

KLERIKER

Kleriker sind Diener einer Gottheit, welcher sie dienen. Eine Gottheit wird durch ihre Glaubensaspekte (Aspekte) beschrieben und gewährt dem Charakter Wunder.

Für die Schaffung eines Klerikers gilt:

- Ein Charakter gilt als Kleriker, wenn er **einer** Gottheit (einem Pantheon) geweiht wurde (Heilige Weihe).
- Ein Kleriker muss eine Gesinnung haben, welche maximal um einen Teilaspekt von der Gesinnung seiner Gottheit abweicht
- Die Aspekte einer Gottheit müssen bei der Charakter-/Gottheit-Generierung festgelegt werden

Wenn ein Spieler sich für eine bereits existierende Gottheit entscheidet, so muss er sich an die bereits bestehenden Vorgaben für diesen Glauben halten.

- Eine Gottheit darf in Summe **maximal 3 Aspekte** gewähren, wobei ein Aspekt auch doppelt oder dreifach vorhanden sein darf – dies kann auch unterschiedliche Priesterkasten eines Glaubens definieren.
- Jeder Glaubensaspekt erfordert einen bestimmten Verhaltenskodex vom Charakter, das bedeutet: je mehr Glaubensaspekte ein Priester wählt, umso mehr Gebote und Einschränkungen hat der Charakter!

Achtung!

Sollte ein Charakter den „Regeln“ seines Gottes nicht folgen, hat das oft einen direkten Verlust von klerikaler Macht zur Folge! (Die SL darf einen Priester in solchen Fällen jederzeit alle Macht aberkennen).

- Der Kleriker muss sich an **alle** Gesetze und Regeln seiner Gottheit halten.
- Ein Kleriker darf bei seiner **Meisterprüfung** nur eine klerikale anstreben – Also Prediger, Priester, Glaubenskrieger, Tempelritter (+Orden) Klostersgelehrter und Theurg (nur bei Magie-Gottheiten). (Meister= Hohepriester, Bischof, etc.).

Heiliges Symbol

Es gibt Religionen, die ein heiliges Symbol verwenden, und welche, die keines verwenden. Ein Kleriker eines nicht näher ausdefinierten Ordens darf entscheiden, ob er ein Symbol verwenden will oder nicht. Wer allerdings eine bereits bekannte Gottheit vertritt, sollte sich den Gepflogenheiten dieses Ordens anschließen.

Wird die Verwendung eines heiligen Symbols beschlossen, so gilt folgendes:

Der Kleriker erhält bei seiner Weihe ein heiliges Symbol.

Ohne sein heiliges Symbol kann der Kleriker keine Wunder wirken!

Auch wenn das heilige Symbol eine Waffe ist, zählt diese **nicht** als heilig, magisch oder geweiht.

Sie kann möglicherweise durch den Zauber „Zerstören“ zerbrochen werden - der Kleriker hat dann eine kaputte Waffe als heiliges Symbol – welches aber wie vorher wirkt!

Ein heiliges Symbol hat dieselbe Gesinnung wie der Gott, dem es geweiht ist, und wird bei Charakteren / Kreaturen anderer Gesinnung Abscheu oder sogar Schmerzen hervorrufen.

Wirkung auf Untote durch heiliges Symbol

Abhängig von seiner Erfahrung und seiner Gesinnung hat ein Kleriker Wirkung auf Untote, wenn er sein heiliges Symbol vor sich präsentiert und betet (sich konzentriert).

- „Lehrlinge“ (Acolyten) werden von niederen Untoten ignoriert (auch: *Starker Glauben* + Symbol)
- Priester werden von niederen Untoten gemieden (sie weichen zurück) und von höheren Untoten ignoriert.
- Hohepriester **guter** Gesinnung können einen niederen Untoten pro Minute zerstören und höhere Untote zurücktreiben.
- Hohepriester **böser** Gesinnung können einen niederen Untoten pro Minute (bis maximal 5 Untote) unter ihre Kontrolle bringen, und können höhere Untote zurücktreiben.
- Hohepriester **neutraler** Gesinnung werden von allen Untoten gemieden (der Priester kann sie zurücktreiben).

Glaubensaspekte

Jeder Glaubensaspekt wird in vier Stufen unterteilt: Glaubensaspekt 1-4* (4.Stufe Meister). Diese Stufen (Aspektstufen) stellen die Verbundenheit eines Klerikers mit seiner Gottheit dar.

Es können nur Glaubensaspekte gewählt werden, die mit der Gesinnung des Charakters übereinstimmen.

Pro Aspektstufe, die der Charakter generiert hat, erhält er **3 Karmapunkte** und **3 „einfache Wunder“**

Je nachdem, welche(n) Aspekt(e) der Charakter generiert hat, erhält er unterschiedlich Zugriff auf Zauber verschiedener Magieschulen, um sie als „einfache Wunder“ (siehe unten) zu wirken.

Beispiel Glaubensaspekte:

Dynamo glaubt an den ewigen Kreislauf. Der Spieler hat den „Gott“ des Kreislaufs mit den Aspekten „Leben“ und „Ordnung“ definiert. Als Gebote für seinen Glauben hat er die Erhaltung des Lebens (somit den Kampf gegen Untote) und die Erhaltung der Ordnung (somit den Kampf gegen chaotische Gesinnungen) festgelegt. Begleiterscheinungen sind das Bemühen, Leben zu erhalten, eine vegetarische Lebensweise und eine Beschützerhaltung gegenüber der Natur.

Dynamo hat 2 Stufen im Aspekt „Ordnung“ (1. und 2. Stufe) und 3 Stufen im Aspekt des „Lebens“ – (1., 2. und 3. Stufe). Somit hat Dynamo insgesamt 5 Aspektstufen und daher 15 Karmapunkte (KP).

Karmapunkte (KP)

Die Anzahl der Karmapunkte (KP) gibt an, wie hoch ein Kleriker in der Gunst seines Gottes steht, und werden benötigt, um Wunder zu erbitten. Der Kleriker-Charakter startet jedes Spiel mit voller Karmapunktzahl, es sei denn, die SL entscheidet anders.

Kleriker können jede Periode einmal 15 Minuten **pro Glaubensaspekt** „beten“, um ihre Karmapunkte pro Aspekt zu regenerieren. Dies soll – analog zu den Meditationen der Magier – klar erkennbar und bemerkbar sein.

Kleriker regenerieren NUR durch das Gebet, nicht automatisch durch Schlaf oder bei Periodenwechsel!

Was keine Neuerung zum Codex 2 darstellt, es wurde nur in der Vergangenheit oft vergessen oder übersehen.

Wunder annullieren

Ein Kleriker kann versuchen **die Wunder anderer Kleriker zu „annullieren“** indem er die **doppelte Anzahl an Karmapunkten** einsetzt, wie für das Wunder angewandt wurden.

Allerdings muss ein Kleriker immer damit rechnen, dass seine Gottheit (die SL) ihm keine Macht gewährt!

Um ein Wunder zu annullieren, muss kein spezieller „Zauber“ gelernt werden. Der Kleriker stellt sich einfach vor das Ziel des gegnerischen Wunders (es sei denn, er selbst ist es) und sagt laut und deutlich etwas in der Art von: „Die Macht meines Gottes [Namen einsetzen] verhindert dieses Wunder“. Dann gilt das Wunder als annulliert, es ist kein Duell möglich. **Ein Kleriker kann NICHT Magierzauber oder dergleichen annullieren!**

Kleine Wunder

Jeder Kleriker kann folgende kleine Wunder tätigen:

Wunder	Kosten	Anmerkung	Wirkung
Gegenstand weihen	1 KP	hält für 1 Stunde	in Dienst des Glaubens gestellt, „nicht-weltlich“ - z.B: Weihwasser, geweihte Holzpflocke, Hostien, etc.
Schutzkreis gegen*	1 KP	hält 15 Minuten	Bereich 3m Radius wird <i>sakrosankt</i> , =„unantastbar“ für eine definierte übernatürliche Bedrohung (s. unten)
...			
Gesinnung erkennen	1 KP	für 1 Wesen	sofortige Kenntnis (aber kann magisch gefälscht sein, z.B. über Aura verändernde Zauber)

(Gesinnung)*: *auswählen!- Böse-, Gute-, Recht-, oder Chaos- Externare (nicht von dieser Welt), alle Besessenen*

(Element)*: *auswählen!- Feuer, Wasser, Erde oder Luft - Elementarwesen*

Untote*: *Alle Arten – inklusive Geister, Skelette, Ghule, Zombies...auch von Untoten Bezauberte („Renfields“)!*

Verdorbene*: *Alle Arten – inklusive Mutanten, Dunkles Blut, aktiv verwandelte (Wer-)Wesen, Korruptierte / Paktierer*

Feenwesen*: *Alle Arten – inklusive Naturgeister, Feen, Feen-Blut, manche Fabelwesen, Verwunschene*

Das Wirken kleiner Wunder dauert 1 Minute und sollte in Form eines „Gebets“ ausgeführt werden.

Ein **Stoßgebet** „Im Namen meines Gottes (Name)“... ist viel schneller, aber teuer: **x2 KP Kosten**

Einfache Wunder

Jede Gottheit gewährt ihren Klerikern bestimmte einfache Wunder. Diese entsprechen sowohl in ihrer Wirkung und auch Einteilung (in Bereiche) den Sprüchen der Magier, werden jedoch vom Kleriker „erbeten“.

Pro Aspektbereich können für die Heldin aus den im Anhang angegebenen Bereichen (Spalte „Magieschule“) **3 einfache Wunder** gewählt werden.

Aspekt	Stufe	
1	1 und 2	Es ist immer nur EIN Zauber der höheren Magiestufe wählbar! Bedeutet, man darf z.B.: 3 Stufe eins Zauber wählen, oder 2 Stufe 1 und EINEN Stufe 2. Die Wahl ist am Charakterbogen zu vermerken. *4. Stufe Zauber stehen erst ab einer Meisterprüfung zur Verfügung
2	2 und 3	
3	3 und 4*	
4* (Meister)	Aus 4*	

Diese einfachen Wunder müssen (wie die Sprüche der Magieanwender) bei der Charaktergenerierung gewählt werden, bzw. können mit erhaltener Erfahrung erweitert werden.

Das Erbeten von *Einfachen Wundern* dauert mindestens **1 Minute pro Stufe**.
KOSTEN: für Wunder der 1. und 2. Magiestufe 1 KP pro Wunder und für Wunder der 3. und 4. Magiestufe 2 KP.
 Der Kleriker kann Wunder aber auch als ein **Stoßgebet** erbitten.
Die Dauer hierfür beträgt 5 Silben pro Stufe des Wunders und kostet x2 KP (= 2/4 KP)

Große Wunder (Ritual- bzw. „Zeremonienkunde“)

Kleriker mit *Ritualkunde* können, abhängig von ihrem Wissen, mächtige „improvisierte“ Wunder erbitten. Diese sind immer mit der SL abzuklären (Ziele definieren, Vorsichtsmaßnahmen, Aufwand, Unterstützer, etc.) und entsprechend den Gepflogenheiten des Glaubens durchzuführen.

Wichtig: wo ein Magier ein (hoffentlich) magie-wissenschaftlich fundiertes Ritual veranstaltet, sollte ein Priester eine Messe oder heilige Zeremonie für seinen Gott bzw. seinen Glauben abhalten.

Ritualstufe	Mindestens eingesetzte KP	Wirkung	Mindestdauer
1	3	Einfach	15 Min
2	6	Schwierig	30 Min
3	10	Komplex	45 Min
4* (Meister)	15+	Weitreichend	60 Min

Es ist möglich „**multiple Ziele**“ mit einem Großen Wunder zu erreichen:

- bei x2 KP** werden Stufe +3 der Mitbetenden ebenfalls betroffen (also 4 bis 7 Ziele kommen in den Genuss des Wunders)
- bei x3 KP** werden Stufe x 5 Mitbetenden ebenfalls betroffen (also 5 bis 20 Ziele)
- bei x5 KP** werden *Alle* Mitbetenden in Hör- und Sichtweite betroffen (also hunderte Ziele möglich)



Mitbetende (Gläubige)

Jeder Glaube und jede Kirche schöpft ihre Kraft aus der Hingabe jener, die sich ihr angeschlossen haben. In **Multi-Theistischen Szenarios** (wie z.B.: Ariochia) ist es durchaus möglich UND üblich, auch andere Kirchen zu respektieren oder gar zu unterstützen, *wenn es den Aspekten und Zielen des eigenen Glaubens auch dient*. (für Fanatiker ist dies NICHT möglich).

Gläubige steuern bei Riten und Gebeten **1/10 KP** bei, für die eigene „Hauptgottheit“ **2/10 (=1/5) KP**.

Damit können auch schwache Priester oft Riten durchführen, indem sie eine entsprechend große Messe veranstalten.

Starker Glaube {Kultur}, VORTEIL, 5 GP - erhöht diese Unterstützung auf 5/10, also ½ KP bzw 1 KP!