

DANIEL BUBENZER/BENT GEBERT

Mittelalter-Mogelpackung?

Kulturen des Heroischen im mittelalterlichen Heldenepos *Rolandslied* und im Online-Rollenspiel *World of Warcraft*

Das Online-Rollenspiel *World of Warcraft* bedient sich mittelalterlicher Symbolik und scheint dadurch eine besondere Faszination auf seine Spieler zu haben. Doch wie viel Mittelalter steckt wirklich in dem Spiel? Was macht die WoW-Heldenfiguren aus? Ein Vergleich mit dem Heldenkonzept des mittelalterlichen Heldenepos *Rolandslied* gibt Antworten.

10. Schuljahr und Oberstufe

Die Schülerinnen und Schüler vergleichen das mittelalterliche Heldenkonzept und seine Anverwandlung in einem aktuellen Online-Rollenspiel. Sie reflektieren dabei aktuelle Medienwelten, entschlüsseln deren kulturelle Semantik und finden einen kritischen Umgang mit der Konjunktur des Heroismus. Sie erkennen grundlegende Aspekte mittelalterlicher und aktueller Figurenzeichnung, Konfliktypik und Handlungsformen des Heroismus. Heroismus wird somit als historisch und kulturell veränderliche Konstruktion begreifbar.

Unterricht: Anregungen zur Auswahl

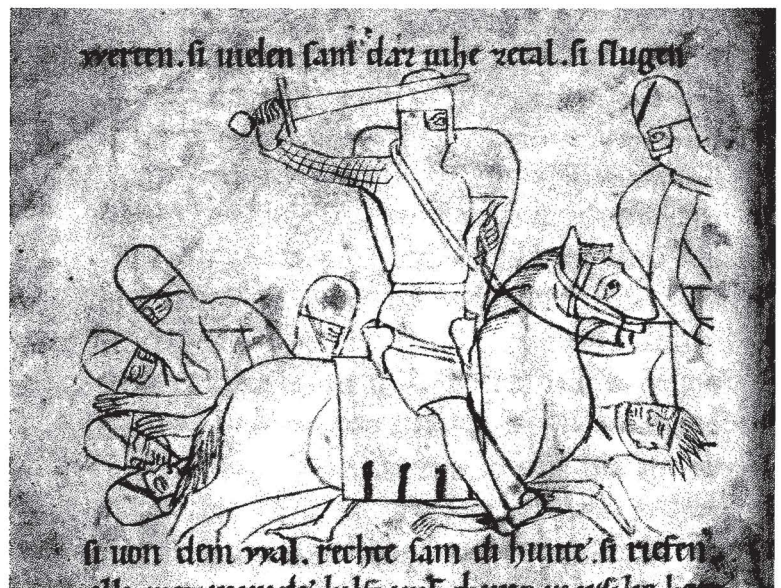
Voraussetzungen: mindestens ein Computer mit Internetzugang

- **Material 1**, S. 54: Auszug aus einer *Rolandslied*-Handschrift
- **Material 2**, S. 54: Zusammenfassung der Handlung (RL)
- **Material 3**, S. 55: Die Beschreibung der zwölf Auserwählten (RL)
- **Material 4**, S. 57: Charakterinformationen zu einem WoW-Avatar
- **Material 5**, S. 58: Rolands Heeresansprache
- **Material 6**, S. 58: Roland und seine Mitstreiter schlagen das Sarazenenheer zurück
- Textgrundlage: Kartschoke, Dieter (Hg.): *Das Rolandslied des Pfaffen Konrad. Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch*. Stuttgart: Reclam 2007 (RUB 2745), 823 Seiten, € 17,80.

In der gegenwärtigen Medienkultur ist das Mittelalter unübersehbar präsent. Erfolgreiche Online-Rollenspiele zeigen dabei, wie ambivalent aktuelle Aneignungen des Mittelalters ausfallen. Denn mittelalterliche Handlungsmuster erscheinen in ihnen nicht als klar konturierte Elemente einer historischen Epoche, sondern überlagern vielfach moderne Kulturmuster und verleihen diesen dadurch den Schein des Faszinierenden.

Diese Auratisierung in der aktuellen Medienwelt wahrnehmen und reflektieren zu können, ist Ziel dieses Unterrichtsmodells.

Im Vordergrund steht dabei der vergleichende Blick auf das mittelalterliche Heldenkonzept und seine Anverwandlung in einem aktuellen Online-Rollenspiel. Als exemplarische Vergleichsgegenstände werden das mittelhochdeutsche *Rolandslied* (RL) und das Computerspiel *World of Warcraft*



Roland wütet unter den Sarazenen. *Rolandslied*, Handschrift (12. Jahrhundert), Heidelberg, Universitätsbibliothek, cpg 112, fol. 74 v.

(WoW) gewählt, weil sie – trotz aller offenkundigen medialen und ästhetischen Differenzen – ein ähnliches Heldenkonzept inszenieren: Kriegerkollektive bekämpfen einander und erringen schließlich den Sieg über machtvolle Endgegner. Dies erlaubt, Gemeinsamkeiten und Unterschiede des Heldenkonzepts im RL und in WoW zu erarbeiten und die Frage nach einer zentralen Funktion ihrer Synthese in der Moderne aufzuwerfen: der Auratisierung von aktuellen Handlungsmustern mithilfe mittelalterlicher Bezüge.

Das Rolandslied – Eine heroische Kriegerdichtung des Mittelalters

Das *Rolandslied* des Klerikers Konrad (um 1170) bietet sich für eine Erkundung heroischer Kriegerkultur im Mittelalter besonders an, weil es das Heldenkonzept prototypisch für die christliche Ritterkultur des 12. Jahrhunderts entfaltet. Den historischen Rahmen bildet der Missionskrieg Karls des Großen gegen die spanischen Sarazenen. Aus persönlicher Rache gegen seinen Stiefsohn Roland verbündet sich der fränkische Abgesandte Genelun mit den Sarazenen und sorgt dafür, dass die Nachhut des Christenheeres unter Führung Rolands überfallen und vernichtend geschlagen wird. Zu Hilfe gerufen, trifft der Kaiser zu spät ein – und findet Roland und sämtliche seiner Helden erschlagen. In einer Vergeltungsschlacht rächt Karl ihren Märtyrertod an den Sarazenen und stellt den Verräter Genelun vor ein Gottesgericht. Roland wird dabei wie seine zwölf Mitstreiter als herausragender Kriegerheld entworfen (mhd. *helt* = Krieger). Drei Perspektiven konturieren diese Figurenzeichnung, die im Unterrichtsverlauf untersucht werden.

- Typisierung des Helden: Figurenbeschreibungen im RL zeigen, dass nicht der individualisierte Einzelkämpfer, sondern das Heldenkollektiv von Gottes-

streitern im Zentrum steht (RL 5119–5174).

- Religiöse Legitimierung von Heldentum: Das RL begründet heroische Gewalt mit einem eindeutigen Sinnrahmen – der Kreuzzugsideologie des 12. Jahrhunderts, die Krieg als gewaltsame Mission von Andersgläubigen legitimiert. Rolands Aufforderung seiner Mitstreiter zum Martyrium (RL 5799–5828) legt heroisches Handeln auf eine zweipolige Front von Gut und Böse fest.
- Emotionalität und Affekt – Heldenzorn: Während die Kriegsstrategie der Sarazenen auf List beruht (vorangetrieben vom Verräter Genelun), bricht sich heroisches Handeln auf Seiten der Christen als entfesselter Affekt Bahn – das RL streicht die Kampfkraft seines zentralen Helden somit als heroische Emotionalität heraus, die unter den Sarazenen wütet (RL 4101–4166).

Exemplarisch erlauben diese Perspektiven, zentrale Merkmale des mittelalterlichen Heldenkonzepts zu bestimmen.

World of Warcraft – Ein aktuelles Online-Rollenspiel

Das weitverbreitete Online-Rollenspiel *World of Warcraft* (erstmalig 2004 veröffentlicht, derz. über 12 Mio. Spieler weltweit) spiegelt Medienpräferenzen und Erfahrungshorizont vieler Schülerinnen und Schüler. Da das Spiel auf sämtlichen Ebenen (Regeln, Symbolik, Interaktionsprozesse) auf Aspekte des Heldenkonzepts zurückgreift, besitzt es ein hohes Motivationspotenzial, um an die Heldenthematik und ihre mittelalterlichen Grundlagen heranzuführen. Spieler durchstreifen die Fantasywelt „Azeroth“, um einzeln oder in der Gruppe Aufgaben zu lösen, Landschaften zu erkunden sowie Erfahrungen und Belohnungen im Kampf gegen andere Charaktere und Monster zu erwerben. Ziel der Spielmechanik



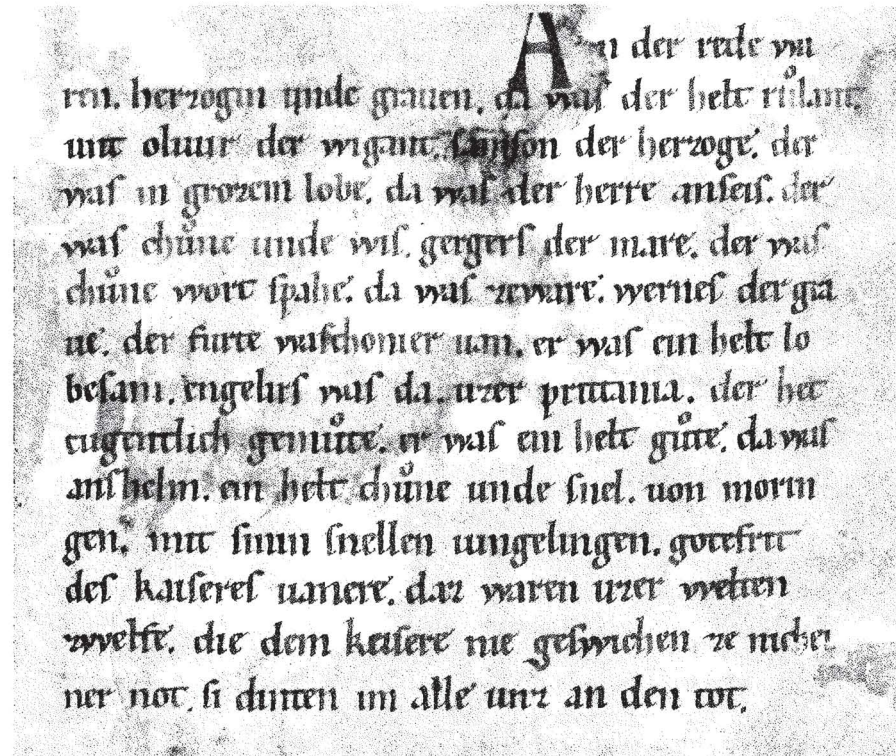
ist, auf diese Weise den eigenen Avatar fortwährend zu entwickeln: durch Erweiterung der Handlungsfähigkeit mit zunehmender Erfahrung, Spezialisierung von Talenten und Berufen, den Erwerb von Ausrüstungsgegenständen sowie durch Steigerung des Besitzes von Geld und Sachgegenständen.

Ein Vergleich mit dem RL kann hier den Blick für Bezüge schärfen, die WoW im Kern jedoch entscheidend umbesetzt.

- Individualisierung: Während das RL seine Kriegerhelden typisiert, zielt die Spielanlage von WoW auf Individualisierung jedes einzelnen Helden. Spieler erstellen zu Spielbeginn persönliche Avatare, die im Spielverlauf durch Erfahrung, Handel, Erfolge und Ausbildung gezielt angepasst werden. Je weiter ein Spieler somit aufsteigt, desto individueller wird seine Heldenfigur.
- „Kampf der Zivilisationen“ – Heldentum in pluralistischen Konflikten: Während das RL seine Erzählung in der religiösen Differenz von Christen und Sarazenen verankert, inszeniert WoW seine Kampfhand-

Arthas, Endgegner des Rollenspiels *World of Warcraft* (Erweiterung *Warth of the Lich King*)

Das Rolandslied des Pfaffen Konrad Auszug aus einer Handschrift des 12. Jahrhunderts



Rolandslied (107 – 132), Handschrift (12. Jahrhundert), Heidelberg, Universitätsbibliothek, cpg 112, fol. 2r-v

Das Rolandslied des Pfaffen Konrad Zusammenfassung der Handlung

Das *Rolandslied* berichtet „in heroischer Überlieferung eine Episode, die sich im Jahre 778 im Zusammenhang mit einem Spanienfeldzug Karls des Großen ereignet hat: Die fränkische Nachhut unter Führung Rolands wird von dessen missgünstigem Stiefvater Genelun an die Sarazenen verraten und von diesen angegriffen. Die Christen unterliegen nach tapferster Gegenwehr der gewaltigen Übermacht der Heiden [...]. Nachdem Roland unmittelbar vor seinem Ende mit seinem Horn Olifant den Kaiser zu Hilfe gerufen hat, rächt der tief erschütterte Karl die Gefallenen und besiegt nicht nur die Sarazenen Spaniens, sondern in einem gewaltigen Endkampf auch Baligant, den Beherrscher aller Heiden. Mit der Verurteilung des Verräters Genelun und einem neuen Auftrag Gottes an den Kaiser endet das Epos.“

Aus: Vollmann-Profe, Gisela: *Das Rolandslied*. In: Brunner, Horst (Hg.): *Mittelhochdeutsche Romane und Heldenepen*. Stuttgart: Reclam 2007 (RUB 8914), S. 43f.

Das Rolandslied des Pfaffen Konrad

Die Beschreibung der zwölf Auserwählten

An der rede wâren
herzogen unde grâven.
dâ was der helt Ruolant
110 unt Olivier, der wigant.
Samsôn, der herzoge,
der was in grôzem lobe.
dâ was der hêrre Anseîs,
der was küene unde wîs.
115 Gergers, der mære,
der was küene unde wortspæhe.
dâ was zewâre
Wernes, der grâve.
der fuorte Waschonier van.
120 er was ein helt lobesam.
Engelirs was dâ
ûzer Britanniâ.
der hêt tugentlich gemüete.
er was ein helt guote.
125 dâ was Anshelm,
ein helt küene unde snel
von Moringen.
mit sînen snellen jungelingen
Gotefrit, des kaiseres vanere:
130 daz wâren die ûzerwelten zwelfe,
die dem keisere nie geswichen ze neheiner nôt.
si dienten im alle unz an den tôt.

Der Ansprache wohnten
Herzöge und Grafen bei.
Der Held Roland war da
und der Streiter Olivier;
Herzog Samson,
dessen Ruhm groß war;
der edle Anseis war da,
ein tapferer und kluger Mann;
der berühmte Gergers,
der kühn war und der Rede mächtig.
Da war fürwahr auch
Graf Berenger anwesend.
Der trug die Fahne der Gascogner
und war ein preiswürdiger Held.
Engelirs war da
aus der Bretagne.
Der war tapfer gesinnt
und ein edler Held.
Da waren auch Anshelm,
ein kühner und tapferer Held
aus Moringen,
und mit seinen tapferen Männern
Gottfried, des Kaisers Fahnen Träger.
Das waren die zwölf Auserwählten,
die dem Kaiser in keiner Gefahr von der Seite wichen.
Sie dienten ihm bis in den Tod.

Kartschoke, Dieter (Hg.): *Das Rolandslied des Pfaffen Konrad*.
Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch. Stuttgart: Reclam 2007 (RUB 2745), 107–132.

lungen als pluralistischen Konflikt verschiedener Völker: den „Kampf der Zivilisationen“ motivieren moderne Globalisierungsprobleme wie der Mangel von natürlichen Ressourcen und Umweltkatastrophen, die alle gleichermaßen betreffen. Spieler können in diesem Kampf zwischen verschiedenen Völkern wählen und unterschiedliche Standpunkte einnehmen, von denen jedoch keiner bevorzugt wird.

- Rollendifferenzierung – Helden als Funktionsträger: Während das RL auf die ungezügelte Kampfergie des Heros setzt, verlangt WoW, dass jeder Spieler nach spezifischen Rollenvorgaben handelt, um im Team größere Erfolge zu erreichen (Dungeon-Kämpfe, Schlachtzüge). An die Stelle von affektivem Gewalthandeln im RL tritt somit in WoW eine kontrollierte Rollendifferenzierung.

Gewinne des Vergleichs

WoW eröffnet eine virtuelle Heldenwelt, die auf den ersten Blick mittelalterlich und modern zugleich wirkt: Schlachten werden mit Schwertern, Ritterrüstungen und Magie ebenso wie mit hochtechnischen Distanzwaffen geschlagen, bekämpft werden Drachen und Roboter, neben Burgen erheben sich industrialisierte Städte. Anhand des Vergleichs wird deutlich, dass sich unter dem Gewand des mittelalterlichen Heldenkonzepts moderne Züge verbergen: Mittelalterliche Typisierung wird durch Individualisierung ersetzt (Figuren), religiöse Dichotomie durch ethnische Pluralisierung (Sinnrahmen) und Affektdominanz durch Funktionsdifferenzierung (Handeln). Exemplarisch gewinnen die Schüler damit Zugänge zu grundlegenden Aspekten mittelalterlicher und aktueller Figurenzeichnung, Konflikttypik und

Handlungsformen des Heroismus. Heroismus wird als historisch und kulturell veränderliche Konstruktion begreifbar.

Darüber hinaus wird deutlich, dass WoW unterschiedliche Konstruktionen von Heroismus überblendet. Ein Vergleich von mittelalterlicher Heldenepik (RL) mit einem modernen Online-Rollenspiel (WoW) macht dabei die Ausratisierungseffekte sichtbar, die mittelalterliche Symbole und Konzepte in modernen Medien erzeugen können: Spiele wie WoW präsentieren Mischungen von mittelalterlichen und modernen Aspekten des Heldenkonzepts, die spezifisch moderne Züge oftmals verschleiern. An die Stelle des typisierten christlichen Märtyrershelden (RL) tritt der strategische individualisierte Funktionsträger (WoW), doch werden solche Umbesetzungen durch Anleihen bei mittelalterlichen Symbolen gezielt verdeckt.

UNTERRICHT

Einstieg

Der Einstieg verfolgt das Ziel, die Frage aufzuwerfen, wo genau in WoW die Grenze zwischen mittelalterlichen und modernen Elementen verläuft. Zu diesem Zweck wird der erste Trailer von WoW („WoW Cinematic“)¹ mit der (falschen) Behauptung vorgespielt, dass es sich dabei um einen typischen Mittelalter-Heldenfilm handle. Während der Sichtung soll beobachtet werden, woran dies erkennbar ist. Da die Welt von WoW nur in Teilelementen als mittelalterlich inszeniert ist (z. B. Burgen, Magie, Ritter), werden die Beobachtungsergebnisse kontrovers ausfallen.

Um zur Heldenthematik hinzuführen, kann anschließend besprochen werden, ob es sich bei den vorgestellten Figuren eher um mittelalterliche oder moderne Heldenfiguren handelt. Als Fazit wird die Leitfrage der Unterrichtseinheit formuliert:

- *Wie viel Mittelalter steckt im modernen Online-Rollenspiel World of Warcraft?*

Den weiteren Unterrichtsverlauf strukturieren drei Vergleichsperspektiven zum Heldenkonzept, wobei jeweils zunächst der Blick auf die mittelalterliche Heldenkonzeption des RL geworfen wird, um anschließend die Differenzen zu WoW herauszuarbeiten.

Wie unverwechselbar ist der Held?

Vor einer vertieften Auseinandersetzung mit dem RL muss eine erste Annäherung an den mittelalterlichen Text stehen, die ihn auch in seiner sprachlichen und materialen Fremdheit ernst nimmt. Die Schüler werden zunächst in die forschende Position von Archäologen versetzt: Auf erste Entzifferungs- und Leserversuche an einem Textausschnitt der Heidelberger Handschrift (**Material 1**) folgt in Kleingruppen der Versuch einer Transkription. An-

schließend wird ein gemeinsamer Übersetzungsversuch unternommen. Einer Kontextualisierung des Textausschnitts in der Gesamthandlung dient **Material 2**.

In der inhaltlichen Auswertung der Passage (hierzu kann auch die mhd. und nhd. Fassung helfen, siehe **Material 3**) wird deutlich, dass die knappen Charakterisierungen und als austauschbare Typen erscheinen lassen: Zwar rühmt der Erzähler den *helt* Roland und jeden der zwölf Fürsten des Karleheers, doch verwendet er dazu weitgehend stereotype Merkmalszuschreibungen (tapfer, berühmt, furchtlos). Eine Vertiefung ist anhand der Verse 5119–5175 möglich, die eine Schlacht beschreiben. Das Fazit: Mittelalterliche Helden sind typisierte Helden.

Für den Vergleich mit WoW werden, wenn möglich, mehrere Computerzugänge für einen direkten Zugang zum Online-Spiel benötigt. Dies kann durch einen Probeaccount realisiert oder alternativ mit Screenshots veranschaulicht werden (**Material 4**). Nach dem Einstieg in das Spiel wird zunächst eine virtuelle Spielfigur (Avatar) erstellt, wobei alle Möglichkeiten der Individualisierung des Avatars durch Kleidung, Frisur, Hautfarbe etc. ausgetestet werden. Die anschließende Analyse der Charakterinformation des Avatars zeigt, dass die Spielhelden auf Unterscheidbarkeit und komplexe Charakterprofile hin konzipiert sind. Das Fazit: Die Avatare in WoW sind als lernfähige und wandelbare Individuen angelegt. Nach dieser inhaltlichen Erarbeitung können die Arbeitsgruppen die Spielwelt eigenständig erkunden und erste Aufgaben (Quests) lösen.

Was legitimiert die Gewalt des Helden?

Einblicke in die Legitimierung des heroischen Kampfes im RL bietet die Heeresansprache, welche Roland in Vorbereitung auf die

Schlacht gegen den Sarazenenkönig Marsilie hält (**Material 5**). Roland ruft seine Mitstreiter als *gottes degene* („Helden Gottes“) zu einem Himmelfahrtskommando gegen die Sarazenen auf, das in maßlose Gewalt („wir zertreten si in ir bluote“, RL 5815) und Martyrium mündet (RL 5799-5828). In textnaher Analyse kann hier als Fazit erarbeitet werden: Heroisches Gewalthandeln wird religiös motiviert und dient ausschließlich dem Schutz und der Ausbreitung des Christentums.

Für den Vergleich mit WoW werden in einem ersten Schritt die Kurzvorstellungen der einzelnen Völker des Spiels untersucht. Arbeitsteilig wird erschlossen, aus welchen Gründen sie in den Kampf einsteigen.² Eine gemeinsame Vertiefung erfolgt über die Analyse des Trailers zur dritten WoW-Erweiterung („Enthüllung von Cataclysm“).³ In diesem werden filmisch verdichtet die Konfliktlinien der Spielhandlung entfaltet und unterschiedliche Motivationen für den Kampf ausgeführt. Das Fazit: Gewaltausübung wird aus verschiedenen existenziellen, ökologischen und ressourcenbedingten Notlagen heraus motiviert und manifestiert sich in wechselnden Allianzen eines pluralen Machtgefüges.

Welche Wege führen zum Erfolg des Helden?

In der letzten Vergleichsperspektive werden konkrete Kampfhandlungen unter der Frage analysiert, welche Strategien heroischen Handelns sich jeweils als erfolgreich erweisen. Im RL dient hierzu exemplarisch eine Schlachtszene, in welcher die Sarazenen von Roland und seinen Gefährten (kurzzeitig) zurückgeschlagen werden (gesamte Schlachtbeschreibung: RL 4101–4166, Auszug siehe **Material 6**): Die Christen wüten wie rasende Löwen unter den Gegnern, die sie zu blutigen Leichenbergen aufhäufen. Das Fazit: Der mittelalterliche Held zeichnet sich im Kampf



Quelle: Screenshot aus WoW

durch ungezügelter Kampfergie aus. Es wird keine differenzierte Gruppenstrategie verfolgt.

In WoW lassen sich Beobachtungen zum Kampfgeschehen an Video-Mitschnitten von sogenannten „Dungeon“-Gruppenkämpfen machen, die für dieses Unterrichtsmodell auf YouTube zur Verfügung gestellt wurden (Suchschlagwort: „WoW im Unterricht“) und an mehreren Computern arbeitsteilig ausgewertet werden sollen. Die Schülerinnen und Schüler beobachten einzelne Spielercharaktere unter der Frage, welchen Beitrag diese zum Sieg leisten. Alternativ kann mit Tutorial-Material gearbeitet werden, welches auf der Homepage von WoW für Anfänger zur Verfügung gestellt wird.⁴ Festzuhalten ist, dass erfolgreiche Gruppenstrategien auf Rollendifferenzierung basieren: Je nach gewählter Klasse müssen sich Spieler dazu auf Heilen, Schutzaufgaben oder Angriff spezialisieren und ent-

sprechend agieren. Das Fazit: Der WoW-Kämpfer ist nur erfolgreich, wenn er im Rahmen der gemeinsamen arbeitsteiligen Gruppentaktik seine spezifische Rolle ausfüllt.

Auswertung und mögliche Vertiefung

Die Abschlussdiskussion der Unterrichtseinheit greift die eingangs gestellte Leitfrage wieder auf. Anhand der drei Vergleichsperspektiven kann festgehalten werden, dass in WoW nicht einfach eine mittelalterliche Heldenvorstellung reproduziert wird, sondern sich unter dem Gewand mittelalterlicher Symbolik moderne Züge der Gegenwart verbergen: An die Stelle des typisierten, religiös motivierten, affektorientierten Helden des Mittelalters tritt der individualisierte Funktionsträger der pluralen Gesellschaft. Mittelalterliche Symbolik verleiht dieser Moder-

nisierung des Heldenkonzepts jedoch eine archaische Aura.

Als weiterführende Fragestellung kann diskutiert werden, warum in Literatur, Film und Computerspiel gerade solche aurasierenden Inszenierungen auf so großes Publikumsinteresse stoßen.

Anmerkungen

- 1 Online unter: <http://eu.battle.net/wow/de/media/videos/>
- 2 Beschreibung der Völker von WoW und ihrer Kriegsmotive online unter: <http://eu.battle.net/wow/de/game/>
- 3 Online unter <http://eu.battle.net/wow/de/media/videos/>
- 4 Beschreibungen von Völkern, Klassen und Rollen, online unter: <http://eu.battle.net/wow/de/game/guide/getting-started>

Literatur

- Hörschen, Dirk: „In jedem steckt ein Held“ oder MMORPGs. In: Kaminski, Winfried/Lorber, Martin (Hg.): *Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. München: Kopaed 2006, S. 133–147.
- Vollmann-Profe, Gisela: *Das Rolandslied*. In: Brunner, Horst (Hg.): *Interpretationen. Mittelhochdeutsche Romane und Heldenepen*. Stuttgart: Reclam 2007, S. 43–58.

Das Rolandslied des Pfaffen Konrad Rolands Heeresansprache

- Ruolant in den satel trat.
er sprach: 'wol ir süezen Karlinge,
ich bit iuch in der wâren gotes minne,
fürchtet nehain ir grôzen magen.
5810 si sint die aller böesesten zagen.
habent si grôzer rîterschaft,
got gibet uns urmære craft.
si werdent hiute unser fuozschâmel.
si geligent vil jâmer.
5815 wir zertreten si in ir bluote.
ôwol ir helde guote,
gedenket, waz iu dar umbe gehaizen
sî.
machen wir die sêle frî.
swem got die gnâde gibet,
5820 daz er durch sînen schephære hie
geliġet –
daz ist der heilige Crist,
der durch unsich gemarteret ist –,
der hât daz criuze an sich genommen.
er ist volliclichen komen
5825 ze künclîchen êren,
der sihet sînen hêrren
in sîner gothaite.
dar müget ir gerne arbaite.'

Kartschoke, Dieter (Hg.): *Das Rolandslied des Pfaffen Konrad.*
Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch. Stuttgart: Reclam 2007
(RUB 2745), 5806–5828.

Roland richtete sich im Sattel auf
und sagte: „Wohlan, fromme Franzosen,
ich bitte euch im Namen der Liebe des wahren Gottes,
fürchtet ihre große Stärke nicht.
Es sind die erbärmlichsten Feiglinge.
Wenn sie auch mehr Ritter haben,
so verleiht uns Gott doch die allergrößte Kraft.
Noch heute werden sie zum Schemel unserer Füße.
Sie werden einen jämmerlichen Tod finden.
Wir werden sie in ihrem Blut zertreten.
Auf, tapfere Helden,
denkt daran, was euch dafür verheißen ist.

Wir wollen die Seele befreien.
Wem Gott die Gnade schenkt,
für seinen Schöpfer hier zu sterben –

das nämlich ist Christus,
der um unsertwillen gemartert wurde –,
der hat das Kreuz auf sich genommen.
Der aber ist endgültig
zu königlichen Ehren gekommen,
wer seinen Herrn
in seiner Gottheit schaut.
Dafür lohnt es, dass ihr leidet.“

Das Rolandslied des Pfaffen Konrad Roland und seine Mitstreiter schlagen das Sarazenenheer zurück

- 4101 Dô vâchten die wâren gotes dienstman,
sôz guoten knechten wol gezam.
[...]
jâ wonten si in deme wîge
4115 sam der lewe, der dâ winnet
unt rechte zornen beginnet,
doch ir angest wâren grôz.
sam der smit tengelet ûf den anbôz,
sô daz îsen ist ingluote,
4120 ... ûf schilte unt ûf huote.
si warten alle des lewen.
dô erhalte sich der degen,
den schilt warf er zerücke,
er hiu im aine lücke
4125 lange unt wîte.
ouch kom im in der rechten zîte
sîn lieber hergeselle Witel,
ain helt küene unt snel,
Clargis und Arthan
4130 unt alle Ruolantes man,
die sîne nôtherten,
mit ir guoten swerten,
mit spiezen unt mit gêren
lôsten si ir hêrren.

Da kämpften die wahren Gottesstreiter,
wie es tapferen Kriegern ziemt.
[...]
Sie bewegten sich im Schlachtgetümmel
wie der Löwe, der brüllt
und in Raserei verfällt,
obwohl ihre Bedrängnis groß war.
Wie der Schmied auf dem Amboß dengelt,
solange das Eisen glüht,
(so schlugen sie) auf Schilde und Helme.
Alle schauten auf den Löwen.
Da ermannte sich der Held,
warf den Schild auf den Rücken
und hieb sich eine
lange und breite Gasse.
Gerade zur rechten Zeit kam
sein lieber Kampfgenosse Witel zu Hilfe,
ein kühner und streitbarer Held.
Clargis und Arthan
und alle Männer Rolands,
seine Kampfgefährten,
hieben mit ihren guten Schwertern,
mit Speeren und Lanzen
ihren Herrn heraus.

Kartschoke, Dieter (Hg.): *Das Rolandslied des Pfaffen Konrad.*
Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch. Stuttgart: Reclam 2007 (RUB 2745), 4101–4134.