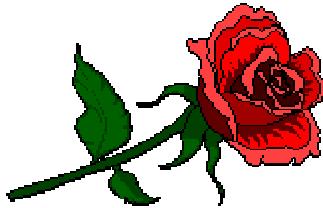


# **Playersguide für Rosenmönch- Charaktere**



**Auflage  
Stand 23.04.2003**

## **Inhalt:**

1. Vorwort	S. 3
2. Die Geschichte der Rosenmönche	S.. 3
3. Informationen über den Ainja-Glauben	S. 4
3.1. Allgemeine Informationen	S. 4
3.2. Die Mytischen Geschichten	S. 5
3.2.1. Symbolik des Ainja Glaubens	S. 5
3.2.2. Eigenschaften der Göttin	S. 5
4. Hierarchie	S. 5
5. Den Orden bespielen	S. 6
5.1. Charaktererschaffung	S. 6
5.1.1. Ordensburder/- Schwester	S. 6
5.1.2. Inquisitor	S. 7
5.2. Ausrüstung	S. 7
5.3. Verhalten und Weltanschauung	S. 7
5.4. Wie das mit dem Missionieren so geht	S. 8
6. Zauber und Rituale der Rosenmönche	S. 9

# 1. Vorwort

Der „Orden der großen Ainja“, wohl eher als Rosenmönche oder auch „Rosis“ bekannt ist ein schon recht gut bespielter Orden im Lande Symburn.

Ein Charakter aus diesem Orden muß nicht unbedingt aus Symburn stammen, vielmehr kann er herkommen wo immer er will. Es gibt auch keine vorgeschriebenen Rassen. Jeder kann dem Orden beitreten. Das einzig wichtige ist die Aufopferung für den Glauben.

Woher Dein Charakter also Stammt, welcher Rasse er angehört und was er vorher getan hat ist völlig egal. Jeder kann dem Orden beitreten, solange er die Voraussetzungen dafür erfüllt. Diese Voraussetzungen werden unten noch weiter beschrieben.

## 2. Die Geschichte der Rosenmönche

Von jeher gab es in Symburn eine Gruppe von Menschen, die die „Große“ als alles lenkende Gottheit verehrten. Der Glaube an Ainja, die Große, war im ganzen Lande Symburn verbreitet.

Einst fühlte sich die Kandija von der Göttin berufen das „wahre Ich“ dieser offenbart zu bekommen. Sie trat vor die anderen hin und sprach: „Die einzig wahre Göttin hat zu mir gesprochen, sie ist nicht nur die Große, wie wir sie von nun an nennen werden, nein, sie ist auch die einzige. Jeder Gott, an den geglaubt wird, ist sie oder zumindest ein Teil von ihr. Die Rose, die Königin aller Blumen, zugleich schön und schmeichelnd, aber auch hart und verletzend, soll von nun an ihr Zeichen sein. Sehet die Wahrheit, die von der Großen offenbart wurde ...“. Die meisten blieben ihrem Glauben in der alten Form treu, doch eine kleine Zahl folgte Kandija und gründete den Orden der Rosenmönche.

Die Rosenmönche kleiden sich in schwarze Kutten, tragen dazu weiße Tücher und Gürtel und haben einen Talisman in Form einer Rose um den Hals, das Symbol der „Großen“.

Die Ordensangehörigen sind sehr hilfsbereit und zuvorkommend, die meisten von ihnen haben Heilkräfte, viele Lazarette werden von ihnen betrieben. Die Mönche und Schwestern sind überaus tolerant was Gesinnung, Rasse, Beruf, Vermögen und gesellschaftlichem Status ihres Gegenübers betrifft. Sie leben nach der Devise: „Alle sind Kinder der Großen, sie liebt sie alle. Die Göttin gibt alles und nimmt es wieder, doch stets mit positivem Effekt“. In allem versuchen sie das Positive zu sehen und in jedem Lebewesen das Gute. Die Rosenmönche haben allesamt einen Kodex gegen Waffen. Ein Rosenmönch ist nie aggressiv oder gar brutal. Sie versuchen stets zu schlichten und zu vermitteln und wollen den allumfassenden Frieden. Trotzdem akzeptieren sie es, wenn andere meinen diese Ziele mit Waffengewalt zu erreichen, solange das Ziel im Sinne der Göttin ist. Mit einem Wort, die Große steht für allumfassende Toleranz und grenzenlose Güte.

Das Kloster der Rosenmönche liegt im Wald von Alaron nahe der Stadt Waldenburg, doch die Mönche Reisen viel umher und versuchen zu missionieren. Jeder, so glauben sie soll an die Große glauben oder einfach nur einsehen, daß sein Gott, den er verehrt eigentlich die Große ist, mag man ihn nennen, wie man will.

In Schenkenheim, einem kleinen Dorf in Alaron hatten die Rosenmönche recht heftige Auseinandersetzungen mit Männern aus Kerfrek, insbesondere Sir Angus McBoarstone und Sir Ristridin von Telok.

In den letzten Jahren versuchten die Rosenmönche, begünstigt durch die Ernennung des Garrik von Hohenstein zum Baron von Alaron und die damit zusammenhängende Neuordnung dieser Provinz in dieser ein sicheres Standbein zu erreichen. Mit Erfolg. Auf eine geheime Sitzung, dem Adelstag, entsandte der damals amtierende Hohepriester Hohepriester Velderan seinen Stellvertreter, um seinen Glauben in der Bevölkerung zu

stärken. Der gesandte, Pater Gregor erreichte viel für den Orden. So wurde dem Ordensoberhaupt, dem Hohepriester, der Titel des Freiherrn zugesprochen, man handelte mit Garick die Erbauung der „Zitadelle der Großen“, einer Art Vartikanstaat, in Alaron nahe des Rosensees aus und erhielt den Auftrag das Bildungswesen in Symburn zu übernehmen. Das Schulbildungssystem der Rosenmönche hat den Effekt, dass Kinder den Glauben in sich aufnehmen und dass dies für sie einzige Religion sein wird. So wird sich der Glaube an Ainja stetig mehren und den Kindern wird schon früh die Lehre der Göttin beigebracht. Die Zitadelle der Großen ist der Nervenknoten von dem auch alles abgewickelt wird und von dort auch die Befehle kommen. Sie stellt einen „Vatikan“, dar, Klöster dagegen sind über das ganze Land Symburn verteilt.

Velderon gründete eine „Inquisition“, eine unter Waffen stehende Truppe zum Schutze des Ordens und vor allem zum Schutz der Zitadelle. Diese Truppe ist jedoch nur zu Verteidigungszwecken da, sie wird nie von sich aus angreifen.

Rosenmönche sind reich (der Orden, nicht der einzelne), sogar sehr reich jedoch sind sie alle Pragmatiker und brauchen keine Luxusgüter. Das Geld ist für die schweren Zeiten gedacht, damit der Orden nicht untergeht und wird zur Errichtung von Schulen und Lazaretten verwendet.

Vor einigen Monden nun zog sich Velderon zurück und übergab sein Amt an Gregor. Pater Gregor (= Paul Syrnicki), der neue Hohepriester leitet den Orden nun mit sanfter aber mächtiger Hand.

### **3. Informationen über den Ainja-Glauben**

#### **3.1. Allgemeine Informationen**

Name des Gottes: Ainja, die Große (oft auch nur als „die Große“ bezeichnet)

Ziel und Zweck des Glaubens:

Heilen und Helfen, Ausgleich Schaffen, alle lebenden Wesen zur Großen zu bekehren, egal ob gut oder böse, schön oder hässlich, jung oder alt. Jedem wird geholfen, jeder soll das Licht der Großen erblicken.

Anforderungen an die Priesterschaft:

Kodex gegen Waffen, Aufopferung für den Glauben, kein Zölibat, keine Keuschheit.

Zyklen: Allgemein, Erkenntnis, Heil, Schutz, Bezauberung

Gesinnungen: rechtschaffen – neutral

Zugelassene Rassen: alle

Geschlecht: alle

Pflichten der Gläubigen: Heilen und Helfen, Missionieren

Gerichtsbarkeit: Priester unterliegen der Gerichtsbarkeit der Glaubensgemeinschaft, nicht der des Staates. Weltliche Gerichtsbarkeit gegenüber Mitgliedern der Kirche ist vom Hohepriester und der Inquisition zu unterbinden.

Tracht: Schwarze Robe mit weißen Rangeszeichen (Bindegürtel für Novizen, Schärpe für Mönche, Gebetsschal für Priester, Gebetsstola für Hohepriester), Rüstungen werden nicht

getragen (Ausnahme: die Inquisitoren, diese tragen Waffen und Rüstungen und schwarze Wappenröcke mit weißen Rangabzeichen)

Die Lehre: Alles ist Teil der Großen, alle sind Teil der Großen, sie ist die einzige Gottheit, alles andere sind nur Namen für ihre Seiten und Gesichter.

### **3.2. Die mytische Geschichte**

Die Rosenmönche glauben an ein Sein nach dem Tod in der Natur und in Ainja ihrer Göttin. Ainja holt die Würdigen in ihre Sphäre, von wo aus sie auf die Welt herabblicken und auch herabsteigen können (als Geistwesen). Die anderen bleiben in der Welt der Lebenden zurück, bis sie würdig sind in Ainjas Sphäre zu wechseln zu.

#### **3.2.1. Symbolic des Ainja-Glaubens:**

Sonne = Das helle Auge der Großen

(Gute Gottheiten wie z.B. Bahamut, sind die helle Seite der Großen)

Mond = Das dunkle Auge der Großen

(Böse Gottheiten wie z.B. Baarghan, sind die dunkle Seite der Großen)

Sterne = die Seelen der würdigen Verstorbenen, die auf die Erde blicken.

Wasser = die Tränen der Großen.

Lebewesen und Erde = das Fleisch der Großen

#### **3.2.2. Eigenschaften der Götter:**

Unsterblich: sie kann niemals sterben, denn sonst würde die ganze Welt und alles um diese herum mit ausgelöscht, da alles eins mit der Göttin ist.

Unzerstörbar: sie kann nicht getötet werden

## **4. Hierarchie:**

Im Orden herrscht eine strenge Hierarchie, diese ist auch für SC-Charaktere unumgänglich. Der Aufstieg in die nächste Klasse findet nicht von selbst statt, eine Erhebung durch die Ordensführer ist notwendig. Wenn Ihr genug EP für die nächste Stufe erreicht habt ermöglichen wir Euch dies aber gerne.

### **Hohepriester**

Der Hohepriester ist einer der Vorsteher der Glaubensgemeinschaft, seine stärkste Waffe ist der Fluch der dauerhaften Antimagie. Es gibt nur einen Hohepriester, derzeit ist es Pater Gregor (=Paul Syrnicki). Der Hohepriester muß völlig für seinen Glauben leben und hat die damit zusammenhängende Verantwortung zu tragen

### **Priester (ab ca. 100 EP)**

Der Priester ist einer der Glaubensführer und von hohem Rang und Ansehen innerhalb der Glaubensgemeinschaft. Er muß die Fähigkeit „Krankheiten heilen“ besitzen ehe er den Rang des Priesters erlangen kann.

### **Mönche (ab ca. 80 EP)**

Mönche sind die breite Basis des Ainja-Glaubens, sie missionieren und dienen ihrer Göttin. Jeder Mönch sollte Medizin und Pflanzenkunde beherrschen.

### Novizen (Anfangscharakter)

Einstiegscharakter, der „Lehrling“ der Rosenmönche, der zu Hilfsarbeiten und ähnlichem herangezogen wird.

Es gibt bei den Rosenmönchen zwar eine klare Rangordnung, sie sind aber nicht arrogant, auch Höherränge lassen sich von den Untergebenen belehren und beraten. Selbst der Hohepriester gibt viel auf das Wort der anderen, höhere Ränge sollten aber immer mit Respekt behandelt werden. In der Öffentlichkeit sind Widerworte gegen ranghöhere Ordensmitglieder nicht erwünscht.

## 5. Den Orden bespielen

### 5.1. Charaktererschaffung

Für die Erschaffung eines Ordenscharakters sind Euch nicht viele Grenzen gesetzt. Die rasse, die Herkunft, den bisherigen beruf und die bisherige Gesinnung könnt Ihr völlig frei wählen. Ein Ordensangehöriger kann sowohl ein Adelliger als auch ein Leibeigener oder gar Sklave gewesen sein. Menschen aber auch alle anderen Rassen haben Zugang zum Orden. Der bekehrte Schurke hat den gleichen Wert wie der angeworbene Held.

Wie Ihr zum Orden gekommen seid steht Euch frei. Ihr könnt schon im Glauben an die Große aufgewachsen oder später Konvertiert worden sein. Ihr könnt vorher jeden beruf gehabt haben, natürlich ist jeder der vorher Arzt oder Heiler war im Vorteil. Ihr dürft eurer Fantasie freien Lauf lassen

#### 5.1.1. Ordensbrüder/-schwestern

Der Ordenscharakter sollte **MK** sein, er muß noch keine Sprüche beherrschen aber zumindest die Veranlagung sollte vorhanden sein. Als MUK kann man zwar in den Orden einsteigen, wird aber nicht weiter in der Hierarchie aufsteigen können. Der Nachträgliche Wechsel vom MUK zum MK bedeutet nach That's Live immensen Punktaufwand. Er ist also durchaus möglich aber nicht besonders sinnvoll.

Die Rosenmönche haben eine rein **neutrale Gesinnung**, diese ist für Euren Charakter aus dem Orden also zwingend. Sie behandeln gut und böse gleich.

Sie haben alle den **hypokratischen Eid** abgelegt, das heißt sie sind durch einen Schwur gegenüber ihrer Göttin dazu verpflichtet Leben zu retten und kranken zu helfen. Durch stetige Missionierung und weite Wanderungen der Mönche. Diese Verpflichtung ist rein spieltechnisch, hierfür werden keine Punkte gutgeschrieben. Denkt bitte daran, daß Eurem Charakter das heilen wichtig ist und legt seine Fähigkeiten dementsprechend aus. Erste Hilfe, Trankkunde, die Fähigkeit Gegengifte herzustellen oder Medizin sind typische Fähigkeiten.

Sie haben alle **Kodex gegen Waffen** (Ausnahme die Inquisitionssoldaten), ihre Waffen sind Ihre Intelligenz und Ihr Mundwerk. Dieser Nachteil muß also genommen werden.

Rosenmönche sind **stark spezialisierte Priester**, kann also nur Fähigkeiten lernen, die keinem Lebewesen schaden zufügen (keine Waffenfertigkeiten, Giftkunde, Fallen stellen, ...).

Rosenmönche sind auch Pädagogen (nicht nur für Kinder), Bildung ist Ihre Passion. Alle Wissensbetonten Fähigkeiten sind also sehr gefragt. Rosenmönche sollten alle Lesen & Schreiben können oder sich zumindest bemühen es schnellstmöglich zu erlernen. Auch Sprachen sind von Vorteil.

### **5.1.2. Inquisitoren**

Inquisitoren treten nur sehr selten auf, diese Klasse ist also nur nach vorheriger genauer Abklärung mit der SL möglich.

Inquisitoren sind **MUK**. Sie haben diverse Waffenfähigkeiten und alle die Fähigkeit mit Schild und Schwert umzugehen.

Ein Inquisitor ist geübt im Umgang mit verschiedensten Waffen, er muß ein hervorragender Kämpfer sein. Bitte überlegt Euch gut ob ihr dies darstellen könnt.

## **5.2. Ausrüstung**

Ein Rosenmönch braucht nicht viel Ausrüstung. Er benötigt eine schwarze Kutte und weiße Rangabzeichen (Bindegürtel für Novizen, Schärpe für Mönche, Gebetsschal für Priester, Gebetsstola für Hohepriester).

Außerdem solltet Ihr ein Amulett in Form einer Rose (oder eines auf dem eine Rose abgebildet ist) tragen.

Zur Pflichtausrüstung eines Rosenmönches gehört Verbandszeug, Heilkräuter und ähnliches. Alles was man zum beten und studieren braucht ist auch von großem Nutzen (Schreibzeug, Papier, Schriften, Räucherwerk, Kerzen, ...)

Die Rosenmönche eignen sich gut für Anfänger, denn die Ausrüstung eines Rosenmönches ist einfach zu beschaffen und nicht besonders teuer. Wenn Ihr Probleme damit habt helfen wir Euch natürlich gerne dabei.

Inquisitoren dagegen tragen schwarze Wappenröcke mit weißen Rangabzeichen. Sie tragen **schwere** Rüstungen und Waffen (meist Schild und Schwert).

Nur wenn sie in einem vom Stammhaus angewiesenen Einsatz sind tragen sie ein Wappenschild mit dem Symbol der Gottheit (im normalen Einsatz bitte verdeckt tragen – z.B. Überzug drüber) und auch ein entsprechendes Symbol auf dem Wappenrock (bitte entweder zwei Wappenröcke oder einen zum wenden).

## **5.3. Verhalten und Weltanschauung**

Ihr solltet wissen dass Sir Garrick und seine Alaroner die Gunster der Rosenmönche genießen, schließlich sind sie durch ihn an ihr Schulsystem gekommen und er hat ihnen in Symburn das Refugium gegeben um dort die Zitadelle der Grossen zu errichten. Dass heißt für Euch: Ihr müsst ihm helfen, zu jeder Zeit und in jeder Not. Euer kostbares Leben würdet ihr hergeben, damit ihm nichts zustößt, denn an ihm hängt die Zukunft des Ordens. Erweist ihm jeden Gefallen, solange er mit Eurem Glauben vereinbar ist.

Jedoch!!!!!!

Der Orden steht an erster Stelle. Das heißt jeder Rosenmönch geht zum Ordensoberhaupt, zu Pater Gregor, falls es unsicher ist, ob etwas richtig oder falsch ist. Der Hohepriester ist Ainjas



Vertreter auf Erden und somit für sie die oberste Instanz. Auf jeden Fall wird ihm alles berichtet. Und vergeßt eure Prinzipien nicht. Ihr rettet Leben um jeden Preis.

Apropos Preis: Die Rosenmönche, von vielen liebevoll „Rosis“ genannt, müssen zwar jeden vor dem Sterben erretten, dass heißt nicht daß sie ihn vollständig heilen müssen. Wenn es hart auf hart kommt, und es um das nackte Überleben geht, wird jeder zu uns kommen und sich bekehren lassen. Vor allem vergesst nicht: Ihr seid intelligent und keines Wegs naiv. Verlangt Geld für eure Heildienste. So verdient sich unser Orden große Teile seines Unterhalts.

Denkt daran daß ,Ainjah, die Große, Euer ein und Alles ist. Sie schenkt Euch die Kraft durch Handauflegen zu heilen (bitte also auf Berührung zaubern), anders als ein Magier beziehen Mönche und Priester ihre Kraft rein von ihrem Gott. Es ist allein die Gnade der Göttin, die Euch magische Fähigkeiten verleiht. Darum betet zu ihr. Spendet ihr Gaben (auch wenn es nur Worte sind). Lasst euch von den Geheilten Gaben schenken. Die größte Gabe währe natürlich wenn sich der Geheilte zum Glauben an Ainja bekehren ließe.

Diese Religion hat keine Sturen Regeln die Göttin hält eich immer ein Ohr hin, wie Ihr also beten wollt bleibt Euch überlassen. Es ist jedoch angebracht ab dem Status des Priesters regelmäßig Gebete abzuhalten und auch Meditationen zu veranstalten.

Und denkt daran: Wir sind alle ein Team, die Rosis halten zusammen, was immer auch geschehen mag, Verrat ist ihnen fremd. Dies ist die Voraussetzung für die Aufnahme in den Orden. Bei der Aufnahme wird ein Ritual durchgeführt, daß unehrliche Absichten sofort ans tageslicht bringen würde, also bitte nicht versuchen Verräter einzuschleusen.

Die Ordensmitglieder haben einen Hypokritischen Eid abgelegt, der sie dazu verpflichtet jeden zu heilen und medizinisch zu versorgen, der verletzt, verwundet oder krank ist, egal ob gut oder Böse, Freund oder Feind.

Die Rosenmönche haben Beschützer, die Inquisitoren. Ihr solltet dass nur wissen. Bitte haltet diese Information zurück, sie sollte den Orden nicht verlassen. Die Inquisition wird wahrscheinlich sehr selten auf einem Con auftreten.

Inquisitoren sind höchst Ehrenhaft. Sie halten Ihre Identität weitgehend geheim und tragen daher auch nur sehr selten das Zeichen der Rose. Inquisitoren werden nie irgendwo auftauchen wo keine Ordensbrüder oder –schwestern zu finden sind.

Sie sind extrem diszipliniert und kennen ihre Grenzen. Sie besaufen sich nicht, pöbeln nicht und wirken recht arrogant)

#### **5.4. Wie das mit dem Bekehren so geht.**

Bekehren kann man zu jeder Gelegenheit zu jeder Stunde, ob in der Kneipe oder kurz vor dem Tode, ganz egal unter welchen Umständen, jede Bekehrung ebnet Ainja ihren Weg und bringt die Welt und nicht zuletzt auch den Bekehrten dem Heil näher. Bekehrt wie die Wilden werdet aber nicht Aufdringlich, denn sonst werden uns die Leute nicht zuhören und uns meiden. Das wollen wir hübsch vermeiden.

Falls ihr theologische Gespräche anfängt, hier ein paar Anstösse: Ainjah ist allgegenwärtig. Sie vereinigt das ganze Leben in sich . Jede andere Gottheit ist in den Augen der Rosenmönche ein kleiner Teil von ihr. Wenn die Götter dieses Universums Schachfiguren wären, dann wäre Ainjah das Schachspiel, zu dem sie alle gehören. Wer an einen Gott glaubt



ist schon auf dem richtigen Weg, aber er hat bisher nur einen Teil der Wahrheit erkannt, er muß nur noch erkennen, daß es über diesem Teilaspekt noch ein großes Ganzes gibt, Ainja. Die Rose ist ein Symbol der Göttin diese Blume ist die schönste und anmutigste unter allen, aber sie weiß sich zu wehren, denn sie hat Stacheln. So ist der Orden gleichsam die Blüte und die Inquisition sind die Dornen. Niemand muß seinen bisherigen Gott verleugnen wenn er zum Glauben an Ainja konvertiert, sein Gott ist nur ein kleiner Teil der Grossen. Auch sie kann böse sein und sie hat ihre Arten zu bestrafen (Bargaan ist die Dunkle Seite der Großen), aber sie kann auch freundlich sein (Bahamut ist die lichte Seite der Großen), ja selbst Verbach, der Drogengott ist ein Teil von ihr, wenn auch nur der vernebelte. Hört Euch an, was der andere über seinen Gott erzählt und findet dann einen passenden Aspekt der Ainja dafür, so werdet Ihr ihn überzeugen.

## 6. Zauber und Rituale der Rosenmönche

Hier sind noch die Zaubersprüche aus denen ihr Auswählen könnt. Es gelten folgende Beschränkungen für die einzelnen Ränge. Diese sind auch einzuhalten:

Novize:	Nur Zauber der ersten Stufe
Mönch:	Zauber aus der 1. und 2. Stufe
Priester:	Zauber bis einschließlich der 4. Stufe
Hohepriester:	Alle Stufen

### **Antimagie:**

#### **2. Stufe:**

##### **Antimagie 1: "Die Macht der Großen halte Magie fern!"**

Aufheben eines beliebigen Spruchs der 1.Stufe. Nicht als Heilspruch für durch magisches Geschoss verursachte Wunden; Abblocken eines magischen Geschosses ist aber möglich. Auch vorbeugend möglich, gilt dann eine Stunde bis zum wirksam werden.

Magier, die mit Antimagie 1 belegt werden, können innerhalb dieser Stunde oder bis ein Antimagiespruch der Stufe 2 auf sie gewirkt wird, keine Sprüche der Stufe 1 anwenden!

*Komponente: Roter Zettel mit notierter Antimagiestärke.*

#### **3. Stufe:**

##### **Antimagie 2: "Die Macht der Großen werfe Magie zurück!"**

Aufheben eines beliebigen Spruchs der 2.Stufe. Nicht als Heilspruch für durch magisches Geschoss verursachte Wunden; Abblocken eines magischen Geschosses ist aber möglich. Auch vorbeugend möglich, gilt dann bis die Summe der Stufen der Sprüche der geblockten Sprüche gleich der Antimagiestärke ist; hier: Antimagie 2 blockt zwei Sprüche der 1.Stufe oder einen der 2.Stufe (jedoch max. 1.Stunde wirksam).

Magier, die mit Antimagie 2 belegt werden, können innerhalb dieser Stunde oder bis ein Antimagiespruch der Stufe 3 auf sie gewirkt wird, keine Sprüche der Stufe 2 anwenden!

*Komponente: Roter Zettel mit notierter Antimagiestärke.*

Entsprechendes gilt für höhere Stufen!

Mit Antimagie ist es auch möglich einen Zauber zu reflektieren.

Man braucht um einen Zauber der 1.Stufe zu reflektieren dann aber nicht Antimagie , sondern Antimagie 2. Der Zauber wird zum Verursacher automatisch zurückgeschleudert

### **Heilung:**

Setzt keine Hilfe voraus. **Wirkt nur bei Berührung der Verletzung(en)!**

Pro Verwundetem und Kampf kann jeder Heilzauber (Heilung 1, Heilung 2,...) von einem Priester nur einmal umgewandt werden; bei neuen Verletzungen von neuen Kämpfen kann aber ein „alter“ Heilzauber wiederholt werden. Es ist möglich; dass verschiedene Priester den gleichen Heilzauber auf eine Person anwenden.

#### **1. Stufe**

### **Heilung 1:** „Im Namen der Großen geneset!“

+1LP oder ein Körperteil heilen.

Die Wunde **muss** vorher ausgewaschen werden, sonst kann trotzdem Wundbrand entstehen!!! Die Wirkung des Zaubers entfaltet sich nach ca. 5 Minuten. Belastungen in dieser Zeit führen zu einem Aufbrechen der Wunde.

### **2. Stufe**

#### **Gift neutralisieren 1:** „Die Macht der Großen entgifte dich!“

Neutralisiert alle Gifte der 1. und 2. Stufe.

#### **Heilung 2:** „Im Namen der Großen schließen sich deine Wunden!“

+2LP oder zwei Gliedmaßen heilen.

Die Wunde **muss** vorher ausgewaschen werden, sonst kann trotzdem Wundbrand entstehen!!! Die Wirkung des Zaubers entfaltet sich nach ca. 5 Minuten. Belastungen in dieser Zeit führen zu einem Aufbrechen der Wunde.

### **3. Stufe**

#### **Gift neutralisieren 2:** „Die Macht der Großen vernichte das Gift in dir!“

neutralisiert alle Gifte der 3. und 4. Stufe

#### **Heilung 3:** „Im Namen der Großen, deine Wunden seien dahin!“

+3LP oder drei Gliedmaßen heilen.

Die Wunde **muss** vorher ausgewaschen werden, sonst kann trotzdem Wundbrand entstehen!!! Die Wirkung des Zaubers entfaltet sich nach ca. 5 Minuten. Belastungen in dieser Zeit führen zu einem Aufbrechen der Wunde.

### **4. Stufe**

#### **Gift neutralisieren 3:** „Jegliches Gift in dir wird von der Macht der Großen neutralisiert!“

Neutralisiert alle Gifte der 5. Stufe

#### **Heilung 4:** „Im Namen der Großen stelle ich dich wieder her!“

+4LP oder vier Gliedmaßen heilen.

Die Wunde **muss** vorher ausgewaschen werden, sonst kann trotzdem Wundbrand entstehen!!! Die Wirkung des Zaubers entfaltet sich nach ca. 5 Minuten. Belastungen in dieser Zeit führen zu einem Aufbrechen der Wunde.

### **10. Stufe:**

#### **Wiederbelebung:** „Te ab sorpore aeternono excito et te ad vitam voco!!“

Dazu muss die komplette Leiche vorhanden sein! Seit dem Zeitpunkt des Todes dürfen nicht mehr als 24 Stunden verstrichen sein! Zusätzliches 30min. Ritual + zu lösende Aufgabe des Seelenwächters (SL)

**Achtung! Dieser Spruch steht nur dem Hohepriester zur Verfügung!!!**

### **Verschiedenes:**

#### **Stufe 1:**

##### **Feuerfinger:** „Das Feuer der Großen!“

Feuerzeug bis zu 5.min benutzen.

##### **Licht 1:** „Das Licht der Großen!“

Taschenlampe aus welcher der Reflektionsspiegel entfernt wurde bis zu 10min brennen lassen, oder bis sie ausgeschaltet wird. Oder die Zimmerbeleuchtung für 10 Minuten einschalten.

##### **Magie wahrnehmen:** „Die Macht der Großen öffne meine Augen!“

Der Priester kann feststellen, ob ein Gegenstand magisch ist.

Der Priester muss den Gegenstand berühren.

##### **Stille 1:** „Schweige in Andacht der Großen!“

Opfer schweigt für 10min. (Stimmlähmung)

Wurfschwerter werfen (muss treffen)

### **Stufe 2:**

**Alarm:** „Das Auge der Großen wacht über uns!“

Rotes Stoffstück an Gegenstand anbringen (SL Bescheid geben!). Bei Berührung durch einen anderen wird Alarm ausgelöst.

**Licht 2:** „Das Licht der Großen leuchte uns!“

Wie Licht 1, jedoch für eine Stunde lang oder bis ausgeschaltet wird.

**Magische Suche:** „Das Auge der Großen findet das Verlorene!“

Der Priester kann die ungefähre Richtung und Entfernung eines ihm bekannten Gegenstandes erspüren (genaue Beschreibung des Gegenstandes an SL) erspüren.

**Rüstung:** „Der Glaube der Großen schützt uns!“

Absorbiert insgesamt zwei Treffer innerhalb der nächsten halben Stunde.

Blaue Schärpe.

**Schutzkreis 1:** „Eine schützende Oase des Glaubens!“

Eine bis zu 10m lange Schnur als Schutzkreis auslegen - darf ohne Erlaubnis nicht von anderen betreten werden und ist für Gegenstände, die nicht vom „Eingeladenen“ getragen werden, undurchdringlich.

Um jemanden in den Kreis zu lassen, muss das Schlüsselwort gesprochen werden und der „Gast“ an der Hand in den Kreis gezogen werden.

Löst sich auf, wenn der Magier einschläft oder den Kreis verlässt.

Ist kein Seil vorhanden, dann hat der Kreis einen Durchmesser von ca. 3 Metern!

**Stille 2:** „In Verehrung der Großen schweig stille!“

Opfer schweigt für 30min. (Stimmlähmung)

Wurfkomponente werfen (muss treffen)

**Verriegeln 1:** „Verschlossen durch die Macht der Großen!“

Verriegelt Türen, Fenster, Kisten, Bücher o.ä. auf magische Weise, d.h. nicht das Schloss wird verriegelt, sondern die ganze Tür wird unbeweglich. Nur mit Antimagie 2 wieder zu öffnen.

Der Magier muss die Tür (oder den Gegenstand) berühren

**Stufe 3:**

**Magie identifizieren:** „Die Macht der Großen öffnet meine Augen und schärft meine Sinne!“

Der Magier kann feststellen, welcher Zauber auf einem Gegenstand liegt.

**Schutzkreis 2:** „Im Namen der Großen eine Oase des Schutzes!“

Wie Schutzzauber 1, ist aber auch der Magie undurchdringlich.

**Stille 3:** „Deine Stimme versagt im Angesicht der Großen!“

Opfer schweigt für 1.Stunde. (Stimmlähmung)

Wurfkomponente werfen (muss treffen)

**Verriegeln 2:** „Von hier aus verschlossen durch die Macht der Großen!“

Wie Verriegeln 1, jedoch aus Entfernung.

Kleinen Schlüssel gegen die Tür werfen.

**Priestersprüche:**

**1. Stufe:**

**Schutz vor Untoten:** „Ainjah schützt mich!“

Untote können den Priester nicht berühren. Es soll aber durchaus untote Wesen geben, die mächtig genug sind selbst diesen Schutz zu durchbrechen!

**Waffe weihen 1:** „Die Große sendet einen Teil ihrer Macht!“

Eine Waffe gilt für den nächsten Kampf als geweiht (mit weißem Band kennzeichnen). Sie macht damit bei allen untoten Wesen doppelten Schaden.

**2. Stufe:**

**Untote vertreiben:** „Ainjah vertreibt Euch!“

Lässt *niedere* Untote nicht näher als 5m herankommen, solange der Priester ihnen sein heiliges Symbol mit ausgestrecktem Arm entgegenhält.

### 3. Stufe:

#### **Untote vernichten:** „Ainjahs Zorn vernichtet Euch!“

Zerstört einen niederen Untoten

Wurfkomponente werfen (muss treffen)

#### **Waffe weihen 2:** „Die Große sendet einen Teil ihrer Macht und verankert ihn!“

Eine Waffe gilt für einen ganzen Tag als geweiht (mit weißem Band kennzeichnen). Macht doppelten Schaden bei untoten Wesen.

#### **Göttliche Eingebung:** „Ich erkenne meine Unwissenheit und die Große erleuchtet mich!“

Kurzes Gespräch mit der Gottheit (SL)

## **Im Folgenden noch einige allgemeine Anmerkungen zum Spielen von magiekundigen bzw. priesterlichen Charakteren**

Der Priester hat sich einem Gott verschrieben. Ist in erster Linie Verkünder, und nicht Kämpfer. Er bezieht seine Macht ausschließlich von seinem Gott, d.h. sein Wirken ist keine Magie, sondern Göttliche Kraft.

Die Entsprechung zu Ritualmagie ist eine Zeremonie zu Ehren des Gottes.

Ein Priester kann an Magieritualen nur in unterstützender Form mitwirken.

***Magie ist schwierig und kompliziert und kann deshalb nicht nur „nebenbei“ erledigt werden; es wird also vom Zaubermagier erwartet, dass er seine Magie sichtbar - und/oder hörbar „zelebriert“ (Sprüche, besondere Handbewegungen, Handtieren mit magischen Gerätschaften,...); je schwieriger der Spruch, desto mehr Show wird erwartet! Bei Priestern muss es ein entsprechend langes Stoßgebet zum entsprechenden Gott sein.***

Meditation:

Durch Meditation, Gottesdienste oder generell dem zur Ruhe kommen, dem sich auf Ajinjah konzentrieren, können die Rosenmönche wieder zu Kräften kommen (1 MP pro 20 Minuten). Wenn mehrere Rosenmönche (mindestens 4) zusammen meditieren, dann können sie diese Zeit halbieren (1 MP pro 10 Minuten)

Erlaubt sind Gottesdienste, Andachten, Schischa-Rauchen, ...

Nicht gerne gesehen wird: „*Ich meditiere gerade im Tempel, aber mir ist langweilig und ich gehe jetzt Outtime in die Taverne.*“ Natürlich dürft ihr OT in die Taverne was zum trinken holen, ihr solltet aber die Meditation schon ausspielen.

Für Fragen stehen wir Euch jederzeit zur Verfügung.

Postanschrift: Mystic Forest, z.Hd. Daniela Schmatz, Isarstr. 67, 93057 Regensburg

E-Mail: orga@mysticforest.de

Tel: 0941/ 448954 oder Mobil: 0171-2126589