



## Klerik

Klerikalismus wird bei uns rein nach Freispiel ausgespielt, sprich DKWDDK ohne Telling. Dafür dürft ihr die Pyro unter Aufsicht einer SL einsetzen, welche freigegeben und am Checkin gekennzeichnet wurde. (s. Teilnahmebedingungen - Pyrotechnik) IT verbaute LED-Systeme und Soundeffektsysteme sind freigegeben.

Da wir weder Punkte noch Rangsysteme haben, werden wir solche Sachen auch im Spiel nicht berücksichtigen.

Klerikalismus ist ein sehr aufwendiger und anstrengender Prozess, der auch immer an den eigenen Kräften zehrt und diese auslaugt. Je mächtiger die Kraftwirkung sein soll, desto anspruchsvoller sollte der Klerikprozess vorbereitet, inszeniert und ausgestaltet sein und entsprechend stärker ist der Verbrauch der eigenen Kraft – was zumeist eine Auszeit/Ruhephase nach der Wirkung bedarf. Ihr dürft ansonsten alle Arten von Gegenständen für Eure Kraftprojektion einsetzen, die diese in ihrer Darstellung untermauern und unterstützen.

Bitte bedenkt, dass Klerikalismus auch immer die Voraussetzung einer göttlichen oder dämonischen Anrufung bedarf, da die Kraft aus deren Äther in den Körper des Wirkenden strahlt und dort für den Einsatz gewandelt weitergeleitet wird. Sprich der Gott oder Dämon gibt Euch auf den spirituellen Wegen durch die Sphären der Unendlichkeit einen Teil seiner Kraft ab. Evtl. auch mal zu viel, so dass es Euch von den Beinen reist oder schlimmeres. (kanalisieren von Kräften) Dies steht im Gegensatz zu den Kräften der Magie, welche eine spezielle magische Quelle anzapfen.

Wir berücksichtigen auch hier keine Titel wie Erzbischof, Hohepriester, Schamanenoberhaupt, Erzhexer, etc. – kannst Du Deinen Charakterstand entsprechend darstellen, dann ist alles ok, kannst Du es nicht, dann wird die klerikale Kraft nicht funktionieren und Dich im dümmsten Falle verzehren (IT-Charaktertod). Eine 5 Minuten-Wulewule-Aktion wird zu 98% unwirksam sein und von der SL auch so deklariert werden. Wichtig bei klerikaler Wirkung ist, dass auch diese keine Einflüsse auf andere Götter, Urelemente oder dergleichen hat und auch keine Massenwirkung auslösen kann (das dürfen nur Haupt-NSC). Ansonsten sind die Regeln zu den klerikalischen Orten und des Äquivalenten Tausches einzuhalten (s. Teilnahmebedingungen - Äquivalenten Tausch) – sowie allem voran ggf. spezifische SL-Anweisungen.

Dämonen und dergleichen können nur mit großer Anstrengung, via klerikaler Kraft angegriffen und bezwungen werden. Aber oftmals bedarf es auch dem Zusammenspiel von klerikaler Kraft, Kampfkraft, Alchemie, etc. Überlegt Euch Eure Handlungen gut. Und auch mit Klerikalismus könnt ihr keine Waffen und dergleichen erzeugen, die Götter, Urelemente, etc. dauerhaft schädigen können. Dies ist nur mit besonderen Artefakten möglich, die ihr Euch auf der Dark World unter Aufsicht und Freigabe der SL erspielen könnt. Fremdartefakte, etc. (also von anderen Cons) haben auf der Dark World keine Wirkung und werden auch nicht eingechekkt. Eine klerikale Heilung funktioniert pro Con maxi. 2 mal, danach ist Euer eigener Körper zu geschädigt für die Aufnahme von Schäden, die bei der klerikalischen Heilung auf Euch automatisch übergehen. Es gibt auch keine klerikale Auferstehung auf der Dark World, wer tot ist, der muss das Auferstehungsritualspiel in seinem eigenen Lager an seiner heiligen Lagerstätte zusammen mit seinem Lagergott oder seiner Lagerführung ausspielen oder erlebt einen Charaktertod.

Es besteht in jedem Lager die Möglichkeit einen eigenen Klerikzirkel zu begründen und diesen über die Gilden in Ehrengard anzumelden und dort besondere Fähigkeiten zu erlernen, um diese später selbst weiter zu unterrichten und weiterzugeben oder einzusetzen in einem eigenen begründeten Lagerzirkel des Klerikalismus (meist ein heiliger Tempel).

Spielt ausgiebig und schön mit vollem Einsatz und allem was ihr an Showeffekten einsetzen dürft aus und ihr werdet viel Freude an Eurer klerikalischen Kraftwirkung haben.