

## ***Der Geweihte als Heldentyp***

### **Hintergrund**

Die Entscheidung, sein Leben einem Gott zu weihen, kann ein Aventurier jederzeit treffen, jedoch ist es üblich, daß die Zweitgeborenen adeliger Familien eine Priesterlaufbahn einschlagen, ebenso wie einfache Handwerker oder Bauern ihre Kinder bei einem Tempel in Obhut geben, "damit sie was lernen und es später einmal besser haben". Je nach Gottheit werden diese Kinder in einer etliche Jahre dauernden Ausbildung in den religiösen Lehren, im Lesen und Schreiben, im Abfassen und Vortragen von Predigten und in den Geboten und Verboten, Idealen und Tugenden der Kirche unterwiesen, wo bei die Schwerpunkte von Gottheit zu Gottheit stark voneinander abweichen können. Am Abschluß dieser Jahre steht die feierliche Weihe, oft am höchsten Feiertag des Gottes oder am ersten Tag seines Monats. Abhängig von der Kirche und den Fähigkeiten des Geweihten wird diesem nun die Entscheidung abgenommen oder überlassen, ob er seine Laufbahn im Tempel fortsetzt oder als Geweihter auf Mission die wichtigsten Aufträge der Kirche durchführt und den Glauben verbreitet. Und so finden sich immer wieder Priester, die ein Abenteuererleben der Karriere eines Ortsgeweihten in Niedergoblinheim vorziehen.

### **Die Rolle des Geweihten (Allgemein)**

Spezielle Informationen finden Sie in der Beschreibung der zwölf Kirchen. Grundsätzlich muß zur Führung eines Geweihten-Helden gesagt werden, daß die Rolle Hingabe und Verantwortungsbewußtsein verlangt. Den freien Geweihten gibt es eigentlich nicht, stets ist er den Weisungen seiner Kirche verpflichtet (ganz zu schweigen vom Willen seiner Gottheit). Üblicherweise wird ein Geweihter nicht einfach mit einer Abenteuerergruppe ziehen. Bitten Sie Ihren Meister, Ihnen eine passende Mission zuzuweisen, zunächst meist Botengänge mit Nachrichten oder Gegenständen, später auch Inspektionen fremder Tempel, ungewöhnlicher Orte oder Situationen mit anschließendem Bericht. Diese Missionen sind natürlich rollenspielerisch nur ein Vorwand: das Zurücklegen einer Strecke macht den Hauptteil einer Routinemission aus, und "nebenbei" kann ihr Held die üblichen Abenteuer erleben.

### **Besonderheiten (Allgemein):**

Alle Geweihten müssen sich bei den Talentsteigerungen an die Auflagen ihres Glaubens halten (z.B. darf ein Praios-Geweihter 'Sich Verstecken' nicht steigern), und sie müssen jeweils mindestens 2 der 25 Versuche für die Steigerung des Talentes 'Bekehren' aufwenden.

### **Stoßgebete und Wunder**

"Wer das Wort der Götter hört, den hören die Götter auch."

### **Göttlicher Schutz**

Die allermeisten Menschen (und Zwerge) zögern bei einer Konfrontation mit einem Geweihten, zuerst die Waffe (die Hand) gegen den "heiligen" Menschen zu erheben. Darin kommt ein gewisser Respekt eines jeden Aventuriers vor den Götterdienern zum Ausdruck. Nebenher bringt der göttliche Schutz einem jeden Geweihten den (ungewollten) Vorteil, daß er bei jeder Art gewaltsamer Auseinandersetzung normalerweise die erste Attacke führen kann. Diese Regelung gilt im Prinzip für alle menschlichen (und zwergischen) Widersacher des Geweihten, solange diese Gegner erkennen können, daß sie es mit einem Geweihten zu tun haben und soweit sie eine gewisse, wenn auch vage Vorstellung von der Gottheit des Geweihten besitzen. Betroffen sind demnach u. a. Soldaten, Straßenräuber, Stadtbüttel, Norbarden, Thorwaler, Novadis und solche Mohas, Nivesen und Echsenwesen, die schon einmal Kontakt mit der "zivilisierten Welt" hatten. Nicht betroffen sind z.B. Mohas, die zum ersten Mal einem Weißen begegnen, die allermeisten Elfen, Orks, Goblins und andere Nichtmenschen. Darüber hinaus kann der Meister entscheiden, daß gewisse Erzschorlen, mächtige Schwarzmagier und ähnliche Figuren jegliche Götterfurcht verloren oder gar - wie die Anhänger des Namenlosen - einen besonderen Haß auf die Zwölfgötter und ihre Diener entwickelt

haben. Vor solchen Gestalten hat der göttliche Schutz keine Wirkung und kann sich sogar in sein Gegenteil verkehren: Der Geweihte wird als erster angegriffen.

### **Wunderbare Verständigung und Gesichte**

In Augenblicken größter Not - und nur dann! - sind Geweihten in der Lage, sich untereinander über große Entfernungen zu verständigen. Dazu müssen sie sich an einem ruhigen Ort auf den (zumindest namentlich bekannten) Geweihten konzentrieren, dem sie eine Botschaft zukommen lassen wollen. Nach etwa 1 Spielrunde intensiver Einstimmung legen sie eine Mirakelprobe ab, bei deren Gelingen sie den Kontakt für etwa 1 Spielrunde herstellen konnten. Die Entfernungen, die so überbrückt werden können, sind praktisch unbegrenzt. Eine 'Wunderbare Verständigung' kostet den Geweihten 3W6 Karmapunkte sowie 1W6 Lebenspunkte.

### **Stoßgebet (auch "Minderes Mirakel" oder "Minderes Wunder" genannt)**

Wann immer ein Geweihter in einer verzweifelten Notlage steckt, vor einer schier unlösbaren Aufgabe steht oder nur noch eine winzige Möglichkeit sieht, das eigene Leben oder das eines Gefährten zu retten, kann er ein Stoßgebet zu den Göttern schicken und um alveranischen Beistand bitten. Damit die Bitte in Alveran wohlwollend wahrgenommen wird (ob sie erhört wird, steht auf einem anderen Blatt), darf sie nicht gegen das Wesen der Gottheit, der der Geweihte folgt, verstoßen. Ein Rondrageweihther kann darum bitten, daß ihm das Durchschwimmen eines reißen Stromes gelingt, daß er einen gefährlichen Kampf gewinnt, möglicherweise kann er sogar um Hilfe bei der Betörung einer glühend verehrten Geliebten bitten, aber nicht darum, daß er unbeschadet einem Gefecht entflieht. Bei einem Phexgeweihten dagegen ist es gut vorstellbar, daß sein Gott ihm hilft, heil aus einer brenzligen Situation zu entkommen. Ein Praiosgeweihter wird niemals um göttlichen Beistand bei einer Schwindelei oder einem Taschendiebstahl bitten. Ein Hesindegeweihther kann auf Hilfe bei der Entzifferung eines unverständlichen Textes hoffen, aber nicht bei der Vernichtung eines magischen Artefaktes oder eines Kunstwerkes usw.. Ein Stoßgebet, das einen Frevel an der angerufenen Gottheit enthält, führt in aller Regel dazu, daß der Geweihte von seinem Gott verstoßen wird, das heißt, er verliert auf der Stelle seine gesamte Karmaenergie und gilt als gewöhnlicher Mensch. Ob er in ferner Zukunft noch einmal von seinem Gott als Geweihter angenommen wird, liegt in der Hand der Gottheit (und ihres Vertreters am Spieltisch: des Meisters).

***Kosten für ein Stoßgebet W20+7 KP, bzw. die gesamte noch vorhandene KE des Geweihten.***

***Wirkung Der Geweihte wandelt für eine Probe einen Teil seiner KE (Anzahl KP siehe Kosten) in Talent-, Berufsfertigkeits-, oder Eigenschaftspunkte um. Er verwendet die Punkte, um seine Chance bei der anstehenden Eigenschafts-, Berufs-, oder Talentprobe zu verbessern.***

### **Beispiele:**

Ein Hesindegeweihther will einen Raum betreten, in dem ein Dämon vermutet wird. Der Meister verlangt eine Mutprobe+5. Der Mutwert des Geweihten beträgt 12. Da es für den Geweihten ungeheuer wichtig ist, dem Dämon gegenüberzutreten, bittet er Hesinde in einem Stoßgebet, ihm den nötigen Mut zu verleihen. Er würfelt mit dem W20 eine 8. Dazu addiert er 7 und kommt so auf 15 Punkte. Hiervon subtrahiert er den Probenaufschlag (+ 5) und erhält 10. Die Mutprobe hat sich also für den Geweihten in eine Probe-10 verwandelt. Bei seinem Mutwert von 12 ist die Probe in jedem Fall gelungen.

Eine Tsageweihthe will in Todesnot ihr Pferd über eine sieben Schritt breite und bodenlos tiefe Felsspalte hinweg treiben. Der Meister verlangt eine Reitprobe+ 10. Die Geweihte schickt ein Stoßgebet gen Alveran und würfelt mit dem W20 eine 11. Ergebnis: 11+7=18. Die Talentfertigkeit der Tsadienerin im Reiten beträgt 4. Sie addiert die 18 Punkte aus dem Stoßgebet zu ihren 4 Talentpunkten und subtrahiert den vom Meister verhängten Probenzuschlag: 18+4-10=12. Es bleiben dem Geweihten 12 Punkte, um die wahnwitzige Reitprobe zu

schaffen. Nachdem ihr Pferd über den Abgrund hinweg geflogen ist, werden die Geweihte und ihre Verfolger sich darin einig sein, daß sie soeben Zeuge eines eindrucksvollen Wunders gewesen sind.

**Natürlich kann ein Geweihter nur so viele KP umwandeln, wie ihm noch zur Verfügung stehen. Falls der KP-Wurf beim Stoßgebet die tatsächlich vorhandene KE des Geweihten übersteigt, verwendet er in der anstehenden Probe seine gesamten restlichen KP.**

Die Tsageweihete will sich die Verblüffung ihrer Verfolger zu Nutze machen und wiederum über die Felsspalte setzen, um nun ihrerseits zum Angriff überzugehen. Der Meister verlangt wieder eine Reitprobe +10. Nehmen wir an, die KE der Geweihten vor dem ersten Sprung betrug 26. Davon mußte sie 18 subtrahieren, blieben 8. Nun würfelt sie ein neues Stoßgebet. Der VV20 fällt auf die 17:  $17+7=24$ . Die Zahl 24 übersteigt die Rest-KE der Geweihten bei weitem - also setzt sie ihre verbliebenen 8 Karmapunkte für die Probe ein. Wenn man dann eine entsprechende Rechnung wie oben aufstellt, ergibt sich folgendes:  $8+4=12$   $12-10=2$ . Diesmal bleiben der Geweihten nur 2 Punkte, um die Reitprobe zu verbessern. Vielleicht wird ihr ihr Gott ein zweites Mal beistehen, wahrscheinlicher aber ist, daß die Geweihte - für ihren Übermut gestraft - für immer in der Schlucht verschwindet.

**Rondra, sei bei mir! (Das Stoßgebet im Kampf) Wenn ein Gott während eines Kampfes um Beistand angefleht wird, kann das zweierlei Wirkungen haben:**

- 1. Der Geweihte bittet den Gott, ihn vor einer tödlichen Attacke zu bewahren: Die KP für das Stoßgebet werden wie gewöhnlich ausgewürfelt und von dem Parade oder dem Ausweichwurf des Geweihten abgezogen. Selbst die mörderische Meisterattacke eines rasenden Ogers sollte sich auf diese Weise parieren lassen. Das Leben des Geweihten ist einstweilen gerettet.**
- 2. Der Geweihte bittet den Gott, ihm bei der nächsten Attacke beizustehen: Er erwürfelt die Punkte für sein Stoßgebet und addiert sie zu seinem Attackewert. Danach legt er den Zuschlag auf seinen Attacke-Wurf fest. Beispiel: Der Geweihte würfelt beim Stoßgebet  $15+7=22$ . Sein Attacke-Wert beträgt 13.  $13+22=35$ . Für diese eine Attacke beträgt der Attackewert des Geweihten 35. Hiernach kann er nun den Zuschlag festlegen, den er auf seinen Attackewurf legen will. +25 wäre ein riskanter, aber mutiger Zuschlag, bei einer + 16 ginge der Geweihte auf Nummer sicher. (+ 15 wäre ein unsinniger Zuschlag, da auch für eine mit göttlichem Beistand geführte Attacke eine gewürfelte 20 als Patzer gilt.) Einer mit göttlichem Beistand geführten Geweihten-Attacke kann man nur durch gutes Ausweichen (Ausweich-Wurf wird verdoppelt), entgehen. Gelingt eine solche Geweihtenattacke, erhöhen sieh für den; Rest des Kampfes alle MU- und Attacke-Werte des Geweihten und seiner Kampfgefährten um 1 Punkt.**

### **Karmaenergie**

Hat ein Mensch einmal die Weihe erhalten, so verfügt er über ein gesundes Selbstvertrauen und ein gewisses Ansehen bei seinem Gott. Diese beiden Eigenschaften drücken sich in den sogenannten Karmapunkten aus, von denen ein Geweihter zu Spielbeginn 20 besitzt und deren Anzahl er bei jedem Stufenanstieg mit W6 steigern kann. Geweihte verbrauchen Karmapunkte beim Wirken von Mirakeln (Mindere Wunder, Stoßgebete, Wundersame Verständigung). Sie regenerieren keine Karmapunkte wie Zauberkundige die Astralenergie, sondern müssen sich ihr Selbstvertrauen und ihr Ansehen stets neu erarbeiten. Eine Regeneration verlorener Karmaenergie ist nur durch den Aufenthalt in einem Tempel der Gottheit des Geweihten möglich: Der Geweihte erlangt dann 1W6 KP pro Woche, die er im Tempel zubringt, zurück.

### **Die Mirakelprobe**

Um zu überprüfen, ob der Ruf, das Gebet, das Flehen eines Geweihten in Alveran vernommen wird, muß er eine Mirakelprobe ablegen. Diese Probe wird wie eine Talen- oder Zauberprobe gehandhabt und stets auf die Eigenschaften MUT, INTUTION, und CHARISMA abgelegt; wobei dem Geweihten eine Anzahl von Punkten entsprechend der Hälfte seine Stufe (aufgerundet) zur Verfügung stehen, um mißlungene Proben aus zu gleichen Nur nach gelungener Probe darf der Geweihte ein Stoßgebet wagen.

**Option: Bei Stoßgebeten (Beschreibung siehe oben) kann auf die Mirakelprobe verzichtet werden: Die Entscheidung hierüber sollten Spielrunde und Meister gemeinsam treffen.**

### ***Herbeirufen des Göttlichen Talismanes***

*Hochstufige Geweihte sind in der Lage den Talisman ihrer Gottheit für kurze Zeit von seinem Aufbewahrungsort herbeizurufen. Dies erfordert eine Mirakelprobe+20 den Einsatz von 6W6 Karma-Punkten und die Kenntnis eines Heiligen Wortes. Priester, die sich der Erlangung dieses Wortes würdig glauben, müssen den Aufbewahrungsort aufsuchen und sich einer schweren Prüfung unterziehen.*

Ein Talisman bleibt präsent, bis die unmittelbare Notlage bereinigt ist. Während dieser Zeit ist er für einen anderen Priester natürlich nicht erreichbar. Die Wirkung des Artefaktes läßt sich nur von den Göttern selbst unterbinden, ebenso wie sie den Talisman für einige Zeit dem Zugriff der Sterblichen entziehen, wenn sie glauben, daß er widerrechtlich verwendet worden sei oder sich ein Frevler des Gegenstandes bedient hat.

### ***Große Wunder***

***Jedem Spieler-Geweihten wird in seinem Leben bis zu zweimal ein Großes Wunder gewährt. Ein Großes Wunder kostet keine Karmaenergie, sondern kommt allein durch die Macht der Gottheit zustande. Um den Gott überhaupt auf sich aufmerksam zu machen und ein Großes Wunder herbeizuwünschen, muß der Geweihte 2W20 KP besitzen. Ein Geweihter, der nicht über die, für ein Großes Wunder erforderliche KE verfügt, kann normalerweise kein Großes Wunder wirken (für Ausnahmen ist der Spielleiter zuständig.) Wenn also ein Geweihter in einem Abenteuer schon ein-, zweimal durch ein Stoßgebet die Hilfe seines Gottes beansprucht hat, ist die Wahrscheinlichkeit gering, daß ihm ein Großes Wunder gewährt wird. Art, Wirkung und Ausgestaltung des Großen Wunders unterliegen völlig der Maßgabe des Meisters.***

Dementsprechend sollte ein Großes Wunder auch erscheinen: Für den Aventurier ein durch und durch erschütterndes Ereignis; spieltechnisch die Rettung in letzter Minute, die wir in Film und Buch so lieben; und regeltechnisch die einzige Möglichkeit, ohne Beeinträchtigung durch lästige Regeln wirklich etwas Fantastisches zu erleben! Ein Großes Wunder ist unabhängig von der Verwendung heiliger Symbole, einem hörbaren Gebet oder jeder anderen Komponente mit Ausnahme des rechten Glaubens. Jedes Wesen mit einer Seele, das ein Großes Wunder beobachtet, kann es als solches einstufen. Selbst ein Elf ist sich sicher, daß er keine 'taubra' (unelfische Zauberei) beobachtet hat; für eine genauere Beurteilung fehlen ihm allerdings buchstäblich die Worte.

### ***Der Swafnir-Geweihte***

Wenn auch das Verhältnis der Thorwaler zu ihren eigenen oder fremden Göttern bisweilen als kindlich und unbeschwert bezeichnet werden kann, so lebt doch in ihnen eine tiefverwurzelte Sehnsucht nach Gemeinschaft und Ritualen, eine Sehnsucht, die in starke und verantwortungsvolle Hände gelegt sein will. Die Durchführung der Rituale, die Auslegung der alten Gesetzestexte und das Erbitten göttlichen Beistands obliegt den Priestern des Walgottes, den Swafnir Geweihten. Es gibt bei den Thorwalern natürlich auch Geweihte anderer Götter, doch abgesehen von den Dienern Efferds und Travias haben nur die Swafnir-Geweihten größeren Einfluß auf das gesellschaftliche Leben. Zwar gibt es im Gebiet der Thorwaler und in den verstreuten Ottaskin einige wenige Tempel, doch der Swafnir-Geweihte benötigt kein geweihtes Haus, um seinem Gott zu dienen. An Bord der Ottas ist er fast immer zu finden, wenn eine längere Seereise angesagt ist. Manch ein Swafnir-Geweihter ist ein ewiger Wanderer, den es an keinem Ort lange hält und der nur in der Gemeinschaft seine Heimat findet. Geweihte des Gottwales lehren durch ihr Beispiel Mut und Entschlossenheit im Kampf, Trinkfestigkeit, Geschichtenerzählen und Selbstbeherrschung. Letztere ist eine wichtige Eigenschaft der Geweihten, denen ja auch die Beaufsichtigung und Erziehung der Swafnirkinder obliegt. Gelegentlich kommt es sogar vor, daß sich

ein Walwütiger unter dem Einfluß der Priester so sehr wandelt, daß er einer der ihnen wird.

### **Die Rolle des Swafnir-Geweihten**

Freude an echter Gemeinschaft und am Kräfteressen, Achtung des Ehrenworts und echte Religiosität sind die Kennzeichen, die an einem Swafnir-Geweihten noch stärker hervortreten als bei einem anderen Thorwaler.

Zum Swafnir-Geweihten wird man nicht nach langer Überlegung, sondern weil man ein einschneidendes Erlebnis, eine Vision oder ähnliches hatte.

Sie haben dadurch auch wesentlich häufiger als alle anderen Thorwaler ihre "Fahrten auf dem dunklen Meer", die Phasen tiefster Melancholie und Schicksalsergebenheit, in denen sie beinahe am Leben verzagen. Auch ihr Gott unterliegt seinem Schicksal - um wieviel mehr erst ein armes, kleines Menschlein, selbst wenn es sich um einen Thorwaler handelt.

### **Der Swafnir-Geweihte zu Spielbeginn**

MU: 13 , CH: 13 KK: 12 , AG: 5

Körpergröße: 1,67 + 2W20 + 1W6 (170-213cm) Gewicht = Größe - 100 kg

Lebensenergie: 30 Karmaenergie: 10

Herkunft, Vermögen , Haarfarbe siehe Tabelle Thorwaler

### **Wunder und Karmaenergie**

Als Diener eines Gottes - des Kindes zweier der Zwölf verfügen die Swafnir-Geweihten über alle Fähigkeiten, die aus einer solchen Nähe zu den Göttern erwachsen. Sie können auf alle zwölf minderen Geweihtenwunder zurückgreifen, wenn auch - durch Vorlieben und Tradition geprägt - mit entsprechenden Erschwernissen auf die Mirakelprobe: Praios Göttlicher Mut +4, Rondras Ehre +2, Efferds Windmeisterschaft +1, Traviass Wassertrank und Wunderspeise +2, Borons Nächtliche Weissagung +8, Hesindes Fluchbrecher a)+8+Stufendifferenz/ b) +10, Firuns Unfehlbare Fährte +8, Tsas Heilende Hand +S, Phexens Gabe des Verstehens +10, Peraines Beendigung von Siechtum +8+Giftstufe/ Krankheitsgrad, Ingerimms Meisterhandwerk +8, Rahjas Wundersame Begeisterung +10

Bei allen Wundern verwenden die Swafnir-Geweihten die Karma-Kosten entsprechend dem Eintrag für "andere Geweihte". Ihnen steht jedoch ein weiteres Wunder zur Verfügung, das die Verbundenheit der Thorwaler mit ihrem Gott, dem Großen Wal, widerspiegelt:

### **Gesang der Wale**

Dieses Wunder, zu dem der Geweihte einen rituellen Gesang anstimmen und die

*Dateiname: B-Swafnir.doc*

*Seite 1 von 2*

Hände ins Wasser tauchen muß, ruft einen oder mehrere Wale oder Delphine - bei besonders gutem Gelingen der Mirakelprobe sogar eine ganze Schule von Swafnirs "Geschwistern und Kindern" - herbei. Die Wale können ein auf Hoher See verirrtes Schiff sicher zur nächsten Küste geleiten, Schiffbrüchige auf ihrem Rücken tragen oder gar auf Seiten des Geweihten in einen Kampf auf See eingreifen.

Reichweite: etwa 50 Meilen

Dauer: bis die Wale wieder davonziehen (Maßgabe des Spieleiters)

Mirakelprobe: Swafnir-Geweihte +6, Efferd-Geweihte +12, andere Geweihte unmöglich, Swafnir-Kinder +20

Kosten: Swafnir-Geweihte 3W+6 KP, Efferd-Geweihte 6W+8 KP, Swafnir-Kinder 3W+6 LP

Swafnir-Geweihte sind nicht in der Lage, von Rondra, Efferd oder den anderen Zehn große Wunder zu erleben - und Swafnir ist aufgrund seines ewigen Kampfes gegen die Schlange Hranngar nicht in der Lage, seine Anhänger direkt zu unterstützen. Priester des Swafnir verfügen ebenfalls über die "Wunderbare Verständigung", allerdings nur mit ihresgleichen. Sie gewinnen pro Stufe 1W6-1 Karmapunkte zu ihrem Grundvorrat hinzu. Ansonsten gelten für sie die gleichen Regeln wie für die Geweihten der Zwölf.

### **Kleidung und Waffen:**

Für Swafnir-Geweihte gelten die gleichen Aussagen wie für den Skalden: Im Alltagsleben sind sie kaum von anderen Thorwalern zu unterscheiden. Sie schmücken sich jedoch gerne mit den Geschenken des Meeres, vor allem mit Seetieger-Hauern, Haifischzahnketten und Bändern aus gegerbter Fischhaut. Auf Raubzügen oder bei festlichen Anlässen tragen sie eine besondere Form des Kriegsmantels aus dem dichten Fell des Blauen Seetigers, einer seltenen, blauschwarz gefärbten Art. Ein weiteres typisches Kleidungsstück - das jedoch nur zu bestimmten Anlässen angelegt wird - ist der aus Silber getriebene Swafnirhelm.

Ihre Lieblingswaffe ist die klassische einhändig geführte Axt, in Verbindung mit einem runden Schild, der stets einen weißen Wal auf blauem Grund zeigt.