vogtei Winzer, aber auch das Burggrafenamt in Regensburg. Die Ortenberger kämpfen nun gegen Albrecht und werden dabei von Herzog Ludwig von Bayern unterstützt. Albrecht III. will seine Ansprüche mit Gewalt durchsetzen. Er ruft den böhmischen Herzog Ottokar I. Premysl (Onkel seiner Frau) und die Grafen von Andechs-Meranien zu Hilfe. Der herzogliche Hauptmann im Nordgau, Gottfried von Stein, begeht Verrat und ermöglicht Herzog Ottokar den Einmarsch ins bayrische Herzogtum. [Die Helden hatten bereits mit marodierenden Böhmen zu tun.] Albrecht III. bittet vor Beginn des Turniers in seiner Funktion als Burggraf von Regensburg die anwesenden Ritter zu einer Unterredung in den Rittersaal der Herzogspfalz. Die Türen des Saales werden verschlossen, die unbewaffneten Ritter werden vom inneren Balkon des Saales angesprochen. Graf Albrecht bietet ihnen an, an seiner Seite gegen Graf Heinrich zu kämpfen, Lohn sollen sie aus der Beute erhalten. Zwischenzeitlich seien Begleiter der Ritter Gäste (Geiseln) des Grafen (und deren Leben verwirkt, falls die Ritter bspw. gewaltsam ausbrechen wollen). Unter den Rittern bilden sich drei Lager: Albrechtstreue, Heinrichstreue und diejenigen, die mit keinem der beiden was zu tun haben wollen, dennoch den Einmarsch der Böhmen verurteilen. Unter den gefangenen Rittern befinden sich alte Bekannte und Freunde: Rupprecht von Dassel, Wolfhart von Finkenbach, Gisbert von Turre, Gernot von Schwalbing, Dietmar von Eppstein, Nouel de Blanquefort und Hanto von Lerchenwald. Außerdem sind noch die folgenden Ritter eingesperrt: Rainald von Geldern, Bertrand de Villaret, Melisande von Caltenhain und Cuno von Alodmering. Als seine „Gäste“ stehen einige Gefolgsleute der Ritter in den Räumen der Königspfalz unter Bewachung. Möglicherweise hat Gero den einen oder anderen Namen der Ritter aufgeschnappt, die politischen Zusammenhänge kennt er nicht. Auf dem Arnulfplatz können die Helden zwar die Zelte Ritter Gisberts finden, von Falk, Hartung oder Grimfried fehlt aber jede Spur. Bei der Besprechung der Wachtmeister konnte keine Einigkeit erzielt werden. Einstimmig missbilligen sie das Handeln des Burggrafen und es ist ihnen auch bewusst, dass Albrecht III. zu den Gegnern von Kaiser Heinrich VI. und Herzog Ludwig I. zählt. Dennoch besitzt der Burggraf in Abwesenheit des Herzogs dessen Befehlsgewalt und einige Wachtmeister meinen, dass wer sich gegen den Burggraf stellt, sich auch gegen den Herzog stellt. Dazu ist nicht jeder Wachtmeister bereit und in jedem Fall wollen sie einen offenen Kampf in Regensburg vermeiden. Und die Unterstützung durch den Herzog lässt noch auf sich warten. Ludwig I. ist erst 17 Jahre alt und weilt gerade in Aachen, wo er im Beisein des Kaisers Heinrich VI. die Schwertleite empfängt. Begleitet wird er von seiner Mutter Agnes und seinen Onkeln Konrad und Otto, die bis zu seiner Volljährigkeit die Regierung führten. Doch die Unzufriedenheit unter den Wachtmeistern wächst und vor allem Rodrich und Birger wollen gegen Burggraf Albrecht vorgehen. Hier könnte Gero einen Kontakt zu den Helden herstellen, die als Fremde womöglich weniger Skrupel haben, sich einzumischen.

Spätestens mit Einbruch der Nacht könnten die Helden im Herzogshof nachforschen und versuchen, die Ritter zu befreien, vor allem, wenn sie von einem der Wachtmeister die Namen ihrer eingesperrten Freunde erfahren. (Wahrscheinlich ist gerade der 30.06., eine Nacht bei Vollmond.)

### 4.3 Befreiung der Ritter

EP  
3

Die Ritter werden im großen Saal des Herzogshofs am Kornmarkt festgehalten. Der Herzogshof wird von Albrechts Wachen, aber auch von Männern der Wittwangerwacht geschützt. Die Helden müssen in den ersten Stock gelangen, dies gelingt entweder über den Römerturm (eine Treppe führt zum Eingang in 9 Metern Höhe), durch eine Tür im Erdgeschoß oder die Freitreppe an der Nordseite. Alle Türen sind von außen verriegelt und bewacht. Auch im Inneren sind Wachleute unterwegs und die Türen zum Rittersaal sind ebenfalls verriegelt. Wenn die Helden sich nachts (evtl. bei Vollmond) dem Gebäude nähern, werden sie irgendwann eine dunkle Gestalt im Kapuzenumhang bemerken oder von dieser entdeckt. Dabei handelt es sich um Grimfried, Gisberts Schmied, der sich an der Tür zu schaffen macht. Auch Hartung ist nahe (und trägt Gisberts Schwert, das er ihm übergeben will). Mit dieser Verstärkung können sie eindringen, einige Wachen ausschalten (nach Möglichkeit lebend) und den Rittersaal öffnen.

Hanto von Lerchenwald – ebenfalls gefangen gehalten – kämpft gemeinsam mit den anderen Rittern, kündigt aber an, dass er danach wieder ein Gegner Gisberts und den Helden sein wird.



Gernot  
von Schwalbing

Rainald  
von Geldern

Bertrand  
de Villaret

Nouel  
de Blanquefort

Dietmar  
von Eppstein



Rupprecht  
von Dassel

Gaudes

Wolfhart  
von Finkenbach

Gisbert  
von Turre

Hanto  
von Lerchenwald

Cuno  
von Alodmering

Melisande  
von Caltenhain

Sobald die Ritter wieder frei sind, gilt ihre Sorge ihren Gefolgsleuten, die sich in Albrechts Gewalt im Königshof bei St. Emmeram befinden. Zumindest bei Cuno, Melisande, Gisbert und Hanto ist das so. Dazu wollen sie sich zunächst wieder bewaffnen, müssten also in die Zeltstadt westlich von Regensburg gelangen. Doch die Ritter sind uneins: Zwar will eine knappe Mehrheit gegen Albrecht vorgehen - Cuno, Melisande, Gisbert und Hanto wollen zur Königspfalz, um die Geiseln zu befreien, während Rupprecht und Wolfhart im Herzogshof die Stellung halten würden -, doch sind Rainald, Gernot und Bertrand der Ansicht, dass dies eine feindliche Übernahme Regensburgs bedeuten würde. Die Ritter würden sich gegen Burggraf Albrecht, Herzog Ludwig, Bischof Konrad und die Regensburger Bürger stellen, wenn sie den Stadtfrieden brächen. Das könnte Ächtung bedeuten. Sie sprechen sich dafür aus, auf Waffengewalt zu verzichten und mit dem Burggrafen am nächsten Morgen zu verhandeln. Möglicherweise könnte man auch den Bischof gewinnen. Dietmar und Nouel neigen auch eher dieser zurückhaltenden Vorgehensweise zu, würden sich jedoch heraushalten, falls die anderen Ritter doch aktiv werden wollen.

Schließlich verständigen sich die Ritter darauf, bis zum Morgengrauen mit den bei den Wachen erbeuteten Waffen den Herzogshof zu halten und dann gemeinsam mit Albrecht zu sprechen. Dabei werden auch die Vorsichtigen die Haltung der anderen Ritter unterstützen, was den Forderungen mehr Nachdruck verleiht.

Die Helden können sich hier an der Nachtwache, der Sicherung des Herzogshofs (z. B. wenn die Wachablösung bei Tagesanbruch erfolgt) beteiligen oder auch die persönlichen Waffen der Ritter besorgen – oder was den Helden auch sonst noch alles einfallen mag.

#### 4.4 Der Feind rückt heran



Die Helden sollten nicht viel Zeit zur Erholung haben, denn am frühen Morgen des nächsten Tages tauchen die Böhmen nördlich vor den Toren Regensburgs auf.

Der Morgen ist noch jung, als Ihr das Läuten einer Glocke hört. Es ist kein bedächtiges Läuten, so als würde zum Gottesdienst gerufen. Es ist eher schnell und lässt Gefahr vermuten. Schon kurz darauf stimmen weitere Glocken ein und während Ihr Euch noch besorgt anschaut, erreichen Grimfried, Änlin (Melisandes Rossmagd), Dietz (Cunos Knappe) und Gero den Herzogshof. [Falls die Genannten in der Nacht anderweitig eingesetzt wurden, muss der Meister das Personal entsprechend anpassen.] Sie tragen Körbe mit Brot und Wein, was Euch daran erinnert, dass Ihr schon länger nichts mehr gegessen habt. Doch jetzt scheint nicht der richtige Zeitpunkt für ein Frühstück zu sein. „Der Bischof schickt Euch eigentlich Verpflegung und beste Grüße“, sagt Grimfried stimrunzelnd. „Er ist wohl über die Vorgänge im Bilde, doch jetzt sind Böhmen vor der Stadt aufgetaucht und er wünscht, Euch auf der nördlichen Stadtmauer zu treffen.“ Hier ist keine Absprache erforderlich, die Ritter erfassen sogleich, was diese Worte bedeuten und machen sich umgehend auf den Weg. [...]

In den Straßen ist Einiges los. Außer Euch zieht es auch viele weitere Bürger nach Norden. Das Gebimmel der Warnglocken erschallt noch immer. Zahlreiche Menschen drängen durch die Porta Aquarum in die Stadt. Schließlich steht Ihr auf der Mauer. Viele Wachleute sind zugegen und schauen mit ernstem Blick über Donau und Naab nach Norden. Auch Bischof Konrad verschafft sich einen Überblick. Bei Stadthof, nördlich der Brücke sammelt sich ein Heer. Die Wiesen füllen sich mit Bewaffneten, Bahner wehen, auch Reiter sind zu sehen und Zelte werden aufgebaut, während eine Flut an Zivilisten über die Brücke zur Stadt strömt. Am Nordtor staut es sich, da die Wachen wohl angehalten wurden, jeden intensiv zu überprüfen.

„Das ist Ottokar I., der angeheiratete Onkel unseres Burggrafen. Es würde mich wundern, sollte dies Gutes bedeuten“, hört Ihr Bischof Konrad die Ritter begrüßen. „Gut, dass Ihr hier und vor allem in Freiheit seid.“ Die Ritter verneigen sich, dann treten die meisten von ihnen nah an die Zinnen heran. Rupprecht von Dassel entgegnet: „Wenn der Bischof von Regensburg Unterstützung benötigt, könnt Ihr auf uns zählen.“ Zustimmendes Gemurmel bei den Rittern, auch Hanto nickt finster, während er die Böhmen beobachtet. Da tritt Wachtmeister Birger von der Wildwercherwacht heran: „Eure Exzellenz, Burggraf Albrecht ist nicht zu sprechen. Im Namen der Wachtmeister möchte ich Euch untertänigst bitten, uns mit Eurer Erfahrung, die Ihr beim Kreuzzuge erworben habt, anzuleiten. Alle Wachtmannschaften stehen bereit, auch wenn es beim Herzogshof Angelegenheiten gibt, die noch zu klären sein werden.“ Bischof Konrad mustert Wachtmeister Birger einen Moment, dann nickt er kaum vernehmlich, atmet tief ein: „Gut, Wachtmeister. Lass alle Tore und Mauern bemannen, Sorge dafür, dass Löschwasser bereitsteht. Benachrichtige die Heilkundigen in den Klöstern und Spitälern. Schick Verstärkung zur Porta Aquarum. Die Leute müssen schneller überprüft werden, damit sie in die Stadt kommen. Wer von Euch soll Parlamentär sein?“ – Birger zögert kurz: „Ich schlage vor, dass Wachtmeister Georg das übernimmt.“ – „So sei es.“ Birger verneigt sich und eilt die Holztreppe hinab.

Die Helden können beobachten, wie die Maßnahmen umgesetzt werden, die Wartenden gelangen schließlich zügiger nach Regensburg und bald wird auch die Porta Aquarum verschlossen.

Aus den Reihen der Böhmen nähert sich ein Reiter gemächlich über die Steinernen Brücke. Wachtmeister Georg schlüpft mit zwei Wachleuten durch das Mannloch des Tores und sie gehen dem Reiter entgegen, bleiben jedoch am Ausgang der Brücke in Hörweite der Mauer stehen. Schließlich ist der böhmische Ritter heran: „Ich grüße Dich, Regensburger“, spricht der Ritter. „Der Gruß sei erwidert, Böhme“, antwortet Georg. Schweigen. Dann spricht der Ritter wieder: „Mein Herr, der ehrwürdige Herzog Ottokar Premysl [ausgesprochen: Chemissel] von Böhmen wünscht, Regensburg zu passieren und schickt mich, die Erlaubnis dafür einzuholen.“ – „Nun, dann bestellt Eurem Herrn, dass er Regensburg passieren darf. Er soll seine Waffen am Tore abgeben und sein Kriegsvolk nach Hause schicken.“ Ein Wächter neben Euch zieht geräuschvoll die Luft ein und hält kurz inne, bevor er sie mit geblähten Backen wieder ausstößt.

Das Pferd des böhmischen Ritters tänzelt. „Das ist nicht das, worum mein Herr bittet. Ich denke, Du weißt das, Wachtmeister. Gewährt Ihr dem Herzog und seinen Leuten nun Passage? Bewaffnete Passage mit aller Ausrüstung? Ihr könnt versichert sein, dass Euch kein Unheil droht.“ „Und Du kannst versichert sein, Böhme“, entgegnet Georg, „dass Regensburg seine Tore nicht für ein Heer öffnen wird, das offenkundig nicht in friedlicher Absicht kommt.“ Dann wendet sich Georg um und die drei kehren zum Stadttor zurück. Der Böhme schaut ihnen kurz nach, dann schweift sein Blick hoch zur Mauer und Ihr habt den Eindruck, dass seinen wachsamen Augen nichts entgeht. Schließlich wendet er sein Pferd und reitet – nun etwas schneller – nach Norden zurück.

In der Zwischenzeit hat sich auch Bischof Heinrich auf der Stadtmauer eingefunden und betrachtet kopfschüttelnd die Lage. Als Wachtmeister Birger zurückkehrt, sucht er das Gespräch mit Bischof Konrad von Laichling und den Rittern. Birger sagt: „Jede Wacht hat zurzeit etwa 30 Mann, insgesamt besteht die Bürgerwacht aus ungefähr 240 Leuten.“ „Die Böhmen haben vielleicht 600 bis 800 Kämpfer“, meint Hanto, „und kein Belagerungsgerät.“ – „Der einzige Zugang ist die Brücke“, ergänzt Woflhart. „Es wäre Wahnsinn, die Stadt anzugreifen“, meint Bertrand. – „Doch offensichtlich werden sie genau das tun“, hört Ihr Rupprecht sagen, der das Treiben der Böhmen im Norden beobachtet. „Nun denn“, Bischof Konrads Gesicht ist ernst. „Rupprecht von Dassel, ich bitte Dich, das Kommando über die Verteidigung der Stadt zu übernehmen.“ – Rupprecht nickt. „Und Du, Hanto von Lerchenwald, schare Kämpfer um Dich, mit denen Du einen Ausfall wagen kannst, sollte es die Lage erfordern.“ Auch Hanto nickt grimmig. „Birger“, fährt der Bischof fort. „Die Wachtmeister bemannen Tore und Mauern und sorgen dafür, dass Brände und Unruhen in der Stadt schnell eingedämmt werden. Kümmere Dich auch um die Versorgung der Verletzten.“ Dann wendet sich Bischof Konrad an Bischof Heinrich und legt ihm die Hand auf die Schulter: „Ihr solltet hier nicht verweilen, mein Freund. Vielleicht wären Gebet und Seelsorge hilfreicher.“ Während die beiden die Stadtmauer verlassen, beginnen die Ritter, sich Rupprecht oder Hanto anzuschließen.

Auch die Helden können wählen, wo sie sich postieren wollen, Fernkämpfer sollten die Mauer besetzen und Nahkämpfer sich eher Hanto anschließen. Nach wie vor ist Burggraf Albrecht nicht zu sprechen, der Zutritt zur Königspfalz wird verwehrt. [Herzog Ottokar Premysl ist tatsächlich vor Ort, sollte aber in jedem Fall überleben und rechtzeitig fliehen können.] Schon bald kommt es tatsächlich zu einem Gefecht mit dem böhmischen Heer, das mit einem kleinen Kontingent Fußkämpfer mit Schilden die Brücke überquert. Hier kann der Meister nach Belieben agieren, die Lage der Böhmen ist insgesamt aber eher aussichtslos. Zwar können auch sie Pfeile (auch Brandpfeile) in die Stadt schießen und für Verletzte und Feuer sorgen, doch letztlich dürften sie zurückgeschlagen werden. Hanto wird einen Gegenangriff führen, um die Böhmen von der Brücke und vor allem die feindlichen Bogenschützen außer Reichweite zu treiben. [Die Kämpfe können als Schlaglicht, z. B. auf der Steinernen Brücke oder Stadtmauer, oder nach den Regeln der Kampfeshitze ausgetragen werden.] Nach siegreichem Kampf ziehen sich die Böhmen als Verlierer zurück, möglicherweise gar fluchtartig, falls Hanto und seine Kämpfer ihnen nachsetzen. Einen Großteil der Siegesbeute beanspruchen der Bischof und die Bürgerschaft, alle beteiligten Kämpfer dürfen sich jedoch einen Teil aus der Beute wählen. Wenn die Helden mit Wählen dran sind, scheinen einige junge Pferde eine gute Wahl zu sein. Leute, die in der Schlacht ihren Herrn verloren haben, bieten ihre Dienste an:



Ottokar I.



Melchor  
Koch

Sebalt  
Rüstschmied

Simon  
Knappe

Bram  
Knappe

Nyeß  
Rossmagd

Jerg  
Bogenschütze

Lenhart  
Minnesänger

## 5 Das Ende des Abenteuers

Der Sieg über die Böhmen leitet das Ende dieses Abenteuers ein. Es dürfte mittlerweile Nachmittag, spätestens Abend sein (womöglich der 1.7.) Der Meister sollte die Helden jedoch noch nicht zur Nachtruhe entlassen, da noch am gleichen Tag das nächste Abenteuer „Licht und Schatten“ beginnt.

**Anmerkungen zu den NSC, die ihre Dienste anbieten:** Die Helden sollten den ersten Zugriff auf die Personen haben. Möglicherweise werden sie keinen, sicherlich werden sie aber nicht alle einstellen wollen. Dann rekrutieren Rupprecht von Dassel und Wolfhart von Finkenbach Gefolge: Beide suchen noch einen Knappen und könnten an Rossmagd Nyeß und Rüstschmied Sebalb interessiert sein.

Neben den EP sollte der Meister für dieses Abenteuer ein bis zwei Gratislernwürfe verteilen und auch Ehre und Respekt können steigen.

Hier zur besseren Übersicht eine Zusammenstellung der verschiedenen Gruppen mit allen Gefolgsleuten:



Hanto von Lerchenwald



Ritter Gisbert von Turre, Hartung, Grimfried, Falk



Melisande  
von Caltenhain

Änlin  
Rossmagd

Jos  
Knappe



Bertrand  
de Villaret

Allet  
Bognerin

Armand  
Knappe



Cuno  
von Alodmering

Ketlin  
Waffenschmiedin

Ottin  
Koch, Rüstschmied

Dietz  
Knappe



Dietmar  
von Eppstein

Gallus  
Knappe



Rainald  
von Geldern

Lisa  
Knappe/Jungfer



Gernot  
von Schwalbing

Garwin  
Knappe



Nouel  
de Blanquefort

Sibell  
Knappe/Jungfer

*Hochwürdigste Exzellenz, Erzbischof von Würzburg 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 treu ergeben*

*Amalia von Rothenvels*

*Rorik von Grumbach*

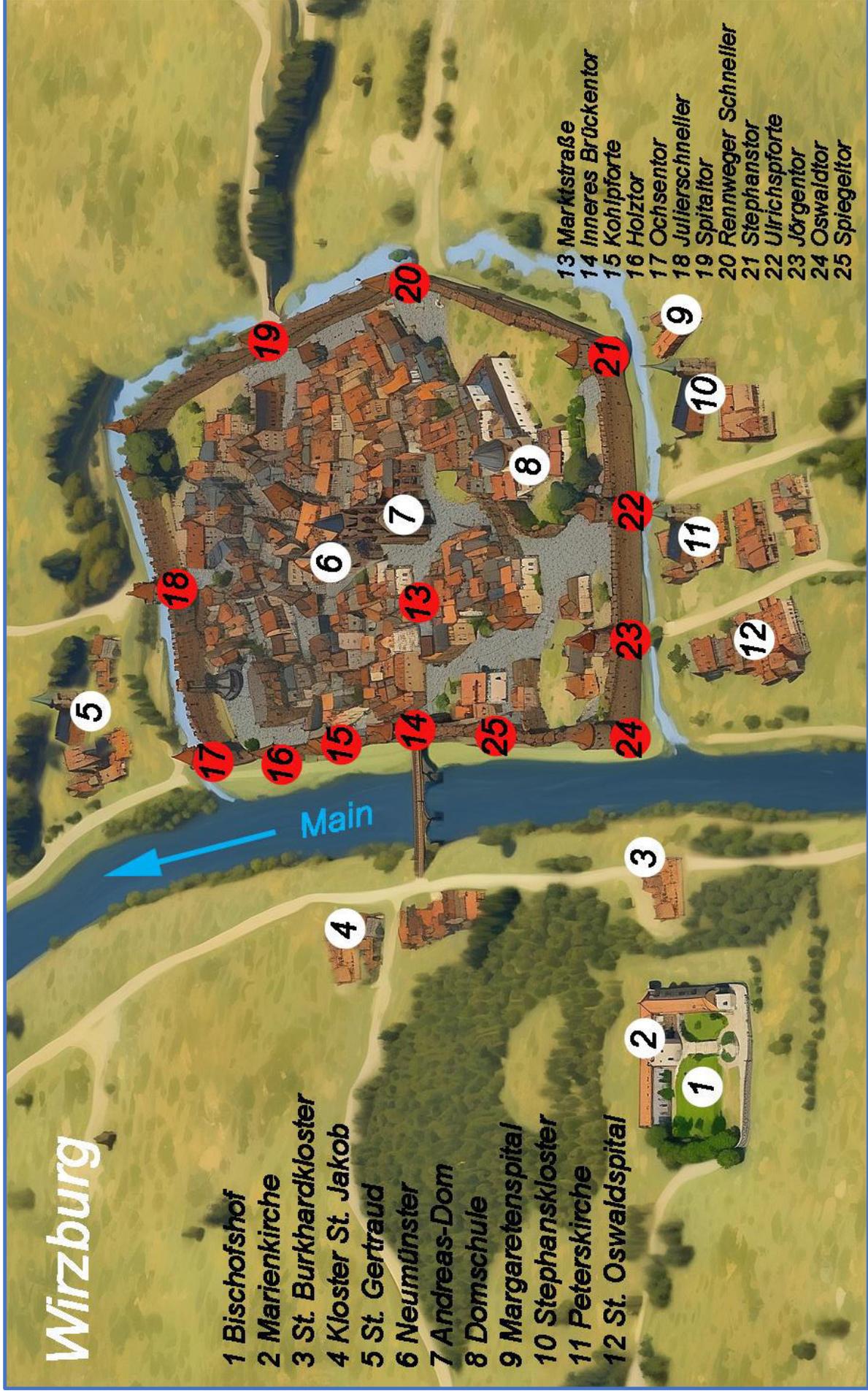
*Datum Rothenvels XIV die iunii, anno domini MCXCII*

# Wirzburg



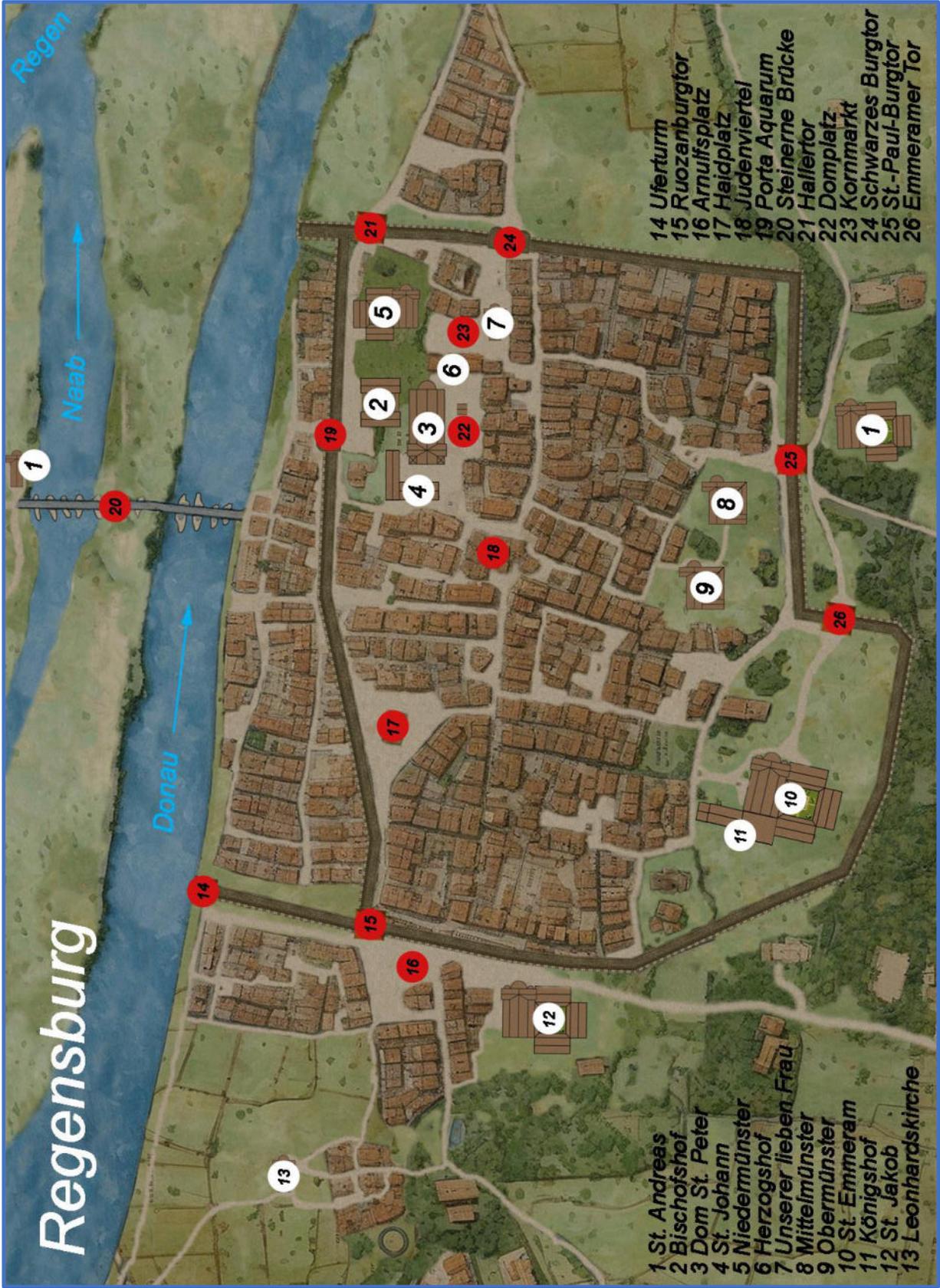
# Wirzburg

- 1 Bischofshof
- 2 Marienkirche
- 3 St. Burkhardkloster
- 4 Kloster St. Jakob
- 5 St. Gertraud
- 6 Neumünster
- 7 Andreas-Dom
- 8 Domschule
- 9 Margaretenspital
- 10 Stephanskloster
- 11 Peterskirche
- 12 St. Oswaldspital



- 13 Marktstraße
- 14 Inneres Brückentor
- 15 Kohlpforte
- 16 Holztor
- 17 Ochsentor
- 18 Julierschneller
- 19 Spitaltor
- 20 Rennweger Schneller
- 21 Stephanstor
- 22 Uirichspforte
- 23 Jörgentor
- 24 Oswaldtor
- 25 Spiegeitor





# 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 „Was-sertor“ 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.<sup>1</sup> 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 **Ruozanburgtor** zum Arnulfsplatz<sup>2</sup> hin verlassen. Das **Emmeramer Tor** schließlich befindet sich östlich des Klosters im Süden der Stadt.

<sup>1</sup> Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Bauinschrift\\_Castra\\_Regina\\_von\\_170\\_n.\\_Chr..jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Bauinschrift_Castra_Regina_von_170_n._Chr..jpg)

<sup>2</sup> Den Namen „Arnulfsplatz“ habe ich gesetzt, bin mir aber nicht sicher, ob er 1192 schon so genannt wird.

## Die Steinerne 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.<sup>3</sup> 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).<sup>4</sup> 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 Steinerne 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

<sup>3</sup> 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.

<sup>4</sup> Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Steinerne\\_Brücke](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.<sup>5</sup> 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.<sup>6</sup> Im Kloster wird der Codex Aureus aufbewahrt, ein Evangeliar aus 126 Pergamentblättern. Der Einband ist mit Gold und Juwelen geschmückt.<sup>7</sup>



Abt Peringer II.

Weiterhin sind zu erwähnen: Das Kloster **Sankt Peter**, südlich vor der Stadtmauer gelegen, wird vom irischen Prior Gerhard geleitet. Weil dem Gründer Marianus Scottus so viele Brüder folgten, erwarben sie einen Bauplatz westlich der Stadt, wo sie das deutlich größere Kloster



Abt Patricius

Prior Gerhard



Benediktinerkloster St. Jakob

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.

Daneben existieren noch drei Kanonissinnenstifte: **Niedermünster**, **Mittelmünster** und **Obermünster**.



Giselakreuz

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.<sup>8</sup> Obermünster – ebenfalls ein Reichsstift – steht unter der Leitung von Äbtissin



Äbtissin Bertha von Frontenhausen

Äbtissin Euphemia von Helffenstein

Äbtissin Mathilde

<sup>5</sup> Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Regensburger\\_Dom](https://de.wikipedia.org/wiki/Regensburger_Dom)

<sup>6</sup> Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Kloster\\_Sankt\\_Emmeram](https://de.wikipedia.org/wiki/Kloster_Sankt_Emmeram)

<sup>7</sup> Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Codex\\_aureus\\_von\\_St.\\_Emmeram](https://de.wikipedia.org/wiki/Codex_aureus_von_St._Emmeram)

<sup>8</sup> 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.<sup>9</sup>



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**.<sup>10</sup> 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

<sup>9</sup> Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Kloster\\_Mittelmünster\\_\(Regensburg\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Kloster_Mittelmünster_(Regensburg))

<sup>10</sup> Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Wacht\\_\(Stadtbezirk\)#Wachten\\_in\\_Regensburg](https://de.wikipedia.org/wiki/Wacht_(Stadtbezirk)#Wachten_in_Regensburg)

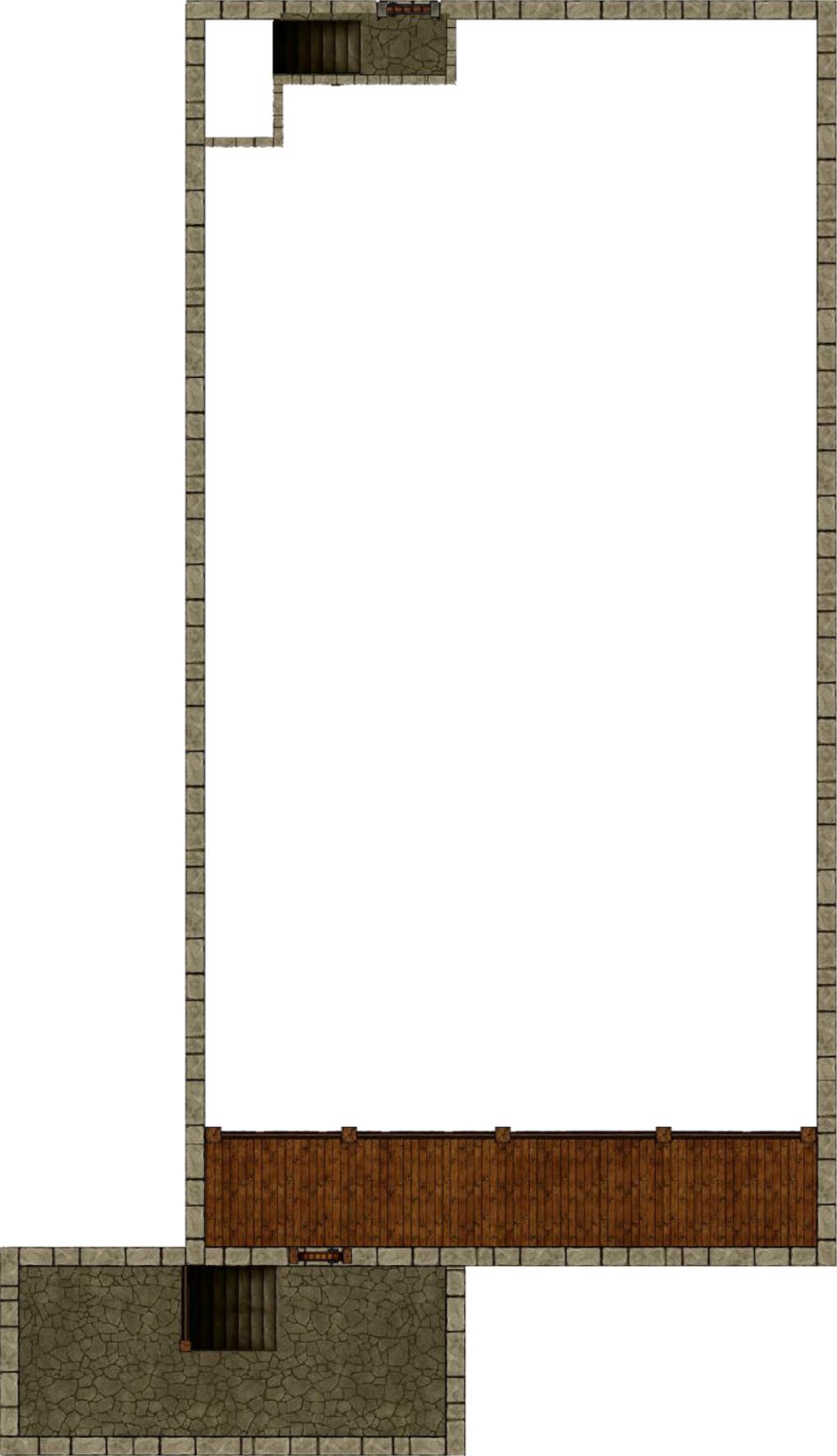
# Herzogshof in Regensburg



# Herzogshof in Regensburg



# Herzogshof in Regensburg



# Wegekarte

anno domini 1192



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 Намѣсникъ - 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  
Vorlage für Wappen der Wittelsbacher:  
Von 2007-05-30, recreated by Sebastian Walderich, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2177291>  
Wappen der Premysliden:  
Von Erb\_Přemyslovců.png: copy of Daniel Zeman's uploaderivative work: Petr Wudi (talk) - Erb\_Přemyslovců.png,  
Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=14613677>



Gäste wider Willen - 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](mailto:andreas.hinrichs@1192mittelalterrollenspiel.de)

