

Klerus und geweihte Helden

Ein Regel- und Hintergrundtext zu DSA und Edrelua

Von: Markus Ackermann

Zu einer umfassend beschriebenen Fantasy Welt gehören natürlich auch die Vertreter der Religion(en). Weiterhin ist es natürlich auch, vor allem für die Spieler, interessant und wichtig zu wissen, ob und wie eine Figur aus dieser Gruppe von Heldentypen zu spielen ist. Daher ist es zunächst notwendig einige, grundlegende Richtlinien aufzuzeigen. Daher ist dieser Text als Vorwort für die Gesamtheit der klerikalen Heldenfiguren Edreluas zu sehen.

Die Macht, Wunder zu tun

„... Einigen aber, unter jenen die im Licht wandeln, soll Macht gegeben werden über den Feind zu gebieten. Auch Feuer, Wasser, Erde und Luft sein jenen untertan. Sie sollen die Macht haben die Worte, den Willen und die Weisung des EINEN unter den Völkern geschehen zu lassen. ...“

- Auszug aus „Weisungen für die Verkünder des Wortes und Sänger des Liedes“, aufgezeichnet nach einer heiligen Offenbarung durch Sybius von den Bergen.

Zunächst muss angemerkt werden, dass dieser Text regeltechnisch von Priestern und Anhängern Einei Erds ausgeht. Für die Kleriker anderer edreluanischer Religionen gelten natürlich, aufgrund der kosmologischen Begebenheiten, andere Voraussetzungen und Regeln.

Viele Priester und andere klerikale Heldenfiguren (z.B. Paladin, Mönch, ...) in Edrelua verfügen über die Gabe „übernatürliches“ zu bewirken, also u.a. Wunder zu vollbringen. Zu diesem Zweck werden sie von Enei Erd, meist durch einen Tarianor welcher der betreffenden Person erscheint, mit der notwendigen Kraft ausgestattet. Diese Kraft kann auch wieder entzogen werden. Sei es aufgrund einer eigenen Verfehlung, oder auch da die Aufgabe zu welcher die Energie verliehen wurde, erfüllt wurde.

Von der Vollmacht

Die verliehene Kraft wird, anders als beim herkömmlichen DSA oder in anderen Spielsystemen, nicht Karmaenergie oder Mana genannt, sondern Vollmacht (abgekürzt VM oder VMP), da sie den bevollmächtigten Enei Erds verliehen wird.

VM ist eine kostbare Gabe, welche von ihrem Besitzer sehr sorgsam behandelt und weise und bedacht eingesetzt werden sollte. Leitfertiger oder unpassender Einsatz sollte vermieden werden.

Sänger des Liedes

Alle klerikalen Spielerhelden und Meisterfiguren sind musikalisch begabt. Sie sind in der Lage durch ihre gesungenen Liturgien und Gebete, in bescheidenem Rahmen, Einfluss auf das „Lied der Welt“ (→ Kapitel: Die alte Zeit) zu nehmen. Daher werden Priester und andere Kleriker oft auch „Sänger des Liedes“ genannt.