



Die Söldner sollen ihrem Auftraggeber und ihrem Hauptmann treulich dienen, den Schaden wenden und ihr Frommen zu fördern, allen vom Hauptmann bestellten Meistern ohne Widerrede gehorsam sein in allem, was sie ihnen befehlen und anordnen.

Die Söldner sollen nicht meutern, sondern Gebrauch von sich machen lassen auf dem Marsch zu oder von den Feinden, auf Zügen oder Wachten, zu Wasser und zu Lande, bei Tag und bei Nacht, je nachdem es notwendig ist.

Sie sollten sich verpflichten, Frauen, alte Leute, Kinder und Geistliche nicht zu schädigen, und auch auf den Märschen nicht Kirchen und Tempel zu plündern.

Sie sind verpflichtet, für die Dauer der Belagerung drei Tage treulich zu dienen, bei einem Sold von 3 Silbern und auch Geduld zu haben, wenn sich die Auszahlung bis zu einem halben Monat verzögert, und daraus kein Recht herleiten, Wach- oder Kriegsdienst zu verweigern.

Wer ohne seinen Sold abgedient zu haben, oder ohne Erlaubnis des Hauptmanns den Haufen verlässt, soll ehrlos sein und am eigenen Leib gestraft werden und zu lebenslanger Kerkerhaft verurteilt werden, fürderhin sei er ein Verräter und ein jeder der dem Fahnenflüchtigen Unterschlupf gewährt, stehe ebenfalls in der Angnade des Reiches.

Es darf niemand eine durch Vertrag eingenommenen Ortschaft plündern.

Wer in der Schlacht die Flucht ergreift, darf straflos niedergestreckt werden, und wer einen solchen Feigling der Obrigkeit übergibt verdient großen Dank.

Ohne Erlaubnis des Hauptmanns dürfen die Söldner mit dem Feind auf keine Weise ohne besondere Erlaubnis, weder schriftlich, noch mündlich verhandeln. Wer Verrat eines anderen Söldners anzeigt, bekommt dafür mindestens ein Silber und großen Dank, über den Verräter aber wird hart gerichtet.

Wenn es zu Schlägereien kommt, sollen die Umstehenden dreimal Frieden gebieten. Wer dem nicht nachkomme, darf straflos niedergestossen werden. Der Lebenslangen Haft verfällt, wer nach gebotenem Frieden einen anderen verwunde. Im Freundesland darf niemand etwas mit Gewalt und ohne Bezahlung wegnehmen oder beschädigen.

Bei Probiantzuführung darf niemand davon etwas erwerben, bevor nicht der Preis festgesetzt sei, sondern muss abwarten, bis der Probiant auf dem vom Probiantmeister bestimmten Platz zum Verkauf gestellt und der Preis bestimmt ist.

Keiner darf sich bei zwei Hauptmännern einschreiben oder doppelt mustern lassen oder einem anderen seine Waffen und seinen Harnisch leihen, damit dieser sich damit mustern lasse. Wer das tut, verfällt der Kerkerhaft.

Verboten wird das Brandschatzen, Brennen oder Lageranzünden ohne Befehl, das Alarmieren ohne Anlass und die Zerstörung von Mühlen oder Mühlwerken.

Es darf nicht weiter gespielt werden, als der Gegner mit barer Münze zahlen kann, Spielschulden über die Höhe des Solds hinaus sind ohnehin ungültig.

Ein jeder soll sich des Zutrinkens und anderer Laster enthalten. Misshandlungen und Unflätigkeiten in Volltrunkenheit sollen am Leib hart gestraft werden und die Trunkenheit kein Entschuldigungs- oder Milderungsgrund sein.

Was einer vom Feind erbeutet, gehört ihm, außer Geschütze, Probiant, Rüstkammern und anderes gemeinnütziges gut.

Wer die verlesenen Artikel nicht hält, wird als eidbrüchig gestraft werden, und an die Artikel sind auch die im Haufen Dienenden gebunden, die bei der Eidleistung nicht anwesend waren.

Alle, die etwa von den Feinden gefangen und von diesen gezwungen werden, zu geloben, dass sie dem Kriegsherrn nicht mehr dienen wollen, sind im Voraus von ihrem Eid entbunden.

