

Priester im Archipel

Im Archipel gibt es 5 Götter, die den Menschen beiseite stehen. Diese 5 Götter unterscheiden sich in ihrer Art und ihrem Interesse an der Welt. Die Diener der 5 Götter sind in der Lage die Götter um Hilfe anzurufen und mit ihrer Kraft Wunder zu vollbringen.

Die Götter selbst betreten die Welt nicht. Sie erwählen Menschen, die ihren eigenen Interessensaspekten entsprechen (d.h. ihre Aspekte leben) zu ihren Dienern. Wer sich also einem Gott verschreiben möchte, kann dies tun, indem er nach den Regeln dieses Gottes lebt. Irgendwann wird er von seinem Gott berührt und erhält von ihm die Möglichkeit, ihn um ein Gespräch oder um Hilfe zu bitten. Verlässt er den Pfad des Gottes, indem er sich anderen Dingen widmet, die nicht im Interessensgebiet des Gottes liegen, kann er die Verbindung zu seinem Gott auch wieder verlieren. So etwas passiert jedoch faktisch nicht, da eine Verbindung zwischen einem Gott und seinem Diener sehr innig ist und sie den Menschen meist noch mehr in den Aspekten des Gottes aufgehen lässt.

Gut und Böse

Den 5 Göttern stehen die Wesen der Dunkelheit gegenüber. Die 5 Götter wurden vom alten Gott ORM erschaffen, um gegen die Finsternis in jeglicher Form zu kämpfen und seine Schöpfung zu verteidigen. Der Vater und Inbegriff des Bösen ist der Dunkle Gott Diskor. Er ist der Gegenspieler ORMs und versucht dessen Schöpfung zu vernichten und zu verderben. Sein Bestreben ist es, die Seelen aller freien Wesen zu erlangen, die Orm bei der Erschaffung der Welt mit seiner Kraft erfüllt hat. Die Seelen sind ein Teil Orms und Diskor versucht durch die Sterblichkeit der Wesen im Archipel der Seelen und damit der Kraft Orms habhaft zu werden.

Die Definition des Guten und des Bösen ist aus Sicht eines Geweihten/Priesters klar abgrenzbar:

Gut ist was im Sinne der 5 Götter nicht böse ist.

Böse ist, was im Sinne Diskors ist.

Gottverbundenheit, Kirche und weltliches Recht

Das gesamte Spektrum menschlichen Verhaltens, das nicht ausgerichtet ist die Schöpfung zu verderben oder dem bösen Gott Diskor zu dienen, ist folglich gut im Sinne der 5 Götter.

Bei der Einschätzung menschlichen Verhaltens zählt für einen Priester in erster Linie die göttliche Sicht der Dinge (was ist Gut im Sinne der 5 Götter) und erst in zweiter Linie urteilt ein Priester nach seiner eigenen Einschätzung und Sozialisierung; hierbei mehr durch die Aspekte seines Gottes geprägt (auch kirchlicher Einfluss), als durch das Gesetz des Landes (weltliches Recht) in dem er lebt.

Die Verbindung zu seinem Gott ist intensiver und unumstößlicher als die Sozialisation und die Verbindung zur Kirche als Institution.

Die weltliche Gerichtsbarkeit ist keine Aufgabe der Kirchen!

Ob Diebstahl, Erpressung oder Mord, allesamt sozial fragwürdig bis verwerflich, aus der göttlichen Perspektive eines Priesters ist alles im Bereich des Guten solange eine Tat nicht im Namen Diskors vollzogen wird. In den durch den Landeshintergrund unterschiedlichen Gesellschaften, aus denen die Helden kommen, sind die Gesetze im Sinne der Götter per se Gut, sollten sie zumindest. Wenn dem nicht so ist, dann haben die Kirchen als Institutionen zu handeln und die Herrscher/Gesetzschreiber wieder auf die Seite der 5 Götter zu holen! Die Kirchen als Verwaltungsstruktur und Organisationszentren des Glaubens sind im Sinne der Götter nicht fehlbar, im weltlichen Sinne sind sie es, da sie aus Menschen bestehen die Fehler machen. Jeder Geweihte oder Priester ist eben nur ein Mensch, der den Vorteil hat, dass er eine direkte Leitung nach Oben besitzt.

Da alles was menschliche Handlungen betrifft, innerhalb der normalen weltlichen Rechtsprechung abgehandelt wird, damit nicht im Zuständigkeitsbereich der Priesterschaften liegt, kümmern sich Priester auch nur um den Teil von Rechtsprechung, den sie beurteilen können und deren göttliche Aufgabe sie erhalten haben. (d.h. Alles was mit Seelen und Diskor zu tun hat.)

Hierin liegt auch begründet, warum im Archipel eine Gewaltenteilung vorliegt und nicht die Priesterschaft regiert. Alles was in einem Reich passiert, solange es im Sinne der Götter in Ordnung ist, wird von den Herrschern und deren Vasallen bestimmt.

Alles andere ist ein Fall für die Kirche. Die Kirche hat ein Auge darauf, dass ein Herrscher oder gar die ganze Gesellschaft nicht von abdriftet.

Ein Blick in die Praxis:

Normalerweise wird in Gerichtsfällen nur dann ein Priester zu Beurteilung herbeigezogen wenn Zweifel bestehen, der Richter nicht entscheiden kann und der Rat eines Priesters hilfreich sein könnte.

Sobald es um Verfehlungen gegen die Gebote der Götter geht, die nur ein Priester beurteilen kann ist es die Aufgabe des Priesters und nicht mehr die Aufgabe der Weltlichkeit. Es kommt in der Regel nicht vor dass es Zuständigkeitskonflikte gibt.

Welcher Geweihte will sich schon um Hühnerdiebe kümmern und welcher Büttel um Besessene?

Falls es Fragen geben sollte kann sich ein Geweihtenspieler oder Büttel auf einem Larp immer an die SL wenden um zu erfahren ob er sich darum kümmern sollte/muss/kann. (Siehe Zuständigkeit)

Grundsätzlich haben Priester einfach eine weiter gedehnte Auffassung von Gut und Böse, da sie das wirklich Böse besser einschätzen können. Sie wissen, dass eine Seele, die nicht wieder zu Orm zurückkehren kann ein absoluter Verlust für das Gefüge der Welt ist. Im Vergleich dazu sehen sie ein heimtückischer Mord mit niedrigen Motiven zwar als sozial verwerflich an, aber als einen typisch menschlichen Vorgang, der im Sinne der Götter, wenn diese Seele heimkehren kann nicht böse im eigentlichen Sinne ist.

Zuständigkeit der Dienerschaften

Da es sich bei den 5 Göttern um Geschwister handelt, die alle gemeinsam den Schutz der Schöpfung als Aufgabe haben, ist es nicht verwunderlich, dass sich auch die essentiellen Aufgaben ihrer Diener überschneiden. Hier ist die Liste der Aufgaben für die die Priester aller 5 Götter verantwortlich sind:

- Erkennen von Unheiligem
- Schutz von Seelen

- Wiederbeschaffung von Verlorenen Seelen
- "Gläubige machen", missionieren
Im NSC Briefing sind Ansatzpunkte für die entsprechenden Geweihten enthalten
- Predigten, Gebete und moralische Instanz für ihre Gläubigen
Nur eine Predigt pro Geweihten pro Con.
Nicht für alle Gläubigen aller 5 Kirchen sondern nur für die Interessierten und Gläubigen des jeweiligen Gottes.
Damit ist es offiziell kein Frevel nicht bei einer Predigt anwesend zu sein!
- Beratung der Weltlichkeit im Bezug auf Götter und Dämonen
- Segen geben ("Erste Hilfe" und nach dem richtigen Geweihten schicken)
- Hexenjagd
- Kirchenzehnt / Spenden entgegennehmen

Wie Sollte ein Geweihter des ... aus Sicht der Gottes sein, um erwählt /unterstützt zu werden?

GOR:

Ehrlich, demütig, zuverlässig, Hüter des Mutes, Heimat verbunden, Bauern, Handwerker, Jäger, Krieger unterstützend und Feuer anbetend, überzeugend, Heimatwissen, stolz, offen, tapfer, Schwache schützen, Letzter Verteidiger, Loyalität und Respekt.

PAXA:

Friedlich, gelassen, vernünftig, zuversichtlich, hoffnungsvoll, Gute Laune verbreiten können, Weg jenseits der Waffengewalt suchend, gesellig, geduldig, hartnäckig, nicht entmutigen lassen, Optimist.

IGMA:

Hüter des Wissens, analytisch, belesen, neugierig, wissbegierig, wahrheitsliebend, verschwiegen, besonnen und überlegt, Fähigkeit die Konzentration auf ihre Information zu halten, Sammlertyp, Interesse an Bildung, Urteilsfähigkeit, belehrend (kein falsches Wissen in der Welt lassen), Fähigkeit Information auszuwerten, Forschertyp

ERIS:

Abenteuerlustig, neugierig, Interessiert an allerlei, einfallreich, gewitzt und listig, rastlos, Mut zum Risiko, Freude am Spiel, Diplomatie, Spitzfindig, witzig, ironisch und zweideutig, genügsam

MORS:

Standhaft, ruhig und gelassen, ernsthaft, leidenschaftlich, überzeugend, zuhören können, entrückt

Welche Aufgabe hat der Geweihte des ...

Aufgaben allgemeiner Natur und speziell con-angewandte Aufgaben.

GOR:

Schutz der Hilflosen, Feuer machen und hüten, Flammende Ansprachen, Mut machen, Recken bzw. Truppen in den Kampf führen lassen und motivieren, für Ehreinholung im Kampf sorgen, Mut zusprechen, Waffe segnen, Werkzeuge segnen, Respekt bekunden, Wettkampf.

PAXA:

Heilung, leibliches und seelisches Wohl, Animiert zum Feiern, zelebriert die Schönen Aspekte des Lebens, Hoffnung verbreiten, Zeigen wofür es sich zu leben lohnt, Mahl segnen, Erhaltung des Friedens in Häusern z.B. Tavernen-Raum, Hochzeiten abhalten, Neugeborene segnen, Sorgen und Traurigkeit nehmen, Küche loben, Streit in der Taverne (im Allgemeinen) schlichten.

Gastfreundschaft und Toleranz, Heiler unterstützen und Segnen, mit Kindern spielen. Musik und Tanz, Siegesfeiern organisieren.

IGMA:

Informationen sammeln, den Fluss von Informationen schützen und fließen lassen, Menschen zum kritischen Nachdenken anregen, Informationen konservieren, Rätsel stellen, Lehren, klassische Künste fördern, Denkspiele (Schach ...), Debattierklub, nach Erfindungen suchen, Schreiber anheuern, ein Spezialgebiet publizieren

ERIS:

Geschäfte und Handel segnen, Wegkreuzung segnen, Verträge aushandeln, Geld in Umlauf bringen und im Umlauf halten, Tauschhandel fördern, Einhaltung von Verträgen beobachten, Nehmen und Geben (Robin Hood Prinzip ohne Raub), clevere Methoden finden, Wettkampf, Fairness unterstützen, Das ERIS Wort geben. Wetten und Spiele segnen und fördern, ins Leben rufen und organisieren. Im Spiel für Ausgleich schaffen, hier was geben, da was nehmen,

MORS:

Totenmessen, Geburtssegnen, Totenruhe schützen, Schlaf segnen, Trauerdienst und Trost bringen, gegen verdorbene Magie vorzugehen, Nekromantie bekämpfen, Begleiten von Sterbenden, Lösungen suchen, die ohne Magie erwirkt werden können, Die Angst vor dem Tod zu nehmen, Rastlose Seelen nach Hause bringen, Totenanger weihen, Gräber segnen,

Welche Aufgaben hat der Geweihte nicht?

Grundsätzlich nehmen Geweihte den Menschen nicht alles ab!

Die Geweihten unterscheiden sich so stark in ihren Aspekten, dass sie abgesehen von den gemeinsamen Aufgaben (siehe: Zuständigkeit der Dienerschaften) nur die Aufgaben ihres Gottes wahrnehmen.

Es sind 5 Götter und 5 unterschiedliche Dienerschaften. Die Aufgaben der anderen 4 Dienerschaften werden nicht übernommen, wenn kein passender Geweihter da ist. Natürlich wird bei schweren Fällen "Erste Hilfe" geleistet z.B. ein Segen auf einen Verstorbenen gesprochen, aber dann wird nach dem entsprechenden Priester geschickt, dessen Aufgabengebiet betroffen ist.

D.h. Die SL kümmert sich darum, dass der Plot entsprechend angelegt ist und ein herbeigerufener Priester kurzfristig als NSC (SL in übergeworfenem Priestergewand) auftaucht und sich, wenn er denn kommt um die Angelegenheit für die er gerufen wurde kümmert.

Welche weiteren Aufgaben haben Priester **nicht**:

GOR:

Übernehmen der Anführer Rolle.

Stattdessen ist ihre Aufgabe zu beraten und Gor-Gläubige aufzufordern ihrem Glauben nachzukommen.

Nicht selbst in erster Reihe stehen, wenn es Unbewaffnete zu verteidigen gilt, die sich, zum Beispiel, vom Kampf entfernt aufhalten! Also am Besten erst einen wehrhaften Kämpfer zum Anführer der Front ausrufen(wenn es nicht sowieso schon einen gibt), dann aber explizit bei den Wehrlosen bleiben.

PAXA:

IGMA:

Sind keine öffentliche Bibliothek, die willkürlich irgendwelche Leute auf den aktuellen Stand der Geschehnisse bringt. Wissen wahllos unters Volk schmeißen. Nicht jedem Rätsel auf die Spur gehen.

ERIS:

Kein Raub bei dem Blut fließt. Gewalt ist keine Lösung, Bedrohen mit Waffen, ein ERIS Wortschlag brechen, gar Meucheln. Nehmen ohne zu geben.

MORS:

Keine Moralische Instanz, Neutrales Verhalten, geringstes Eingreifen in weltliche Dinge, stellt sich nicht dagegen wenn Leute geheilt werden. Holt aber auch nicht zwangsläufig Hilfe.

3 Sätze für jeden Gott

Um Ungläubigen die 5 Götter näher zu bringen haben die Geweihten 3 Sätze für jeden Gott.

GOR:

Verteidige die Heimat.

Schütze die Schwachen.

Hüte das Feuer.

PAXA:

Zelebriere die Freude.

Bewahre die Hoffnung.

Feier das Leben.

IGMA:

Sammel das Wissen.

Hüte die Wahrheit.

Förder die Künste.

ERIS:

Erkunde die Welt.

Finde neue Pfade.

Halte die Waagschale.

MORS:

Begleite den Weg.

Schütze die Seelen.

Haltend die Wacht.

Beichtgeheimnis

Es gibt keine Beichte. Das Konzept von Schuld und Sünde ist nicht im 5 Götterglauben enthalten.

Priester können aber ihr persönliches Wort geben, um sich der Angelegenheit von Gläubigen anzunehmen oder Rat zu geben wenn ein Mensch gegen die Gesetze der Gesellschaft, Moral, Kirche, Herrschaft etc. verstoßen hat. Quasi als moralische Instanz, Beratung und Hilfe.

Was macht einen Geweihten zum Priester

Was macht einen Priester aus:

[Zitat vom Wochenende an dem die Geweihtenregeln zusammengetragen wurden:

Du hast mehr BUMS, Du hast mehr Mulle, Entrückter, weil öfter Kontakt...

Die Götter werden deutlicher

(wiederholen die Sätze die vorher genuschelt und nicht verstanden wurden)]

Priester haben öfter die Möglichkeit mit den Göttern direkte Zwiesprachen abzuhalten.

Die in sie vom Gott gesteckte Macht ist stärker. Sie können einen Besessenen/Seelenlosen zurückführen. Damit Geweihte das schaffen müssen sie min. zu zweit sein.

Um Priester zu werden bedarf es einer Queste die einem Geweihten angeboten wird und die er besteht.

Priester haben ein Wunder das sie aus dem Stehgreif (ohne SL Bestätigung) anwenden können.

Hierbei handelt es sich um ein kleines Wunder das einmal pro Phase angewandt werden kann.

GOR: Mut 2 sich und / oder einem Begleiter mit einem Schlachtruf zu verleihen

PAXA: 1x pro Tag: ganze göttliche Heilung einer Person oder 3 einfache Wunden (auch bei verschiedenen Personen

IGMA: 1 x Wahrheit pro Tag

- ERIS:** Verhandlungsgeschick / stoppen eines Kampfes 10 sec. (nur bei vernunftbegabten Wesen :Orks, Trollocs, etc. Keine Untoten etc.)
- MORS:** ein Untoter durch Berühren in MORS Halle schicken

Wie erkenne ich einen Priester?

Schärpe als Auszeichnung.

Zweifarbige Farben.

Innen ist Hauptfarbe.

Außen ist Nebenfarbe.

- GOR:** Blau - Weiß
- PAXA:** Gelb - Orange
- IGMA:** Rot - Schwarz
- ERIS:** Lila - Gelb
- MORS:** Schwarz – Rot

Was macht einen Priester zum Hohepriester

Was macht einen Hochgeweihten aus:

Er ist in der Kirchenpolitik aktiv.

Eine besitzt eine spezielle Fähigkeit:

Hohepriester kann eine böse Instanz binden und halten, um andere schützen zu können.

Der Geist eines Verstorbenen

Nach dem Tod kommt der Geist eines gestorbenen Spielers zum Geweihten.

Er kann jedoch nicht über seinen Mörder sprechen.

Er verblasst sehr schnell (siehe RW) und nur ein MORS Geweihter kann längere Zeit mit ihm reden.

Alle Geweihten haben eine gewisse Nähe zur Sphäre der Geister.

Aber nur die MORS Geweihten haben Zutritt.

Segen:

Der auf einen Geist gesprochene Segen hält ihn für 1 Phase vor dem Zugriff vor dunkler Magie geschützt. Natürlich kann die Stelle an der er gesegnet/geweiht wurde auch wieder entweiht werden. Das erfordert etwas Aufwand vom "Bösen" und der Priester der gesegnet hat, spürt das etwas nicht in Ordnung ist.

Kirchenpolitik

Die Position der Kirche ist in allen Ländern ein wenig unterschiedlich. Durch die Form der Herrschaft, die nationalen Bräuche und Kultur beeinflusst, hat die Kirche als Institution in der Gesellschaft eine landesspezifische Ausrichtung.

Das Ziel für die Geweihten-Spielerchaft ist eine einheitliche kirchliche Struktur, die alle unterschiedlichen Bräuche beinhaltet, um landesübergreifende Missverständnisse zu vermeiden.

Ein Teil dessen ist die Gleichschaltung unterschiedlicher kirchlicher Stände

- Streiter des GOR/MORS	Euer Ehren
- Paladin des GOR/MORS	Euer Ehrwürden
- Ritter des Bundes	Eure Exzellenz
- Geweihter	Euer Gnaden
- Priester	Euer Hochwürden
- Kardinal	Eure Eminenz
- Kirchenmeister (Hierophant)	Eure Erhabenheit

Wo stehen Tempel

Jeder Geweihte sollte wissen wo die nächsten Tempel der 5 Götter zu finden sind.

So viele gibt es schließlich nicht in der Welt. Wenn er in ein anderes Land reist, sollte er sich zumindest erkundigt haben.

Schöpfungsgeschichte (Kosmologie)

(was weiß die Kirche/was erzählt die Kirche)

Wunder / Segen

Wunder sind die Anrufung des eigenen Gottes, der dann seine Kraft an den Geweihten gibt. Mit dieser Kraft kann der Geweihte dann bestimmte Dinge bewirken. Je nachdem wie sehr er seinem Gott verbunden ist und wie oft er Zwiesprache hält erweist ihm sein Gott min. einmal am Tag ein kleines Wunder. Unheiliges vermag jeder Geweihte zu erkennen. Dafür bedarf es jedoch einige Zeit bis die Erkenntnis durchsickert. (die SL in der Nähe ist um Auskunft zu geben)

Weihen sind Wunder.

Bittet ein Geweihter seinen Gott um einen Segen ist das kein Wunder. Hierbei wird nur ein wenig göttlicher Kraft auf etwas gelegt, damit dies vom Zugriff dunkler Macht geschützt ist (eine Phase lang). Ein Geweihter aller fünf Kirchen kann einen Toten segnen und nach einem MORS Priester schicken lassen, der die Seele und den Toten dann persönlich in die Halle des Totengottes geleitet. Das ist ein klassisches Beispiel und ein häufig angewandten Segen.

Segnen von Toten gilt übrigens nicht nur für tote SCs!

Spielerkreativität

Wie wird der Glauben an die 5 Götter dargestellt und was kann man besser machen? Einige Dinge sind noch nicht komplett beschrieben und können bzw. sollen in Zukunft von den Spielern mitbestimmt werden. Die Kreativität der SCs soll schließlich mit in die Welt einfließen. Dieser Pool wird dann sukzessive allen Geweihten-SCs über Forum zur Verfügung gestellt.

Ideen, alte Gebete/Predigten und auf Cons entworfene Gebete an: orga@archipelkampagne.org schicken. Dann werden sie in diesem Dokument regelmäßig geupdated und allen Spielern zur Verfügung gestellt.

Diese Liste wird folglich in Zukunft weiter anfüllen:

Gebete:

Morgengebet "**Erntesegen**"

Wasser, Brot und Salz

Du uns bescherest zu deinem Feste

Am Ende des Sommers sind

Warm und sonnig die Tage

Reif und stark standen die Ähren

Das Bauernvolk mit fleißiger Hand

Unermüdlich das Korn hat geerntet

Drum lasset uns feiern

Deinen Namen stets in Ehren

In diesem und in folgenden Jahren

Gor, mein Gott, verneigen uns vor Dir

und ehren Deine Gaben

(altes Gebet der Menschen um für den Erntesegen zu danken)

Mittagsgebet „**Mahlzeit** ;-)"

Für dies köstliche Mahl, das du uns gebracht Sei Dir gedankt, Gor, Ältester der Fünfe Gepriesen sei

Dein Name in Deiner Güte und Weisheit lässt du es den Rechtschaffenden an nichts fehlen weder

Fleisch noch Brot noch Wein sollen nicht, ohne Dir dafür zu danken gegessen sein Drum, Gäste an

Gor's Tafel genießet Speis und Trank und ruhet nach dem Mahle in Ehrfurcht und stillem Dank

(Mittagsgebet der Priesterschaft des Gor im heiligen Kloster Gordan aus dem 3.Jhd) Abendgebet

"Schwur des Schwertes"

Geboren im Feuer

Gehärtet im Wasser

Geschärft am Felsen

Dies ist mein Schwert

Meine Waffe

Elegant und stark zugleich

Wird es verteidigen

Heim, Familie und Land

Im Namen des Gor

Im Namen Deiner schützenden Hand

Ob im Frieden, ob im Kriege

wider allen Feinden

stets mit blanker Klinge

wird es an meiner Seite sein

Drum weihe diese Waffe, Gor

erbringe uns den Segen

in diesem heiligen Schrein

(überliefertes Gebet zur Waffenweihe/Schwertschwur aus der frühen Zeit nach dem Krieg gegen die Barbaren)

"Kriegsruf" (kurzes Gebet vor einem Kampf etc.)

Heilige Flamme des Gor
Tief im Roten Berge
Dein Schein über uns wacht
Gib uns Deine Kraft im Kampfe
Um für Dich zu siegen oder sterben
Bis zum letzten Blute
Bis zum Ende der Schlacht
(aus dem zergischen übersetzt, uralte, als die Flamme des Gor noch wohl gehütet im Rothorngebirge war)

Wunder :

Rituale:

Feiertage:

Zeremonienabläufe:

gemeinsame Hand- / Zeichen:

Die bekannten Zeichen der Götter bleiben wie sie bis jetzt definiert sind.

Wie geht man mit folgenden Situationen um:

Besessenheit

Wie exorziere ich richtig?

Ideen und Anregungen können wie immer an die Orga geschickt werden.

orga@archipelkampagne.org

Fragen zum Dokument:

flo@archipelkampagne.org