

Finsterland

WUNDERPRIESTER

von Georg Pils

Die Kirche des Finsterlandes ist eine naturgemäß konservative und auf Stabilität ausgelegte Organisation. Sie gilt als moralische Instanz und beansprucht für sich, ihren Mitgliedern eine gewisse Lebensweise vorgeben zu können. Gleichzeitig ist sie keine einheitliche Einrichtung. Es gibt viele regionale Unterschiede und jedem Priester steht es frei, die heiligen Schriften nach eigenem Ermessen auszulegen. Um zu starke Ausreißer zu verhindern, versucht die Kirche ihre Vertreter und Vertreterinnen zu schulen, doch es gilt ganz allgemein, dass Gemeinde und Priester gemeinsam ausmachen, wie sie die Religion leben wollen. In den meisten Ortschaften ist es schließlich so, dass die Bevölkerung ihre Priester anstellt und bezahlt. Unpassende Religiöse können durchaus auch ihre Stelle verlieren und dazu gezwungen werden, sich eine andere Anstellung zu suchen.

Neben diesen sehr weit verbreiteten Priestern gibt es auch eine zweite, außergewöhnliche Gruppe. Diese Wunderpriester sind aufgrund ihrer Natur in der Lage, die Struktur der göttlichen Substanz wahrzunehmen und diese zu beeinflussen. Wie das genau vor sich geht, ist bei jedem dieser Individuen unterschiedlich und einige sind überhaupt Scharlatane. Dennoch besitzen diejenigen von ihnen, die wahrhaftig mit der göttlichen Macht in Verbindung stehen, unglaubliche Kräfte.

Manche von ihnen scharen Gläubige um sich, die sie dann indoktrinieren und zu einer Sekte formen. Andere wiederum ziehen von Ort zu Ort und wirken ihre Wunder zum Wohle der Allgemeinheit. Besonders mächtige und verehrte Priester sind im gesamten Finsterland berühmt und respektiert.

Anhand dieser Regeln kann man im Finsterland einen Priester, vielleicht sogar einen wundertätigen Gottesmann oder eine Gottesfrau erschaffen.

NEUES SPEZIALMANÖVER - LITURGIE

Obwohl die Existenz Gottes (oder der Götter) nicht unbedingt erwiesen ist, scheint es doch so zu sein, dass das Leben der Finsterländer von Geistern und Göttern beeinflusst wird. Um diese Faktoren im Griff zu behalten, gibt es verschiedene religiöse Instanzen. Einerseits gibt es lokale Schamanen und Geisterbeschwörer, andererseits die offiziellen Vertreter der Kirche. Während erstere oft durch magische Fähigkeiten heilen, nutzen die Priester die Auslegung des Weltengesetzes, um zu helfen.

Predigen: Diese Fähigkeit erlaubt, Menschen von der Existenz des wahren Gottes zu überzeugen. Man kann Massen in religiöse Ekstase versetzen und alle dazugehörigen Rituale und Feinheiten durchführen.

Spricht man vor Publikum über religiöse Dinge und versucht, es zu überzeugen, erlangt man einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er. Der Wurf dazu ist (eCH+Überzeugen).

Kirchenrecht: Dieses Manöver deckt die Kenntnis der verschiedenen religiösen Rechtssysteme ab.

Sollte man in einen religiös motivierten Rechtsstreit geraten, erzielt man einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er bei Versuchen, seine Meinung durchzusetzen. Der entsprechende Wurf ist (eIN+Bildung). Gerät man in eine Konfrontation mit einem Gott, erhält man zwei zusätzliche Würfel auf Versuche, dessen Angriffe (sowohl physischer als auch magischer und sozialer Natur) abzuwehren.

Philosophie: *Die Philosophie ist die Königin der Wissenschaften. Der Besitzer dieses Spezialmanövers ist ihr treuer Diener. Er kann argumentieren, zitieren und nach den Idealen der Philosophen handeln.*

Der Charakter erzielt einen kritischen Erfolg bei philosophischen Gesprächen ab dem ersten 10er. Der passende Wurf ist (eIN+Bildung). Er verfügt über zwei zusätzliche Würfel beim Abwehren von sozialen Attacken.

Segnen: *Unter gewissen Umständen kann es ganz nützlich sein, einen winzigen Teil der Macht Gottes auf einen Gegenstand zu lenken. Man kann seine Freunde im Notfall vor Geistern, Dämonen und manchen Monstern beschützen.*

Ein gesegneter Gegenstand kann Wesen und Dinge, die von profanen und nicht-magischen Effekten nicht beeinflusst werden, trotzdem betreffen. Der Segen benötigt eine Aktion, er wirkt eine Szene lang. Der Gegenstand muss dabei vom Priester berührt werden. Greift man damit Geister an, erhalten diese keine Vorteile durch Panzerung.

Bannen: *Um Geister und Dämonen zu bekämpfen, kann der Priester mystische Formeln der Herrschaft sprechen. Dadurch werden die Kreaturen zurückgeworfen oder gar vernichtet. Man kann damit auch die Herrschaft von Hexern und Magiern brechen.*

Der Priester kann einen Geist austreiben oder zurückwerfen. Dazu wirft man (eCH+Überzeugen). Wenn so viele Erfolge erreicht werden, wie der Geist Willenskraft hat, wird dieser zurückgeworfen. Er kann diese Runde nicht handeln. Wenn mehr Erfolge erreicht werden, wird der Geist ausgetrieben. Er verliert einen Tod-Punkt. Hat er keinen Tod-Punkt, löst er sich auf.

Der Priester kann folgende Zauber unterbrechen, indem er mehr Erfolge als die Willenskraft des zaubernden Magiers erreicht: Beherrschungsmagie (alle Unterfähigkeiten), Betörungsmagie (alle Unterfähigkeiten außer Ekstase), Herrschaft (Tiermagie), Verwirrung (Illusionsmagie) und Blindheit (Wahrnehmungsmagie). Man kann über mehrere Runden Erfolge sammeln.

Diese Fähigkeit zu verwenden, ist eine Aktion.

***Wunder:** *Durch die genaue Auslegung des göttlichen Gesetzes ist es unter Umständen möglich, die Regeln der Welt so wirken zu lassen, dass sie Ergebnisse im Interesse des Priesters liefern.*

Um ein Wunder zu wirken, würfelt man als Aktion (eIN+Überzeugen). Der Überzeugen-Wert wird verwendet, um die Reichweite zu ermitteln. Gelingt das Wunder, muss man einen Willenskraftpunkt ausgeben.

Jedes Wunder darf in jeder Sitzung nur einmal eingesetzt werden.

- **Göttliche Hilfe:** *Mit der Unterstützung der himmlischen Mächte verhindert man böse Überraschungen und Katastrophen.*
Der Spieler kann einem Charakter zwei zusätzliche Würfel auf eine Aktion oder Reaktion innerhalb der Szene geben.
- **Göttliche Strafe:** *Der göttliche Willen verhindert die Untaten seiner Feinde.*
Der Spieler kann einem Ziel zwei Würfel bei einer Aktion oder Reaktion innerhalb der Szene abziehen.
- **Mystische Heilung:** *Durch die Nutzung der göttlichen Energien kann man verletzten Personen helfen, sich zu erholen.*
Ein Ziel in kurzer Reichweite wird von allen Krankheiten (außer der Storykrankheit) geheilt und erhält alle LP zurück. Dadurch kann sie normal handeln. Am Ende der Szene hört diese Fähigkeit auf zu wirken und die Figur ist wieder in ihrem vorherigen Zustand. Diese Fähigkeit kann nicht eingesetzt werden, um SP zu regenerieren.
- **Zorn des Allerhöchsten:** *Der Priester verflucht seine Gegner und nimmt ihnen ihre Kraft.*
Ein Ziel in kurzer Reichweite wird von einer Krankheit (außer der Storykrankheit) befallen und verliert zwei LP für jeden Erfolg. Am Ende der Szene hört diese Fähigkeit auf zu wirken und die Figur ist wieder in ihrem vorherigen Zustand. Diese Fähigkeit kann nicht eingesetzt werden, um Ziele mit SP zu schädigen.
- **Vernichtung:** *Der göttliche Zorn vernichtet die Gegner des Priesters. Er kann entweder die Form von sonderbarem Wetter, plötzlicher Übelkeit oder anderen, unheilvollen Ereignissen annehmen.*
Ein Ziel in langer Reichweite verliert einen Tod-Punkt, wenn es ihm nicht gelingt, diesen zu retten. Der passende Wurf darf auch dann gemacht werden, wenn das der Figur normalerweise nicht zustehen würde.
- **Wiederauferstehung:** *Eine Person, deren Geist sich gerade von ihrem Körper löst, wird wieder zu den Lebenden zurückgeholt.*
Ein Ziel in kurzer Reichweite kann einen Wurf um einen Tod-Punkt zu retten, wiederholen. Würde es den Tod-Punkt auf jeden Fall verlieren, darf es trotzdem den Wurf machen.

NEUE ORGANISATION - PRIESTERORDEN

Trotz der großen regionalen Unterschiede hat sich im Finsterland eine gemeinsame Religion durchgesetzt. Obwohl der Weg dorthin keineswegs einfach war und neben theoretischen Disputen auch ganz konkrete militärische Zusammenstöße nötig waren, um einen gemeinsamen Nenner zu finden, ist man jetzt sehr darauf erpicht, das Ergebnis als gottgewollt darzustellen. Der Gottesbegriff des Finsterlandes besteht aus zwei Teilen: Einerseits der theoretische Gottesbegriff der Substanzmanifestation, eine Art namenlose allgegenwärtige und allmächtige Wesenheit, andererseits die unzähligen lokalen Heiligen und minderen Geister, die das tägliche Leben erträglich machen. Ein Priester ist somit dazu verpflichtet, zwischen den Menschen und den verschiedenen Geistern und Heiligen zu vermitteln. Diese Aufgabe bringt großes soziales Prestige, ist aber heute viel weniger Wert als noch vor dem Krieg.

Die Arbeit als Priester ist mit vielen Regeln und Vorschriften verbunden und kann durchaus zu sonderbaren psychischen Problemen führen.

Auf der anderen Seite besitzt ein Priester eine unglaublich wichtige Stelle in seiner Gemeinde. Er ist respektiert, manchmal sogar ein wenig gefürchtet.

Beispiele für Priesterorden:

- Wanderorden des heiligen Valisius
- Nonnenschaft der heiligen Dreschine
- Büsserorden des heiligen Wassilisk
- Interpretative Gemeinschaft des Großmarduks
- Friedensreicher Orden der hundert Wasser
- Gesellschaft des Seelenkelchs

Aufgaben:

Mitglied eines Ordens zu sein, verpflichtet zur Erfüllung unzähliger Aufgaben.

Aufgaben	EP	Wirkung
Glauben	3	Der Glauben eines Priesters schützt ihn vor Verzweiflung. Er erhält zwei Zusatzwürfel gegen Angst. Er kann ein Wunder, das er bereits einmal genutzt hat, noch mal wirken. Dieser Hintergrund verbindet sich mit „Seelengespir“ und „Eiserner Wille“.
Status	3	Durch seine Position besitzt der Charakter große Autorität. Er erhält zwei Zusatzwürfel bei Interaktion mit Gläubigen.
Seelengespir	9	Als Priester muss man eine gewisse Empathie besitzen. Mit einem (eWA+Einschätzen)-Wurf kennt er die Ängste einer Person nach einer Szene des Gesprächs. Er kann ein weiteres Wunder, das er bereits einmal genutzt hat, nochmal wirken. Dieser Hintergrund verbindet sich mit „Glauben“ und „Eiserner Wille“.
Moralische Instanz	9	Wer von einer religiösen Gruppe anerkannt ist, ist auch für andere ein Vorbild. Die Figur erhält zwei Zusatzwürfel bei sozialer Interaktion mit nicht-gläubigen Charakteren.
Eiserner Wille	15	Ein Priester muss große Anstrengungen überdauern können. Einmal pro Sitzung kann er in einer Ruhephase neben der Heilung zwei Willenskraftpunkte regenerieren. Er kann ein zusätzliches Wunder, das er bereits einmal genutzt hat, noch mal wirken. Dieser Hintergrund verbindet sich mit „Glauben“ und „Seelengespir“.
Stentorstimme	15	Die Figur verfügt über eine laute und würdevolle Stimme. Sie erhält vier zusätzliche Würfel bei Versuchen, Personen einzuschüchtern. Einmal pro Geschichte kann sie die göttliche Macht rufen und ein Objekt mit Strukturpunkten innerhalb von sechs Feldern vernichten. Dadurch verliert es einen Tod-Punkt. Sollte es keine Tod-Punkte haben, fällt es auf null Strukturpunkte. Dabei dürfen keine Personen zu Schaden kommen.

Besondere Ausrüstung:

Ein Priester benötigt seine Paraphernalia.

Ausrüstung	EP	Wirkung
Ordenskleidung	3	Die meisten Priester führen ein einfaches Leben. Ihre Bedürfnisse sind schnell gedeckt. Alle lebensnotwendigen Dinge können einfach in Niederlassungen des Ordens besorgt werden.
Religiöses Symbol	3	Das Zeichen des Gottes, an den der Priester glaubt, identifiziert ihn eindeutig als Ordensmitglied.
Weihwasser	9	Der Priester kann Wasser mit speziellen Eigenschaften ausstatten. Einmal pro Sitzung kann er alle Dämonen, Geister oder Untoten innerhalb von 3 Feldern (kurze Reichweite) besprenkeln. Diese erleiden 2W6 Schaden (ohne Schutz) und verlieren ihre nächste Aktion.
Ordensbibliothek	9	Eine reiche Quelle an verschiedensten Informationen über Monstren und Kreaturen. Man erhält zwei Bonuswürfel beim Untersuchen von Übernatürlichem. Befreundete Charaktere in Hörweite verursachen zwei zusätzliche Schadenspunkte gegen übernatürliche Gegner und erhalten zwei Punkte Schutz und Magieresistenz gegen deren Angriffe.
Das Auge des Herrn	15	Die Substanz ist dem Charakter wohl geneigt. Für Wunder gilt sein „Überzeugen“-Wert als um 2 höher.
Der Hammer Gottes	15	Diese mystische Waffe steht nur den fanatischsten und mächtigsten Priestern zur Verfügung. Zur Ermittlung der Reichweite der Waffe wird Überzeugen verwendet. Sie kehrt nach einem Angriff in die Hand des Priesters zurück. Sie hat folgende Werte:

Name	T	P	S	BS	RW	Hände
Hammer Gottes	+1	+0	2W6	IN	K	1

Einschränkungen:

Wie am Anfang erwähnt, muss der Spieler eine der folgenden Einschränkungen für seinen Charakter wählen, wenn dieser ein Priester sein soll.

- **Dogma:** Der Glaube des Charakters ist sehr streng. Handlungen, die gegen die Regeln des eigenen Glaubens verstoßen, werden mit zwei Würfeln weniger durchgeführt. Der Spieler sollte gemeinsam mit dem Spielleiter drei alltägliche (Kleidungs- oder Speisevorschriften) und drei besondere Bedingungen (Gesetzliche Vorschriften oder Rituale) auswählen.
- **Habit:** Die Kleidung des Priesters ist sehr leicht zu erkennen. Der Charakter kann den Umstand, dass er Priester einer gewissen Religion ist, nicht verheimlichen. Diese Einschränkung hat nur negative Effekte.
- **Visionen:** Der Charakter ist durch die Verbindung mit Gott ein wenig labil geworden. Verliert der Charakter mehr als 10 LP auf einmal, hat er für den Rest der Szene zwei Würfel weniger auf alle Aktionen, bis er eine Aktion ausgegeben hat, um sich zu beruhigen.