

Mens Sana

Begleitmaterial

Julia Knobloch



Lovecraft. Horror. Rollenspiel.

Impressum

FHTAGN Mens sana Begleitmaterial

- Herausgeber:** Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.
p. Adr. Volker Rattel
Vogelbeerenweg 17
24943 Flensburg
- E-Mail:** fhtagn@deutschelovecraftgesellschaft.de
- Homepage:** www.deutschelovecraftgesellschaft.de
- Autorin:** Julia Knobloch mit Beiträgen von Frank Dudenhausen,
Carsten Pohl und Volker Rattel
- Lektorat:** Max Becker, Volker Rattel
- Korrektur:** Louisa Knobloch, Volker Rattel, Thorsten Panknin
- Illustrationen:** Frank Dudenhausen nach Fotografien von Julia Knobloch
- FHTAGN-Logo:** Fufu Frauenwahl
- Design & Layout:** Frank Seggewiß (Szenario), Frank Dudenhausen (Begleitmaterial)

Anschriften der Redakteure wie Anschrift Herausgeber. **Druck des Begleitmaterials für den privaten Gebrauch zulässig.** Weitergehende Vervielfältigung, auch auszugsweise, nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Alle Rechte vorbehalten.

Copyright © 2020 Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.

FHTAGN ist eine eingetragene Marke der Deutschen Lovecraft Gesellschaft e.V.
fhtagn-rpg.de

Open Game License

FHTAGN steht unter der Open Game License (OGL) und erlaubt damit die freie Verwertung durch Dritte. Zu der Product Identity (PI) im Sinne der OGL gehören das Szenario, sowie die Marke FHTAGN, alle ursprünglichen Produktnamen oder -logos und jeder weitere Inhalt, der nicht explizit als Open Game Content deklariert ist. Die volle Open Game License für dieses Produkt findet sich am Schluss der Publikation. Für weitere Informationen zur Nutzung von FHTAGN für eigene Produkte siehe fhtagn-rpg.de.

Die Deutsche Lovecraft Gesellschaft

Die Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V. (dLG) ist ein gemeinnütziger Verein im deutschsprachigen Raum und versteht sich als kulturelle Gemeinschaft von Personen, die sich auf vielfältige Art und Weise für das Werk des amerikanischen Autors Howard Phillips Lovecraft interessieren. Hierbei geht es um seine Geschichten und deren Figuren einerseits und um deren kulturelle Nutzung in Rollenspielen, Filmen, Brettspielen und anderen Medien andererseits. Unter dem Dach der dLG wird daher das Regelwerk FHTAGN der Allgemeinheit zur Verfügung gestellt und aktiv weiterentwickelt. Dadurch soll die Auseinandersetzung mit den Werken von H. P. Lovecraft und anderen Autorinnen und Autoren gefördert und eine zeitgenössische Interpretation ermöglicht werden. Mehr Informationen über die Deutsche Lovecraft Gesellschaft findest du im Internet unter

www.deuschelovecraftgesellschaft.de



Orden vom Hospital des Heiligen Johannes zu Jerusalem

Der Ordo militiae Hospitalis Sancti Johannis Baptistae Ierosolimitani, dessen Mitglieder auch einfach Johanniter oder Hospitaliter genannt wurden, ging aus einem Pilgerspital hervor, das Kaufleute aus Amalfi bereits vor der Mitte des 11. Jahrhunderts in Jerusalem eingerichtet hatten. Dieses Spital wurde von Benediktinermönchen geführt und diente der Unterbringung und Pflege von Pilgern, hier wurden aber auch Kranke gepflegt und Bedürftige versorgt.

Als Gründer der Bruderschaft gilt **Gerard Tonque** (* um 1040; † 1120 in Jerusalem), der um 1100 in Jerusalem auftaucht und über den praktisch nichts bekannt ist. Möglicherweise leitete er das Hospital bereits während des Ersten Kreuzzugs. Der Mönchsorden widmete sich zunächst nur der Krankenpflege. Nach dem Ende des Ersten Kreuzzugs (1096 - 1099) und der Eroberung Jerusalems erhielt die Spitalsbruderschaft viel Zulauf und wandelte sich unter **Raimund von Puy**, dem ersten Meister des Ordens (1120 - 1160) zu einem geistlichen Ritterorden nach den Regeln des Heiligen Augustinus, der sich nun auch dem militärischen Schutz der Pilger verschrieb. Der Orden wurde zu einem Vorreiter des Heiligen Krieges im Kampf ge-

gen die Moslems, was ihm finanzielle und moralische Unterstützung der Herrscher des Abendlandes einbrachte. Durch Schenkungen erhielt der Orden umfangreiche Ländereien, ja sogar ganze Provinzen. Letzten Endes stellten Pilgerreisen einen bedeutenden Geschäftszweig dar und die Johanniter boten sozusagen Organisation der Überfahrt, Unterbringung und Pflege im Krankheitsfall aus einer Hand ...

Die Ritter erwarben zahlreiche Burgen und Festungen im Heiligen Land, darunter Krak de Chevalier, Akkon, Margatum und Askalon. Der Hauptsitz war in Jerusalem. Als 1187 Jerusalem in die Hände des Sultans Saladin fiel, musste sich der Orden erst nach Akkon (1191) zurückziehen. Der Rückzug aus dem Orient war unaufhaltsam. 1291 fiel Akkon und der Orden zog nach Limassol auf Zypern um. 1309 eroberte der Orden unter seinem Großmeister F. de Villaret Rhodos, wo sich die Johanniter bis 1522 halten konnten.

Schutzheiliger: Johannes der Täufer.

Motto: *Tuitio fidei et obsequium pauperum* (Bezeugung des Glaubens und Hilfe den Bedürftigen).

Johanniter-Kreuzritter als Charaktere im Mittelalter

Da die Johanniter überall in Europa Niederlassungen hatten, über eine Seeflotte verfügten und zahlreiche Missionen ins Heilige Land und an andere Orte durchführten, eignet sich ein Johanniter (oder eine ganze Gruppe von Kreuzrittern) sehr gut als Hintergrund für Charaktere und eine Kampagne im Mittelalter. Die hier vorgestellte Struktur des Ordens wird auch deshalb so ausführlich beleuchtet, um sie anderweitig nutzen zu können. Die Einbettung der Charaktere in eine größere Organisation kann dann gleichzeitig den Rahmen für Aufträge und Missionen liefern. Bei der Gestaltung einer solchen Rahmenorganisation kann sich die Spielleiterin am FHTAGN-Netzwerk orientieren. Beispielsweise könnte der Großmeister des Johanniter-Ordens „göttliche Visionen und Aufträge“ erhalten, von denen nicht gesagt ist, dass sie tatsächlich göttlicher Natur sind. Oder die Kreuzritter sind im Rahmen ihrer Reisen in den Orient auf ein Buch gestoßen, auf dessen Seiten von selbst rätselhafte Aufträge und Botschaften erscheinen. Glaube und Aberglaube, christliche Wunder und dämonisches Wirken liegen im Mittelalter so nahe beieinander, dass eine Unterscheidung manchmal selbst dem wahren Gläubigen nicht möglich ist ...

Quellen und Literatur zum Weiterlesen

- ¶ Elias Kollias: Die Ritter von Rhodos - Der Palast und die Stadt. Ekdotike Hellados S.A., Athen 2013.
- ¶ Ernst Staehle: Geschichte der Johanniter und Malteser. Band 2: Die Johanniter von Rhodos, Weishaupt, 2002.
- ¶ Karin Schneider-Ferber: Ritter im Exil - die Geschichte der Johanniter, Theiss, 2016.
- ¶ August Schilling: Beiträge zur Geschichte des souveränen Johanniter-Ordens. Verlag von Carl Ueberreuter, Wien 1845.
- ¶ Karl Falkenstein: Geschichte der drei wichtigsten Ritterorden des Mittelalters. Dritter Teil - Geschichte des Johanniterordens. P.G. Hilscher'sche Buchhandlung, Dresden, 1933.
- ¶ Zur Geschichte des Johanniterordens:
https://heraldik-wiki.de/wiki/Geschichte_des_Johanniterordens
- ¶ Zu den Hospitälern der Johanniter:
<http://www.brandenburg1260.de/hospital1.html>

Ordensstruktur

Der Orden war streng hierarchisch in drei Klassen gegliedert, die den mittelalterlichen Ständen entsprachen.

- ‡ **Ritter** (milites) mussten adeliger Herkunft sein und hatten alle Machtpositionen wie alle wichtigen Ämter inne.
- ‡ **Geistliche** (capellani) mussten nicht adelig sein, durften aber keine Leibeigenen als Eltern haben und hielten die Gottesdienste ab. Neben einfachen Geistlichen hatte jede Kommende (Niederlassung des Ordens) einen eigenen Kaplan. Alle Kapläne einer Region unterstanden einem Prior, wobei dem Prior der St. Johannes-Kirche auf Rhodos die höchste Würde zukam. Die Geistlichen begleiteten außerdem das Heer oder die Flotte.
- ‡ **Sergeanten** (servientes armorum) mussten nicht adelig, aber frei geboren sein und übernahmen Tätigkeiten in der Verwaltung, Krankenpflege, Bedürftigenfürsorge und im Krieg.

Die **Ordensregierung** bestand aus dem gewählten **Großmeister**, dem Anführer des Ordens, sowie dem Generalkapitel, der Versammlung aller Ordensmitglieder die jedoch nur alle drei bis zehn Jahre zusammentrat und dem **Ordensrat**, der zunächst aus gewählten Mitgliedern aus dem Kreise der Ritter bestand. Ab 1320 bestand der Ordenrat jedoch aus den Anführern der Zungen. Das Siegel des Ordensrates zeigt das Heilige Grab auf

der einen Seite und auf der anderen Seite die Ratsmitglieder, die vor dem Doppelkreuz knien sowie die Aufschrift Bulla magistri et conventus. Der oberste **Richter** des Ordens war der vom Großmeister eingesetzte Bailli von Rhodos. Als **Konvent** bezeichnete man den Ort, an dem sich der Großmeister, das Hospital und die Hauptkirche des Ordens befinden. Diesen Ort durfte kein Bruder ohne Erlaubnis des Großmeisters verlassen.

Die Zungen

Da die Ordensmitglieder aus den verschiedensten Teilen Europas kamen, waren sie nach Herkunft in Landsmannschaften, den sogenannten „Zungen“ organisiert. Zunächst bestanden sieben, ab Mitte des 15. Jahrhunderts acht Zungen in folgender Rangfolge: Provence, Auvergne, Frankreich, Italien, Aragon, England, Deutschland, Kastilien. Jede Zunge unterhielt eine eigene Herberge in Rhodos-Stadt, in der die Ritter der jeweiligen Zunge zwar nicht wohnten, sich aber zu Versammlungen und zum Essen trafen. Auch bedeutende Gäste der Zungen wurden hier einquartiert. Außerdem war jeder Zunge ein Abschnitt der Stadtmauern zur Verteidigung und Befestigung zugewiesen.

Jede Zunge hatte einen eigenen Anführer oder **Pilier** (pillerius), der gleichzeitig ein hohes Amt im Orden bekleidete. Mindestens vier Piliers mussten sich stets gleichzeitig auf Rhodos aufhalten.

Die Anführer der Zungen und ihre Ämter

Folgende Titel und Ämter besaßen die Anführer (Piliers) der acht Zungen des Johanniter-Ordens:

¶ **Großkomtur (Provence):** Der Führer der Zunge der Provence (die größte und wichtigste Zunge) und die Nummer Zwei in der Ordenshierarchie. Verwalter von Vermögen und Ressourcen des Ordens (Schatzmeister), zumeist Vertreter des Großmeisters.

¶ **Großmarschall (Auvergne):** Der Führer der Zunge der Auvergne war für die Ausrüstung von Heer und Flotte zuständig (Kriegsminister). 1480 ist dies Anton Gaultier, gleichzeitig Kastellan von Rhodos.

¶ **Hospitalier (Frankreich):** Der Führer der Zunge war gleichzeitig der Aufseher über alle wohltätigen Einrichtungen des Ordens. Ihm unterstanden das Hospital, die Krankenpflege und Armenfürsorge. Zwei vom Großmeister ernannte Prodomi unterstützten den Hospitalier. Ein Ritter seiner Wahl wurde der Infirmarius, der Leiter des Hospitals, der unmittelbar für die Kranken zuständig war. 1480 besetzt Charles de Noroy den Posten des Hospitaliers.

¶ **Admiral (Italien):** Der Anführer der Zunge von Italien war Befehlshaber der nicht unbedeutenden Seemacht des Ordens. Die Schiffe des Ordens wurden mit griechischer

Besatzung und Galeerensklaven bemannt. Der Admiral wurde vom Generalkapitän, dem eigentlichen Flottenleiter und Befehlshaber des Flaggschiffs unterstützt. Beide gehörten dem Ordensrat an, der Generalkapitän hatte dort jedoch keine Stimme. Der Generalkapitän durfte nie der Zunge von Italien angehören. 1480 ist Merle de Piozzasque Admiral und Führer der Zunge von Italien. Generalkapitän ist der Franzose Emery d'Amboise.

¶ **Großkonservator (Aragon):** Der Anführer der Zunge von Aragon stand der inneren Verwaltung vor und war unter anderem für die Bekleidung der Ordensleute zuständig. 1480 ist dies Guillermo de Castelvi.

¶ **Großballei (Deutschland):** Der Anführer der Zunge von Deutschland war Oberaufseher der Befestigungsanlagen.

¶ **Turko-Polier (England):** Der Anführer der Zunge von England war gleichzeitig Kommandeur der Hilfsvölker beziehungsweise General der Reiterei.

¶ **Großkanzler (Kastilien):** Diese Zunge bestand erst ab 1461, ihr Anführer war der Vorsteher der Kanzlei des Großmeisters und quasi Außenminister des Johanniter-Ordens. Das Amt wird 1480 durch Piero Modarre bekleidet.

Hohe Amtsträger

Der Großmeister: ein adeliger Ritter des Ordens, der in einem komplizierten Verfahren auf Lebenszeit gewählt wurde und gemeinsam mit dem Ordensrat regierte. Das **Generalkapitel** (Versammlung aller Ordensmitglieder) überwachte seine Entscheidungen. Beraten wurde der Großmeister von den **Pilliers**, den Anführern der acht Zungen. Der Orden verfügt über weitere **acht Ordensämter**, die zunächst von beliebigen Rittern, später aber jeweils vom Anführer einer Zunge des Ordens übernommen wurden. Näheres zu den Ämtern und ihren Trägern 1480 siehe Kastentext.

Verwaltung

Die Ländereien und Besitztümer des Ordens waren über ganz Europa verteilt, sodass ein Johanniter nahezu überall auftauchen kann. Eine Ordensniederlassung wurde **Kommende** oder **Komturei** genannt, sie wurde von einem Komtur (oder Kommendator, mindestens seit drei Jahren Ritter) verwaltet.

Der Kommendator wurde durch weitere Ritter und Sergeanten unterstützt. Für die Gottesdienste hatte jede Komturei ihren Kaplan. Wichtige Festungen wurden Kastellanei und ihr Verwalter Kastellan genannt.

Mehrere Kommenden bildeten zusammen eine **Balley** oder Ordensprovinz. Der Balley übergeordnet waren die **Priorate** oder **Großpriorate**. Alle Priorate eines Landes unterstanden einem Großkomtur und waren den jeweiligen Zungen zugeordnet.

Aufnahme und Ausbildung

Novizen des Ordens mussten römisch-katholischen Glaubens und durften nicht verheiratet sein. Wer das Ordensgelübde (Keuschheit, Armut, Gehorsam) abgelegt hatte, hieß nun Fratello oder Fra (Bruder). Während bei den Waffenbrüdern und Geistlichen eine eheliche Abkunft und Ehrenhaftigkeit genügte, wurde als Ritter zur Aufnahme angenommen, wer adeliger Abkunft war und eine Ahnenprobe ablegen konnte. Novizen mussten eine zweijährige Probezeit in der Krankenpflege im Hospital und auf einer Galeere des Ordens absolvieren.

Die Brüder mussten schwören, wenigstens einmal im Leben gegen die Sarazenen zu Felde zu ziehen, die Unschuldigen zu schützen, Unglückliche zu retten und Witwen und Waisen zu verteidigen. Zu ihren geistlichen Pflichten gehörte der regelmäßige Besuch des Gottesdienstes und auch das tägliche Beten von fünfzig Paternostern.

Die Kleidung

Die Ordensbrüder tragen neben der im Mittelalter üblichen Kleidung (Leinenbruche, Beinlinge aus Wolle in schwarz oder weiß, Untergewand aus weißem Leinen) ein Überkleid (Surcot) aus schwarzer Wolle mit dem weißem Balkenkreuz (gleichschenkliges Kreuz mit acht Spitzen – „Malteserkreuz“) auf der linken Brustseite. Ritter trugen einen roten Ordensmantel mit dem Balkenkreuz über dem Herzen.

Sprache

Innerhalb der Zungen wird die jeweilige Muttersprache gesprochen (der wichtigste Grund für diese Einteilung, damit alle die Befehle verstehen). Als Lingua Franca dienen Italienisch und Latein für offizielle Niederschriften und zur Verständigung zwischen den verschiedenen Zungen. Dies beherrschen zumeist die adeligen Ritter.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions:

- a. "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;
- b. "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;
- c. "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;
- d. "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.
- e. "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;
- f. "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor
- g. "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.
- h. "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License:

This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance:

By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration:

In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright:

You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity:

You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification:

If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License:

Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License:

You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits:

You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply:

If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination:

This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation:

If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Legend, © 2011, Mongoose Publishing.

Unearthed Arcana, © 2004, Wizards of the Coast, Inc.

Delta Green: Agent's Handbook, © 2016, Dennis Detwiller, Christopher Gunning, Shane Ivey, and Greg Stolze.

Delta Green: Need to Know, © 2016, Shane Ivey and Bret Kramer.

FHTAGN, © 2017, Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.; Frank Dudenhausen, Julian Kluge, Julia Knobloch, Volker Rattel.

Mens sana, © 2020, Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.; Julia Knobloch, Volker Rattel.

In accordance with the Open Game License Section 8 "Identification" the following designate Open Game Content and Product Identity:

PRODUCT IDENTITY

The following items are hereby declared Product Identity under the terms of the Open Game License Version 1.0a, Section 1(e): The intellectual property known as FHTAGN; all artwork, logos, symbols, designs, depictions, illustrations, maps and cartography, likenesses, and other graphics, unless specifically identified as Open Game Content. Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.