

# Der Wanderprediger der Zwölfe

In einer kleinen rauchigen Schenke irgendwo im albernischen Hinterland ist es still geworden. Die Gäste haben sich um einen kleinen, unteretzten Mann geschart, um seinen Worten zu lauschen. Der Grauhaarige, dessen knapp sitzende braune Kutte auch schon bessere Tage gesehen hat, nimmt einen tiefen Schluck aus seinem Zinnbecher, wischt sich umständlich ein paar Tropfen des roten Rebensaftes von den Mundwinkeln und wendet sich wieder seiner Zuhörerschaft zu:

„Es ist gar nicht so schwer, den Zwölfen gefällig zu sein. Wenn Ihr stets ihre Gebote und Verbote achtet und jeden Tag ein paar aufrichtige Gebete sprecht, dann werden sie Euch eines Tages mit Gewißheit helfen. Ihr dürft natürlich nicht gleich ein großes Wunder erwarten, schließlich sind die Himmlischen vom fernen Alveran sehr beschäftigt; nein, vielmehr sind es die kleinen wunderbaren Dinge, die die Götter uns gegeben haben: Praios gibt uns Licht und Wärme, Rondras Gewitter reinigen die Luft, Efferd bringt den Regen, damit das Korn wächst, Travia hält ihre schützenden Hände über Eure Häuser, Boron nimmt sich der Seelen der Verstorbenen an und geleitet sie sicher zur letzten Ruhe, Hesinde schenkt uns den Verstand, der uns vom Tier unterscheidet, Firun bringt uns Glück bei der Jagd, Tsa sorgt dafür, daß Ihr reichlich Nachkommen habt, der listige Phex beschert Euch gute Geschäfte, Peraine läßt Eure Saat wachsen und gedeihen, von Ingerimm habt Ihr gelernt, wie Werkzeuge zu schmieden sind, und nicht zuletzt hat Rahja dafür gesorgt, daß es diesen vorzüglichen Tropfen gibt!“ Der kleine Mann leert mit einem tiefen Schluck seinen Becher und blickt zufrieden in die Runde...

## Hintergrund

Die Wanderprediger der Zwölfe gehören dem *Bund des wahren Glaubens* an, einem Orden, der sich allen Zwölfgöttern verpflichtet fühlt. Der Orden ist aus den Anhängern der Prophetin Illumnestra hervorgegangen und erlebte während der Dunklen Zeiten (1553 – 1143 v. H.) seine Blütezeit. Das einzige Kloster, das heute noch existiert, ist Mantrash Mor am Nordrand der Goldfelsen. Im Gegensatz zu den Geweihten, die üblicherweise von den Eltern in die Obhut eines Tempels gegeben werden und somit eine klassische Priesterlaufbahn einschlagen, bedarf es bei den Wanderpredigern in der Regel eines einschneidenden Ereignisses (z.B. eine göttliche Vision, Überleben in einer eigentlich tödlichen Situation, Schändung der Schöpfung durch dämonische Mächte usw.), um dem Orden beizutreten.

Nach der dreijährigen Grundausbildung müssen sich die *Novizen* entscheiden, ob sie als einfache Laienprediger – *Freunde des Wortes* – direkt in die weite Welt hinausziehen wollen, um dort den Glauben an die Zwölfe zu verbreiten, oder ob sie sich während einer weiteren Zeit von zwei Jahren ganz dem Dienst des Ordens verschreiben, um anschließend die höheren Weihen eines priesterlichen Predigers – *Freunde der Weisheit* – zu erhalten. Durch die zusätzliche Ausbildung entsteht ein

Band zu den Zwölfgöttern, das es dem Prediger erlaubt, ähnlich den Geweihten göttlichen Beistand zu erbitten. In äußerst seltenen Fällen kehren Laienprediger nach einer Zeit des Abenteuerlebens wieder zum Kloster zurück, um sich nach weiteren zwei Jahren Ordensdienst zum priesterlichen Prediger weihen zu lassen.

## Die Rolle des Wanderpredigers

Ein Wanderprediger der Zwölfgötter ist fast überall in Aventurien zu finden: in großen Städten, in Dörfern und in ländlichen Gegenden. Er verbreitet dort den Glauben an die Zwölfe, wo die *Geweihten* der jeweiligen Götter nur spärlich vertreten sind oder nur geringen Einfluß besitzen – also auch dort, wo der Kampf des Guten, Zwölfgöttlichen gegen das Böse, Dämonische noch andauert. Darüber hinaus ist er sogar befugt, in Ermangelung eines Geweihten die Toten zu bestatten, Hochzeiten zu segnen oder die Rolle eines Richters zu übernehmen. Der Wanderprediger ist im Gegensatz zu Geweihten nicht an die Vorschriften und Weisungen einer Kirche gebunden, sondern unterliegt nur den Ordensregeln, seinem Gewissen und natürlich dem Willen der Zwölfe. Durch diese weitgehenden Freiheiten eignet er sich hervorragend, um mit einer Heldengruppe durch die Lande zu ziehen.

Gleichwohl ist auch das Leben eines Wanderpredigers nicht gerade einfach, insbesondere dann, wenn er die Weihen eines *Freundes der Weisheit* empfangen hat. Stets muß sein Denken und Handeln allen Göttern gefällig sein – ein mitunter schwieriges Unterfangen, wenn man bedenkt, daß die Interessen der einen Gottheit den Interessen einer anderen zuwiderlaufen können. Diesen inneren Konflikt gilt es zu lösen.

Die Rolle eines Wanderpredigers läßt sich auf vielfältige Art und Weise ausgestalten. Meist wird ein Wanderprediger in gewissem Maße die Eigenschaften der Geweihten *aller* Götter verkörpern: Eiferer, Streiter für das Gute wider das Böse, moralische Instanz, Gelehrter, Heiler, Seelsorger, Prophet, Endzeitfanatiker, Lehrer, Mann des Volkes oder einfach nur Lebemann. Es sollte von jedem „ein bißchen“ dabei sein.

## Leitbilder und Weltanschauung

*Verteidigung der Schöpfung:* Alles Böse, das seit Anbeginn der Zeit an der Schöpfung nagt, soll bekämpft werden.

*Verbreitung des Glaubens:* Ungläubige oder Unwissende sollen am Glauben an die Zwölfgötter teilhaben.

*Ausgleich und Harmonie:* Keine Gottheit ist dominant. Alle zwölf Götter sind gleichberechtigt. Sie symbolisieren Einheit und Vollkommenheit.

*Prophezeiung:* Zeichen und Wille der Zwölfgötter sollen erkannt und richtig gedeutet werden.

## Das Band zu den Zwölfgöttern

Durch die Weihe zum *Freund der Weisheit* ist es einem Wanderprediger möglich, um göttlichen Beistand zu bitten. Wie ein klassischer Geweihte ist er prinzipiell imstande, in einer Notsituation von einem der Zwölfe ein *Minderes Wunder* zu erbitten. Dazu muß ihm die

sogenannte Mirakelprobe (MU/IN/CH) gelingen, die um die Hälfte seiner Stufe erleichtert ist (weitere Informationen zu Karmaenergie und Minderen Wundern siehe **Die Götter des Schwarzen Auges**, S. 87 f.). Im Unterschied zu den Geweihten entscheidet die angeflehte Gottheit (also der Meister), ob dem Helden göttliche Hilfe zuteil wird. Maßgeblich beeinflusst wird die Entscheidung vom bisherigen Verhalten des Helden gegenüber der Gottheit: Ein Held, der z.B. Praios' Gebote von Wahrheit und Gehorsam ständig mit Füßen tritt, obwohl dies durchaus phexgefällig sein kann, wird wohl kaum den „Gülden Schild wider die unheilige Zauberei“ erbitten können. Wie bereits angedeutet, muß der Held einen sinnvollen Ausgleich zwischen den Geboten und Verboten *aller* Gottheiten finden. Der Meister sollte die Taten des Helden notieren und in Form einer Bilanz allen zwölf Göttern gegenüberstellen. Da ein Wanderprediger nicht die Weihen *einer* Gottheit erhalten hat, ist auch das göttliche Band nicht so stark wie bei einem Geweihten. Dementsprechend gibt es für ihn keinen *Göttlichen Schutz*, keine *Wunderbare Verständigung*, und ebensowenig ist er in der Lage, *Göttliche Talismane* herbeizurufen oder *Große Wunder* zu wirken.

### Zitate

„Jeden Tag eine gute Tat!“

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

„Man muß die Zwölfe in ihrer Gesamtheit sehen, erst dann kann man ihren wahren Sinn erkennen.“

„Wahrlich, ich sage Euch, das Ende ist nah! Bekennt Eure Sünden und tut Buße, noch ist es nicht zu spät!“

„Wenn Ihr mir noch von Eurem trefflichen Raschtulswaller kredenzen könntet, werde ich Euch noch eine Geschichte von der lieblichen Rahja erzählen...“

„Also, noch einmal: Das Jahr fängt mit Praios an und hört mit Rahja auf. Danach gibt es noch die Namenlose Tage, über die wir jetzt nicht sprechen wollen.“

#### Der Wanderprediger bei Spielbeginn

##### Voraussetzungen:

Intuition: 12+

Charisma: 13+

Aberglaube: 4-

##### Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1	unfrei	Leibeigene, unbekannt
2-8	arm	Bauern, Fischer, Söldner, Tempeldiener
9-17	mittelst.	Geweihte, Handwerker, Händler
18-20	reich	Vorsteher eines kleinen Tempels, Kaufleute

##### Haarfarbe:

1-6	7-11	12-15	16-17	18-20
schwarz	braun	blond	hellblond	grau

**Körpergröße:** 161 + 5W6 (166 – 191 cm)

**Gewicht:** Größe – 100 kg

**Lebensenergie:** 30

**Karmaenergie:** 1W6+5 (nur Freunde der Weisheit)

### Kleidung und Waffen:

Die Wanderprediger tragen als Zeichen ihres Ordens einen dunkelbraunen Umhang mit einer hellgrauen Kapuze. Hinten auf der Kapuze ist mit Silberfäden eine Alveranie als Symbol der Zwölfgötter eingearbeitet. Die Kleidung darunter richtet sich meist nach praktischen Gesichtspunkten oder auch persönlichen Vorlieben. Üblich ist anstelle des Umhangs und der Kleidung auch eine dunkelbraune Kutte mit einem hellgrauen Skapulier, auf dessen Vorderseite die Alveranie eingearbeitet ist.

Durch ihre spezielle Ausbildung sind Wanderprediger besonders im Umgang mit Kampfstab und Zweililien geübt. Neben der Kunst des Stockfechtens werden die Schwestern und Brüder des Ordens insbesondere im waffenlosen Kampf geschult: Der waffenlose Kampf wird als *Reinigung von Körper und Seele* angesehen, weshalb er beinahe schon meditativen Charakter besitzt. Ansonsten verwendet ein Wanderprediger als Waffen höchstens einen Knüppel oder Dolch, bisweilen auch eine Schleuder.

### Besonderheiten:

Wegen seines gefestigten Glaubens an die Zwölfgötter und seiner tief verwurzelten Abneigung gegen alles Dämonische erhält der Wanderprediger einen Bonus von 2 Punkten auf seine Magieresistenz. Das Tragen von Rüstungen ist er nicht gewohnt: Lederrüstungen und schwere behindern ihn um 1 zusätzlichen RS-Punkt.

### Ausgestaltung der Talente:

Je nach Ausgestaltung der Rolle des Helden können die gesellschaftlichen Talente, die Wissenstalente und die Handwerkstalente entsprechend modifiziert werden. Als mögliche Herkunftsländer kommen nur diejenigen in Frage, in denen der Glaube an die Zwölfgötter verbreitet ist. Bei den Tulamiden ist zu beachten, daß sie teilweise ein abweichendes Verständnis von einzelnen Gottheiten besitzen. (**Die Wüste Khom und die Echsen Sümpfe**, S. 33 ff.)

### Stufenanstieg:

Ein priesterlicher Prediger darf bei jedem Stufenanstieg mit 1W6+1 würfeln und das Resultat auf Lebens- und Karmaenergie verteilen, wobei maximal 2 Punkte davon für Karmapunkte verwendet werden dürfen und die LE um mindestens 2 Punkte steigen muß. Der Laienprediger hingegen würfelt ganz normal mit 1W6 und addiert das Resultat zu seiner LE. Für den Fall, daß sich ein einfacher Laienprediger im Laufe seines Heldenlebens entschließt, die höheren Weihen zu empfangen (nur bis zur 5. Stufe möglich), gilt folgendes: Nach der Weihe würfelt er mit 1W6+3 und addiert seine Stufe, um die KE zu ermitteln. Von nun an ist er ein priesterlicher Prediger und steigert LE und KE wie oben beschrieben.

Zur Steigerung der Talente erhalten die Wanderprediger 25 Versuche pro Stufe, wovon mindestens 2 Versuche für die Steigerung des Talent *Bekehren* aufgewendet werden müssen.

### Anmerkung:

Der Heldentyp Wanderprediger wurde auf der Basis des Götterheftes konzipiert. Änderungen können sich durch die Spielhilfe **Kirche, Kulte, Ordenskrieger** ergeben.

## Talentstartwerte für Wanderprediger

### Kampftechniken (max. +1 pro Stufe)

Raufen	2
Boxen	3
Hruruzat	-2
Ringen	3
Äxte und Beile	-4
Messer und Dolche	2
Infanteriewaffen	-5
Linkshändig	0
Kettenwaffen	-4
Peitsche	-1
Scharfe Hieb Waffen	-1
Schwerter	-1
Speere und Stäbe	4
Stichwaffen	0
Stumpfe Hieb Waffen	1
Zweihänder	-5
Lanzenreiten	-5
Schußwaffen	-2
Wurfwaffen	-1
Schleuder	1

### Körperliche Talente (max. +2 pro Stufe)

Akrobatik (MU/GE/KK)	0
Fliegen (MU/KL/GE)	-1
Gaukeleien (CH/FF/GE)	-4
Klettern (MU/GE/KK)	1
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	2
Reiten (CH/GE/KK)	1
Schleichen (MU/IN/GE)	1
Schwimmen (MU/GE/KK)	0
Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)	3
Sich Verstecken (MU/IN/GE)	0
Tanzen (CH/GE/GE)	1
Zeichen (KL/IN/KK)	2

**Gesellschaft (max. +2 pro Stufe)**

Bekehren/Überzeugen (KL/IN/CH)	3
Betören (IN/CH/CH)	0
Etikette (KL/CH/GE)	2
Feilschen (MU/KL/CH)	1
Gassenwissen (KL/IN/CH)	0
Lehren (KL/IN/CH)	3
Lügen (MU/IN/CH)	-1
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	3
Schätzen (KL/IN/IN)	1
Sich Verkleiden (MU/FF/GE)	-1

**Natur (max. +2 pro Stufe)**

Fährtensuchen (KL/IN/GE)	-3
Fallenstellen (KL/FF/KK)	-4
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	-1
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)	-1
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	3
Orientierung (KL/IN/IN)	1
Tierkunde (MU/KL/IN)	0
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	-1
Wildnisleben (IN/FF/GE)	-2

**Wissenstalente (max. +3 pro Stufe)**

Alchimie (MU/IN/CH)	-2
Alte Sprachen (KL/KL/IN)	3
Geographie (KL/KL/IN)	1
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	3
Götter und Kulte (KL/IN/CH)	4
Kriegskunst (MU/KL/CH)	-5
Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)	4
Magiekunde (KL/KL/IN)	2
Mechanik (KL/KL/FF)	1
Rechnen (KL/KL/IN)	3
Rechtskunde (KL/IN/CH)	2
Sprachen kennen (KL/IN/CH)	3
Staatskunst (KL/IN/CH)	-5
Sternkunde (KL/KL/IN)	1

**Handwerk (max. +2 pro Stufe)**

Abrichten (MU/IN/CH)	-2
Boote Fahren (FF/GE/KK)	-1
Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)	1
Falschspiel (MU/CH/FF)	-1
Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)	2
Heilkunde, Krankh. (MU/KL/CH)	3
Heilkunde, Seele (IN/CH/CH)	2
Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)	3
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	0
Kochen (IN/KL/FF)	1
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	0
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	1
Musizieren (KL/IN/FF)	1
Schneidern (KL/FF/FF)	0
Schlösser Knacken (IN/FF/FF)	0
Singen (KL/IN/CH)	1
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)	-3
Töpfern (KL/FF/FF)	-2

### Intuitive Begabungen (max. +1 pro Stufe)

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)	1
Glücksspiel (MU/IN/IN)	1
Prophezeien (IN/IN/CH)	3
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)	2
Stimmen Imitieren (KL/IN/CH)	-4

## Berufsfertigkeiten


### Sonstige Talente

[illegible]