

1192 - Ritterkampagne

Der Harte Mann zu Passau



Abenteuer 13



1192

Abkürzungen

EP: Erfahrungspunkte. Werden den Helden vom Meister verliehen.

EwP: Entwicklungspunkte. Von den Helden bereits zur Charakterentwicklung eingesetzte EP.

NSC: Nichtspielercharakter. Charaktere, die im Abenteuer auftauchen und vom Meister gespielt werden.

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

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

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

EP-Marker



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

Wochentage und ihre Symbole

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

Weiterführende Tipps:

Karten



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	Ein Ritter mit Mission.....	5
2	Flüchtlinge aus Vilshouen	6
3	Vorwärts oder zurück	7
3.1	Option A: Rückkehr nach Burg Winzer.....	7
3.2	Option B: Weiterreise und spätere Rückkehr nach Burg Winzer	9
3.3	Zusätzliche optionale Ereignisse:.....	9
4	Passau	10
4.1	Ein wütender Dichter.....	11
4.2	Walther von der Vogelweide	12
4.2.1	Spurensuche	12
4.2.2	Im Eichentopf	13
5	Das Ende des Abenteuers.....	14

Anhang

NSC
Pläne, Informationen und Karten zu Burg und Dorf Winzer
Stadtplan für Passau
Lied: Der Harte Mann zu Passau

Vorbemerkungen

Der Harte Mann zu Passau ist das 13. Abenteuer der **Ritterkampagne**.

Die Helden brechen von Burg Winzer auf, treffen direkt zu Beginn der Reise auf Gebhart von Rott, einen Ritter und Gefolgsmann von Albrecht III. von Bogen. Er betrachtet sich als rechtmäßiger Lehnnehmer der Vogtei Winzer, also auch der Burg, und will sich diese aneignen. Außerdem treffen die Helden eine Familie, die vor Gebhart flieht. Sollten sie direkt umkehren und Otto warnen, können sie helfen, die Bewohner des Dorfes in Sicherheit zu bringen und die Burg zu verteidigen. Setzen sie hingegen ihre Reise fort, gelangen sie schon bald an ein von Gebhart von Rott niedergebranntes Dorf. Wenn sie dann zu Burg Winzer zurückkehren, sind die Kämpfe um die Burg bereits in vollem Gange und die Helden können als Retter den Angreifern in den Rücken fallen.

Danach kann dann die Reise wie geplant fortgesetzt werden. Die Helden erreichen Passau, wo Bischof Heinrich Wolfger von Erla, den Bischof von Passau, trifft. Eine Unterredung mit den Helden wird durch einen erbosten Dichter gestört, über den ein gewisser „Walther“ ein Schmählied verfasst hat, das nun in ganz Passau zu hören ist. Der Dichter Hartmann fordert, dem Einhalt zu gebieten, da Bischof Wolfger von Erla ein Gönner besagten Walthers ist. Die Helden sollen Walther ausfindig machen und ihn zum Bischof bringen.

Ort der Handlung: Burg Winzer, die Wegstrecke zwischen Winzer und Passau, Passau

Zeitraum: Etwa 6. bis 10. Augustus (Augstmond) 1192

Zu den bildlichen Darstellungen

Die dargestellten Hunde entsprechen in den überwiegenden Fällen nicht ihrem mittelalterlichen Erscheinungsbild, sind daher nicht historisch korrekt.

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

Das Abenteuer beginnt

Das vorherige Abenteuer **Hochzeitsnacht** endete wahrscheinlich mit dem Dank des Burgherren Otto von Grünenthal und seiner Frau Heidelind für die Hilfe des Bischofs und der Helden bei der „Rettung“ der Hochzeit, der Ausschaltung einer Räuberbande und möglicherweise auch der Entlarvung von Ottos Mutter als Drahtzieherin vieler „Unfälle“. Am kommenden Morgen (wahrscheinlich der 6. Augustus) brechen Bischof Heinrich, Gregorius, Dalbert und die Helden auf, um Passau zu erreichen.

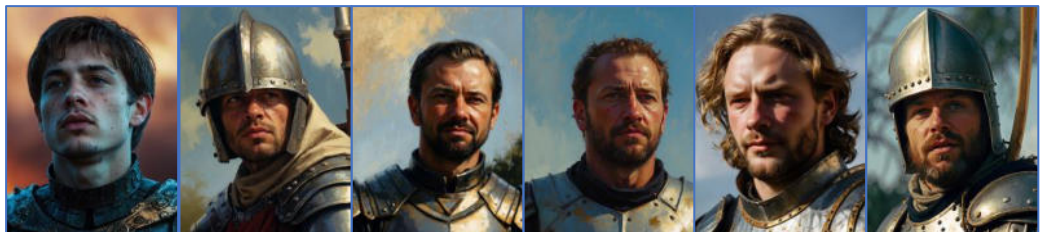
1 Ein Ritter mit Mission



Nach einem ausgiebigen Frühstück und einem längeren Gespräch zwischen Bischof Heinrich und dem Burgherrn besteigt Ihr im Burghof Eure Pferde und wendet Euch nach Osten. Otto, Heidelind, Minna und auch die anderen Burgbewohner stehen beisammen und winken Euch hinterher. Am Burgtor stehen Anna und Brando Spalier und auf der Burgmauer darüber hebt auch Sepp zum Abschied grüßend die Hand. Die Sonne strahlt Euch entgegen, während Ihr den gewundenen Burgweg hinabreitet. Zu Eurer Rechten seht Ihr die Dächer von Winzer und dahinter die Donau. Nach kurzer Zeit erreicht Ihr die Stelle, an der zu Eurer Linken eine Felswand bis fast ans Flussufer rückt und der Weg zwischen Felsen und Donau entlangführt. Hier seht Ihr auch wieder den unscheinbaren Eingang zur Höhle, der von außen betrachtet lediglich wie ein kleiner Felsenbrunnen wirkt. Von der anderen Seite nähern sich mehrere Reiter, die von Gefolge zu Fuß begleitet werden, insgesamt sechs Berittene und zwölf Gefolgsleute. Da der schmale Uferweg zwischen Felsen und Fluss nicht breit genug für beide Gruppen ist, steigen die anderen ab und warten, bis Ihr die Engstelle passiert habt.

Der Ritter ist Gebhart von Rott. In der Fehde zwischen den Ortenberger Grafen Rapoto II. und Heinrich I. und Graf Albrecht III. von Bogen kämpft er für Albrecht. Er hat gerade an der Belagerung, Eroberung und Schleifung von Burg Ortenberg im Süden teilgenommen und will nun seinen versprochenen Lohn, die Vogtei Winzer mit zugehöriger Burg in Besitz nehmen. Albrecht steht mittlerweile unter Reichsbann, insofern sind Gebharts Ansprüche nichts wert. Das weiß er jedoch noch nicht. Ganz im Triumphgefühl des erfolgreichen Belagerers hält er sich an den Verlierern schadlos. Da er in Ortenburg Hinweise auf gute Beziehungen zum Verwalter des Marktes in Vilshouen fand, will er sich auch dort bereichern, es liegt ja auf seinem Weg. In Vilshouen verlangt er in Albrechts Namen eine Sondersteuer zur Deckung der „Kriegskosten“, die in der angesetzten Höhe von 5000 Pfennigen nicht aufgebracht werden kann. Außerdem fordert er Linessa, die Tochter des Marktverwalters Arnulf. Dieser flieht in seiner Not mit seiner Frau Heilwig und den Kindern Linessa (15) und Rudolf (12). Gebhart brennt Vilshouen nieder, tötet einige Bewohner und lässt sie in den ausgebrannten Häusern aufhängen. Er plündert, was er finden kann und zieht dann weiter in Richtung Winzer, gleichsam den Spuren „seiner Braut“ folgend, deren Familie er als Rechtlose betrachtet, die seine Braut entführt haben.

Die Kampfwerte der Ritter sind beeindruckend: FkW 14-15 bei 4-5 W20, alle verfügen über 5 Lebenskreise.



Gebhart von Rott

Ginder

Gernot

Binger

Benno

Arno

Als Ihr bei den anderen Reisenden anlangt, tritt einer der Ritter [Ginder] in Kettenrüstung vor, ergreift die Zügel von Bischof Heinrichs Pferd und bringt es so zum Stehen. „Wir grüßen Euch, Eure Eminenz!“, spricht ein anderer Ritter [Gebhart von Rott], offensichtlich der Wortführer. „Verzeiht, aber mir scheint, Euer Pferd lahmt. Ginder hier kennt sich hervorragend mit Pferden aus und wird Euch sicherlich gerne helfen, damit Ihr wohlbehalten und sicher Euer Ziel erreicht.“

Die Helden können hier eine Achtsamkeitsprobe machen: Ab 7+ fällt ihnen auf, dass es sich bei der anderen Truppe ausschließlich um Bewaffnete handelt und diese die Helden sehr aufmerksam mustern. Ab 11+ ist ihnen klar, dass das Pferd des Bischofs keineswegs lahmt. Ab 16+ fällt Ihnen überdies auf, dass auf dem linksseitig, also nordöstlich gelegenen Hang nicht nur Büsche und Bäume stehen, sondern sich in einem Gebüsch etwa 20 Meter entfernt auch etwas bewegt, so als säße dort ein heimlicher Beobachter. Ab 31+ sind sie sich sicher, dass im Gebüsch mindestens eine Person sitzt.

Bischof Heinrich stutzt: „Ich bin mir sicher, dass mein Pferd nicht lahmt. Deine Fürsorge ist überflüssig.“ „Es lahmt!“, fährt ihm der Ritter ins Wort. „Aber entschuldigt, ich vergaß, mich vorzustellen. Ich bin Gebhart von Rott, Gefolgsmann von Graf Albrecht III. von Bogen. Und da dies hier meine Ländereien sind, Sorge ich dafür, dass alle Reisenden sicher ihrer Wege gehen können. Ihr kommt aus Norden, wie ich sehe. Sagt, Eminenz, wart Ihr auf Burg Winzer zu Gast?“ Bischof Heinrich schaut irritiert auf Gebhart von Rott und dann zu dem Ritter, der noch immer die Zügel seines Pferdes hält, ohne auch nur ansatzweise nach dem lahrenden Huf zu sehen. „Ja, wir weilten dort“, sagt er nebenbei. „Dann könnt Ihr uns doch sicherlich sagen, ob wir dort ebenfalls Obdach finden können. Gibt es genügend Platz für meine Gesellschaft? Und ist die Burg ausreichend bemannt, um für unsere Sicherheit zu garantieren?“ „Von derlei Dingen verstehe ich nichts“, entgegnet Bischof Heinrich und nickt Euch zu.

[Eine Menschenkenntnisprobe 7+ offenbart, dass Bischof Heinrich wünscht, dass die Helden das weitere Gespräch übernehmen.]

Gebhart von Rott versucht, Informationen über die Wehrhaftigkeit der Burg zu erhalten. Auch interessieren ihn alle Vorgänge der letzten Zeit. Falls die Helden die Hochzeit erwähnen, wird er nach der Braut fragen, ihrem Alter und ihrer Begleitung, auch wird er nach den Feierlichkeiten fragen, um herauszufinden, wie viele Gäste vor Ort sind, ob es zusätzliche Beute oder Bewaffnete gibt.

Ein bewaffneter Konflikt mit dieser Übermacht ist an dieser Stelle nicht ratsam.

Im Unterholz oberhalb des Wegs hält sich der zwölfjährige Rudolf versteckt, der die feindlichen Ritter beobachtet. Sein Vater Arnulf hat sich mit Frau und Tochter etwa fünfzig Meter weiter nordöstlich im Wald versteckt. Rudolf sollte eigentlich ebenfalls dort sein, doch ist er ausgebüxt, um den Feind zu beobachten. Er verspürt den Drang, seine Familie zu beschützen und will hier Held sein. Arnulf und Heilwig könnten sich darüber die Haare raufen, Linessa findet es jedoch gut und tapfer.

2 Flüchtlinge aus Vilshouen

EP
1

Möglicherweise können die Helden auf Arnulf und seine Familie treffen. Falls den Helden Rudolf in seinem Versteck bislang noch nicht aufgefallen ist, kann er eine weitere Achtsamkeitsprobe gewähren, vielleicht Rudolf auch aus seinem Versteck in den Wald rennen lassen.

Arnulf wird sich schützend vor seine Familie stellen und versichern, sie seien nur Reisende, die nichts Böses im Schilde führen.

Rudolf könnte seinem Vater auch berichten, dass die Helden einen Bischof begleiten, dann wird er Vertrauen fassen und die Helden um Hilfe bitten. Er ist seit gestern auf der Flucht vor Gebhart von Rott und sucht sichere Unterkunft für seine Familie. Er kann von Gebharts Auftauchen vor zwei Tagen in Vilshouen berichten, seiner Forderung nach 5000 Silberpfennigen und Linessa.

[4.8.: Gebhart kommt nach Vilshouen und erhebt Forderungen; 5.8.: Arnulf flieht mit seiner Familie und Gebhart plündert Vilshouen; 6.8.: Gebhart steckt den Ort in Brand und lässt Getötete aufhängen.]



Arnulf

Heilwig

Linessa

Rudolf

Die Helden können bspw. nach Burg Winzer zurückkehren und dort Otto von Grüenthal warnen. Dabei können sie auch um sichere Unterkunft für Arnulfs Familie bitten. Sie können allerdings auch weiterziehen und Arnulf zurück nach Vilshouen bringen.

3 Vorwärts oder zurück

3.1 Option A: Rückkehr nach Burg Winzer



Im Falle der Rückkehr nach Burg Winzer kann der Meister entsprechende Proben verlangen, falls die Helden unauffällig oder in hohem Tempo reisen oder reiten wollen. Gebhart von Rott wird zunächst mit seinen Mannen ein Lager im Wald östlich der Burg aufschlagen. Dann werden er, Gernot und Benno das Dorf Winzer aufsuchen und dort die Bewohner über Otto von Grünenthal, Wehrhaftigkeit und Besatzung der Burg und etwaige Gäste befragen. Binger wird zur Burg reiten und dort um Quartier bitten, während die anderen den restlichen Tag und die Nacht im Lager verbringen.

Für die Helden gibt es auf der Burg Einiges zu tun:

- den anwesenden Binger unschädlich machen (evtl. Gedächtnisprobe, um sich an ihn zu erinnern)
- die Bewohner des Dorfes unauffällig in Sicherheit (in die Burg) bringen
- die Burg so bemannen, dass sie einen möglichen Angriff abwehren kann
- Gebhart von Rott mit seinen Gefolgsleuten ausschalten

Arminius, der noch immer anwesend ist, und die Genesung Minnas begleitet, könnte hier eine größere Rolle spielen. Einerseits kann er als belesener Mönch darum bitten, einen Vorschlag machen zu dürfen. Er habe vor einiger Zeit einen äußerst interessanten fremdländischen Text eines Kriegsherrn oder Strategen lesen können, der in der aktuellen Lage hilfreich sein könne. Zusammenfassend ziele der Text darauf ab, den Feind zu schlagen, ohne es zum Kampf kommen zu lassen, bspw. durch Täuschung, Fehlinformation und Zerstörung seiner Versorgung. Scheint ein Kampf unvermeidlich, könne man den Feind auch hier durch Fehlinformation gezielt steuern, so dass man seine Angriffswege vorhersehen kann, um ihn dann in Fallen zu locken oder aus dem Hinterhalt anzugreifen. Sollten die Helden diese Anregungen aufgreifen, werden sie wahrscheinlich munter Pläne schmieden, Fallen entwerfen und gute Hinterhaltspositionen besetzen.

[Der Meister kann entspannen und genießen und wenn danach tatsächlich möglichst viele der geplanten Ideen zum Erfolg führen, wird er eine äußerst zufriedene Heldengruppe haben. Arminius bezieht sich hier übrigens auf die chinesische Abhandlung über die Kunst des Krieges von Sunzi, die auf verschlungenen, mysteriösen Wegen in seine Hände gelangte.]

Andererseits kann Arminius als Heiler oder auch unauffälliger Kämpfer in Aktion treten. In der Heilkunde ist er gut bewandert [FkW 18, 5W20, MG 3] und im Kampf wahrt er die Ruhe, beobachtet seinen anstürmenden Gegner genau, weicht im letzten Moment zur Seite und bringt den Feind aus dem Gleichgewicht, kann ihn womöglich gar entwaffnen.

Die **Evakuierung des Dorfes** sollte in jedem Fall eine Aktion sein, da sich Wachfrau Anna um die Sicherheit der Dorfbewohner sorgt, falls Gebhart mit seinem Angriff auf die Burg scheitert und er dann den Leidensdruck erhöhen will. Diese Episode kann sehr spannend werden, vor allem, wenn das ganze Dorf in der Nacht dazu gebracht werden muss, heimlich zur Burg zu kommen. Es ist abnehmender Mond, knapp eine Woche vor Neumond.

Denkbar ist auch, dass die Helden einen (nächtlichen) **Angriff auf das Lager** des Feindes planen. Gebhart von Rotts Leute werden Wache halten, sind daher nicht so leicht zu überraschen.

Möglicherweise werden die Helden von **Arnulf** und seiner Familie begleitet. Falls die Helden diese jedoch noch gar nicht bemerkt haben, kann der Meister sie auch in der Burg eintreffen und um Schutz bitten lassen.

Da es an dieser Stelle schwer vorherzusehen ist, welche Aktionen die Helden unternehmen und welche Reaktionen sie damit hervorrufen, lässt sich auch keine Aussage zu den EP machen.

Derzeitige Burgbewohner



Otto
von Grünenthal

Heidelind
von St. Georgen

Minna
von St. Georgen

Agnes
von Grünenthal

Friedrek
Marschall

Mangold
Verwalter

Rudolf
Burgpriester



Hadwig
Zofe

Berta
Zofe

Mingard
Köchin

Ferlaus
Küchenjunge

Rosi
Küchenmagd

Wieland
Schmied

Arminius
Mönch

Agnes von Grünenthal ist möglicherweise verbannt und nicht mehr in der Burg anwesend. Ursel könnte als Gefangener oder geläutert als Gehilfe in der Burg sein.



Ursel

Bruno

Anna
Besatzung

Brando
Besatzung

Sepp
Besatzung

Einige Dorfbewohner



Emmerich
Schmied, Zimmerer

Bär
Bauer, Imker, Drechsler

Algund
Bäuerin



Holdmann
Holzfäller

Barnulf
Jäger

Giesel
Gastwirt

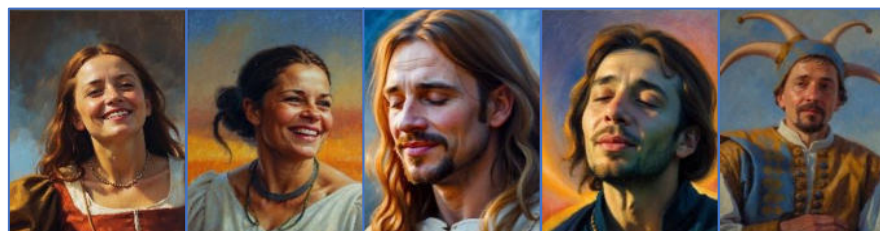
Karl
Bauer, Tischler

Mona
Gastwirtin

Balder
Bauer

Emie
Bäuerin

Die Spielleute und Gaukler Birk sind noch kurzzeitig im Gasthaus des Dorfes anzutreffen.



Minne
Spielfrau

Rissa
Spielfrau

Wulff
Spielmann

Olaf
Spielmann

Birk
Gaukler

3.2 Option B: Weiterreise und spätere Rückkehr nach Burg Winzer



Wenn die Helden ihre Reise fortsetzen (auch in Begleitung von Arnulf und seiner Familie) gelangen sie nach etwa einer Stunde nach Hofkirchen, einer kleinen Ortschaft mit Marktrecht am Sambaztac. Hier queren sie die Donau und etwa anderthalb Stunden später nähern sie sich Vilshouen, einem Ort direkt an der Mündung der Vils in die Donau. Schon von weitem ist Rauch zu sehen, der über der Ortschaft hängt. Vilshouen ist größtenteils abgebrannt, einige Dorfbewohner hängen tot an den Dachbalken ausgebrannter Häuser.

Arnulfs Familie wird über den Anblick entsetzt sein und während Heilwig bei den Kindern bleibt, wird Arnulf nach Überlebenden und Verletzten suchen. Diese berichten dann von Gebharts Taten. Die Toten werden geborgen und bestattet.

Spätestens hier wird Bischof Heinrich die Weiterreise unterbrechen. Gregorius und Dalbert sollen die Dorfbewohner unterstützen, Heinrich selbst will sich um das Seelenheil kümmern. Eventuell wird er die Helden beauftragen, die armen Leute auf Burg Winzer zu alarmieren, falls sie den begründeten Verdacht haben, dass auch dort Unheil droht.

Wenn die Helden direkt umkehren, erreichen sie spätestens am frühen Nachmittag wieder Burg Winzer. Der Meister kann dann entscheiden, ob er die Ereignisse wie unter Option A stattfinden lässt oder ob Gebhart direkt losgeschlagen hat. Dann kommen die Helden mitten im Kampf um die Burg an. Gebhart ist mit seinen Leuten in die Burg eingedrungen. Einige Bewohner konnten in die Gebäude flüchten, Anna, Brando und Sepp verteidigen den Rittersaal, in dem die meisten Burgbewohner Schutz suchen. Arminius schützt Minna und die beiden Zofen. Das Eingreifen in diese Kampfhandlungen sollte etwa 3 bis 4 EP wert sein.

3.3 Zusätzliche optionale Ereignisse:

- Falls einige der Räuber aus **Hochzeitsnacht** noch am Leben sind, könnten sich diese Gebhart von Rott anschließen. Die Kampfwerte der Räuber sind solide, liegen bei 10-11 und 4W12, Hartrad hat einen FkW von 15 mit 4W20. Sie kämpfen vor allem mit Bögen, Dolchen und Holzknüppeln. Alle Räuber verfügen über 4 Lebenskreise.



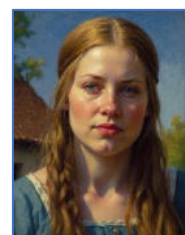
Hartrad

Huste

Erik

Borne

- **Magda** könnte ebenfalls versuchen, bei Gebhart von Rott etwas Gewinn herauszuschlagen und ihn mit Informationen versorgen. Ihr dürfte aber auch bei Gebhart kein gutes Schicksal blühen. Es kann die Spannung erhöhen, wenn Magda (falls sie überhaupt noch im Dorf wohnt) bei der Evakuierung vermisst wird. Wird Gebharts Lager ausgespäht, kann man sie möglicherweise dort finden.



Magda

- Auch **Friedrek** könnte etwas Würze ins Spiel bringen. Je nachdem, ob **Agnes** noch in der Burg lebt oder verbannt wurde und ob Friedrek weiß, dass er Ottos Halbbruder ist, könnte auch er sich einmischen. Vielleicht entscheidet er sich, seiner verbannten Mutter beizustehen oder er stellt sich einfach nur gegen seinen Bruder: In beiden Fällen könnte er den Weg zu Gebharts Truppe finden. Möglich ist natürlich auch, dass er sich loyal an Ottos Seite stellt und die beiden brüderlich zusammenstehen.

- **Heinrich I. von Ortenberg** könnte mit seinem Gefolgsmann Brobert ebenfalls in die Kämpfe um Burg Winzer eingreifen. Er verfolgt Gebhart von Rott wegen seiner Beteiligung an der Fehde, um die Getöteten zu rächen und die Bevölkerung zu schützen. Dies kann auch eine „Joker“-Situation sein, falls es um die Helden im Kampfe schlecht steht.



Heinrich I.
von Ortenberg

Brobert

4 Passau

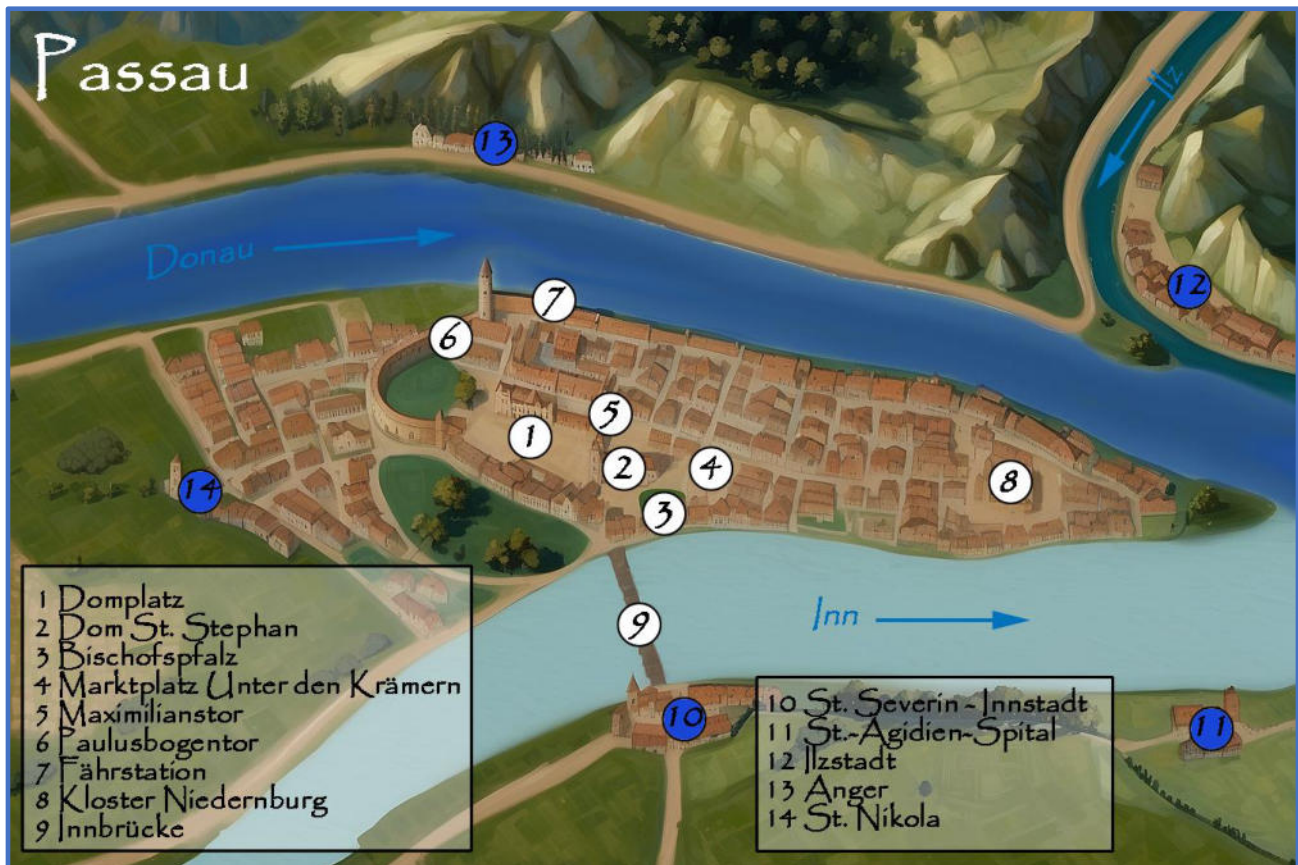
Von Winzer bis Passau ist es etwa eine Tagesreise.

Falls die Helden lediglich in Vilshouen den Dörflern helfen (und dann die Nacht dort verbringen), erreichen sie Passau voraussichtlich am 7.8. Kehren sie hingegen nach Burg Winzer zurück, könnte sich die Ankunft in Passau entsprechend verzögern (sie können direkt am 7.8. morgens aufbrechen, evtl. Bischof Heinrich in Vils-houen „einsammeln“ und ebenfalls am Abend des 7. ankommen oder auch erst am 8. oder auch 9.8.)

Dem Donauufer folgend erreichen die Helden zunächst die westliche Vorstadt, in der vor allem Handwerker, Gewerbetreibende und Fischer leben. Ein **Straßenmarkt** besteht entlang der Hauptstraße vom Chorherrenstift **St. Nikola** zum **Paulusbogentor** in der **Römerwehr** genannten westlichen Stadtmauer. Die Hauptstraße geht in die **Steinstraße** über, die bis zum **Maximilianstor** weiterführt. Rechterhand befindet sich der abgegrenzte **Domherrenbezirk** mit dem zentral gelegenen **Domplatz**. Der Domplatz und die angrenzenden Domherrenhöfe sind für das gewöhnliche Volk nicht zugänglich. Bischof Heinrich sucht zunächst den Bischof von Passau, Wolfger von Erla in der **Bischofspfalz** auf. Er erhält dann ein Quartier in einem Domherrenhof am Domplatz. Die Helden werden im Gästebereich der Bischofspfalz nahe der hölzernen **Innbrücke** untergebracht. Da die beiden Bischöfe einige lange Gespräche führen, kann dies für die Helden ein paar freie Tage bedeuten, die ausgespielt oder auch im Zeitraffer erzählt werden können.



Wolfger von Erla
Bischof von Passau



Falls die Helden Passau erkunden wollen, hier einige Basisinformationen:

Der dreischiffige **Doms St. Stephan** besitzt eine westliche Doppelturmfassade. Östlich davon befindet sich das bürgerliche Zentrum Passaus. Hauptumschlagspunkt für Waren ist der Marktplatz **Unter den Krämer**. Den Platz umgeben Bürgerhäuser und Krämerläden, er ist vor allem bestückt mit Brot- und Fleischbänken und der großen überdachten **Fronwaage**. Nördlich zur Donau hin gibt es zahlreiche **Waffenschmieden**, die ebenso wie die Schmieden der Innstadt einen hervorragenden Ruf haben. Die östliche Landzunge wird vom **Benediktine-rinnenstift Niedernburg** beherrscht. Das Stift betreibt einen lukrativen Salzhandel, in seiner Nähe leben vor allem Bürger und Handwerker.

Die hölzerne **Jochbrücke** über den Inn ist für jedermann zollfrei nutzbar. Sie führt zur südlich gelegenen **Innstadt**, einem Wohn- und Handwerkerquartier. Direkt an der Brücke liegt die **Friedhofskirche St. Severin**. Am südlichen Innufer führt ein Weg nach Osten zum **St.-Ägidien-Spital**, einem Leprosenhaus mit angegliederter Spitalkirche. Weiter östlich gibt es eine Reihe von Mühlen, die sich allmählich zu eigenständigen Vierteln oder Dörfern entwickeln.

Im Norden Passaus besteht eine Fährverbindung zum **Anger**. Ursprünglich eine Weide, haben sich dort Fischer, Bootsbauer und Gastwirte angesiedelt. Größere Bedeutung hat jedoch die **Ilzstadt** an der Ilzmündung. Der Ort besitzt eine eigene Gerichtsbarkeit. Hier leben Fischer, Fährleute, Bootsbauer, Gastwirte und Säumer (Personen, die Lasten, hier hauptsächlich Salz, mit Lasttieren im Auftrag von Kaufleuten bzw. des Stifts Niedernburg transportieren). Der „**Goldene Steig**“, die Salzhandelsstraße vom Alpenrand nach Prag führt durch Passau und die Ilzstadt.

Ein besonderes Naturschauspiel ist die **dreifarbige Donau** bei Passau. Dort, wo Ilz und Inn in die Donau münden sind drei verschiedene Wasserfarben erkennbar.

4.1 Ein wütender Dichter

Am Monddag, den 10. Augustus lässt Bischof Heinrich die Helden durch Gregorius in die Bischofspfalz rufen. Er will sie Bischof Wolfger vorstellen und ihnen mitteilen, dass sie die Abreise für den 11.08. vorbereiten sollen. Während die Helden warten, betritt ein sichtlich aufgeregter Minnesänger ebenfalls die Bischofspfalz. Sein Kopf ist hochrot und er verlangt eine dringende Audienz bei Wolfger von Erla. Es handelt sich hier um Hartmann, Dichter und Minnesänger aus Passau. Er will eine Beschwerde führen. Wolfger von Erla gilt als Mäzen des jungen Minnesängers Walther von der Vogelweide, der sich zur Zeit ebenfalls in Passau aufhält. Die Helden werden schließlich gemeinsam mit Hartmann vorgelassen. Bischof Heinrich signalisiert ihnen mit einem kurzen Anheben der Hand, dass sich die Helden gedulden sollen. Hartmann hat zuerst das Wort und beschwert sich darüber, dass Walther ein Schmählgedicht über ihn verfasst hat und dies in ganz Passau verbreitet und gesungen wird.



Hartmann

Bischof Wolfger von Erla fragt, um was es in dem Lied denn gehe. Hartmann druckst etwas herum: „Nun, es ... geht um einen Dichter, der nicht dichten kann... und außerdem ...“ Hartmann kneift die Lippen zusammen. „Außerdem heißt es, ... ich ... ich ... naja, könne eben nicht singen“, beendet er etwas zu schnell seinen Satz. Bischof Wolfger hat den rechten Ellbogen aufgestützt, den Zeigefinger der rechten Hand an die Lippen gelegt und mustert Hartmann mit schrägem Kopf eine Weile. Dann nickt er: „Gut. Ich werde mich darum kümmern.“ Hartmann atmet durch und beruhigt sich zusehends. „Wollt Ihr einen Beweis meiner Sangeskunst?“ Bischof Wolfgers Augen weiten sich einen Moment und er hebt seine rechte Hand, lässt sie aber gleich wieder sinken, da Hartmann bereits mit dem Fuß auftritt und mit nickendem Kopf ein Lied anstimmt. Die Geste des Bischofs wirkt wie ein Abwinken.

Die Helden erfahren augenblicklich den Grund. Hartmanns Lieder sind etwas sperrig. Es dauert ein wenig, bis man sich in die Melodie findet, und sobald man glaubt, sie erkannt zu haben, macht Hartmann eine Kunstpause. Die Texte sind alltagsbezogen und thematisieren Frustrationen des täglichen Lebens. Sein aktuell vorgetragenes Lied handelt von einem Bauern, der sein Feld bestellen will, doch ständig davon abgehalten wird: Er führt das Pferd aus dem Stall, da will die Kuh gemolken werden, dann reißt das Geschirr, der Pflug muss geschliffen werden usw. Auch hier macht Hartmann kurz vor jeder Pointe stets eine Kunstpause. Menschen mit funktionierendem Gehör und Musikempfinden werden seiner Kunst schnell überdrüssig.

Hier kann der Meister die Setzung vornehmen, dass Walther das Lied mehrfach auf Papier gebracht und verteilt hat. Dies ist insofern nicht stimmig, da Papier nicht sehr verbreitet und Pergament für solche Angelegenheiten zu kostbar war, die wenigsten Menschen lesen konnten und eine Vervielfältigung des Liedes handschriftlich erfolgen musste und daher sehr zeitaufwändig war. Die Setzung ist nur dann erforderlich, wenn man die Helden eine Abschrift des Liedes finden lassen will. Der Meister kann die Helden das Lied jedoch auch an vielen Orten hören lassen und sie finden den einzigen originalen Text im Gasthaus, in dem sich Walther „versteckt“ hält.

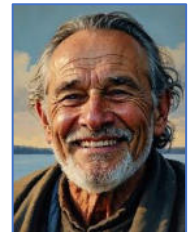
„Gut“, vernehmt Ihr die laute Stimme Wolfgers. Hartmann hat gerade Luft geholt, um eine weitere Strophe anzustimmen, doch der Tonfall des Bischofs lässt ihn innehalten. „Der Sache muss nachgegangen werden. Offenkundig wollte der von dir genannte Urheber des Liedes, Walther, nicht wahr?“ Hartmann nickt. „Also“, fährt Bischof Wolfger fort, „wollte der Urheber dich anscheinend wirklich schmähen und keine Unwahrheiten verbreiten. Das wird zu rügen sein. Ich lasse ihn suchen. Du darfst dich entfernen.“ Hartmann blinzelt mehrfach, während er noch über die Worte des Bischofs nachdenkt, verbeugt sich und verlässt den Saal. Dann wendet sich Bischof Wolfger von Erla Euch zu. „Nun, ich habe schon viel von Euch gehört.“ Er mustert Euch der Reihe nach und nennt jeweils mit leichtem Nicken Euren Namen, als sein Blick auf Euch ruht. „Bischof Heinrich hier ist des Lobes voll und weiß nur Gutes von Euch zu berichten. Zu schade, dass Ihr morgen aufbrechen wollt.“ Bischof Heinrich nickt. Wolfger von Erla fährt fort: „Doch wie es scheint, bietet sich hier eine Gelegenheit, dass auch ich Eure Dienste in Anspruch nehmen kann. Wie Ihr gehört habt, müsst Ihr mir den Walther auftreiben. Walther von der Vogelweide. Sucht ihn in den Gasthäusern und bringt ihn zu mir.“ „Und dann“, ergänzt Bischof Heinrich, „bereitet unsere Abreise für morgen vor. Ich werde mit Gregorius und Dalbert ein Schiff nehmen. Ihr solltet dann mit den Pferden den Landweg nehmen. Besprecht mit Gregorius, wo wir uns jeden Tag treffen werden.“

4.2 Walther von der Vogelweide

4.2.1 Spurensuche



Um Walther zu finden, sollen die Helden also zunächst in den Gasthöfen und Wirtsstuben suchen. Ortskundige können die entsprechenden Lokalitäten nennen: Am Marktplatz „Unter den Krämern“ gibt es den **Krämerwirt**, ein Krämer, der im Keller einen Gastraum betreibt und für Nachtgäste vier Betten in einem Zimmer im ersten Stock verkauft. Bei den Nonnen im Stift **Niedernburg** können Reisende Unterkunft finden, dort werden jedoch so gut wie nie Schmählieder intoniert und Gäste sind meist Kaufleute oder Kleriker. Westlich der Stadt gibt es die **Paulusherberge** mit Gastraum direkt vor dem Paulusbogentor und die **Nikolastube** etwas nördlich von St. Nikola. In der Innstadt im Süden gibt es den **Eichentopf** am Innufer östlich der Brücke. Die Kranken und Aussätzigen von **St.-Ägidien** könnten zwar auch Aufmunterung gebrauchen, sind aber kaum eine bevorzugte Anlaufstelle für Minnesänger. Im Anger am Nordufer der Donau gibt es den **Angerhof** und in der Ilzstadt gibt es die **Salzstube** am Nordausgang des Dorfes und den **Pilgerhof** am Ostausgang. Der Fährmann an der Donau kennt Walther von der Vogelweide und ist sich sicher ihn heute nicht übergesetzt zu haben. Wird er auf Walther angesprochen, lacht er meckernd auf und fängt direkt an, das Lied vom Harte Mann zu Passau (siehe Anhang) zu singen.



Petter
Fährmann

Die Melodie ist die des Lieds „Ein Männlein steht im Walde“ von August Heinrich Hoffmann von Fallersleben aus dem Jahr 1843. Eine alternative Interpretation ist im Rittersaal der Webseite verfügbar.

Während die Helden durch Passau streifen, bricht ein Wärmegewitter aus. Blitze zucken über den Himmel, Donner grollt und Platzregen fällt herab, der in kürzester Zeit sämtliche Kleiderschichten durchnässt. Menschen suchen fluchtartig Schutz, so dass auch alle Gaststuben, die die Helden besuchen, gut gefüllt sein werden. Die Luft ist warm und feucht, die Stimmung gut und „Der Harte Mann zu Passau“ wird von zahlreichen Stimmen mitgesungen. Bei ihrer Suche nach Walther können die Helden auch erfahren, dass sie nicht die einzigen sind, die nach ihm suchen. Hartmann hat sich nicht nur beim Bischof beschwert, sondern auch drei Schläger angeheuert, die Walther finden und verprügeln sollen.

Walther hält sich im **Eichentopf** in der **Innstadt** auf, er hat jedoch im Verlauf des Tages bereits mehrere Gasthäuser besucht und so wird „Der Harte Mann zu Passau“ im Krämerwirt, in der Paulusherberge und in der Nikolastube gesungen. Die Helden können dies schon von Weitem vernehmen. Zunehmend wird das Lied auch in den Straßen geträllert. [Falls der Meister entschieden hat, dass es mehrere Abschriften des Liedes geben soll, können die Helden in den genannten Gasthäusern, vielleicht auch auf der Straße davor, Blätter mit dem Liedtext finden.

4.2.2 Im Eichentopf

EP
2

Wenn die Helden die hölzerne Innbrücke überqueren – möglicherweise noch bei strömendem Regen – sehen sie vor sich drei gedrungene Gestalten. Dabei handelt es sich um die von Hartmann angeheuerten Schläger Kunze, Firek und Daller. Sie steuern zielstrebig den Eichentopf an.

Die Herberge verfügt im Erdgeschoß über einen Gastraum mit Feuerstelle, zwei großen Weinfässern und drei Tischen mit Bänken. Kurz vorm Eintreten der Helden oder Schläger bricht das Lied vom Harten Mann, das aus dem Schankraum dringt, abrupt ab. Beim Öffnen der Tür steht die Wirtin Aichin direkt dahinter und verdeckt den Blick ins Innere. Eine Achtsamkeitsprobe (16+) kann den Verdacht nahelegen, dass gerade jemand eilig die Holzterappe in den ersten Stock hochgerannt ist.

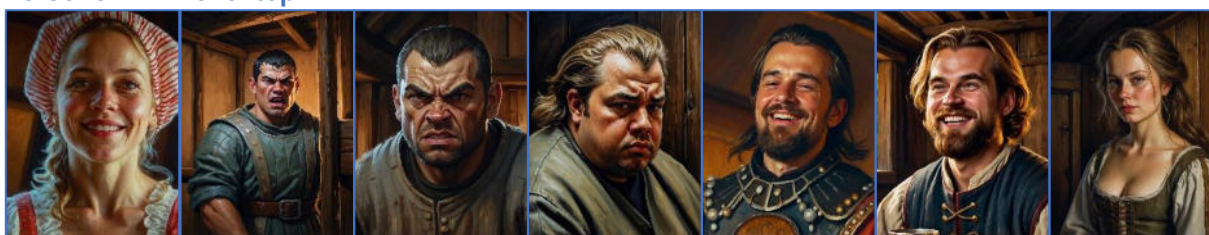
Alle Gäste blicken zur Tür, dann schlägt einer mit seinem Holzkrug auf den Tisch, zwei andere stimmen ein und der ganze Raum singt wieder grölend vom „Harten Mann zu Passau“.

Hintergrund: Aichin versteckt Walther in ihrem Schlafzimmer. Die Schläger oder Helden wurden kurz vor Betreten des Gasthofs erspäht, woraufhin Walther gewarnt wurde. Das Lied bricht ab, auf Aichins Geheiß hastet Walther nach oben. Das Schlafzimmer der Wirtin kennt er bereits. Aichin ist leicht zu lesen, aber schwer zu überzeugen. Sie ist in Walther vernarrt, was im Gespräch leicht zu erkennen ist (Menschenkenntnis 4+): Ihre Augen werden groß, ihre Stimme schmilzt fast, wenn sie von ihm spricht. Fragt man nach Walthers Aufenthaltsort, wird Aichin sofort behaupten: „Er ist nicht hier. Ich habe ihn den ganzen Tag noch nicht gesehen.“ Eine Menschenkenntnisprobe (7+) lässt hier Zweifel aufkommen; Aichin fährt sich nervös mit der rechten Hand über den linken Arm und sie schaut nach oben zur Decke, also dorthin, wo Walther in ihrem Schlafzimmer ist. Falls jemand die Stufen nach oben nehmen will, stellt sich Aichin resolut und tapfer in den Weg und ruft laut: „Da oben ist mein Schlafzimmer. Niemand geht dorthin!“

Überzeugt werden kann Aichin entweder durch ein Redekunstduell (ihre Selbstbeherrschung beträgt 7 bei 3W8 und sie verfügt über zwei Psychezeilen mit je vier Psychepunkten) oder wenn die Helden mit den Schlägern kämpfen, die unverblümt nach Walther fragen und ihn laut rufend auffordern, aus seinem Versteck zu kommen.

Der Kampf mit Kunze, Firek und Daller ist ein Faustkampf (Basis-Kampfkunst, alle drei sind solide Faustkämpfer: FKW 10 bei 4W12, 3 Lebenskreisen und zwei Physiszeilen zu je 5 Punkten). Sollten Waffen gezogen werden, schreit Aichin laut: „Keine Waffen in meinem Haus! Wachen! Hilfe!“ Die anderen Gäste springen auf und postieren sich so, dass sie bei nächster Gelegenheit einen Waffenträger von hinten angreifen und überwältigen können, um ihm die Waffe zu entwenden. Ein anderer Gast (Skalman) wird versuchen, aus dem Raum zu fliehen, um die Wachen zu alarmieren.

Personen im Eichentopf



Aichin
Wirtin

Daller
Schläger

Kunze
Schläger

Firek
Schläger

Robert
Handwerker

Skalman
Handwerker

Dina
Weberin



Everhard
Fischer

Balthasar
Kaufmann

Lindi
Krämerstochter

Holgman
Bootsbauer

Rosula
Handwerkerin

Wolfger

Walther von
der Vogelweide

Robert und Skalman sind mit Dina gekommen, Balthasar mit Lindi, Holgman sitzt bei Rosula. Wolfger – benannt nach dem Bischof - bewacht die Weinfässer und auch die Wirtsstube.

Wenn die Helden die Schläger ausschalten oder an Aichin auf anderem Weg vorbeikommen, können sie im oberen Stockwerk zwei Türen finden. Die eine Tür führt zu einem Gemeinschaftsschlaflsaal, die andere zu Aichins Zimmer mit Tisch, Stuhl, zwei hölzernen Truhen, einer Waschschüssel und einem Bett. Ein Fenster ist geöffnet. Das Zimmer wirkt leer.

Walther hat sich unter Aichins Bett versteckt. Die Helden können ihn hoffentlich finden und überzeugen, sie zu Bischof Wolfger zu begleiten.

5 Das Ende des Abenteuers

Das Abenteuer endet mit dem erneuten Besuch in der Bischofspfalz. Bischof Wolfger von Erla ist erfreut über die zuverlässige Arbeit der Helden. Er fordert Walther auf, das Spottlied über Hartmann vorzutragen. Dabei scheint er über das Ungestüm der Jugend amüsiert zu seufzen (Menschenkenntnis 7+).

Er hebt danach den Zeigefinger, blickt Walther streng an und ermahnt ihn: „Sieh zu, dass sich solche Beschwerden nicht häufen.“ Walther nickt. „Gut, das wäre erledigt. Wie kommt unser Werk voran?“ Walther räuspert sich: „Nun, ich ringe noch mit einigen Fragen. Wie bekämpft man beispielsweise einen Drachen oder wie besiegt man einen Unverwundbaren? Und dann: Welche Kraft steckt in der Jungfräulichkeit?“ Bischof Wolfger runzelt die Stirn: „Ich bin sicher, dass du hier unermüdlich nach Erkenntnissen suchst. Halte mich auf dem Laufenden. Bischof Heinrich hier bricht morgen nach Wien auf. Du kannst dich der Gesellschaft anschließen.“ Walther verbeugt sich. „Habt Dank, Eminenz. Das ist sehr großzügig und ich werde mich sogleich reisefertig machen.“

Bischof Heinrich erkundigt sich bei den Helden, ob alles für die morgige Abreise (am 11.08.) bereit ist. Er will an der Anlegestelle am nördlichen Innufer südlich von St. Nikola ein Boot nehmen. Erste Station soll Obernzell sein. Walther wird wohl ebenfalls das Boot nehmen. Es ist auch noch Platz für weitere Passagiere, falls nicht alle Helden reiten wollen.

Wenn Dalbert am nächsten Morgen das schwankende Boot erblickt, wird er es vorziehen, mit dem Pferd zu reisen. Heinrich gewährt ihm dies, bleibt selbst jedoch bei der Schiffsreise – tatsächlich schmerzt ihn sein Sitzfleisch beim Reiten.

Auch bei diesem Abenteuer sollte der Meister jedem Helden wieder ein bis zwei Gratis-Lernwürfe gewähren.

Bischof Heinrich mit Gefolge

Heinrich von Berg, Bischof von Würzburg ist der aktuelle Herr der Helden. Er wird begleitet von seinem Gehilfen Gregorius und seinem Koch Dalbert. Dalberts Kochkünste sind überschaubar, aber Bischof Heinrich liebt seine Spezialitäten: Birnenpuding mit Weißwein, Zimt und Zucker, Früchte mit Honig-Met-Sahne und Pfefferkirschen mit Rotwein. Dafür sieht er es Dalbert nach, dass dieser gerne zotige Lieder schmettert.



*Bischof Heinrich III.
von Berg*



Gregorius

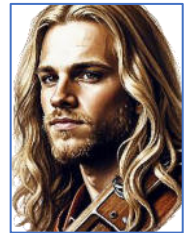


Dalbert

Walther von der Vogelweide

Walther von der Vogelweide ist 22 Jahre alt und stammt aus einem Dorf zwischen Allensteig und Zwettl, das über eine östlich gelegene Vogelwaidt verfügt. Er will nach Wien zum Herzogshof von Herzog Leopold reisen, um dort Reinmar von Hagenau zu treffen, dessen Minnelieder er bewundert. Mit seinen Liedern und Auftritten ist er ein gern gesehener Gast und Schwarm der Frauenwelt. Bischof Wolfger von Erla besuchte als Freund der Falkenjagd Walthers Dörfchen und lernt ihn als den begabten und redegewandten Sohn des Dorfgründers kennen. Wolfger fördert seither den jungen Dichter und beauftragt ihn, das Nibelungenlied zu schreiben. Das ist Walthers aktuelle Hauptaufgabe, bei der noch einige Fragen für ihn zu klären sind: Wie kann man einen Unverwundbaren töten? Wie sieht ein Drache aus? Wieso erlangt Gunther Macht über Brünhild? Verleiht die Jungfräulichkeit Zauberkräfte?

Walther ist papstkritisch, seiner Meinung nach soll sich der Kaiser nicht dem Papst unterstellen müssen; für das Wohlergehen der Christenheit seien die richterliche Funktion des Königs und die kriegerische Leistung des Rittertums entscheidend). Er ist bekannt mit Herzog Ludwig I. von Bayern und dem Grafen von Bogen, er fürchtet „den Februar an den Zehen“ und wünscht sich ein Lehen, um nicht mehr kurzfristig wechselnde Engagements annehmen zu müssen. Geizige Gönner sind ihm ein Graus.



*Walther von
der Vogelweide*

Burg Winzer

Burg Winzer wird über den ansteigenden, gewundenen Burgweg von Osten erreicht. Der Zugang ist mit einem Fallgitter und einem doppelflügeligen Holztor gesichert. Hinter dem Burgtor liegt rechts der **Burggarten** mit **Brunnen**, links der **Kräutergarten**. Hinter dem Kräutergarten ist die kleine **Kräuter-** und **Medizinhütte** von Agnes.

Dann folgt die **Burghalle**: Das EG nutzt Pfarrer und Schreiber Rudolf zum Schreiben und Schlafen. Hier werden auch die Unterlagen zur Burgverwaltung aufbewahrt. Im OG ist der kleine Altarraum.

In der Südwestecke befindet sich der **Palas**, der im ersten OG betreten werden kann. Dort befindet sich der große **Rittersaal**, der für Festlichkeiten genutzt wird. Nachts können hier auch Gäste schlafen. Da sich der Rittersaal über zwei Etagen erstreckt, befinden sich die **Gemächer der Burgfamilie** im dritten Obergeschoß über dem Rittersaal. Das erste Zimmer gleich bei der Treppe ist für die beiden Zofen vorgesehen, die sich vor allem um Heidelind und Minna kümmern. Im Erdgeschoß ist die **Zeug- und Waffenkammer**, im Untergeschoß befindet sich die **Küche**. An der Nordwand der Küche gibt es zwei Schüttöffnungen, durch die aus dem Burghof Schüttgut in die Küche transportiert werden kann. Unter der Küche im zweiten Untergeschoß liegt das **Verlies**. Nördlich des Palas befinden sich im Erdgeschoß die **Schmiede**, im ersten Obergeschoß ein zweigeteilter **Raum für hochstehende Gäste** und im zweiten Obergeschoß die **Kemenate** für die Frauen der Burg.

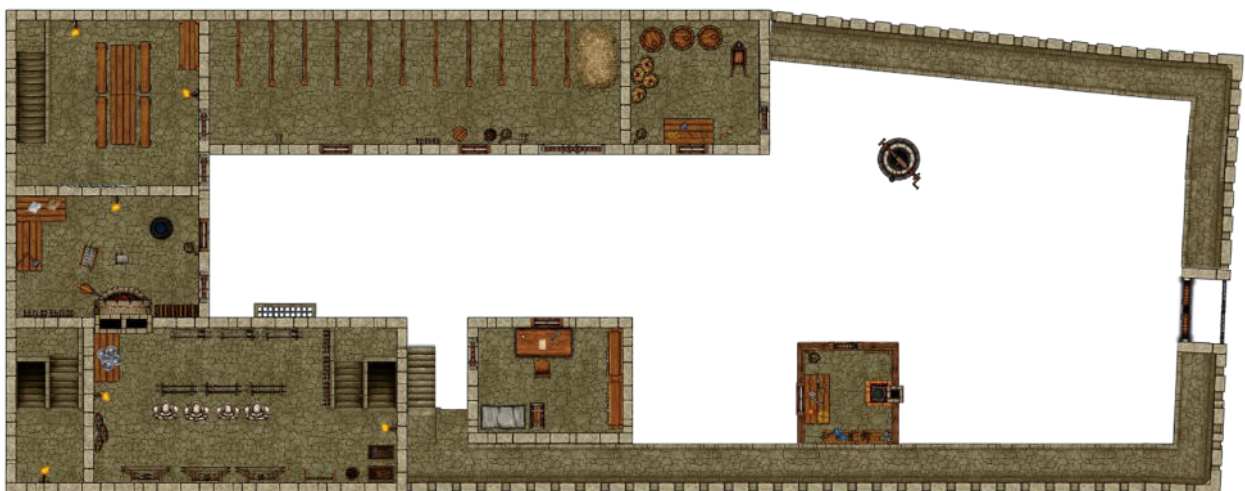
In der Nordwestecke befinden sich die **Räume für alle weiteren Bediensteten und Wachleute** der Burg. Üblicherweise schlafen die Männer im ersten und die Frauen im zweiten Obergeschoß, sofern sie nicht in ihren Arbeitsräumen schlafen. Das Erdgeschoß wird als **Ess- und Aufenthaltsraum** genutzt, hier kann auch das Gefolge der höhergestellten Gäste schlafen.

Entlang der Nordwand erstrecken sich die **Stallungen** und ein **Lager** für Vorräte, Tierfutter und Werkzeug.

Die Raumaufteilung in Burg Winzer ist ein Graus und Otto plant eine Reihe Umbauten. So seufzt oder klagt beispielsweise das Küchenpersonal darüber, dass die Waffen dem Rittersaal näher sind als die Speisen.

Ottos Vorhaben: Eine Wachstube soll am Tor gebaut und ein Bergfried und ein Badehaus errichtet werden. Die Küche soll um ein Geschoß nach oben verlegt werden. Waffenkammer und Verlies hält er für überdimensioniert und will hier eine andere Nutzung finden.

Erdgeschoß



1. Obergeschoß



2. Obergeschoß



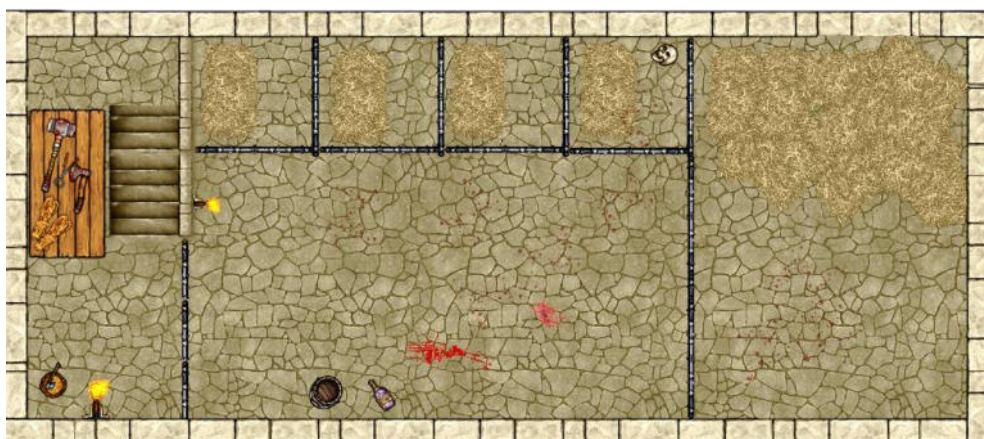
3. Obergeschoß



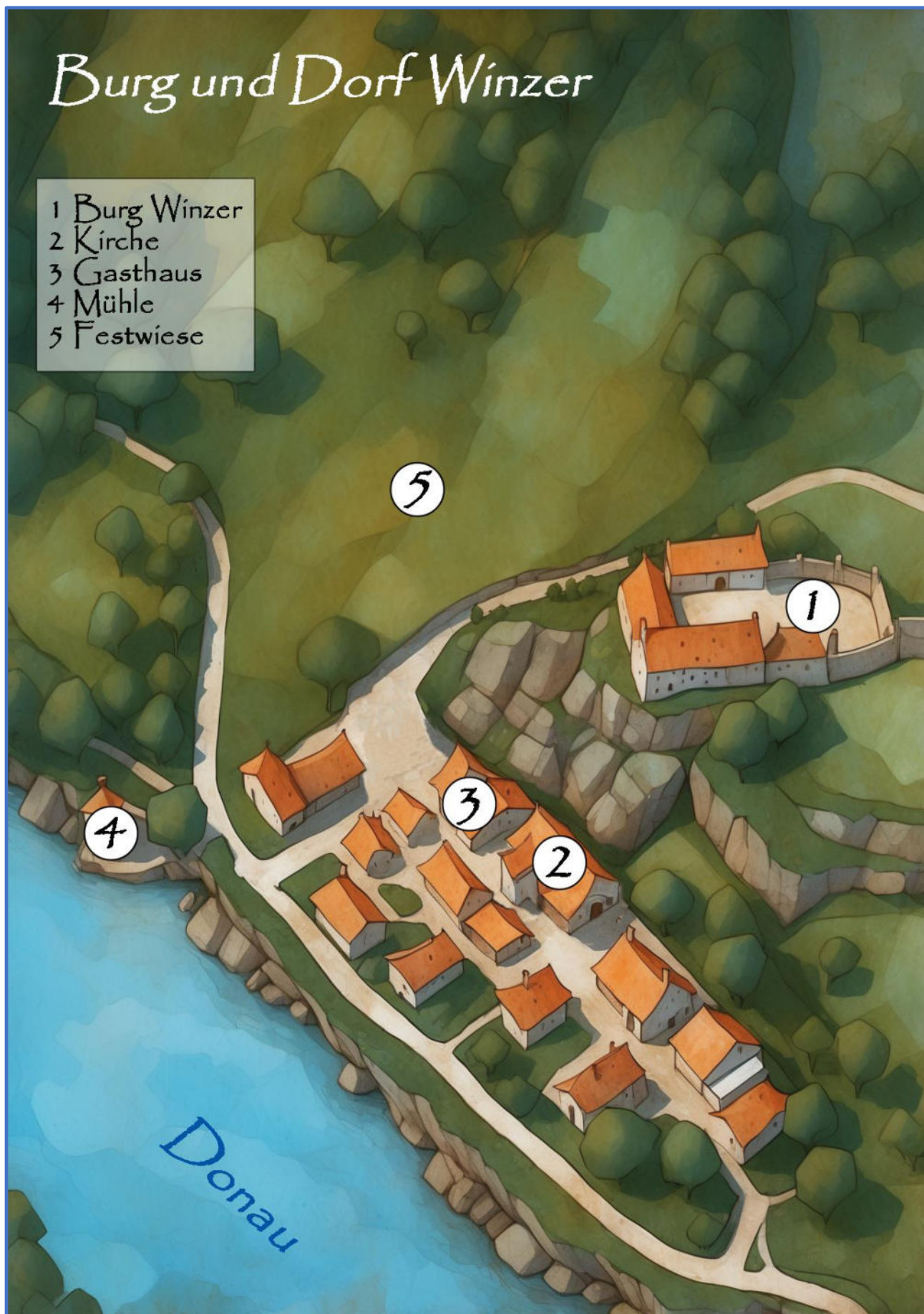
Küche (1. UG)

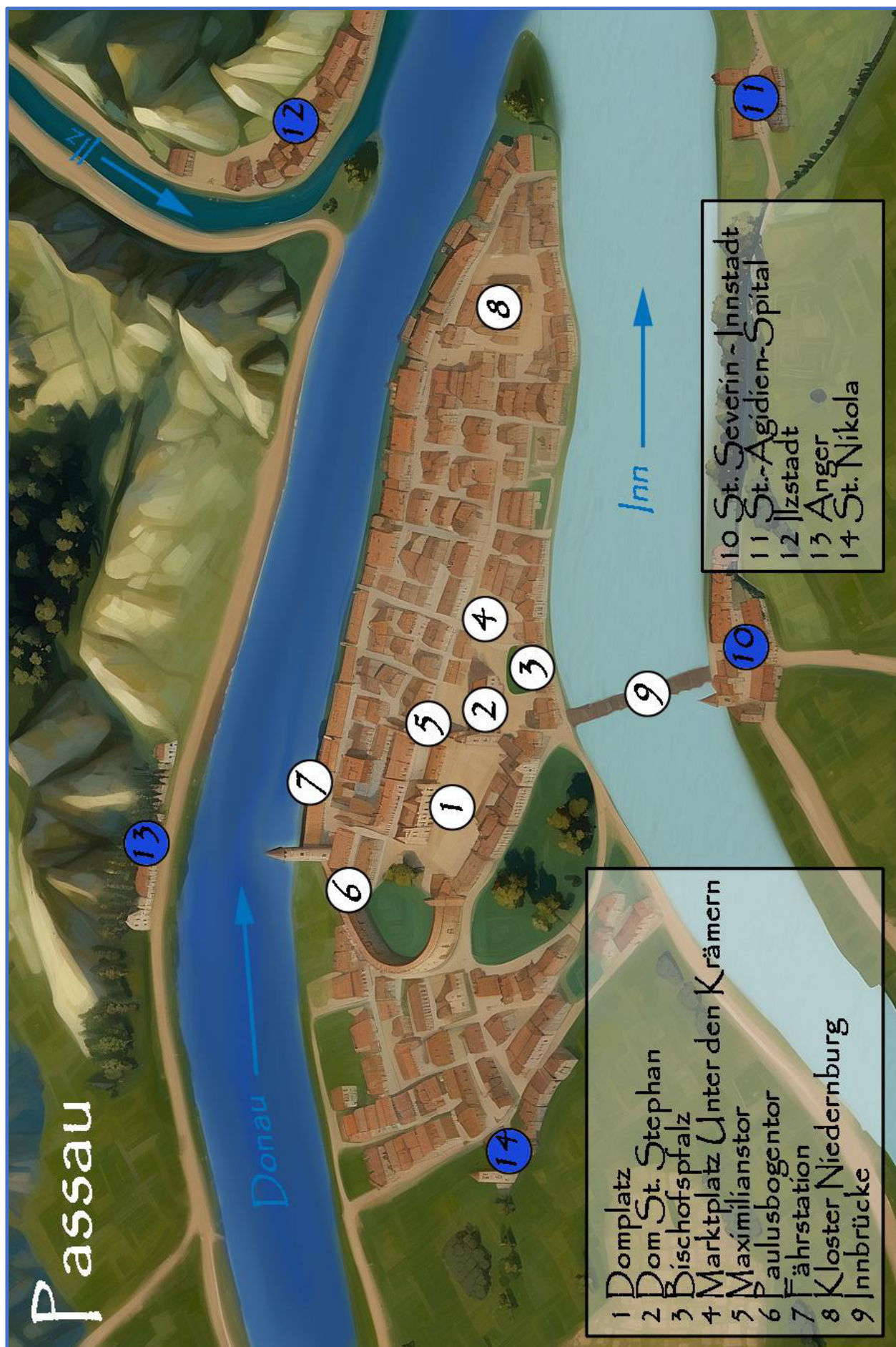


Verlies (2. UG)











Der Harte Mann zu Passau

Fis H Fis Cis7 Fis

Zu Pass-au geht die Kun - de vom har - ten Mann
Es ist in al - ler Mun - de, dass er nix kann.

5 Fis Cis7 Fis Cis7

Sagt, wer mag der Hart-mann sein, der nie darf ins Käm - mer - lein

9 Fis H Fis Cis7 Fis

zu dem guo - ten schö - hö - nen Frou - we - lein

In Passau lebt ein Sänger, ein harter Mann.
Ein armer Reimefänger, der gar nix kann.
Sagt, wer mag der Hartmann sein,
der da putzt sein Schwertein
mit dem eig'nen klei-hei-nen Fäustelein.

Ganz Passau kennt den Saufbold, den harten Mann.
Ein tumber, grober Unhold, der gar nix kann.
Sagt, wer mag der Hartmann sein,
der nie trifft ein Tönein
mit dem schwachen dü-hür-ren Stimmein.

Wappen Bistum Passau (Vordatiert, Passauer Wolf kam erst später zum Wappen):
Von David Liuzzo - Eigenes Werk, https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Wappen_Bistum_Passau.png
Wappen des Heiligen Reiches:
David Liuzzo, Attribution, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=11197948>
Würzburger Wappen:
Von Eigenes Werk, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1217707>



Der Harte Mann zu Passau - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer
© 2024 von [Andreas Hinrichs](#), lizenziert unter [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

