

1192 - Ritterkampagne

Bellatores Dei



Abenteuer 6

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	Eine Nacht im Kloster	6
2	Das Ende der Gemeinschaft	6
3	Abelard, der Prior	7
4	Hinweise und Spuren	8
4.1	Wernher	8
4.2	Puntius	9
4.3	Erlolf	9
4.4	Rabanus und Erlolf	9
4.5	Weitere Hinweise	9
5	Ein nächtlicher Ausflug	10
6	Bericht bei Abelard	11
7	Schwester Clementia	11
8	Abelards Misteln	12
9	Das Ende des Abenteuers	12

Anhang

Ein Wort zu den Feinden
Klosteralltag

Vorbemerkungen

Bellatores Dei ist das sechste Abenteuer der **Ritterkampagne**. Es handelt es sich um ein kurzes Einführungsabenteuer, bei dem die Helden mit dem Orden der Bellatores Dei in Berührung kommen. Die Handlung um diesen Orden wird im Folgeabenteuer „Mord im Kloster“ erneut aufgegriffen und höchstwahrscheinlich werden sich die Ordensritter der Bellatores den Helden auch in der Folgezeit als Gegner an die Fersen heften.

Die Spielgruppe muss für diese Episode zwei Setzungen vornehmen:

1. Die Geschichte des heiligen Grals. Es tauchen Hinweise auf den Verbleib dieses Kelches auf. Auch wenn der Gral selbst noch nicht in Erscheinung tritt, wird der Meister für die Zukunft entscheiden müssen, ob es ihn wirklich gibt und ob der Gral tatsächlich über besondere Kräfte verfügt. (*siehe auch Abenteuer 10: Licht und Schatten*)
2. Zwischen Mainz und Bingen soll eine von einem Druiden geführte keltische Gemeinde leben. Deren Existenz wurde bislang von der Kirche eher zähneknirschend geduldet.

Zur Handlung:

Im Jakobskloster bei Mainz wird sich Ritter Gisbert von den Helden verabschieden und sie aus seinen Diensten entlassen. Prior Abelard wird die Helden um Hilfe bitten, denn seltsame Ereignisse gehen im Kloster vor und er weiß nicht, wem er noch trauen kann. Selbst an den Abt wagt er sich nicht zu wenden. Die Aufgabe der Helden soll es sein, herauszufinden, was genau im Kloster vor sich geht und wer dahintersteckt.

Hintergrund: Der Geheimorden Bellatores Dei wurde vor etwa 300 Jahren gegründet. Die Ordenskrieger streben danach, die christliche Kirche durch gewaltsame Durchsetzung alter Traditionen neu aufleben zu lassen. Dialog lehnen sie ab, Widerstand soll mit dem Schwert gebrochen werden. Nun sind die Bellatores in den Besitz von Textfragmenten gelangt, mit deren Hilfe sie den heiligen Gral aufspüren wollen. Ein erstes Dokument, das allerdings fehlerhaft übersetzt wird, führt sie in die Mainzer Gegend, wo sie den Gral in der Obhut der keltischen Gemeinde vermuten. Das Ordensmitglied Severin koordiniert vor Ort die Aktionen der Bellatores: Er schickt Erlolf, als Novize getarnt, ins Jakobskloster, um dort weitere Textfragmente übersetzen zu lassen. Außerdem gelingt es ihm, Cipio als „Spion“ in Galens Gemeinde einzuschleusen. Erlolf agiert im Kloster jedoch zu überheblich und aggressiv und es kommt zu den ersten Morden. Dies wirbelt einigen Staub auf und ruft sogar den päpstlichen Legaten, Erzbischof Konrad I. von Wittelsbach auf den Plan, so dass der Großmeister Rainald von Kattelbach sich genötigt sieht, selbst vor Ort die Angelegenheiten zu bereinigen. Severin muss sich an einem geheimen Treffpunkt vor dem Ordensgericht verantworten, weitere Morde sollen Mitwisser aus dem Weg räumen und für die Morde soll der Druide Galen verantwortlich gemacht werden.

Ort der Handlung: Das Jakobskloster südlich von Mainz, das Ruprechtskloster bei Bingen und das jeweilige Umland.

Zeitraum: Etwa 9. bis 12. Mei 1192

Zu den bildlichen Darstellungen

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

Das Abenteuer beginnt

EP
1

Das vorherige Abenteuer Rheinaufwärts endete mit der Ankunft der Helden am Kloster.

Im Zwielicht der anbrechenden Nacht erreicht Ihr die Tore des Benediktinerklosters auf dem Jakobsberg südlich von Mainz. Ihr klopft an die Tür. Und wartet. Und wartet. Endlich vernehmt Ihr Schritte jenseits des Tores, ein Riegel wird zurückgezogen und eine kleine Klappe in Augenhöhe öffnet sich in der Holztür. Ein Benediktinerbruder in schwarzer Ordenstracht blickt Euch mit zusammengekniffenen Augen an. „Gott segne Euch, Reisende. Was ist Euer Begehrt zu so später Stunde?“

Ritter Gisbert tritt an die Öffnung heran: „Seid begrüßt, Bruder. Ein Auftrag führt uns zu Euch und es ist unser Begehrt, Euren Abt zu sprechen. Gewährt uns bitte Unterkunft, bis der Abt Zeit für uns findet.“

„Abt Blasius ist im Dormitorium und wacht über die Komplet der Brüder.“ Der Mönch hält inne und spitzt die Lippen, während er die Reisegesellschaft mustert. „Ihr seid zahlreich.“ - „Das sind wir, Bruder. Und unser Anliegen ist ehrenwert“, erwidert Ritter Gisbert. - „Nun gut, im Gästehaus ist noch ein wenig Platz.“

Der Mönch, ein Laienbruder, schließt fast lautlos die Holzklappe, der Riegel wird wieder vorgeschoben. Das dumpfe Geräusch danach lässt darauf schließen, dass der Ordensbruder einen schweren Balken hinter dem Tor entfernt und kurz darauf öffnet sich das Tor nach innen. Der Mönch behält Euch im Auge, während Ihr das Kloster betretet, beugt sich dann aus der Toröffnung, um noch einen Blick in alle Richtungen zu werfen, bevor er das Tor wieder schließt und den hölzernen Balken vorlegt. Mit einem Nicken, das fast eine Verbeugung sein könnte, lädt er Euch ein, ihm zu folgen. Er führt Euch über einen mit Kies belegten Platz auf ein hohes Gebäude zu. Dabei sagt er: „Ihr könnt Eure Pferde hier stehen lassen. Ich werde mich gleich um sie kümmern.“

Laienbruder Wernher arbeitet im Kloster hauptsächlich als Pförtner. Er kümmert sich auch um die Versorgung der Pferde und die Unterbringung der Gäste. Wernher bringt die Helden in die Pilgerherberge, die im Erdgeschoss des Gästehauses untergebracht ist. Dieses betreten die Helden durch eine zentral gelegene Holztür. Dahinter händigt Wernher jedem eine Strohmatte aus und öffnet eine Tür zur Rechten. Dort ist ein Gemeinschaftsschlaflsaal, in dem mehrere Pilger beisammensitzen, Brot



Pförtner Wernher, Camerarius Puntius

essend und Bier trinkend. Wernher verschwindet kurz durch eine dem Eingang gegenüberliegende Tür in die Pilgerbäckerei, sagt dann den Helden, sie sollen sich einen Platz suchen und kehrt wieder nach draußen zu seinem Pförtnerhaus zurück. Ein weiterer Mönch, Camerarius Puntius wird kurz darauf aus der Pilgerbäckerei kommen und der Reisegesellschaft weiches Brot und Bier bringen.

Zum Aufbau des Klosters: Die mittelalterlichen Klöster sind in der Regel einheitlich aufgebaut. Das Zentrum bildet der Kreuzgarten, der vom überdachten Kreuzgang umgeben ist. Der Kreuzgang dient den Mönchen als eine Art Wandelgang, in dem sie meditieren, lesen oder auch miteinander reden. Nördlich schließt sich die nach Osten ausgerichtete Klosterkirche an. Im Osten befinden sich an die Kirche anschließend der Kapitelsaal im Erdgeschoß und das Dormitorium (der Schlaflsaal) im Obergeschoß. Vom Dormitorium gibt es meist einen direkten Zugang zur Kirche. Im südlichen Ostflügel sind häufig die Bibliothek (Erdgeschoß) und das Skriptorium (die Schreibstube – Obergeschoß) untergebracht. Im Südflügel befinden sich die Küche im Osten und der Speisesaal im Westen. Im Westflügel werden die Gäste untergebracht, bisweilen gibt es dort auch eine Versorgungsstation für Kranke und Verletzte. Das Gästehaus ist vom übrigen Klosterbereich getrennt, damit der Klosteralltag nicht gestört wird.

Dieser in sich geschlossene Bau wird in den Außenanlagen oft von einem Gemüsegarten, Ställen für Schafe, einem Karpfenteich, einem Taubenschlag, einer Scheune, einem Friedhof und einer Schmiede mit Stallungen für Pferde umgeben. Die Gesamtanlage ist ebenfalls bewehrt, das heißt mit einer Mauer umgeben. Das Klostertor beim Pförtnerhäuschen liegt üblicherweise im Westen, so dass die Gäste auch direkt ins Gästehaus gelangen.

Der innere Klosterbereich ist den Mönchen vorbehalten, während im äußeren Klosterbereich üblicherweise Laienbrüder arbeiten.

1 Eine Nacht im Kloster

EP
1

Die Nacht ist schnell erzählt, wenngleich sie nicht störungsfrei verläuft. Erstens ist das Glockengeläut, das die Mönche gegen 2:00 Uhr nachts zur Matutin, dem Frühgebet, zur ersten Sonnenstunde gegen 6:00 Uhr zu den Laudes, den Lobgesängen, und etwa eine Stunde später zur Prim, dem Hochamt, ruft. Zweitens sind da die Pilger, deren Nähe die Helden meiden sollten, da Körperpflege dem Pilger nicht gut ansteht. Die Haare und Nägel sind ungeschnitten, die Körper in der Regel ungewaschen und Läuse sind für Pilger die Perlen des Lieben Gottes. Ob der Meister dies erwähnt, ist für die Haupthandlung unerheblich, kann aber vielleicht auch einen EP bringen.

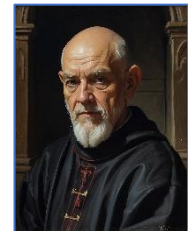
2 Das Ende der Gemeinschaft

EP
1

Genau zwischen Aufgang und Mittagsstand der Sonne läutet die Glocke zur Terz, dem vierten Gottesdienst, nach dem die Mönche ihr Frühstück einnehmen. Etwa zwei Stunden später wird Abt Blasius erscheinen, um mit Ritter Gisbert zu sprechen. Dabei werden die beiden gemächlich um den Teich im „öffentlichen Klosterbereich“ wandeln. Auch wenn das Gespräch leise geführt wird, kann es den Helden möglich sein, den Inhalt zu erfassen (Gehörprobe 16+). Ritter Gisbert wird von Freifrau Agnise aus Mainz berichten, die mittlerweile in Aachen wohnt und deren Mann Volkwin während des Kreuzzugs in Gefangenschaft geriet. In ihrem Auftrag überbringt Ritter Gisbert dem Kloster acht Bücher. Er macht ein Zeichen zu Hartung, der zusammen mit Grimfried und Falk die Bücher heranbringt. Abt Blasius nimmt die Bücher entgegen und blättert ein wenig darinnen.



Reisegruppe: Ritter Gisbert, Hartung, Grimfried, Falk



Abt Blasius

[Es handelt sich um folgende Bücher:

- Hartmann von Aue: Klagebüchlein, Erec, Der arme Heinrich
- Heinrich von Veldeke: Die Legende von Servatius, Eneide, Niuwe Mare
- Der von Kürenberg: Das Zinnenlied
- Codex aureus Epternacensis (Evangeliar von Echternach)]

Abt Blasius wird das letzte Buch zuschlagen, Ritter Gisbert anschauen und kurz schnauben: „Phh! Ihr bringt mir Bücher! Überdies noch in deutscher Sprache!“ – Gisbert kneift kurz die Augen zusammen, er wirkt irritiert, fasst sich dann aber wieder. „Nun, ich überbringe den Wunsch der Stifterin, dass Ihr für das Seelenheil ihres Mannes und seine gesunde Rückkehr betet. Welche Botschaft darf ich Ihr übermitteln?“ – Nun stutzt Abt Blasius. Er klopfte sich mehrere Male nachdenklich mit dem rechten Zeigefinger an die Lippen, dann zeigt er auf Ritter Gisbert und nickt: „Wir werden für das Seelenheil des tapferen Kreuzfahrers beten. Übergebt die Bücher Bibliothekar Anselmo. Vielleicht findet er Verwendung.“ Ritter Gisbert verneigt sich: „Sagt, Bruder Abt. Darf ich Euch einen Vorschlag unterbreiten?“ – Abt Blasius blickt ihn schweigend an. Gisbert fährt fort: „Der Inhalt dieser Bücher mag nicht jedermanns Gefallen finden. Doch sind es Bücher. Kostbar und mancherorts gefragt. Wenn ich Abschriften davon hätte, bin ich mir sicher, ich könnte einen guten Preis dafür bekommen und Eurem Kloster eine zusätzliche Spende zukommen lassen.“ Ein kurzes Lächeln huscht über die Lippen des Abtes, dann sagt er: „Interessant. Besprecht auch das am besten mit Bruder Anselmo. Gott segne Euch!“ Er zeichnet ein Kreuz vor Gisbert in die Luft, neigt kurz den Kopf und begibt sich zurück ins Kloster.

Ritter Gisbert wendet sich Euch zu. Alle sind im Hof des Klosters versammelt, Hartung, Grimfried, Falk. „Nun, wie versprochen entlasse ich Euch nun aus meiner Gefolgschaft. Ihr habt Euren Eid erfüllt, Mut und Tapferkeit bewiesen. Und was mich betrifft, so möchte ich Euch als meine Freunde bezeichnen. Die Pferde, die Euch Finkenbach gegeben hat, sollen fortan die Euren sein. Lebet nun wohl. Auf dass wir uns dereinst wiedersehen mögen.“ Er schaut jedem von Euch noch einmal in die Augen und verabschiedet sich mit einem festen Händedruck. Hartung und Grimfried folgen ihm nach, beide schweigend, aber ihr spürt, dass Ihr auch in Ihnen Freunde gefunden habt. Falk drückt jeden von Euch an sich: „Ihr werdet mir fehlen!“ Dann wendet sich Ritter Gisbert an Hartung: „Sorgt dafür, dass wir reisefertig sind, wenn ich mit dem Bibliothekar gesprochen habe.“ Er nickt ihm zu und betritt das Kloster.

Ritter Gisbert wird nach dem Gespräch mit Bibliothekar Anselmo zunächst nach Mainz reisen. In Regensburg wird es später ein erneutes Zusammentreffen mit den Helden geben. Ansonsten sind sie nun auf sich allein gestellt.

3 Abelard, der Prior

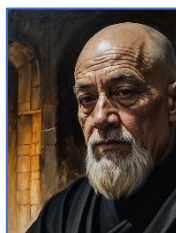
EP
1

Hoffentlich fällt den Helden ein, dass auch sie noch einen Auftrag im Kloster zu erfüllen haben. Wenn sie nach Prior Abelard fragen, wird auch er sich mit Ihnen im Vorhof des Klosters treffen. Er wird das Schreiben seines Bruders Rupprecht von Dassel aufmerksam lesen und blickt dann jeden Helden an, um sie kurz zu mustern. [Eine Menschenkenntnis-Probe 7+ offenbart, dass er nicht nur überlegt, ob er den Helden trauen kann, sondern dass er dies wohl inständig hofft.]

„Nun gut. Mein Bruder schickt Euch. Und er vertraut Euch. Dann will ich es auch tun.“ Er senkt die Stimme. „Ich bitte Euch hiermit um Eure Hilfe. Etwas Seltsames geht hier vor und ich weiß nicht mehr, wem ich trauen kann.“ Er verstummt, als Ihr am Pförtnerhaus vorbeigeht, in dem Wernher summend einen Holzeimer mit Körnern füllt. Dann fährt Abelard fort. Einige meiner Brüder haben sich verändert. Rabanus und Hatto, zwei unserer besten Skriptoren, sind verschlossen, in sich gekehrt. Dabei war vor allem Hatto stets ausgelassen – nun, soweit es Alltag und Gelübde zulassen. Ihr solltet seine Illustrationen sehen, mit denen er uns oft zum Lachen gebracht hat. Nichts mehr.“ Abermals hält Abelard inne, als Wernher das Pförtnerhaus verlässt, zum nahegelegenen Taubenschlag geht und dort Körner aus dem Holzeimer verteilt. Abelard räuspert sich: „Und dann ist da noch Branthoh, der Bursarius, also zuständig für die Finanzen der Abtei.“ Er holt tief Luft. „Ich wage es kaum auszusprechen, aber Branthoh hat vor zwei Wochen einer Frau beigewohnt. Sie war hier, im Kloster, in seiner Zelle. Ich habe es deutlich gehört. Und andere auch. Aber es spricht niemand darüber. Selbst der Abt hüllt sich in Schweigen und tut so, als wäre nichts vorgefallen. Und schließlich Erlolf. Er ist Novize, doch gewiss kein Jüngling mehr und erst seit vier Monaten bei uns. Unerklärlicherweise werden ihm wenige Pflichten auferlegt. Stattdessen verbringt er seinem Naturell gemäß viel Zeit bei den Pferden und hilft gelegentlich Wernher an der Pforte aus, sogar nachts. Puntius scheint die Freude am Kochen und Backen verloren zu haben und Rohing hat schon mehrfach die Nacht durchgeweint. Er will mir aber nicht sagen, was ihn beschwert, als habe er Angst.“ Da ist etwas Dunkles am Werke und Ihr müsst mir helfen, herauszufinden, was hier vor sich geht und wer dahintersteckt.“ Summend nähert sich Wernher vom Taubenschlag, grüßt Prior Abelard mit einem tiefen Kopfnicken und schlendert dann zu den Stallungen. Abelard schaut Euch an: „Wollt Ihr mir helfen?“



Prior Abelard



Anselmo
Bibliothekar



Rabanus
Skriptor



Hatto
Skriptor



Branthoh
Bursarius



Rohing
Infirmarius



Erlolf
Novize

Hintergrund: Prior Abelards Beobachtungen sind scharfsinnig und zutreffend. Hinter den Vorgängen im Kloster steckt eine geheime Bruderschaft, die sich **Bellatores Dei** (Krieger Gottes) nennt. Diese Bruderschaft ist mächtig, da einige ihrer Mitglieder bedeutende Positionen innerhalb der Kirche einnehmen. Außerdem sind viele Brüder genau das, was ihr Name verspricht: Krieger. Ausgebildete Krieger auf höchstem Niveau. Vor einiger Zeit sind die Bellatores Dei in den Besitz alter, hebräischer Textfragmente gelangt, in denen der Verbleib des Heiligen Grals dargelegt wird. Diese Textfragmente sollen nun entziffert und übersetzt werden. Dazu haben sie einen der ihren als Novizen **Erlolf** ins Jakobskloster entsandt. Er ist der Mittler. Durch seine Pförtner Tätigkeit verlässt er immer wieder nachts das Kloster, um sich mit Ordensbrüdern zu treffen. So empfängt er Befehle und Textfragmente und überbringt umgekehrt die bereits übersetzten Fragmente. Er ist auch derjenige, der die anderen Mönche unter Druck setzt. Mit **Abt Blasius** hat es begonnen: Erlolf öffnete nachts das Tor für zwei Ordensmitglieder, die den Abt in seinem Schlafgemach aufsuchten und ihn mit überzeugender Androhung brutaler Gewalt dazu brachten, ihre Anweisungen – übermittelt durch Erlolf auszuführen. Zur Bekräftigung wurde Bruder Godefrid zum Abt gebracht und vor dessen Augen erschlagen. Der für die Kranken und Verletzten zuständige Infirmarius **Rohing** wurde hinzugerufen und der Abt befahl ihm, den Toten noch in derselben Nacht mithilfe von Erlolf und den beiden Bellatores im Klosterfriedhof zu begraben. Seitdem wird Rohing immer wieder von Weinkrämpfen heimgesucht, will sich aber niemandem anvertrauen, da er nicht weiß, wer von den Brüdern ebenfalls den Bellatores Dei angehört. Godefrids Abwesenheit erklärte der Abt der Klostergemeinschaft, dass er ihn nach Salzburg entsandt habe. Die Skriptoren **Rabanus** und **Hatto** übersetzen die Textfragmente im Auftrag des Abtes. Sie erkennen die Bedeutung dessen, was sie da übersetzen und während ihnen die Ungeheuerlichkeit der Geschichte über den Gral vor Aufregung den Atem nimmt, nimmt ihnen die Angst vor dem Geheimorden und dessen Machtfülle jede Lebensfreude. Bleibt noch Bursarius **Branthoh**: Er hegt berechtigten Verdacht, dass Rabanus und Hatto ihre Skriptorentätigkeiten vernachlässigen und wendet sich deshalb an Abt Blasius, der dies wiederum über Erlolf den Bellatores übermittelt. Erlolf kennt Branthohs Begierden und führt ihm nachts eine Pilgerin zu. Seitdem leidet Branthoh Seelenqualen wegen seiner Sünde und spricht häufiger dem Wein zu, um seinen Kummer zu ertränken. Bibliothekar Anselmo ist ein Gelehrter durch und durch. Er hat nur Augen für seine Bücher und registriert die Veränderungen im Kloster gar nicht. Gleichwohl hat ihn Abt Blasius angewiesen, die Skriptoren Rabanus und Hatto von ihren Pflichten zu entbinden, da er sie mit einer wichtigen Abschrift beauftragt habe. Laienbruder und Pförtner **Wernher** ahnt, dass irgendetwas vor sich geht, hält sich aber raus, um nicht in Schwierigkeiten zu geraten. Er weiß, dass Erlolf, während er ihn nachts als Pförtner vertritt, manchmal das Kloster verlässt. Er weiß aber auch, dass der Abt seine Hand schützend über Erlolf hält, weshalb Wernher wegsieht. **Puntius** ist ein sensibler Mensch, der mit viel Herz und Kunstfertigkeit die Verköstigung leitet. Es macht ihm zu schaffen, dass niemand mehr sein Essen lobt. Alle nehmen es als selbstverständlich hin und wenn er gelegentlich etwas besonders Schmackhaftes zubereitet, bleibt dies unbemerkt oder zumindest unkommentiert. Puntius ist deshalb sehr betrübt und voller Selbstzweifel. Schließlich ist da noch **Hermes**, angeblich ein streunender Hund, dem sich Erlolf angenommen hat. Tatsächlich gehört er zu den Bellatores und überbringt Nachrichten.

4 Hinweise und Spuren



Da die Helden keinen Zugang zum inneren Klosterbereich haben, können sie zunächst lediglich bei Wernher, Erlolf und Puntius ansetzen.

4.1 Wernher

Wernher ist nur dann eine gute Spur, wenn die Helden ihn für sich einnehmen können. Er ist jedoch sehr misstrauisch. Helfen kann hier, wenn sich die Helden tierlieb zeigen oder mit Wernher Köstlichkeiten wie Wein oder gutes Essen teilen. Dabei sollten sie geschickt vorgehen, denn plumpe Bestechungsversuche werden ihn eher misstrauischer machen. Vertraut er den Helden, kann er ihnen erzählen, dass er es noch nicht erlebt hat, dass Abt Blasius einem Novizen solche Freiheiten einräumt. Er ist erstaunt, wie gut Erlolf mit Pferden umgehen kann und wird vielleicht auch verraten, dass Erlolf manchmal nachts entschwindet.

4.2 Puntius

Puntius dürfte am leichtesten zu gewinnen sein. Wenn sich die Helden glaubhaft über sein Essen freuen, wird er strahlend aufblühen und die Helden regelmäßig mit zusätzlichen Leckereien versorgen. Er setzt sich dann auch gerne zu ihnen und erzählt von seinen Rezepten. Es ist einfach, ihn im Gespräch zu lenken und so plaudert er auch arglos über das Klosterleben. Er hat beobachtet, dass Rabano, Hatto und Branthoh ständig Blicke mit Erlolf tauschen, was er seltsam findet. Das scheint fast so, als würden sie den Novizen um Erlaubnis bitten, was Puntius lachend als absurd abtut. Er ahnt nicht, wie richtig seine Beobachtung ist. Außerdem scheinen einige Brüder im Alter immer schreckhafter zu werden. Infirmarius Rohing zucke ganz oft zusammen, wenn Puntius ihm Essen in den Krankentrakt bringe. Auch beim Abt sei das so. Er kann auch bestätigen, dass vor einigen Wochen ein Mönch nachts ganz seltsam geschrien habe. Als hätte er Schmerzen, die immer stärker werden. Plötzlich sei es aber völlig still geworden und am nächsten Morgen habe auch niemand über Schmerzen geklagt.

4.3 Erlolf

Hier müssen die Helden vorsichtig sein, denn wenn sie allzu deutlich ihre Absichten verraten, wird Erlolf sie als Gefahr betrachten. Sollten sie Erlolf gar mit Gewalt begegnen, wird er die Mönchsmaskerade fallen lassen, indem er sich als virtuoser Kämpfer entpuppt. (Seine Kampfwerte: Basis-Kampfkunst: 21, Schwert: 20) Wahrscheinlich ist es für ihn keine Schwierigkeit, mit mehreren Helden fertig zu werden. Besser ist es – und hier sollte der Meister hinsteuern – wenn die Helden Erlolf verdächtigen und sich nachts auf die Lauer legen, in der Hoffnung, dass er das Kloster verlässt.

4.4 Rabanus und Erlolf

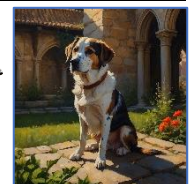
Der Zeitpunkt für dieses Ereignis kann freigewählt werden. Sollten die Helden im Kloster sehr umtriebig sein, sich vielleicht sogar als freiwillige Arbeiter anbieten, kann der Meister durchaus ein paar Tage verstreichen lassen. Sollten sie jedoch feststecken und die Handlung komplett auf der Stelle treten, kann das Ereignis auch direkt am 10. Mei stattfinden:

Ihr genießt den Sonnenschein im Vorhof des Klosters und lasst Euch frischgebackenes Brot, Käse und Wein munden. Puntius hat gut für Euch gesorgt und schaut lächelnd zu, wie Ihr Euch über die Köstlichkeiten hermacht. „Ah, Bruder Rabanus“, stellt er fest, „so eilig hat er es sonst nur, wenn er zum Abort muss.“ Und tatsächlich, ein Klosterbruder eilt in den Vorhof, schaut sich suchend um und erstarrt kurz, als sein Blick in Eure Richtung fällt. Dann erspäht er Bruder Wernher, hebt fast erleichtert den Arm und eilt auf diesen zu. Die beiden wechseln ein paar Worte, Bruder Wernher zeigt zu den Stallungen und Bruder Rabanus eilt schnurgerade dorthin. „Was will Rabanus denn bei den Pferden?“, murmelt Wernher, „sonst hält er doch zu jedem Tier so viel Abstand wie möglich.“ Rabanus bleibt an der Tür der Stallungen stehen und spricht mit jemandem, dann geht er zögerlich hinein. Wenig später kommt er wieder ins Freie, nickt Puntius zu und begibt sich auf den Weg zurück in den inneren Klosterbereich.

Eine Achtsamkeitsprobe (11+) lässt erkennen, dass Rabanus etwas in Händen hält, wenn er aus dem Kloster kommt und dies nicht mehr bei sich trägt, wenn er die Stallungen verlässt.

Rabanus hat die Übersetzung eines Textfragments abgeschlossen und dies direkt an Erlolf weitergegeben. Erlolf verlässt kurze Zeit später ebenfalls die Stallungen und will seine Zelle aufsuchen. Dort nimmt er ein Bellatores-Dei-Amulett, das er dem „Streuner“ Hermes umbindet und ihn durch das Tor entlässt. So wird sein Kontaktmann erfahren, dass Erlolf für die folgende Nacht ein Treffen plant.

Das Amulett der Bellatores Dei stellt eine Mischung aus Kreuz und Schwert dar. In der Mitte und in jedem Kreuzbalkenende ist ein Stein eingesetzt. Das Amulett ist kunstfertig aus Weißgold geschmiedet und fein verziert.



Hermes

4.5 Weitere Hinweise

Inwieweit die Helden weitere Hinweise erhalten können, ist wie immer von ihrer Vorgehensweise abhängig, ob es ihnen beispielsweise gelingt, mit weiteren Mönchen zu sprechen, in den inneren Bereich zu gelangen usw. Sollten sie sich extrem ungeschickt verhalten, kann vielleicht Prior Abelard noch einmal das Gespräch suchen und ihnen neue Erkenntnisse mitteilen.

5 Ein nächtlicher Ausflug



Erlolf wird Wernher informieren, dass er in der kommenden Nacht für ihn den Pfortnerdienst übernehmen wird. Etwa eine Stunde nach Einbruch der Nacht (nach heutiger Zeitrechnung zwischen 21:00 und 22:00 Uhr) wird Erlolf das Pfortnerhaus leise verlassen. Er ist in einen schwarzen Kapuzenumhang gehüllt und in der Dunkelheit kaum zu erkennen. Möglicherweise werden auch Helden, die das Tor im Blick behalten, Erlolf – beziehungsweise seine dunklen Umrisse – erst dann wahrnehmen, wenn das Tor geöffnet wird. Auch wenn Erlolf den Holzbalken sehr leise von der Tür wegnimmt, ist das kratzende Geräusch zu hören. Das Tor quietscht kaum hörbar, doch das fahle Licht des zunehmenden Mondes (in etwa einer Woche, am 17. Mei wird Vollmond sein) scheint durch das geöffnete Tor und durchbricht das zuvor geradezu geometrisch anmutende Dunkel entlang der Klostermauer.

Der Meister kann wachenden Helden daher mehrere Proben gewähren, um Erlolf zu entdecken (z.B. Gehör, Wachgabe, Aufspüren).

Die Verfolgung ist möglich, die Helden müssen sich dabei jedoch beeilen und gleichzeitig leise und verdeckt vorgehen (Geländelauf, kombiniert mit Schleichen und Verbergen). Die Verfolgung sollte anspruchsvoll sein. Es kann durchaus geschehen, dass die Helden Erlolf aus den Augen verlieren. Da die Entfernung zum Treffpunkt aber nicht weit ist, können die Helden auch wieder auf ihn stoßen, wenn Erlolf bereits im Gespräch mit seinem Ordensbruder ist.

Erlolf wird etwa 200 Meter bis zum Rheinufer laufen und sich dort im Schutze zweier dicht beieinanderstehender Buchen mit einem Ordensbruder treffen. Verborgene Helden können das Folgende beobachten und belauschen:

Ihr seht zwei dunkle Gestalten in der tiefen Schwärze stehen, die von zwei mächtigen, dicht beieinanderstehenden Buchen geworfen wird. „Wir haben ein weiteres Textfragment“, hört Ihr Erlolfs Stimme, die der Wind vom Rhein recht klar zu Euch herüberträgt, „Rabanus ist heute mit der Übersetzung fertig geworden.“ „Sehr gut“, antwortet eine tiefere Stimme, „dann sollten wir bald erfahren, wo der genaue Ort ist. Auch ich komme mit guten Neuigkeiten. Hier ist das letzte noch fehlende Fragment. Setzt die Schreiber darauf an. Unsere Brüder sind bereits auf dem Weg. Pugnamus honorare Deum!“ [Wir kämpfen, um Gott zu ehren!] – „Deo gloria!“ [Ehre sei Gott!], erwidert Erlolf. „Ah, und hier ist noch Euer Amulett...“ – „Verdammt. Wo ist es?“ Die beiden Schatten bücken sich zum Boden hinab, doch schon wenig später vernehmt Ihr Erlolfs Stimme: „Seis drum. Gebt mir Euer Amulett und findet dieses hier bei Tageslicht für mich.“ Dann wendet sich Erlolf um und macht sich auf den Weg zurück ins Kloster, der andere Schatten entfernt sich nach Süden.

Sollte es hier zu einem Gefecht kommen, wird sich auch der andere Ordensbruder als kampfstark erweisen. Er hat ähnlich gute Werte wie Erlolf und ist auch tatsächlich mit Schwert und Dolch bewaffnet. Die Helden sollten chancenlos sein. Werden sie überwältigt, wacht einer von ihnen im kalten Rheinwasser auf, seine Gefährten liegen nahebei ebenfalls im Wasser. Mehrere Menschen, offensichtlich Pilger, ziehen die Helden aus dem Fluss. Zwei Fackeln werfen ein flackerndes Licht.

Die Bellatores Dei wollen die überwältigten Helden töten und in den Rhein werfen. Eine Gruppe Pilger, noch neu im Geschäft und daher nicht so zielsicher, was das Abschätzen von Entfernungen anbelangt, will ein Nachtlager in der Wildnis vermeiden und ist daher noch zu dieser Stunde unterwegs, um Mainz zu erreichen. Als sie im Fackelschein nahen, werden die Bellatores Dei gestört und können ihren Mordstreich nicht vollenden.

Bei Tageslicht können die Helden, wenn sie rechtzeitig aufbrechen, das Amulett finden. In jedem Fall sollten sie genügend Informationen gesammelt haben, um Prior Abelard zu berichten. Im Verlauf des nächsten Tages wird auch Hermes wieder ins Kloster zurückkehren.

6 Bericht bei Abelard

EP
1

Was auch immer die Helden angestellt haben, irgendwann wird es Zeit, Abelard zu informieren, sofern er es nicht ohnehin aus anderen Quellen erfährt.

Im Großen und Ganzen beschränkt sich ihr Wissen vermutlich darauf, dass Erlolf maßgeblich hinter der Sache steckt und dass die beiden Schreiber Rabanus und Hatto in seinem Auftrag Textfragmente übersetzen. Diese erhält Erlolf von einem Kontaktmann, wenn er nachts heimlich das Kloster verlässt.

Sollten die Helden ein Amulett des Ordens besitzen und es Abelard zeigen, wird er erschrocken reagieren: „Heiliger Benedikt! Das kann nicht sein. Dieses Zeichen. Es gehörte zu einem Geheimbund, der sich Bellatores Dei nannte. Eigentlich sollte er längst nicht mehr existieren. Er wurde vor dreihundert Jahren gegründet, unter dem Vorwand, das Christentum zu einen. Finstere Gesellen versammelten sich unter diesem Zeichen, sie verübten grausame Morde, um die Gegner der Kirche zu vernichten, also jene, die für Gedankenfreiheit und Unabhängigkeit vom Heiligen Stuhl eintraten. Und dieses Kreuz war ihr Symbol.“

Abelard wendet sich Euch zu und blickt Euch eindringlich an. [Er wiegt das Amulett in seiner linken Hand.] „Wahrt Stillschweigen, solange Ihr im Kloster seid. Kein Wort. Zu niemandem. Ich will versuchen, mehr herauszufinden. Und Ihr müsst einen alten Freund benachrichtigen. Er kann uns womöglich weiterhelfen. Er lebt mit seiner Gemeinde an einem verborgenen Ort, den ich Euch nicht nennen darf. Vielleicht wird er das aber selbst tun. Um ihn zu treffen, müsst Ihr ins Ruprechtskloster nach Bingen reisen. Fragt nach Schwester Clementia. Ihr, und nur Ihr sollt Ihr sagen, dass ich Euch geschickt habe. Wahrscheinlich wird sie vorsichtig sein. Sagt Ihr, dass Abelard dringend Misteln benötigt. Alles Weitere wird sie Euch dann mitteilen. Ihr könnt Ihr vertrauen.“

Sollte Erlolf mindestens grob über die Nachforschungen der Helden informiert sein oder sollte es den Helden sogar überraschend gelungen sein, Erlolf zu überwältigen, so wird kurz darauf der Abt erscheinen:

Abt Blasius tritt heran: „Bruder Abelard. Begeben Euch zum Kapitelsaal. Unverzüglich. Und Ihr“, wendet er sich an Euch, „Ihr seid nicht länger willkommen. Bruder Wernher macht Eure Pferde bereit. Verlasst dieses Kloster umgehend.“ Sein strafender Blick ruht auf Euch. Abelard geht hinter dem Abt zur Tür, wendet sich dann noch einmal zu Euch um und nickt, dann ist er aus Eurem Blickfeld verschwunden.

Die Autorität des Abtes sollten die Helden besser nicht infrage stellen. Auf freche oder fürwitzige Bemerkungen wird Abt Blasius entgegnen: „Der Herr wird Euch richten. Und sein Richtschwert soll Euch schon sehr bald treffen.“ Dann lässt er die Helden stehen.

7 Schwester Clementia

EP
1

Den Weg zurück zum Ruprechtskloster kennen die Helden bereits und sie werden dafür etwa einen halben Tag benötigen.

Im Ruprechtskloster werden die Helden von Schwester Elisa begrüßt. Sie wird ihnen einen Tisch im Gästehaus anbieten, während sie auf Schwester Clementia warten.

Wenn sich die Helden an Abelards Anweisungen halten, wird das Gespräch mit Schwester Clementia wie angekündigt verlaufen. Sie bietet den Helden Unterkunft im Gästehaus des Klosters an. Bis morgen Mittag werde sie Misteln für Abelard beschaffen können.

Schwester Clementia wird dazu eine Briefftaube senden. Diese wird Galen, das Oberhaupt der keltischen Gemeinde benachrichtigen. Für die Helden wird es bis zum folgenden Mittag nichts zu tun geben.



Schwester Elisa Schwester Clementia

8 Abelards Misteln

EP
1

Zwei bis drei Stunden nach Mittag am Folgetag (12. Mei) wird Schwester Clementia zu den Helden treten:

„Ich habe Misteln für Euch. Wenn Ihr mir folgen wollt.“ Mit leicht geneigtem Kopf geht sie voraus in Richtung Klostervorhof. Draußen bleibt sie stehen und hält Euch einen Tiegel entgegen, der mit einem Korken verschlossen ist. „Das ist eine Mischung aus Birnbaum-Mistel und Süßholz. Nüchtern eingenommen, sollten Abelards Lungenschmerzen vergehen.“ Dann weist sie mit einer knappen, einladenden Handbewegung zu einer kleinen Laube am Rande eines Teiches. Außer einem älteren Mann mit weißen Haaren, der auf einer schlichten Bank im Schatten sitzt, könnt Ihr nichts Außergewöhnliches entdecken. Nun gut, vielleicht sollt Ihr dort einfach eine Weile warten. Schwester Clementia begibt sich wieder ins Klosterinnere, während Ihr zum Teich schreitet.

Achtsamen Helden (Achtsamkeit 16+) wird nicht entgehen, dass der alte Mann sie die ganze Zeit über aufmerksam beobachtet. Er wirkt ruhig und entspannt.

Während Ihr unschlüssig am Rand des Teiches steht, vernehmt Ihr die Stimme des alten Mannes: „Setzt Euch doch und erzählt einem alten Mann, welches Leid Prior Abelard plagt.“

Galen ist ein Druide. Er lebt mit seiner Gemeinde verborgen in den Wäldern zwischen Mainz und Bingen. Er war mit Abelards Vater und Hildegard von Bingen befreundet. Noch immer hält er regelmäßig freundschaftlichen Kontakt zu den Nonnen des Ruprechtsklosters und bespricht sich auch gelegentlich mit Abelard. Wenn die Helden misstrauisch Fragen stellen, wird Galen auf den Tiegel mit dem Mistelpulver zeigen und sagen: „Abelard verlangt nach Misteln und nun, hier an diesem ruhigen und ungestörten Ort habt Ihr sie erhalten.“ Er wird sich dann geduldig anhören, was die Helden zu berichten haben. „Hmh. – Das sind keine guten Nachrichten. Abelard tut recht daran, sich Sorgen zu machen. Und ich fürchte, er befindet sich in großer Gefahr. Wir sollten nicht säumen. Begleitet mich zum Jakobskloster.“ Dann erhebt er sich und stößt einen leisen Pfiff aus, woraufhin ein weißes Pferd, das vor den Stallungen steht, den Kopf hebt und herangetrabt kommt. Euch fallen die kunstvollen Verzierungen an Sattel und Pferddecke auf, während sich der alte Mann geschmeidig auf den Pferderücken schwingt. Dann reitet er auch schon durch das offene Klostertor. Galen wird nicht den Weg am Ufer des Rheins wählen, sondern er wird querfeldein reiten und die Helden haben den Eindruck, dass sie etwas schneller ihr Ziel erreichen. (Der Meister sollte dennoch ein paar einfache Reitenproben verlangen.)



Galen

9 Das Ende des Abenteuers

Erneut steht Ihr bei einbrechender Dämmerung vor den Toren des Klosters und begehrt Einlass. Ein Krächzen lässt Euch aufblicken. Ein Rabe fliegt einen weiten Kreis über dem Kloster und zieht dann nach Westen davon. Der alte Mann [Galen] verfolgt den Flug des schwarzen Vogels aufmerksam, bis er schließlich nicht mehr zu sehen ist. Das kräftige, scharrende Geräusch eines Riegels, der die Holzklappe vor Euch geschlossen hielt, holt Euch in die Gegenwart zurück.

Damit endet dieses Abenteuer, obwohl es inhaltlich noch nicht abgeschlossen ist. Dies vollzieht sich erst im Verlauf des Folgeabenteuers „Mord im Kloster“, wie noch zu sehen sein wird. Für Gratislernwürfe könnten vor allem Reiten, Schleichen, Verbergen, Geländelauf oder Religionskunde infrage kommen.

Ein Wort zu den Feinden

Die Helden haben sich mittlerweile einige Gruppen zum Feind gemacht. Abgesehen vom Orden der Bellatores Dei, die sich erst allmählich zu einem hartnäckigen Gegner entwickeln werden, sind noch Hanto von Lerchenwald und – in dessen Auftrag – Troste von Lengen auf der Spur der Helden. Eine direkte Konfrontation mit diesen Gruppen ist im späteren Verlauf der Ritterkampagne geplant, insofern sollte es im Moment noch zu keiner „Entscheidungsschlacht“ dieser Gegner mit den Helden kommen. Gleichwohl kann der Meister sie vielleicht am Rande auftreten lassen, bspw. könnte Schwester Clementia beiläufig erwähnen, dass sie glaubt, jemand habe nach den Helden gesucht. Eine solche Nachricht wird die Helden zusätzlich in Spannung (oder unter Druck) setzen und kann für den Meister durchaus vergnüglich sein. *Daneben kann der Meister aber jederzeit auch Gernot von Schwalbing auftauchen lassen, der womöglich ebenfalls noch ein Hühnchen mit den Helden zu rupfen hat, falls er den falschen Trank getrunken hat.*

„Ein Ritter, der sich als Troste von Lengen ausgab, fragte nach Ritter Gisbert und seinem Gefolge. Ihr entspricht dieser Beschreibung. Ich dachte, Ihr solltet das wissen. Er ist kurz darauf mit seinen Begleitern wieder aufgebrochen, mag sein, dass er den Rhein überquerte, da bin ich mir aber nicht sicher.“



Troste von Lengen mit Gefolge: Hendrek, Ignaz, Rikert



Gernot von Schwalbing



Clewin, Lentz
Schwertkämpfer

Lutzen, Killian, Wolf
Bogenschützen

Sander
Knappe

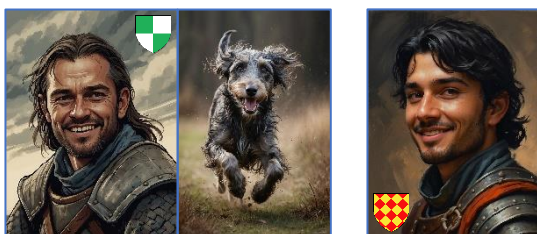
Brida
Köchin

Antold
Waffenschmied

Hanto von Lerchenwald

Und den Freunden

Auch die Freunde der Helden sollten erwähnt werden. Neben Ritter Gisbert sind mittlerweile Rupprecht von Dassel (Abelards Bruder) und Wolfhart von Finkenbach getreten. Der Meister kann sie heimlich in der Hinterhand haben, um sie in größter Notlage aus dem Hut zu ziehen. Dann können diese Freunde plötzlich auftauchen und den Helden womöglich das Leben retten. Aber mit Bedacht, am stärksten wirkt eine solche Situation, wenn die Helden schon arg in Bedrängnis sind und vielleicht sogar schon mit dem Schlimmsten rechnen oder mit dem Leben abgeschlossen haben.



Rupprecht von Dassel, Gaudes

Wolfhart von Finkenbach

Der Klosteralltag

Sowohl bei den Nonnen im Ruprechtskloster als auch bei den Mönchen im Jakobskloster wird ein strikter Tagesablauf eingehalten:

„Wir folgen den Vorschriften des heiligen Benedikt von Nursia. Unser Tag wird durch die acht täglichen Horen des Stundengebets gegliedert, wie es in Psalm 119 heißt: Ich lobe dich des Tages siebenmal und mitten in der Nacht stehe ich auf, dir zu danken.“

- Vor Sonnenaufgang (2.00 Uhr) **Matutin**, das Frühgebet mit Vaterunser, Glaubensbekenntnis, Psalmen und Lobgesängen, gefolgt vom Segen des Abtes bzw. der Äbtissin, dem Gloria und weiteren Psalmen.
- Studienzzeit bis zu den **Laudes**, dem zweiten Hauptgebet mit Lobpsalmen (etwa 6.00 Uhr),
- Zur ersten Sonnenstunde (7.00 Uhr) Prim, das feierliche Hochamt.
- Predigt im Kapitelsaal, Verlesung einer Ordensregel, Anklagen und Bestrafungen (der Gegeißelte ruft dabei: „Es ist meine Schuld, meine größte Schuld, ich will mich bessern!“; mea culpa, mea maxima culpa)
- Beichte, Arbeit oder Lektüre bis zur dritten Sonnenstunde (9.00 Uhr),
- dann, genau zwischen Aufgang und Mittagsstand der Sonne, Terz, der vierte Gottesdienst,
- anschließend Frühstück,
- Arbeit in der Schreibstube, dem Klostergarten oder in der Küche oder Lesen im Kreuzgang,
- zur sechsten Sonnenstunde (12.00 Uhr) Sext, der Mittagsgottesdienst,
- danach die Hauptmahlzeit mit Lesung aus den Ordensregeln und folgendem Ablauf: Hände waschen am Brunnen, Platz einnehmen, Prior läutet, bis der 51. Psalm still gebetet ist, benedicite, Gloria und Kyrie eleison, Vaterunser, „Wir flehen, Herr, segne deine Gaben!“ durch den Wochenpriester, dann bekreuzigen, setzen und essen.
- Arbeit bis zur neunten Sonnenstunde (15.00 Uhr), dann Non, der sechste Gottesdienst,
- Arbeit bis zur **Vesper** (18.00 Uhr) Vesper, dem Abendgebet mit anschließender leichter Mahlzeit,
- schließlich im Anschluss an die Vesper (19.00 Uhr) **Komplet**, die Schlussandacht mit anschließendem Zubettgehen und Nachtruhe.

Zu jeder Gebetszeit wird die Kirchenglocke geläutet. Die vier Hauptgebete finden in der Klosterkirche statt. Das Ruprechtskloster besitzt einen ausgezeichneten Klostergarten, indem alle wichtigen Heilpflanzen angebaut werden. Auch die Heilkünste der Nonnen sind hervorragend.

Weitere Informationen zum Klosterleben: *siehe die Abenteueranhänge „Hintergründe“¹*

Und wieder eine Anmerkung zu den Zeitangaben

Die expliziten Datumsangaben suggerieren, dass der Verlauf der Handlung einem zeitlichen Korsett unterworfen ist. Dies ist weder vorgesehen, noch erwünscht. Unvorhergesehene Ereignisse – und dafür dürfte die Heldengruppe mit Sicherheit sorgen – können einen Zeitplan komplett durcheinanderwirbeln. Nein. Die Zeitangaben sollen dem Meister eine grobe Orientierung geben und können hilfreich sein, um bspw. die Reisegeschwindigkeit darzustellen oder die Tageszeit im Blick zu behalten. Auch stehen sie im großen Kontext der Ritterkampagne. Im Verlauf dieser Kampagne wird es immer wieder längere Zeiten der Rast und Ruhe geben. Das Verlängern oder Verkürzen dieser Zeitspannen kann die Gruppe wieder in den „Zeitplan“ bringen. Der Spielraum ist hier großzügig bemessen, denn selbst eine zeitliche Abweichung von bis zu vier Wochen bedeutet, dass die Gruppe immer noch „im Zeitplan“ ist.

¹ <https://www.1192mittelalterrollenspiel.de/bibliothek/>



Bellatores Dei - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer

© 2024 by [Andreas Hinrichs](#) is licensed under [CC BY-NC-SA 4.0](#)

Verantwortlich für den Inhalt: Andreas Hinrichs

1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel ist urheberrechtlich geschützt.

© 2024 von **Andreas Hinrichs** lizenziert unter **CC BY-NC-SA 4.0**

Die Nutzung für den privaten Gebrauch ist kostenfrei.

Weitergabe und Bearbeitung sind gestattet, die Nennung des Urhebers und eine Verlinkung zur Originalquelle und zur Lizenz müssen erfolgen.

Die Weitergabe von Bearbeitungen muss unter der gleichen oder einer vergleichbaren Lizenz erfolgen.

Eine kommerzielle Nutzung ist nicht gestattet.

Kontaktinformationen

Andreas Hinrichs, Kirschhügel 4, D-67706 Krickenbach

Telefon: +49 (0) 6307 - 911015, andreas.hinrichs@1192mittelalterrollenspiel.de

