

Von Gebeten und Liturgien

Ergänzungen zum Wanderprediger

Mit der Spielhilfe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger** hat sich für den Heldentyp „Geweiheter“ einiges verändert. Durch die Einführung der Ritualgebete, der sogenannten *Liturgien*, sind die Handlungsmöglichkeiten eines Geweihten deutlich ausgeweitet worden. Das relativ einseitige Konzept der minderen Mirakel, mit deren Hilfe ein Geweihter auf die kurzfristige Steigerung eines Talent- oder Eigenschaftswertes beschränkt war, ist um ein neues System erweitert worden, das ein wenig an die Zaubersprüche des Magiesystems erinnert.

Nach den alten Regeln gab es zwar auch noch die *Großen Wunder*, die ein Geweihter im Laufe seines Lebens allerdings nur einmal und dann nur in besonderen Situationen erhalten konnte. Das machte viele Geweihte zu für das Abenteuerleben relativ ungeeigneten und auch langweiligen Heldentypen.

Der Wanderprediger im neuen Licht

Die Fähigkeiten des Wanderpredigers nach den alten Regeln wurden bewußt eingeschränkt, um die anderen Geweihtentypen nicht abzuwerten. Mit Erscheinen der Spielhilfe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger** stellt sich aber die Frage, ob und in welchem Ausmaß ein Wanderprediger auch über Liturgien verfügen kann bzw. sollte. Sofern er uneingeschränkten Zugriff auf alle Liturgien erhält, wird er zu einer sehr mächtigen Heldenfigur, die andere Geweihte nach dem neuen System in den Schatten stellt. Ohne die generelle Möglichkeit, mit Hilfe der Liturgien um göttlichen Beistand zu bitten, wird ein Wanderprediger allerdings eher zu einem uninteressanten Heldentypen. Die Wahrheit liegt irgendwo in der Mitte...

Liturgien des Wanderpredigers

Die folgenden Ausführungen gelten nur für einen *priesterlichen Prediger*, da dieser im Gegensatz zum *Laienprediger* geweiht wurde und dementsprechend über Karmaenergie verfügt. Um den Wanderprediger nicht zu mächtig zu gestalten und um das Verhältnis zu anderen Geweihten zu wahren, ist eine Einschränkung der Auswahl an Ritualgebeten notwendig.

Wie alle Geweihten sollte der Wanderprediger über die sogenannten *Zwölf Segnungen* verfügen. Diese Liturgien stellen das Basiswissen aller Geweihten dar und werden den Novizen bereits in den ersten Jahren vermittelt, auch wenn sie diese erst nach der Weihe mit Hilfe ihrer karmatischen Kraft anwenden können.

Von den höheren Liturgien besitzt der Wanderprediger nur eingeschränkte Kenntnis: Aufgrund seiner Berufung, den Glauben an die Zwölfe in die Welt hinauszutragen und Widersacher der göttlichen Einheit zu bekämpfen, kann er zusätzlich die *Seelenprüfung*, die *Initiation* für die Aufnahme neuer Glaubensanhänger in die Gemeinschaft der Zwölfgöttergläubigen sowie das Ritual des *Exorzismus* zur Bekämpfung dämonischer Entitäten erlernen. Bei letztgenannter Liturgie ist die Wirkung sinnvollerweise nicht auf eine Domäne beschränkt (im Gegensatz dazu siehe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**,

S. 16). Bei den höheren Liturgien gilt für den Wanderprediger das, was für alle anderen Geweihten auch gilt: Ihm werden diese Segnungen erst dann vermittelt, wenn er – nach meisterlichem Ermessen – den nötigen Rang oder das nötige Ansehen erreicht hat.

Von der Kenntnis der *Hochgeweihten-Liturgien* sollte abgesehen werden. Zum einen sind diese Liturgien sehr stark an das Amt eines Tempelvorstehers geknüpft, so daß ein durch die Lande ziehender Geweihter wohl kaum Gelegenheit zum Erlernen und Ausüben der Liturgien haben wird. Zum anderen empfiehlt es sich, die Hochgeweihten-Liturgien ausschließlich in die Hände von mächtigen Meisterpersonen zu legen.

Neben den allgemein bekannten Liturgien, ist es für einen priesterlichen Wanderprediger möglich, spezielle Liturgien einzelner Gottheiten zu erlernen. Hierbei sollten sich Meister und Spieler zusammensetzen und gemeinsam einen vernünftigen Wissensstand festlegen. Je nach Ausgestaltung des Wanderpredigers sind ein bis zwei spezielle Liturgien für jede Gottheit zu empfehlen. Die ausgewählten Ritualgebete sollten möglichst frei zugänglich sein (Stichwort: *Herkunft* eines Gebets) und nicht zu speziell auf den Charakter des jeweiligen Geweihten zugeschnitten sein.

Zur Verdeutlichung ein Beispiel: Rondras *Weihe* oder die *Wasserweihe* des Efferd sind relativ allgemein gehaltene Liturgien, die auch einem Wanderprediger zugänglich gemacht werden können, während hingegen Praios' *Bann der Schatten* oder Firuns *Eisbrücke* besonders kennzeichnend für die Ritualgebete der klassischen Geweihten sind. In der Spielpraxis hat sich gezeigt, daß Liturgien bis maximal zum III. Grad für einen Wanderprediger verfügbar sein sollten. Liturgien ab dem IV. Grad sind sehr mächtig und in der Regel speziell auf eine Gottheit zugeschnitten.

Neuregelung der Karmaenergie

Der Wanderprediger auf der Basis der alten Regeln besitzt eine vergleichsweise geringe Karmaenergie. Ein Held auf der 7. Stufe wird im Durchschnitt über etwa 20 Karmapunkte verfügen. Angesichts der Möglichkeiten, die sich mit den Liturgien ergeben, dürfte dies im täglichen Abenteuerleben zu wenig sein (ich spreche da aus Erfahrung!). Eine Anpassung der Karmaenergie ist deshalb sinnvoll. Regeltechnisch sollte die Karmaenergie des Wanderpredigers wie die des Geweihten eines Halbgottes gehandhabt werden: Mit jeder *Großen Meditation*, die üblicherweise einmal pro Stufe unternommen werden kann, erhält der Wanderprediger in Analogie zu den Halbgott-Geweihten 1W3+1 KP zu seinem Grundwert hinzu (vgl. **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**, S. 17f.). In unserem Beispiel würde ein Held der 7. Stufe dann durchschnittlich 27 KP besitzen.

Die neuen Regeln für die Regeneration von aufgewendeter Karmaenergie sollten für den Wanderprediger ebenfalls angewendet werden. Durch Meditation (und eine gelungene Mirakelprobe) erhält der Wanderprediger einen Karmapunkt zurück.