Liber Liturgium

Götterwirken
des Schwarzen Auges

Liber Liturgium

Götterwirken des Schwarzen Auges

Autoren

Eevie Demirtel, Marie Mönkemeyer, Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Mit Dank an

Mark Günzel, Daniel Heßler, Dominic Hladek, Jean G. Kehnert, Michael Masberg, Friederike Neu, Katja Reinwald, Stefan Unteregger, Judith C. Vogt und Christian Vogt sowie alle Autoren des Schwarzen Auges, die das Wirken der aventurischen Götter in den vergangenen 29 Jahren immer wieder in andere Worte gekleidet haben.

Impressum

Verlagsleitung
Mario Truant

Redaktion
Eevie Demirtel, Marie Mönkemeyer,
Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Lektorat
Kristina Pflugmacher

Cover und Innenillustrationen
Janina Robben

Artdirektion
Eevie Demirtel

Umschlaggestaltung, Satz und Layout
Ralf Berszuck

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-86889-689-3

Inhalt

Vorwort **4**

Zum Gebrauch dieses Buches **6**

Regeln und Tabellen **7**
- Mirakel 8
- Liturgien 10
- Aufstufung von Liturgien 15
- Modifikation von Liturgiekenntnis-Proben 16
- Liturgien gegen Zauber 19

Schnellreferenzbögen **21**
- Angrosch 22
- Aves 24
- Boron 26
- Efferd 28
- Firun 30
- Gravesh 32
- Hesinde 34
- Himmelswölfe 36
- H'Szint 38
- Ifirn 40
- Ingerimm 42
- Kamaluq 44
- Kor 46
- Namenloser 48
- Nandus 50
- Peraine 52
- Phex 54
- Praios 56
- Rahja 58
- Rondra 60
- Swafnir 62
- Tairach 64
- Travia 66
- Tsa 68
- Zsahh 70

Die Zwölf Segnungen **73**

Liturgien von A-Z **87**

Eigene Liturgien **345**

Übersicht der Liturgien **357**

Vorwort

Die Götter wollen es! Mit dem **Liber Liturgium** halten Sie das geballte Götterwirken Aventuriens in Ihren Händen. Nach dem Vorbild des **Liber Cantiones**, in dem bereits die aventurischen Zaubersprüche festgehalten wurden, erschien es uns naheliegend, eine solche Lösung auch für Geweihte anzubieten. Endlich können Spieler und Spielerinnen ein praktisches Nachschlagewerk in Händen halten und die regeltechnischen Auswirkungen von Liturgien und Mirakeln stets parat haben, um ihren Geweihten am Spieltisch Leben zu verleihen.
Die bereits bekannten Liturgien aus **Wege der Götter** wurden hierbei einer gründlichen Überarbeitung unterzogen, wobei wir größten Wert auf eine leichte und unkomplizierte Einbindung ins Spiel gelegt haben. Eine nicht immer einfache Aufgabe, bedenkt man die insgesamt sehr hohe Komplexität des über die Jahre gewachsenen Regelwerks. Dabei wurden wir maßgeblich von den Wünschen zahlreicher Spielerinnen und Spieler geleitet, die uns in Foren, per Mail oder Brief und in unzähligen Gesprächen auf Fehler und Unklarheiten aufmerksam gemacht haben, wofür wir allen sehr herzlich danken möchten. Wir hoffen, dass wir den Balanceakt zwischen mystischem Götterwirken und Regeltreue in Ihrem Sinne bewältigen konnten, und dass Ihnen dieses Werk Spaß im Spiel bescheren wird, ganz gleich, welche Auslegung von Götterwirken Sie in Ihrer heimischen Runde bevorzugen.

Da das Wirken der Götter sich nur schwer in Worte kleiden lässt, haben wir unser Möglichstes getan, Ihnen ein breites Spektrum an Liturgien zu präsentieren, und so sind auch einige neue Gebete hinzugekommen, die bereits in anderen Publikationen Erwähnung fanden, oder in einem der bereits veröffentlichten oder kommenden Bücher der **Vademecum-Reihe** beschrieben sind.
Natürlich kann auch diese Sammlung nicht vollständig sein, denn schließlich mag es einer Göttin gefallen, ihren Geweihten eine neue Liturgie zu offenbaren, und so mancher Geweihter entdeckt eine Gebetsformel aus längst vergangener Zeit wieder oder erfährt sie durch göttliche Inspiration.

Die Seiten dieses Buches sind, anders als das Wirken der aventurischen Götter, jedoch endlich. Und so bleibt mir nur, Ihnen viel Spaß mit dem **Liber Liturgium** zu wünschen, dem ersten Buch, das ich gemeinsam mit meinen drei Redaktionskollegen schreiben durfte. Danke für eure unermüdliche Hilfe, ohne euch gäbe es dieses Buch nicht!

Waldems an einem wunderbaren Frühlingstag
im unheilvoll klingenden Jahr 2013

Für die Redaktion
Eevie Demirtel

Zum Gebrauch dieses Buches

In **Wege der Götter** sind die Liturgien nach Kult sortiert, was die häufigen Verweise bedingt. Insbesondere deshalb haben wir uns im **Liber Liturgium** für ein anderes System entschieden, und so wurden die Liturgien für dieses Buch alphabetisch sortiert. Da einige Liturgien aber unter verschiedenen Namen bekannt sind, haben wir uns etwas einfallen lassen. Nach dem einführenden **Regelteil**, in dem noch einmal die wichtigsten Regeln zum Wirken von Liturgien und Mirakeln zusammengefasst sind, finden sie daher auf den Seiten 21 bis 73 die **Schnellreferenzbögen**. Hier sind die Liturgien der einzelnen Kulte gemeinsam gelistet, und so können sie sich schnell einen Überblick über die möglichen Fertigkeiten Ihres Geweihten verschaffen. Dort erfahren Sie auch, unter welchem Namen es die Liturgie Ihres Geweihten in dieses Buch geschafft hat, und können sie dann im **Liturgienteil** ab Seite 73 nachschlagen. Die **Zwölf Segnungen** wurden, ebenfalls alphabetisch sortiert, vorangestellt.

Auf den **Schnellreferenzbögen** finden Sie den Namen, unter dem eine Liturgie einsortiert wurde, in Klammern hinter der Bezeichnung, unter welcher die Liturgie im jeweiligen Kult bekannt ist. Sollten Sie einmal nicht wissen, welchem Kult eine bestimmte Liturgie zugeordnet ist, können sie alternativ auch in der **Übersicht der Liturgien** ab S. 357 nachschlagen.

Bei der Beschreibung der einzelnen Liturgien haben wir uns in den meisten Fällen nach **Wege der Götter** gerichtet, und die Liturgie unter dem dort beschriebenen Namen und Ritus ausformuliert. Erklärungen zu den Begrifflichkeiten sowie Tabellen mit Modifikatoren finden Sie im Kapitel **Regeln und Tabellen** ab S. 7 bei den allgemeinen Regeln zu Liturgien.

Natürlich haben wir auch versucht, andere Kulte zu berücksichtigen, insbesondere dann, wenn es bedeutende Unterschiede gibt. Für die weitere Ausformulierung der Gebete in den unterschiedlichen Kulten, seien Ihnen insbesondere auch die Titel der **Vademecum-Reihe** ans Herz gelegt, wo Sie, ergänzend zur Regeltechnik aus diesem Band, ausformulierte Gebete und Lieder der verschiedenen Zwölfgöttlichen Kirchen finden.

Regeln und Tabellen

Mirakel

Bei einem Mirakel handelt es sich um eine kurze Einstimmung des Geweihten auf die göttlichen Prinzipien. So kann der Geweihte durch den Einsatz geringer Mengen an Karmaenergie die eigenen, der Gottheit wohlgefälligen Fähigkeiten verbessern.
Er setzt 5 KaP ein, um für **eine Probe** einen der folgenden Effekte zu erzielen:

- Eine Eigenschaft oder die Magieresistenz steigt um LkP*/2+2 Punkte.
- Ein Talent oder eine Gabe steigt um LkP*/2+5 Punkte.

Folgende Werte können mittels Mirakel verbessert werden:

- Ausweichen
- Ausdauer
- alle Eigenschaften
- Magieresistenz
- alle Talente
- alle Gaben außer Kräfte- und Talentschub

Um ein Mirakel zu wirken, ruft der Geweihte seine Gottheit kurz und formlos um Beistand an. Die Dauer dieser Handlung beträgt 1 Aktion. Für den Erfolg muss eine Probe auf *Liturgiekenntnis* abgelegt werden. Hierbei gelten die folgenden Modifikationen:

unter Mirakel+ gelistete Eigenschaften, Gaben und Talente	+/-0
ungelistete Eigenschaften, Gaben und Talente	+6
unter Mirakel– gelistete Eigenschaften, Gaben und Talente	+18

Eine Liste auf welche Eigenschaften, Gaben und Talente dem jeweiligen Gott gefällig oder gar zuwider sind, finden sie auf den **Schnellreferenzbögen** ab S. 21.

Desweiteren können Sie die *Liturgiekenntnis*-Probe nach den Tabellen auf Seite 16 modifizieren. Bei Mirakeln gelten jedoch nur die Hälfte der dort angegebenen Zuschläge.
Misslingt die Probe, kostet dies den Geweihten 1 KaP. Sofortiges Wiederholen der Probe (binnen 1 Spielrunde) ist um je 3 Punkte pro vorherigem Scheitern erschwert.

Optional: Primäre Segnungen

Viele der zwölf Segnungen sind derart stark mit dem Wesen einer Gottheit verbunden, dass sie ihren Geweihten besonders leicht von der Hand geht. Der Einsatz einer solchen primären Segnung ist für einen Geweihten der entsprechenden Gottheit um 2 Punkte erleichtert zu sprechen und kostet ihn lediglich 2 KaP. Auch Aufstufungen sind in Kosten und Probenerschwernis, nicht aber in ihrer Wirkung und Wirkungsdauer, als ein Grad niedriger anzunehmen. Dies gilt jedoch nicht für bei den Zwölf Segnungen genannte Varianten.

Angrosch	Feuersegen	Nandus	Weisheitssegen
Aves	Glückssegen	Peraine	Heilungssegen
Boron	Grabsegen	Phex	Glückssegen
Efferd	Tranksegen	Praios	Eidsegen
Firun	Märtyrersegen	Rahja	Harmoniesegen
Hesinde	Weisheitssegen	Rondra	Schutzsegen
H'Szint	Weisheitssegen	Swafnir	Tranksegen
Gravesh	Feuersegen	Travia	Speisesegen
Ifirn	Heilungssegen	Tsa	Geburtssegen
Ingerimm	Feuersegen	Zsahh	Heilungssegen
Kor	Märtyrersegen		

Die Hochschamanen von Kamaluq und Tairach sowie der Himmelswölfe kennen keine solche primäre Segnung.

Liturgien

Liturgien sind formalisierte Gebete, die es Geweihten ermöglicht, das Wirken der Götter unter Einsatz von Karmaenergie in zuvor festgelegte Bahnen zu lenken. Die Auswirkungen von Liturgien sind weitreichender als die eines Mirakels. Die festgelegten Rahmenbedingungen der einzelnen Liturgien finden sie im **Liturgienteil** ab S. 73 in diesem Buch beschrieben.
Unter der *Überschrift* ist die Liturgie unter dem Namen gelistet, unter welchem wir sie im Alphabet einsortiert haben. Die *weiteren Bezeichnungen* der Liturgien in den unterschiedlichen Kulten finden Sie unter *Herkunft* bei der jeweiligen Gottheit. Einige *Varianten* haben eigene Namen, diese finden sie unter dem entsprechenden Eintrag mit aufgeführt.
Die Wirkungsgrade der Liturgien reichen von I bis VI und werden mit römischen Ziffern bezeichnet. Durch Aufstufung (s. S. 15) können jedoch auch höhere Grade erreicht werden.
Um eine Liturgie zu wirken, muss eine *Liturgiekenntnis*-Probe abgelegt werden, die je nach Grad der Liturgie modifiziert wird. Den entsprechenden Probenzuschlag können sie der folgenden Tabelle entnehmen. Wenn Sie die Probe zusätzlich modifizieren wollen, nach Ort, Zeit oder etwaigen Umständen, finden Sie die Erleichterungen und Züschläge in den Tabellen ab S. 16.
Misslingt die Probe, verliert der Geweihte 1/5 der KaP, die ihn die Liturgie bei Gelingen gekostet hätte, mindestens aber 1 KaP. Wiederholungen der Probe binnen kurzer Zeit (1 Spielrunde) sind um je 3 Punkte pro vorherigem Scheitern erschwert.
Ab Grad V muss außerdem ein Teil der unter Kosten angegebene Karmapunkte permanent (pKaP) entrichtet werden.

Liturgiegrad	Kosten	davon pKaP	Probenzuschlag
0*	2 KaP	—	–2
I	5 KaP	—	0
II	10 KaP	—	+2
III	15 KaP	—	+4
IV	20 KaP	—	+6
V	25 KaP	1	+8
VI	30 KaP	3	+10
VII	35 KaP	5	+12
VIII	40 KaP	7	+14

*Die Kosten von Grad 0 gelten für die optionale Regel der primären Segnungen (siehe Seite 9)

Ziel

Liturgien können auf den Geweihten selbst (**G**), einzelne Personen und Objekte (**P**) oder mehrere (**PP**+) wirken.

G	der Geweihte selbst
P	einzelne Zielperson oder einzelnes Objekt; Ersteres kann auch der Geweihte sein, wenn die Liturgie dem nicht explizit widerspricht.
PP	bis zu zehn Personen oder Objekte
PPP	mehr als 10, höchstens jedoch 100 Personen oder Objekte
PPPP	mehr als 100, höchstens 1.000 Personen oder Objekte
PPPPP	mehr als 1.000, höchstens jedoch 10.000 Personen oder Objekte
Z	Zone, maximal 10 Schritt Radius
ZZ	Zone, maximal 30 Schritt Radius
ZZZ	Zone, maximal 100 Schritt Radius
ZZZZ	Zone, maximal 300 Schritt Radius
ZZZZZ	Zone, maximal 1.000 Schritt Radius

Reichweite

Die Reichweite bestimmt, wie weit der Geweihte von dem Ort entfernt sein darf, an dem sich das Wirken seines Gottes manifestiert. Mögliche Reichweiten sind **Selbst**, **Berührung**, **Sicht** und **Fern**. Bei einigen Liturgien finden Sie zudem genauere Angaben zur Reichweite in Klammern hinter dem Eintrag.

Selbst: Der Geweihte kann die Liturgie nur auf sich selbst anwenden.
Berührung: Der Geweihte muss das Ziel der Liturgie berühren. Länge und Art der Berührung entnehmen Sie bitte der Beschreibung der Liturgien. Ist dort nichts vermerkt, gehen Sie von einer kurzen Berührung (1 Aktion) zum Ende der Ritualdauer aus. Erfolgt eine Berührung nicht freiwillig, muss dem Geweihten eine waffenlose AT gelingen.
Sicht: Der Geweihte muss das Ziel der Liturgie über die gesamte Ritualdauer sehen können, es sei denn, die Beschreibung der Liturgie behauptet Gegenteiliges.
Fern: Der Geweihte muss das Ziel nicht sehen.

Art und Herkunft

Dieses Buch unterscheidet zwischen *allgemeinen* und *speziellen* Liturgien. Allgemeine Liturgien können von jedem Priester einer Gottheit erlernt werden, wenn sich ein Lehrmeister dafür findet. Spezielle Liturgien können nur gelernt werden, wenn der Geweihte oder Hochschamane einem der unter **Herkunft** genannten Kulte angehört. Hier erfahren Sie, in welchen Kirchen die Liturgie ihren Ursprung hat und wo genau sie verbreitet ist. Möglicherweise ist die Liturgie nur in einer bestimmten Gegend oder sogar nur einem einzigen Tempel bekannt. Ist die Liturgie unter einem anderen Namen bekannt, ist dies beim Eintrag zum entsprechenden Kult vermerkt. Mehr zum Erlernen von Liturgien finden Sie in **Wege der Götter** auf den Seiten 246f.
Universelle Liturgien können von Geweihten aller Glaubensgemeinschaften sowie den Hochschamanen gelernt werden. Der Eintrag *Zwölfgötterkult* umfasst neben den Zwölfgöttern außerdem die Kirchen der Halbgötter Aves, Kor, Nandus, Ifirn und Swafnir.

Ritualdauer

So lange dauert es, die entsprechende Liturgie zu wirken. So bei der Liturgie nicht bereits eine bestimmte Dauer festgelegt wurde, können Sie sich nach den folgenden Zeitangaben richten.

Stoßgebet: 1 bis 20 Aktionen
Gebet: 1 Spielrunde
Andacht: etwa eine halbe Stunde
Zeremonie: mehrere Stunden
Zyklus: mehrere Andachten an aufeinanderfolgenden Tagen

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer legt fest, wie lange die Wirkung einer Liturgie anhält und hängt häufig von den LkP* ab. Ist dies der Fall, gelten für Aufstufungen folgende Stufen:

Stufe 1	augenblicklich	Stufe 6	LkP* Tage
Stufe 2	LkP* KR	Stufe 7	LkP* Wochen
Stufe 3	LkP* x 10 KR	Stufe 8	LkP* Monate
Stufe 4	LkP* SR	Stufe 9	LkP* Jahre
Stufe 5	LkP* Stunden	Stufe 10	permanent

Auswirkungen

Hier ist die Wirkungsstärke der Liturgie in Text oder Werten festgelegt. Häufig sind die genauen Auswirkungen einer Liturgie an die übrigbehaltenen Punkte einer *Liturgiekenntnis*-Probe, LkP* genannt, gekoppelt. Hängt die Wirkung von den LkP* ab, können Sie die folgenden Angaben für Aufstufungen (s. S. 15) nutzen.

Grad	Wirkungsstärke	Grad	Wirkungsstärke
I	LkP*/2	V	LkP*+15
II	LkP*/2+5	VI	LkP*+20
III	LkP*+5	VII	LkP*+25
IV	LkP*+10	VIII	LkP*+30

Varianten

Sind hier Varianten gelistet, kann der Geweihte diese einsetzen, so er die Vorraussetzungen dafür erfüllt. Muss die Variante zuvor separat erlernt werden, ist dies angemerkt.

Anmerkungen

Unter Anmerkungen finden Sie weitere Anleihen zur Ausgestaltung der verschiedenen Kulte, wissenswertes zum Ursprung der Liturgie, Verweise auf ähnliche Liturgien oder Hinweise zur Nutzung im Spiel.

Aufstufung von Liturgien

Die in diesem Buch beschriebenen Liturgien reichen von Grad I bis Grad VI, können jedoch durch Aufstufung einen höheren Grad erreichen. Eine Aufstufung bedeutet eine Verbesserung in einer der folgenden Kategorien: *Ritualdauer*, *Reichweite*, *Wirkungsdauer* oder *Ziel*. So kann eine Liturgie schneller oder auf größere Entfernung gesprochen werden, oder aber eine größere Anzahl von Personen kann von der Wirkung der Liturgie profitieren.
Pro Kategorie ist genau eine Aufstufung erlaubt. Findet eine solche Veränderung in einer der Kategorien statt, steigt der effektive Grad der Liturgie um ein Grad an, und für jede dieser Veränderungen ist die *Liturgiekenntnis*-Probe um 2 zusätzliche Punkte erschwert. *Kosten*, *Probenzuschläge* und *Wirkungsstärke* einer aufgestuften Liturgie entsprechen dem neuen Grad. Genauere Angaben zur Aufstufung der *Wirkungsstärke* und *Wirkungsdauer* finden sie bei den Beschreibungen der entsprechenden Kategorien.
Bei Aufstufungen gelten weiterhin folgende Einschränkungen:

- Der dreifache Grad einer aufgestuften Liturgie darf den *Liturgiekenntnis*-Wert des Geweihten nicht überschreiten.
- Wird die Ritualdauer gesenkt, erhöht sich die Wirkungsstärke **nicht**. Der Meister entscheidet, wie lange es genau dauert, bis die Liturgie ihre Wirkung entfaltet.
- Wird die *Reichweite* einer Liturgie von *Sicht* auf *Fern* verändert, ist die Reichweite auf LkW/2 Meilen begrenzt.
- Liturgien die auf eine Zone (Z+) wirken, können nicht auf Reichweite *Fern* aufgestuft werden.
- Eine Aufstufung der *Reichweite* über *Fern* hinaus ist nicht möglich.
- Wird von *Selbst* auf *Berührung* aufgestuft, wechselt das Ziel automatisch von G auf P.

Modifikation von Liturgiekenntnis-Proben

Je nach Situation können Sie das Wirken von Mirakeln und Liturgien mit Abzügen oder Zuschlägen versehen. Modifizieren Sie die entsprechende *Liturgiekenntnis*-Proben nach den folgenden Tabellen.

Wer: Der Geweihte ...

... handelt aus einer Notlage heraus	–3
... handelt in kirchlichem/göttlichem Auftrag	bis zu –7
... handelt aus eigensüchtigen Motiven	bis zu +7
... steht unter magischem Zwang	+12
... ist ein *Eidbrecher/Frevler*	+3 / +7
... ist an dieser Liturgie vor weniger als 1 SR gescheitert	+3 pro Versuch

Wo: Der Ort, an dem der Geweihte um Beistand bittet, ist ...

... geweihter Boden einer verwandten Gottheit	–1
... der eigenen Gottheit *einfach geweiht*	–2
... der eigenen Gottheit *zweifach geweiht*	–3
... ein Heiligtum der eigenen Gottheit	–4
... voller Ungläubiger und Zweifler	+3
... in einer anderen Welt, im Limbus o.ä. gelegen	mindestens +7
... in dämonisch durchdrungenem Territorium	mindestens +7

Wann: Der Geweihte ruft seine Gottheit an ...

... im ihr zugedachten Monat	–1
... an einem Feiertag ihres Kultes	–3
... während der Namenlosen Tage	+7, bis zu –7 für Geweihte des Namenlosen

Wie: Die Liturgie ...

... greift ordnend/harmonisch ins Weltgeschehen ein	bis zu –2
... stört/gefährdet die Ordnung der Welt	bis zu +7

Auf wen: Das Ziel einer segnenden Liturgie ...

... ist ein *Eidbrecher*	+2
... trägt das *Mal des Frevlers*	+5
... hat einen Minderpakt geschlossen	+2
... hat einen Seelenpakt geschlossen	unmöglich
... hat die Weihen des Namenlosen empfangen	unmöglich
... steht unter Anathema	unmöglich

Modifikation von Mirakeln:

bei Mirakel+ gelistete Eigenschaften, Talente oder Gaben	0
ungelistete Eigenschaften, Talente oder Gaben	+6
bei Mirakel– gelistete Eigenschaften, Talente oder Gaben	+18

Modifikation von Liturgien nach Grad:

Grad 0 (primäre Segnung)	–2
Grad I	0
Grad II	+2
Grad III	+4
Grad IV	+6
Grad V	+8
Grad VI	+10
aufgestufte Liturgien	+2 pro veränderter Kategorie

Optional: Unterstützung durch Mitbeter

Je 3 LkP* eines mitbetenden Geweihten stellen dem Vorbeter einen zusätzlichen LkP zur Verfügung. Ihre unterstützende *Liturgiekenntnis*-Probe ist um 3 Punkte erschwert. Mitbetende Akoluthen stellen, ohne Erschwernis auf ihre Probe, pro 5 LkP* ebenfalls einen zusätzlichen LkP zur Verfügung. Die Anzahl der durch Akoluthen bereitgestellten Bonuspunkte ist jedoch auf maximal 10 Punkte beschränkt.

Der Geweihte hat als Vorbeter ...	
... 1 bis 6 Mitbeter	–1
... 7 bis 12 Mitbeter	–2
... 13 bis 59 Mitbeter	–3
... 60 und mehr Mitbeter	–5

Liturgien gegen Zauber

Treffen Magie und göttliches Wirken aufeinander, wird die Wirkung des Zaubers vermindert. Verrechnen Sie in einem solchen Fall die LkP* mit den ZfP* aus der Zauber- oder Ritualkenntnis-Probe und ziehen Sie die Differenz von den ZfP* des Zaubers ab.

Hängt allerdings nicht nur die Wirkung, sondern auch die Wirkungsdauer eines Zaubers von den ZfP* ab, wird er lediglich für die Dauer der Liturgie unterdrückt. Sie setzt nach dem Ende der Liturgie wieder ein. Sinken die ZfP* hingegen auf 0 oder darunter, wird der Zauber zur Gänze aufgehoben, so er nicht permanent wirkt.

Ein permanenter Zauber wird nur so lange vollständig unterdrückt, wie sich sein Ziel im Wirkungsbereich der Liturgie befindet oder selbst ihr Ziel ist. In seltenen Fällen, wie bei Praios' Magiebann oder einem Arcanum Interdictum, wird ein Zauber auch ungeachtet seiner ZfP* komplett außer Kraft gesetzt. Entscheidend ist hierfür stets der Wortlaut der jeweiligen Liturgie.

Zauber, die unter dem Einfluss einer magieunterdrückenden Liturgie gesprochen werden, scheitern automatisch. Überlappen die Wirkungsbereiche einer Liturgie mit dem eines Zaubers, so wird der Zauber nur in von der Liturgie getroffenen Bereichen unterdrückt bzw. außer Kraft gesetzt und entfaltet ansonsten seine normale Wirkung.

Schnellreferenz-Bögen

Angrosch

Beinamen: Großer Vater, Altes Väterchen, Allmächtiger Baumeister der Welt, Meister der Großen Esse, Vater von Feuer und Stahl, Herr der Erde, Weltenschmied
Talismane: Finger Angroschs (Gebieter über Lava), Largorax' Hammer (Largorax' Hammer rufen), Laterne der Ilpetta Ingrasim (Sicherer Weg durch Fels), Stein des Ingerimm (Ingerimms Zorn verschone uns)
Heilige Tiere: –
Beliebte Opfergaben: Edelsteine, Edelmetalle sowie (unverhüttete) Erze; kunstvolle, selbst gefertigte Schmuck- oder Handwerksstücke; mechanische Erfindungen; Obsidian oder Vulkanasche; Waffen aller Art
Gesten und Gebete: Angrosch wird fast immer ehrfürchtig, manchmal sogar zornig angerufen. Untermalt werden Gebete oft von rhythmischen Schlägen des Schmiedehammers, bei längeren Gebetszyklen werden auch (häufig besonders kunstfertige) Handwerksstücke während der Anrufungen hergestellt.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: KL, FF, KO, KK; *Selbstbeherrschung, Menschenkenntnis, Überzeugen, Gesteinskunde, Hüttenkunde, Mechanik, Rechnen, Schätzen;* dazu vier Talente nach Wahl aus folgender Liste: *Baukunst, Bergbau, Feinmechanik, Feuersteinbearbeitung, Glaskunst, Grobschmied, Holzbearbeitung, Kristallzucht, Metallguss, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Zimmermann*
Mirakel–: *Akrobatik, Fliegen, Gaukeleien, Schwimmen, Boote Fahren, Seefahrt*

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Erneuerung des Geborstenen, Feuersegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Harmoniesegen, Heilige Schmiedeglut, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Weisheitssegen
Grad II: Allmacht der Lohe, Angroschs Opfergabe, Blick für das Handwerk, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Licht des verborgenen Pfades, Objektweihe, Ruf der Ferne, Vertrauter der Flamme, Vertrauter des Felsens
Grad III: Angroschs Zorn (Waliburias Wehr), Blick in die Flammen, Exkommunikation, Exorzismus, Geläutert sei Erz und Goldgestein, Goldener Blick, Großer Eidsegen, Seelenprüfung, Visionssuche
Grad IV: Feuertaufe (Eidsegen), Herr über Feuer und Glut, Göttliche Strafe, Indoktrination, Ordination, Sicherer Weg durch Fels
Grad V: Anathema, Ingerimms Zorn verschone uns, Konsekration, Largorax' Hammer rufen
Grad VI: Eherne Kraft – lodernder Zorn

Aves

Beinamen: Ewig Reisender, Herr des Horizontes, Fröhlicher Wanderer, Himmlischer Paradiesvogel, Unsteter Pilger, Vater des Kontinents, Weber des Schicksals (selten)
Talismane: Alveransfeder (Über die Wolken), Lapislazuliflöte (Aller Welt Freund)
Heilige Tiere: Paradiesvogel, Pfau
Beliebte Opfergaben: Andenken oder besonders regionstypische Mitbringsel von der Reise; bunte Federn; bunte Steine, besonders Aventurin und Lapislazuli; Karten bisher unerforschter Gebiete oder Reiseberichte
Gesten und Gebete: Aves wird meist recht formlos angerufen, häufig sogar direkt am Wegesrand. Gebete enthalten oft eine rituelle Schrittreihenfolge, die symbolisch ist für die Wanderung. Auch das Flötenspiel oder andere Arten der Musik werden gerne eingebunden.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: IN, CH, GE, KO, Ausweichen; *Gefahreninstinkt*; *Athletik, Klettern, Sinnenschärfe, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnisleben, Geographie, Sprachenkunde; Handel, Instrumentenbauer, Musizieren, Kartographie*
Mirakel–: bewaffnete Nahkampftalente, *Kriegskunst*

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Frieden der Melodie, Geburtssegen, Glückssegen, Grabsegen, Göttliches Zeichen, Händlersegen (Eidsegen), Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schlaf des Gesegneten, Schutzsegen, Speisesegen, Sterne funkeln immerfort, Tranksegen, Weg des Fuchses, Weisheitssegen, Weisung des Himmels
Grad II: Am Busen der Natur (Zuflucht finden), Gemeinschaft der treuen Gefährten, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Hashnabiths Flehen, Heiliger Befehl, Hilfe in der Not, Initiation, Nimmermüde Wanderschaft, Objektweihe, Phexens wunderbare Verständigung, Reisesegen, Sternenspur, Sulvas Gnade
Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Freundliche Aufnahme, Großer Reisesegen (Reisesegen), Mondsilberzunge, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche
Grad IV: Aller Welt Freund, Ein Freund in Zeiten der Not, Göttliche Strafe, Indoktrination, Ordination, Rahjas Freiheit
Grad V: Anathema, Konsekration, Über die Wolken

Boron

Beinamen: der Ewige, Götterfürst (nur im Al'Anfaner Kult), Herr der Träume, Herr des Schlafes, Herr der Stille, Herr über den Tod, Schweigender, der Unausweichliche, der Unergründliche
Talismane: Stab des Vergessens (Borons süsse Gnade)
Heilige Tiere: Raben
Beliebte Opfergaben: Ebenholz, Graberde oder Grabbeigaben, Lotosöl, schwarzer Karneol, schwarzer Mohn, Weihrauch; im Al'Anfaner Kult auch Rauschmittel wie Boronwein oder diverse Lotosarten
Gesten und Gebete: Die wenigen Choräle der Boronkirche sind zumeist düster, am häufigsten begegnen die Geweihten ihrem Gott schweigend. Manchmal wird aus dem Schwarzen Buch (Punin) oder den Schriften Nemekaths (Al'Anfa) zitiert. Schweigegelübde zum Dank oder als Zeichen der Frömmigkeit sind verbreitet, die Handlungen der Gebete darauf angepasst und häufig stark ritualisiert.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, KL, IN, CH, MR; *Prophezeien*; *Schleichen*, *Selbstbeherrschung, Lehren, Menschenkenntnis*, *Überzeugen, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Pflanzenkunde, Alchimie*, *Heilkunde Krankheit, Heilkunde Seele*
Mirakel–: *Gaukeleien*, *Singen*, *Stimmen Imitieren*, *Tanzen*, *Betören*, *Schauspielerei*, *Glücksspiel*, *Instrumentenbauer*, *Musizieren*

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Initiation, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Ruf zur Ruhe, Schlaf des Gesegneten, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen
Grad II: Bishdariels Angesicht (Kleine Liturgie des Heiligen Nemekath), Bishdariels Auge, Göttliche Verständigung, Golgaris Zwielicht, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Marbos Geisterblick (Nemekaths Geisterblick), Objektweihe, Ruf in Borons Arme, Weihe der letzten Ruhestatt
Grad III: Bannfluch des Heiligen Khalid, Bishdariels Warnung (Nemekaths Bannfluch), Exkommunikation, Marbos Gnade (Etilias Gnade), Göttliche Verständigung, Großer Eidsegen, Hauch Borons, Noionas Zuspruch (Segen der Heiligen Velvenya), Salbung der Heiligen Noiona (Exorzismus), Seelenprüfung, Segen der Heiligen Noiona, Siegel Borons, Tiergestalt, Visionssuche
Grad IV: Borons süße Gnade, Göttliche Strafe, Indoktrination, Ordination
Grad V: Anathema, Konsekration, Marbos Geleit

Efferd

Beinamen: Herr der Fluten, Herr der Gezeiten, der Launenhafte, Herr der lebensspendenden Wasser, der alte Gott, der Unberechenbare, der Sturmumtoste, der Unergründliche, Vater der Fluten, Vater des Quells
Talismane: Efferds Wasserkrug (Azilas Quellgesang)
Heilige Tiere: Delphin
Beliebte Opfergaben: Aquamarine, Efferdfeuer (Gwen Petryl), geweihtes Wasser, Meeresgetier, das als Gabe dem Meer zurückgegeben wird, Muscheln, Perlen, Seerosenblätter, Schildpatt, Teile oder Schätze gesunkener Schiffe, Treibgut
Gesten und Gebete: Meditation und stille Einstimmung auf Efferd ist ebenso verbreitet, wie laut gegen den Sturm anzubrüllen oder Muschelhörner zu blasen. Den Launen Efferds nachempfunden, gilt es als erstrebenswert, seinen Gefühlen im Gebet freien Lauf zu lassen. Häufig werden die Zwölf Winde als Gefolge des Gottes angerufen.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: IN, GE, KK, KO; *Schwimmen, Sinnenschärfe, Überzeugen, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Orientierung, Wettervorhersage, Boote Fahren, Seefahrt, Zimmermann*
Mirakel–: Tätigkeiten, die mit Feuer zu tun haben, besonders *Alchimie, Glaskunst, Grobschmied, Hüttenkunde, Kochen, Metallguss*

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen, Weisung des Himmels
Grad II: Anrufung der Winde, Conagas Ruf, Gesang der Delphine, Gesegneter Fang, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Hashnabiths Flehen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Ruf der Gefährten, Segen des Plättlings, Teilung der Wasser
Grad III: Anrufung Nuiannas, Azilas Quellgesang, Begehen der heiligen Wasser, Bootssegen, Efferdsegen, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Mannschaftssegen, Quellsegen, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche
Grad IV: Göttliche Strafe, Gruß des Versunkenen, Indoktrination, Ordination, Schiffssegen (Bootssegen)
Grad V: Anathema, Konsekration, Swafnirs Fluke

Firun

Beinamen: Frostvater, Kältebringer, der Grimme, Unbeirrbarer, Unerbittlicher, Weißer Jäger, der Alte vom Berg, Winterherr
Talismane: Firuns Ring (Firuns Einsicht)
Heilige Tiere: Eisbären
Beliebte Opfergaben: Bergkristalle, Pfeilspitzen, Felle, Hörner, Klauen und andere Trophäen selbsterlegter Tiere
Gesten und Gebete: Das liturgisches Wirken der Firungeweihten ist zumeist formlos und schlicht, da Firun Taten deutlich mehr schätzt als leere Worte. Auch Opfer werden dem Gott nur selten dargebracht. Oft reicht ein Mitbringsel an den Gott von der letzten Jagd. Allein in Jagdtempeln ist es üblich, die Gottesdienste für die hohen Herrschaften ein wenig mehr auszugestalten. Insbesondere Jagdtrophäen und Jagdwaffen werden in diesem Zusammenhang gern in den Rahmen des Gebets eingebunden.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, GE, KO, KK; *Gefahreninstinkt;* ein Fernkampftalent nach Wahl; *Körperbeherrschung*, *Schleichen*, *Selbstbeherrschung*, *Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Fährtensuchen, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnisleben*; dazu ein Talent aus folgender Liste: *Fischen/Angeln, Pflanzenkunde, Tierkunde, Abrichten, Bogenbau, Boote Fahren, Fahrzeug Lenken, Feuersteinbearbeitung, Gerber/Kürschner, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung*, *Lederarbeiten*, *Seefahrt, Zimmermann*
Mirakel–: *Gaukeleien*, *Singen*, *Tanzen, Falschspiel*, *Musizieren,* alle Gesellschaftlichen Talente außer *Lehren*

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen, Weisung des Himmels
Grad II: Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Seelengefährte, Sichere Wanderung im Schnee, Trophäe erhalten, Zuflucht finden
Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Firuns Zorn, Großer Eidsegen, Jagdglück, Mikailspfeil, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche
Grad IV: Firuns Einsicht, Göttliche Strafe, Indoktrination, Ordination, Winterschlaf
Grad V: Anathema, Eissturm (Schneesturm), Konsekration, Schneesturm

Gravesh

Beinamen: Behüter des Handwerks, Meister des Feuers, Herr der Erdentiefen, Herr des Stahls; bei anderen Orkstämmen auch Angrowasch, Grawosch oder Hangrahesh
Talismane: Brazoraghs Fluch (Ingerimms Zorn verschone uns)
Heilige Tiere: –
Beliebte Opfergaben: Eisenspäne, besonders reine Erze, Handwerkserzeugnisse, Metalllegierungen, Schmiedearbeiten, Werkzeuge
Gesten und Gebete: Gravesh wird häufig am offenen Feuer oder über Schmiedeglut angerufen, wobei sich der Ritus je nach Stammeszugehörigkeit des Priesters stark unterscheiden kann. Oft werden die eigenen Großtaten des Priesters verkündet, um in den Augen des Gottes zu bestehen, oder aber das liturgische Wirken wird durch rhythmische Schläge mit dem schweren Schmiedehammer eingeleitet. Gemein ist allen Verehrungsformen jedoch, dass dargebrachte Opfer, insbesondere geschmiedetes Metall oder Handwerksstücke, häufig den Flammen übergeben oder sogar vergraben werden.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: IN, FF, KO, KK; *Selbstbeherrschung; Überreden; Gesteinskunde, Hüttenkunde, Mechanik, Rechnen, Schätzen; Feuersteinbearbeitung, Grobschmied, Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Steinmetz*
Mirakel–: *Gaukeleien, Etikette, Falschspiel*

Liturgien

Grad I: Erneuerung des Geborstenen, Feuersegen, Göttliches Zeichen, Heilige Schmiedeglut, Objektsegen
Grad II: Allmacht der Lohe, Blick für das Handwerk, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Licht des verborgenen Pfades, Objektweihe, Simias Kelch (Tsas segensreicher Neuanfang), Vertrauter der Flamme
Grad III: Exorzismus, Geläutert sei Erz und Goldgestein, Goldener Blick, Visionssuche
Grad IV: Göttliche Strafe, Herr über Feuer und Glut, Indoktrination, Ordination
Grad V: Ingerimms Zorn verschone uns, Konsekration

Hesinde

Beinamen: Allwissende, Allweise, Mutter der Weisheit, Herrin der sechs Künste, große Weberin
Talismane: Canyzeths Tafel (Canyzeths Weisheit), Hesindes Trichter (Ingalfs Alchimie)
Heilige Tiere: Schlangen
Beliebte Opfergaben: Bücher, Kunstwerke, Forschungsergebnisse oder neue Erkenntnisse, magische Artefakte, Edelsteine
Gesten und Gebete: Liturgien in der Hesindekirche werden häufig in überlieferter Form gewirkt, nicht selten auch mit Gebeten und Gesängen in alten Sprachen wie Bosparano oder Altgüldenländisch. Auch Schrift, Glyphen, Symbole und Graphen werden des Öfteren in die Gebete mit eingebunden. Wie auch in der Praioskirche kennt der Hesindekult etliche liturgische Gesten mit festen Bedeutungen, und die Anrufung Heiliger, insbesondere der Erzheiligen Canyzeth, ist sehr verbreitet.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: KL, IN, CH, MR*; Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Magiekunde, Pflanzenkunde, Sternkunde, Tierkunde, Alchimie*; ein beliebiges weiteres Wissenstalent
Mirakel–: *Zechen, Überreden (Lügen)*

Liturgien

Grad I: Blick an den klaren Himmel (Sterne funkeln immerfort), Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Sprechende Symbole, Tranksegen, Weisheitssegen
Grad II: Cereborns Handreichung (Handwerkssegen), Entzug von Nandus' Gaben, Gift der Erkenntnis, Göttliche Verständigung, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Phexens wunderbare Verständigung, Schlangenstab, Sicht auf Madas Welt
Grad III: Argelions Mantel, Aura der Form, Blick der Weberin, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Hesindes Fingerzeig (Buchprüfung), Purgation, Schlangenstab, Schrifttum ferner Lande, Seelenprüfung, Tiergestalt, Unverstellter Blick, Versiegeltes Wissen (Graues Siegel), Visionssuche
Grad IV: Argelions Spiegel, Canyzeths Weisheit, Göttliche Strafe, Indoktrination, Ingalfs Alchimie, Ordination, Vertreibung des Dunkelsinns
Grad V: Anathema, Argelions bannende Hand, Auge Xeledons – Xeledons Helles Licht, Konsekration, Wandeln in Hesindes Hain

Himmelswölfe

Beinamen: jeder der Himmelswölfe hat eigene Beinamen, meist phantasievolle Umschreibungen seiner Funktion im Rudel. Mehr zu den Himmelswölfen und der nivesischen Mythologie finden sie in **Wege der Götter** auf den Seiten 169ff.
Talismane: –
Heilige Tiere: Wölfe jeder Art, besonders Rauhwölfe
Beliebte Opfergaben: Fleisch, Rauchwerk, Brennmaterial, Asche, weitere je nach Aspekten des angerufenen Himmelswolfes
Gesten und Gebete: Anrufungen der Himmelswölfe beinhalten immer Gesänge und große Gesten mit der Knochenkeule, oft aber auch eine große Bandbreite an wolfsähnlichem Verhalten, von Knurren bis hin zu klagendem Geheul. Einige Rituale binden auch die nivesische Schwitzhütte als Ort der Reinigung mit ein. Häufig wird in den Riten der Kaskjua (*Nujuka:* Schamanen) die Geschichte von Madas Frevel nacherzählt, und noch heute dienen viele Gesten und Bitten dazu, die Himmelswölfe zu besänftigen.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, GE, KK; *Gefahreninstinkt, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Stimmen Imitieren, Lehren, Menschenkenntnis, Fährtensuchen, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnisleben, Sagen/Legenden, Abrichten*

Mirakel–: *Falschspiel*, *Kriegskunst*, *Gerber/Kürschner* sowie Handwerkstalente, die in der nivesischen Kultur gänzlich unbekannt sind

Liturgien

Grad I: Göttliches Zeichen, Kälbchensegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Weisung des Himmels

Grad II: Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Objektweihe, Sichere Wanderung im Schnee, Tierempathie, Zuflucht finden

Grad III: Grispelz' Ackersegen (Dreifacher Saatsegen), Segen der Gabetaj (Parinors Vermächtnis), Visionssuche

Grad IV: Gorfangs Fluch (Sippenfluch), Göttliche Strafe, Grispelz' Fruchtbarkeit (Tsas wundersame Fruchtbarkeit), Indoktrination, Ordination, Vaês Tränen, Winterschlaf

Grad V: Konsekration, Schwitzhütte (Fünfte Lobpreisung des Frühlings)

H'Szint

Beinamen: Alleswandlerin, Große Veränderin, Vielgestaltige, Schlangengleiche
Talismane: –
Heilige Tiere: Schlangen
Beliebte Opfergaben: Smaragde, sich Veränderndes, Zauberei, Alchimika, magische Artefakte, abgelegte Schuppen oder Schuppenhäute
Gesten und Gebete: Anrufungen der H'Ranga sind immer Besänftigungen oder sollen ihren Blick ablenken. Priester der H'Szint verwenden dabei oft Edelsteine und überlieferte Rituale, um die Schlangengleiche gewogen zu stimmen.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, KL, IN, CH; *Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen; Götter/Kulte, Magiekunde, Pflanzenkunde, Rechnen, Sternkunde, Tierkunde*; dazu drei Talente aus folgender Liste: *Geschichtswissen, Gesteinskunde, Kryptographie, Alchimie, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Steinschneider/Juwelier, Töpfern*
Mirakel–: alle Nahkampftalente, Überreden (Lügen)

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Tranksegen, Weisheitssegen
Grad II: Bindung der Schlange, Elementwandlung, Gift der Erkenntnis, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Schlangenstab, Schutz des Geleges, Sicht auf Madas Welt
Grad III: Argelions Mantel, Blick der Weberin, Exkommunikation, Exorzismus, Purgation, Schrifttum ferner Lande, Unverstellter Blick, Wunderbarer Geschlechterwandel
Grad IV: Göttliche Strafe, Argelions Spiegel, Indoktrination, Ordination
Grad V: Anathema, Konsekration

Ifirn

Beinamen: Schwanengleiche, sanftmütige Tochter, Frühlingsbringerin, Wegweiserin, die Mittlerin, weiße Behüterin
Talismane: –
Heilige Tiere: Schwäne
Beliebte Opfergaben: Frühlingsblumen, Daunen, Eisskulpturen, Schnitzereien, Jagdtrophäen
Gesten und Gebete: Gebete zu Ifirn sind oft leise, gerne finden dabei Blumen, Daunen, Schnee und einfache Gesänge Verwendung. Häufig wird auch ihr Vater Firun in die Gebete mit eingeschlossen und Ifirn als Mittlerin angerufen.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, GE; *Gefahreninstinkt*; 11 Talente nach Wahl aus den Gebieten *Körper* und *Natur*
Mirakel–: *Taschendiebstahl, Falschspiel, Feinmechanik*

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen, Weisung des Himmels
Grad II: Birkenzweig, Gemeinschaft der treuen Gefährten, Geteiltes Leid, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Hilfe in der Not, Initiation, Objektweihe, Runjensweisung, Sichere Wanderung im Schnee, Tierempathie, Trophäe erhalten, Zuflucht finden
Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Jagdglück, Lidaris Herz, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche
Grad IV: Göttliche Strafe, Indoktrination, Ordination, Winterschlaf
Grad V: Anathema, Konsekration

Ingerimm

Beinamen: der Zornige, Himmlischer Schmied, Alverans Hammer, der Rote Gott (selten), Herr über Feuer und Erz, Meister der himmlischen Esse
Talismane: Finger Ingerimms (Gebieter der Lava), Heilige Laterne zu Angbar (Sicherer Weg durch Fels), Ingerimms Stein (Ingerimms Zorn verschone uns)
Heilige Tiere: –
Beliebte Opfergaben: Funken der Schmiedeglut, selbstgefertigte Werkstücke, Werkzeug, Bodenschätze, Brennmaterial, Laternen, Metallspäne, Asche
Gesten und Gebete: Ingerimmgeweihte stehen beim Gebet mit beiden Füßen fest auf dem Boden und untermalen ihre Worte oft mit Hammerschlägen. Oft wird auch die Erstellung eines Werkstückes direkt in die Liturgie oder den Gottesdienst eingebunden. Neben Ingerimm selbst wird üblicherweise der oder die passende Heilige angerufen.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, FF, KO, KK; *Selbstbeherrschung, Lehren, Überzeugen, Gesteinskunde, Hüttenkunde, Mechanik, Rechnen, Schätzen, Bergbau, Steinmetz;* dazu zwei Talente aus folgender Liste: *Alchimie, Baukunst, Bogenbau, Feinmechanik, Glaskunst, Grobschmied, Holzbearbeitung, Instrumentenbauer, Maurer, Metallguss, Steinschneider/Juwelier, Zimmermann*
Mirakel–: *Fischen/Angeln*, *Gaukeleien, Schwimmen, Seefahrt*

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Erneuerung des Geborstenen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilige Schmiedeglut, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen
Grad II: Allmacht der Lohe, Blick für das Handwerk, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Licht des verborgenen Pfades, Objektweihe, Ruf der Ferne, Simias Kelch (Tsas segensreicher Neuanfang), Vertrauter der Flamme, Vertrauter des Felsens
Grad III: Blick in die Flammen, Exkommunikation, Exorzismus, Goldener Blick, Großer Eidsegen, Purgation, Seelenprüfung, Visionssuche, Waliburias Wehr
Grad IV: Göttliche Strafe, Herr über Feuer und Glut, Indoktrination, Ordination, Sicherer Weg durch Fels, Unterpfand des Heiligen Rhÿs, Weihe der Ewigen Flamme
Grad V: Anathema, Gebieter der Lava, Ingerimms Zorn verschone uns, Konsekration, Meisterstück (Wandeln in Hesindes Hain)
Grad VI: Eherne Kraft – lodernder Zorn

Kamaluq

Beinamen: der Große Jaguar, große Katze, Schöpfer des Waldes
Talismane: –
Heilige Tiere: Jaguare, in manchen Verehrungsformen seltener auch andere Raubkatzen
Beliebte Opfergaben: Federn, Jagdtrophäen, Zähne und Klauen wilder Tiere, rituelle Körperbemalung, Schmuckwaffen, Rauschkräuter zur Besänftigung der Geister
Gesten und Gebete: Je nach Stamm kann die Verehrung des großen Jaguars sehr unterschiedliche Züge annehmen. Gemein ist ihnen jedoch meist, dass der Hochschamane seine Knochenkeule schwingt und rasseln lässt, um die Geister zu wecken oder zu vertreiben. Häufig bemalt er sich oder Gläubige mit Farbe, verbrennt berauschende Kräuter, um die Geister zu besänftigen, und er ruft den Großen Jaguar an. Häufig wird das Gebet von Tänzen untermalt, die einen Kampf, die der Jagd oder dem alltäglichen Stammesleben nachempfunden sind.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, KO; *Gefahreninstinkt*, *Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Fährtensuchen, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnisleben*
Mirakel–: *Betören*, *Falschspiel*, *Überreden (Lügen);* Handwerkstalente, die einen weiter fortgeschrittenen Stand der Technik erfordern, wie *Feinmechanik* oder *Drucker*

Liturgien

Grad I: Göttliches Zeichen, Kleines Tabu (Ruf zur Ruhe), Objektsegen
Grad II: Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Auge der wartenden Seelen (Nemekaths Geisterblick), Objektweihe, Weihe der letzten Ruhestatt
Grad III: Heilung des Tapams (Segen der Heiligen Noiona), Kamaluqs Unerbittlicher Speer (Bannfluch des Heiligen Khalid), Purgation, Tabu (Siegel Borons), Visionssuche
Grad IV: Bann der Geisterkräfte (Praios' Magiebann), Erlösung des Tapams (Borons süße Gnade), Göttliche Strafe, Indoktrination, Kamaluqs Fluch (Sippenfluch), Ordination
Grad V: Ewiger Wächter, Großes Tabu (Siegel Borons), Konsekration, Obarans Bannstrahl (Zerschmetternder Bannstrahl)

Kor

Beinamen: Herr der Schlachten, der Mitleidlose, der lachend über das Schlachtfeld schreitet, Herr der neun tödlichen Streiche, Geifernder Schnitter, Donnernder Himmelreiter, Bruder des Blutes, der Gnadenlose, der Schwarze Mantikor, der Unbarmherzige, Rondras Scharfrichter, Drachensohn, Träger Sokramors
Talismane: –
Heilige Tiere: Panther, Mantikore, Sultansechsen
Beliebte Opfergaben: gut verdientes Gold, Beutestücke aus einer Schlacht, Waffen oder Rüstungsteile besiegter Feinde, Opferung von Tier- und eigenem Blut; Einige Korgeweihte opfern ihrem Herrn auch den linken kleinen Finger oder bringen ihm sogar besiegte Feinde und Verbrecher als Opfer dar.
Gesten und Gebete: Zu Kor gebetet wird üblicherweise laut und unter Verwendung zahlreicher Beinamen sowie der Zahl neun. Dabei fließt zumeist auch Blut, oft auch das des Geweihten. Manche Geweihte verwenden außerdem Pulver, die mit rotem oder schwarzem Rauch verbrennen. Jeder Kampf ist ein Gebet zum Herrn der neun Streiche, und häufig widmen seine Geweihten ihm den Klang des Stahls und die Schreie ihrer Feinde.

Mirakel

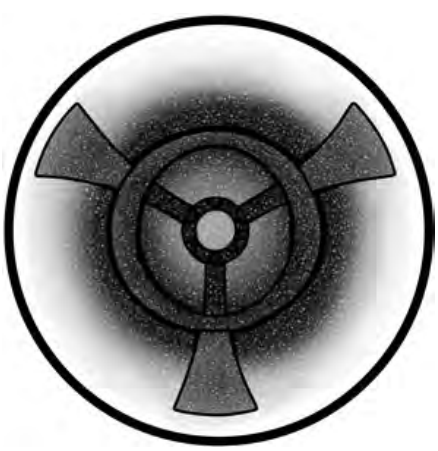
Mirakel+/Leittalente: MU, GE, KO, KK*; Ausweichen, Infanteriewaffen, Athletik, Körperbeherrschung, Reiten, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Menschenkenntnis, Überzeugen, Kriegskunst, Fahrzeug Lenken (Streitwagen)* und ein weiteres, bewaffnetes Nahkampftalent
Mirakel–: Heilkundetalente; *Gefahreninstinkt*

Liturgien

Grad I: Der über das Schlachtfeld schreitet, Eidsegen, Feuersegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Märtyrersegen, Neun Streiche in Einem, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen
Grad II: Das schwarze Fell durch das rote Blut, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe
Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche
Grad IV: Göttliche Strafe, Indoktrination, Ordination
Grad V: Anathema, Konsekration
Grad VI: Großer Weihesegen der Waffe

Namenloser

Beinamen: der Dreizehnte, der Gesichtslose, der Güldene, Rattenkind, der Goldgesichtige, der verstümmelte Gott, der Gefallene, der Gefesselte, der Purpurgewandete, der Älteste
Talismane: –
Heilige Tiere: Ratten, Spinnen, Schakale (Südaventurien), Vampirfledermäuse
Beliebte Opfergaben: eigene Körperteile, Lebewesen, Gold, heilige oder geweihte Gegenstände und Personen anderer Kulte; Der Namenlose schätzt es, wenn seine Diener das verderben, besudeln oder entweihen, was rein und unschuldig ist.
Gesten und Gebete: Anrufungen des Namenlosen haben selten eine einheitliche Form und sind von Kultgemeinschaft zu Kultgemeinschaft so unterschiedlich, dass man kaum von einer einheitlichen Gestaltung sprechen kann. Manche Kirchen sind getarnt und beten vorgeblich andere Entitäten an, andere bekennen sich offen zu ihrem Gott, sehen in diesem nur nicht den Namenlosen. Wieder andere treten absichtlich den Zwölfgöttern entgegen und beschwören mit finsteren Chorälen und Menschenopfern die dunkle Macht des Widersachers herauf.
Je nach Ausrichtung beten die Diener des Namenlosen entweder stumm und heimlich, oder aber laut und in Superlativen seine Macht und Größe preisend.



Bekannte Liturgien

- **Grad I:** Die goldene Hand, Namenloses Vergessen
- **Grad II:** Gott der Götter, Herbeirufung der Diener des Herren, Namenlose Kälte, Namenlose Raserei, Pech und Schwefel
- **Grad III:** Des Einen bezaubernder Sphärenklang, Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes, Waffenfluch
- **Grad IV:** Namenloser Zweifel – Namenlose Erleuchtung, Schleichende Fäulnis, Schwindende Zauberkraft, Seelenbannung, Seelenschatten
- **Grad V:** Ewige Jugend, Fluch wider die Ungläubigen

Nandus

Beinamen: Hesindes Weisheit, Herr der Labyrinthe, Rätselmeister
Talismane: –
Heilige Tiere: Einhörner
Beliebte Opfergaben: Feinmechaniken, Inrahkarten, Kerzen, Rätselbilder, Silberschalen
Gesten und Gebete: Gebete zu Nandus sind entweder still und heimlich oder verwenden eine große Breite an alten Sprachen, komplexen Gesten mit geheimen Bedeutungen, Weihegefäßen und symbolischen Handlungen. Häufig wird Nandus hierbei als Meister angerufen. Viele Nandusgeweihte meditieren im Gebet auch über Inrahkarten, aufgezeichneten Labyrinthen oder anderen Rätseln.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: KL, IN, CH, FF; *Lehren*, *Menschenkenntnis*, *Überreden*, *Überzeugen*; *Kryptographie*, *Philosophie*, *Rechnen*, *Sternkunde;* dazu vier Talente aus folgender Liste: *Alchimie*, *Brett-/Kartenspiel, Gassenwissen, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Kartographie, Schriftlicher Ausdruck, Sprachenkunde*

Mirakel–: bewaffnete Nahkampftalente

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Sprechende Symbole, Sterne funkeln immerfort, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Auge des Händlers, Ein Bild für die Ewigkeit, Bishdariels Auge (nur Grad II), Entzug von Nandus' Gaben, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Phexens wunderbare Verständigung, Sicht auf Madas Welt, Sternenspur

Grad III: Aura der Form, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Hesindes Fingerzeig (Buchprüfung), Nandus' Schriftkenntnis (Schrifttum ferner Lande), Seelenprüfung, Tiergestalt, Unverstellter Blick, Urischars ordnender Blick, Versiegeltes Wissen (Graues Siegel), Visionssuche

Grad IV: Göttliche Strafe, Hoftag der Sprachen, Indoktrination, Ordination

Grad V: Anathema, Konsekration

Peraine

Beinamen: Bewahrerin des Lebens, die Gebende, die Gütige, Göttliche Gärtnerin, Herrin des fruchtbaren Bodens, Himmlische Heilerin
Talismane: Honinger Tiegel (Segen der Heiligen Theria), Peraines Handschuh (Peraines Pflanzengespür), Wasserkrug der Heiligen Lindegard (Segensreiches Wasser)
Heilige Tiere: Störche, Ibisse
Beliebte Opfergaben: Knoblauch, (Heil-)Kräuter, Feldfrüchte, (Humus-) Erde, sauberes Wasser, Zwiebel
Gesten und Gebete: Peraine wird in klaren Worten in der in der Region üblichen Sprache angerufen. Choräle haben einfache Melodien und zahlreiche, oft nur lokal bekannte Strophen. Gebete finden oft auch während der Arbeit statt oder sind von perainegefälligen Tätigkeiten begleitet, wie der Aussaat, dem Pflanzen eines Setzlings oder dem Wechseln von Verbänden.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: KL, IN, CH, FF, Ausweichen; *Lehren*, *Menschenkenntnis*, *Überzeugen; Pflanzenkunde, Tierkunde, Ackerbau, Hauswirtschaft, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Kochen, Viehzucht*
Mirakel–: alle bewaffneten Kampftalente; *Betören; Fallenstellen; Kriegskunst; Falschspiel, Schlösser Knacken*

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Kälbchensegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Speisung der Bedürftigen, Therbûns Erkenntnis, Tranksegen, Wegzehrung der Heiligen Selma, Weisheitssegen
Grad II: Anrufung der Erdkraft, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Kleiner Giftbann, Lohn der Unverzagten, Objektweihe, Peraines Pflanzengespür, Wundsegen
Grad III: Dreifacher Saatsegen, Exkommunikation, Fürbitten des Heiligen Therbûn, Große Seelenwaschung (Exorzismus), Großer Eidsegen, Großer Giftbann (Großer Speisesegen), Parinors Vermächtnis, Segen der Heiligen Noiona, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche
Grad IV: Göttliche Strafe, Indoktrination, Ordination, Reiches Land, Segensreiches Wasser
Grad V: Anathema, Fünfte Lobpreisung des Frühlings, Heilige Salbung der Peraine (Tsas heiliges Lebensgeschenk), Konsekration, Kräftigung der Schwachen und Versehrten
Grad VI: Segen der Heiligen Theria

Phex

Beinamen: der Fuchs, der Listige, der Listenreiche, Herr der Nacht, Herr der Schatten, der Graue, der Schatten (Alverans), der schelmische Gott, der Spieler, bei den Tulamiden auch Echsentöter (Fasar), Abu al'Ashtarra (Vater der Sternenkraft, auch: Vater der Sterne), Abu al'Mada (Vater Madas) oder Abu al'Laila (Vater der Nacht)

Talismane: Mondsilberschlüssel (Phexens Meisterschlüssel), Phexens Schattenraum (Phexens Schattenruf), Phexens Wurfstern (Phexens Sternenwurf)

Heilige Tiere: Füchse, Elstern, Mungos (Maraskan, Tulamidenlande), Fledermäuse (Südaventurien)

Beliebte Opfergaben: Edelsteine, Informationen, Mondstaub, Münzen, graue Schleier, Versprechen, Wertgegenstände jedweder Art

Gesten und Gebete: Phex wird zumeist leise und wenig formalisiert angerufen. Viele Gebete werden stumm gesprochen, aber auch dann ähneln sie häufig einer Verkaufsverhandlung. Es wird gerne gefeilscht und häufig führen Geweihte (noch zu erbringende) Taten zu Ehren des Gottes ins Feld, mit der Bitte um göttliche Unterstützung. Manche Geweihte bevorzugen es auch, im Mond- oder Sternenlicht zu meditieren oder kauen Sternanis oder Blauhimmelsternblüten.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, FF, GE; *Körperbeherrschung, Schleichen, Sich Verstecken, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Überreden, Mechanik, Rechtskunde*, *Sternkunde, Handel*, dazu zwei Talente aus folgender Liste: *Betören, Falschspiel, Gaukeleien, Klettern*, *Schlösser Knacken, Sich Verkleiden, Taschendiebstahl*

Mirakel–: Kein Talent ist Phex fremd und zuwider. Sie sollten jedoch je nach Ausrichtung ihres Phexgeweihten (oder je nach Tarnidentität) in Abstimmung mit ihrem Meister drei Talente festlegen, bei deren Anwendung ihr Geweihter aufgrund seiner Weltsicht nur äußerst selten mit göttlicher Hilfe rechnen kann.

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Sterne funkeln immerfort, Tranksegen, Weg des Fuchses, Weisheitssegen

Grad II: Auge des Händlers, Auge des Mondes, Entzug von Nandus' Gaben, Göttliche Verständigung, Händlersegen (Eidsegen), Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Phexens Kunstverstand (Blick für das Handwerk), Phexens Verteidigung, Phexens wunderbare Verständigung, Sechs Leben des Mungos, Sternenglanz, Sternenspur, Sternenstaub

Grad III: Aura der Form, Buchprüfung, Graues Siegel, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Lug und Trug (Unverstellter Blick), Mondsilberzunge, Nandus' Schriftkenntnis, Phexens Augenzwinkern, Phexens Elsterflug, Seelenprüfung, Tiergestalt, Verborgen wie der Neumond, Visionssuche

Grad IV: Göttliche Strafe, Indoktrination, Ordination, Phexens Nebelleib, Phexens Sternenwurf

Grad V: Anathema, Konsekration, Phexens Meisterschlüssel, Phexens Schatten

Grad VI: Schattenlarve

Praios

Beinamen: Götterfürst, König der Götter, Gott der Könige, Herr der Gefilde Alverans, Herrscher Alverans, Himmlischer Richter, Sonnengott, Trenner von Recht und Unrecht
Talismane: Auge des Praios (Praios' Magiebann)
Heilige Tiere: Greifen
Beliebte Opfergaben: Gold, Bernstein, Kerzen, Heiligenfigürchen, Gelübde, Weihrauch, Praiosandelholz, Praiosblumenöl
Gesten und Gebete: Gebete an Praios werden laut und für alle Beteiligten gut vernehmlich gesprochen, teilweise auf Bosparano, meist jedoch in einer Sprache, die den meisten der Anwesenden geläufig ist. Oft begleiten Choräle die rituellen Handlungen, ebenso wie der Blick zur Sonne und der Sonnengruß. Dazu werden rituelle Gesten geschlagen, je nach Gebet z.B. das Sonnensymbol, die segnende Sonnenscheibe oder Praios' Auge zur Abwehr gegen das Böse.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, MR; *Selbstbeherrschung, Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Götter/Kulte, Rechtskunde, Staatskunst*; dazu vier Talente aus folgender Liste: *Abrichten, Baukunst, Brettspiel, Hauswirtschaft, Heilkunde Seele, Heraldik, Magiekunde*
Mirakel–: *Fliegen, Gaukeleien, Schleichen, Sich Verstecken, Stimmen Imitieren, Taschendiebstahl, Überreden (Betteln oder Lügen), Sich Verkleiden, Falschspiel, Schlösser Knacken*

Liturgien

Grad I: Blendstrahl aus Alveran, Des Herren Goldener Mittag (Weisung des Himmels), Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Innere Ruhe, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen
Grad II: Goldene Rüstung, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Lehnseid (Eidsegen), Initiation, Objektweihe, Sicht auf Madas Welt, Ucuris Geleit, Wort der Wahrheit (Heiliger Befehl)
Grad III: Daradors prüfender Blick (Unverstellter Blick), Exkommunikation, Exorzismus, Gilborns heilige Aura, Großer Eidsegen, Licht des Herrn, Praios' Mahnung, Purgation, Seelenprüfung, Urischars ordnender Blick, Visionssuche
Grad IV: Daradors Bann der Schatten, Göttliche Strafe, Indoktrination, Ordination, Praios' Magiebann, Vertreibung des Dunkelsinns, Wille zur Wahrheit
Grad V: Anathema, Garafans gleißende Schwingen, Konsekration, Sankt Gilborns Bannfluch (Argelions bannende Hand), Zerschmetternder Bannstrahl
Grad VI: Arcanum Interdictum

Rahja

Beinamen: Schöne Göttin, Heitere Göttin, Berauschende, Herrin der Morgen- und Abendröte, Himmlische Gastgeberin, Leidenschaftliche, Liebreizende, Freudenschenkerin, Göttliche Tänzerin, Herrin der Sieben Schleier
Talismane: Erster Schleier (Rahjalinas Kuss), Levthansband (Rahjas Schoss), Liebeslicht von Joborn (Dorlens Verbrüderung), Rahjas Kelch (Rahjas geheiligter Wein)
Heilige Tiere: Pferde, insbesondere Stuten
Beliebte Opfergaben: Wein, Räucherwerk, Blumen insbesondere Rosen, parfümiertes Öl oder Wasser, Lieder, Gedichte, Tänze, Amethyste, die eigene Hingabe
Gesten und Gebete: Gebete zu Rahja sind eine freudige, wenig formalisierte Angelegenheit, begleitet von Berührungen, Umarmungen und dem gemeinsamen Genuss der Gaben der Göttin. Ganz gleich ob in ekstatischem Tanz, stiller Meditation, der Fertigung eines göttlich inspirierten Kunstwerks oder dem heiligen Liebesspiel wird das höchste Ziel einer Geweihten sein, dass ihre ganze Leidenschaft dem Augenblick und ihrer Göttin gilt.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, GE, Ausweichen, *Körperbeherrschung*, *Reiten*, *Sinnenschärfe*, *Zechen, Betören, Lehren, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen;* dazu zwei Talente aus folgender Liste: *Abrichten*, *Akrobatik*, *Brauer, Etikette, Gaukeleien*, *Heilkunde Seele*, *Musizieren*, *Schnaps Brennen, Singen*, *Steinmetz*, *Steinschneider/Juwelier, Stoffe Färben, Tanzen*, *Tätowieren*, *Winzer*

Mirakel–: bewaffnete Kampftalente, *Kriegskunst,* Grobes und Unschönes

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Rahjalinas Farbenspiel, Rahjas Erquickung (Schlaf des Gesegneten), Reichung des Amethyst, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Göttliche Verständigung, Hauch der Leidenschaft (Handwerkssegen), Heiliger Befehl, Heiliges Liebesspiel, Initiation, Objektweihe, Rahjas Rauschsegen, Sulvas Gnade

Grad III: Ascandears Hingabe, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Khablas Jugend, Levthans Fesseln, Rahjalinas Weinranke (Parinors Vermächtnis), Rahjas Begehren, Rahjas Fest der Freude, Rahjas heitere Gelassenheit (Segen der Heiligen Noiona), Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Göttliche Strafe, Indoktrination, Ordination, Rahjalinas Kuss, Rahjas Freiheit, Rahjas Geheiligter Wein, Rahjas Schoß

Grad V: Anathema, Khablas makelloser Leib, Konsekration

Grad VI: Dorlens Verbrüderung, Rahjas Sinnlichkeit

Rondra

Beinamen: Göttliche Löwin, Himmlische Leuin, Donnernde, Alverans Schwert und Schild, Alveransleuin, Siegschenkerin, Sturmherrin, Unbesiegte, Wächterin auf Alverans Zinnen
Talismane: Armalion (Segen der Heiligen Ardare), Wundersame Rüstung von Donnerbach (Rondras wundersame Rüstung)
Heilige Tiere: Löwinnen
Beliebte Opfergaben: Waffen und Rüstungen überwundener Gegner, Schwerttänze, Eigenes Blut oder das von würdigen Tieropfern, Heldentaten, Smaragde, Löwenaugen (Halbedelstein)
Gesten und Gebete: Die Geweihten begegnen der himmlischen Leuin oft leidenschaftlich, seltener auch einmal stürmisch und rufen in Not häufig die passenden Heiligen um Beistand an. In den meisten Rondraliturgien findet das Schwert Verwendung, sowohl für ritualisierte Gesten als auch für Schwerttänze oder Kampfübungen. So werden Liturgien häufig von festgelegten Schlagreihenfolgen durchbrochen, und auch Schwertbund oder Ehe werden vor der Leuin mit Schwert und Blut besiegelt.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, GE, KO, KK; zwei bewaffnete Nahkampftalente nach Wahl; *Athletik, Körperbeherrschung, Reiten, Selbstbeherrschung; Kriegskunst;* dazu fünf Talente aus folgender Liste: *Brettspiel, Fahrzeug Lenken, Grobschmied, Heilkunde Wunden, Heraldik, Rechtskunde, Sinnenschärfe, Staatskunst, Überzeugen*
Mirakel–: alle Fernkampftalente, *Schleichen, Sich Verstecken, Sich Verkleiden, Überreden; Bogenbau, Falschspiel*

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Segnung der Stählernen Stirn, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen
Grad II: Ehrenhafter Zweikampf, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe
Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Purgation, Seelenprüfung, Thalionmels Schlachtgesang, Tiergestalt, Visionssuche
Grad IV: Göttliche Strafe, Indoktrination, Ordination, Rondras Hochzeit (Belemans Hochzeit), Segen der Heiligen Ardare, Segen des Heiligen Hlûthar, Wundersames Teilen des Martyriums
Grad V: Anathema, Konsekration, Ritus der Schlachthilfe, Rondras wundersame Rüstung, Segnung der Schlacht
Grad VI: Ruf zum Bund wider die Mächte der Finsternis, Großer Weihesegen der Waffe

Swafnir

Beinamen: Gottwal, großer Bruder, der, der die Welt auf seinem Rücken trägt, Bezwinger Hranngars
Talismane: –
Heilige Tiere: Pottwale
Beliebte Opfergaben: Fische, Muscheln, Oktopoden, (alkoholische) Trankopfer, geschnitzte Figuren (oft Wale oder Schiffe), besondere Beutestücke aus Kaperfahrten, Versprechen, Blut
Gesten und Gebete: Gebete zu Swafnir sind nicht formalisiert, die Thorwaler sprechen mit ihm meist so, wie sie mit einem großen Bruder sprechen würden. Je nach Situation und Grundstimmung des Geweihten kann dies äußerst respektvoll sein, hin und wieder sind aber auch klare Forderungen, deftige Zoten oder sogar bittere Vorwürfe zu hören.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, GE, KO, KK, *Raufen* oder *Ringen, Körperbeherrschung, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Zechen, Lehren, Orientierung, Wettervorhersage, Seefahrt*; dazu drei Talente aus folgender Liste: *Athletik, Boote Fahren, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Rechtskunde, Sagen/Legenden, Tierkunde, Zimmermann*
Mirakel–: *Überreden (Lügen); Kryptographie, Magiekunde, Mechanik*

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Sterne funkeln immerfort, Swafnirs Ruhelied, Tranksegen, Weisheitssegen, Weisung des Himmels
Grad II: Anrufung der Winde, Gesang der Delphine, Gesang der Wale (Gesang der Delphine), Gesegneter Fang, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Ruf der Gefährten, Segen des Plättlings
Grad III: Anrufung Nuiannas, Bootssegen, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Mannschaftssegen, Schiffssegen (Bootssegen), Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche
Grad IV: Göttliche Strafe, Indoktrination, Ordination
Grad V: Anathema, Konsekration, Swafnirs Fluke

Tairach

Beinamen: Herrscher des Nicht-Lebens, Herrscher des Todes, Takhairrach, Gott des Roten Mondes, Blutgott, Häuptling des Totenreiches, Herr der Aschesteppe
Talismane: –
Heilige Tiere: –
Beliebte Opfergaben: Blut, Lebewesen, Rauschmittel, Dinge, die an Tod und Vergehen erinnern
Gesten und Gebete: Während der Anrufung Tairachs vergießt der Hochschamane Blut, meistens das eines Tieres, und beschmiert damit sich und ein eventuelles Ziel der Liturgie. Vor allem für längere Rituale versetzt er sich mittels berauschender Kräuter in Trance.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, CH, KO, KK; *Hiebwaffen* oder *Zweihand-Hiebwaffen, Athletik, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Orientierung, Wettervorhersage, Pflanzenkunde, Sagen/Legenden, Tierkunde*
Mirakel–: Heilkundetalente, *Überreden (Lügen)*

Liturgien

Grad I: Göttliches Zeichen, Objektsegen, Sterne funkeln immerfort
Grad II: Auge der wartenden Seelen (Nemekaths Geisterblick), Blick auf das Geisterwirken (Sicht auf Madas Welt), Blick in die Erinnerung (Kleine Liturgie des Heiligen Nemekath), Ein Bild für die Ewigkeit, Entzug des Wissens (Entzug von Nandus' Gaben), Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Objektweihe
Grad III: Blick durch Tairachs Augen (Blick der Weberin), Geistermantel (Argelions Mantel), Purgation, Unverstellter Blick, Visionssuche
Grad IV: Göttliche Strafe, Indoktrination, Ordination, Tairachs Fluch (Sippenfluch)
Grad V: Ewiges Wissen, Konsekration

Travia

Beinamen: Gütige Mutter, Heilige Mutter, Herrin der Treue, Himmlische Mutter, Hüterin der himmlischen Gänseschar, Hüterin des Herdfeuers, Vereinende, Eidherrin
Talismane: Heiliger Kessel (Speisung der hungernden Seelen auf Grad IV), Mantel der Heiligen Mascha (Geteiltes Leid)
Heilige Tiere: Wildgänse
Beliebte Opfergaben: Nahrungsmittel, Getränke, Kerzen, Öl, Feuerholz
Gesten und Gebete: Die Gebete der Traviakirche sind wenig ritualisiert und bodenständig. Die Geweihten kennen oft wenig Berührungsängste. Händeauflegen, Schulterklopfen ja selbst fürsorgliche Umarmungen sind üblich. Für Liturgien werden außerdem häufig Kessel, Kräuter, Gänsefedern und Glut aus dem Herdfeuer verwendet. Auch der Speisung der Bedürftigen kommt eine gewichtige Rolle bei, und so wird selbst in kleinen Gottesdiensten oft symbolisch Nahrung gereicht oder gleich ganz mit den Gläubigen gespeist.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, FF; *Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Zechen, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Sagen/Legenden, Hauswirtschaft, Heilkunde Krankheit, Heilkunde Seele, Kochen, Viehzucht*
Mirakel–: alle Fernkampftalente; *Schleichen, Taschendiebstahl, Betören, Überreden (Lügen), Bogenbau, Falschspiel*

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Speisung der Bedürftigen, Tranksegen, Weisheitssegen
Grad II: Der Gänsemutter warmes Nest (Zuflucht finden), Dythlinds Wandeln im Feuer (Vertrauter der Flamme), Gemeinschaft der treuen Gefährten, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Kleine Segnung des Heimsteins, Lohn der Unverzagten, Objektweihe, Reisesegen, Speisung der hungernden Seelen, Wachsamkeit der Gänse
Grad III: Erzieherische Maßnahme der Heiligen Yalsicena, Exkommunikation, Exorzismus, Freundliche Aufnahme, Großer Eidsegen, Großer Reisesegen (Reisesegen), Großer Speisesegen, Hausfrieden, Seelenprüfung, Segen des Heiligen Badilak (Segen der Heiligen Noiona), Segnung des Heimes, Tiergestalt, Travinians Segen der Schwelle, Visionssuche
Grad IV: Göttliche Strafe, Indoktrination, Ordination
Grad V: Anathema, Konsekration, Travias Gebet der sicheren Zuflucht
Grad VI: Große Weihe des Heimsteins, Travias Gebet der verborgenen Halle (Travias Gebet der sicheren Zuflucht)

Tsa

Beinamen: Ewigjunge, junge Göttin, Alles-Gebärende, Lebensspenderin, Wandelbare, zahlreiche weitere, die je nach Situation und Region häufig wechseln
Talismane: Eidechsenauge (Tsas Lebensschutz), Tsas Kreide (Tsas wundersame Fruchtbarkeit)
Heilige Tiere: Eidechsen
Beliebte Opfergaben: Blumen, hübsch geformte Steine, abgeworfene Eidechsenschwänze oder ihre alte Haut, Spielzeug, Farben, Gedichte, Kunstwerke, Unvollendetes, Ideen, Pflanzenöl oder ein göttingefälliger Neuanfang
Gesten und Gebete: Eine Liturgie in Tsas Namen wird jedes Mal anders abgehalten. Dabei wird gerne das regenbogenfarbene Licht eines Prismas verwendet, aber auch Farben, Blumen, Öle, seltener auch Asche oder Milch. Tsageweihte übernehmen gern neues in ihre Rituale, und so mag es vorkommen, dass der Gottesdienst an einigen Stellen deutlich mit lokalen Gebräuchen durchmischt ist, Züge der echsischen Verehrung aufweist, oder sogar völlig neue Ansätze verfolgt.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: IN, CH, FF, GE; *Sich Verkleiden, Singen, Tanzen, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen, Philosophie, Sagen/Legenden;* dazu vier Talente aus folgender Liste; *Abrichten*, *Brauer, Feinmechanik, Glaskunst, Grobschmied, Holzbearbeitung, Instrumentenbauer, Lehren, Malen/Zeichnen, Maurer, Metallguss, Pflanzenkunde, Schätzen, Schnaps Brennen, Schneidern, Seiler, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Stellmacher, Stoffe Färben, Tätowieren, Tierkunde, Töpfern, Webkunst, Winzer, Zimmermann,* alle Heilkundetalente

Mirakel–: alle bewaffneten Kampftalente; *Fallenstellen, Fischen/Angeln, Anatomie, Kriegskunst, Fleischer, Gerber/Kürschner,* alle Handwerkstalente, sobald sie der Herstellung einer Waffe dienen

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Erneuerung des Geborstenen, Feuersegen, Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Kälbchensegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen, Wundersame Blütenpracht

Grad II: Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Kirschblütenregen, Objektweihe, Schnell wie eine Eidechse, Tierempathie, Tsas segensreicher Neuanfang, Wundsegen

Grad III: Aura des Regenbogens, Eidechsenhaut, Exkommunikation, Exorzismus, Flagge des Regenbogens, Großer Eidsegen, Haut des Chamäleons (Verborgen wie der Neumond), Revolution der Gedanken, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Göttliche Strafe, Indoktrination, Ordination, Rahjas Freiheit, Tsas Lebensschutz, Tsas wundersame Fruchtbarkeit

Grad V: Anathema, Konsekration, Tsas Heiliges Lebensgeschenk, Tsas wunderbare Erneuerung

Grad VI: Tsas ewige Jugend

Zsahh

Beinamen: Allesgebärende, Allesspendende Mutter, Ewig Junge, H'Rtsi (Heilige Mutter), Hüterin des Geleges
Talismane: –
Heilige Tiere: keines, Zsah selbst wird in Achaz- oder Eidechsengestalt dargestellt
Beliebte Opfergaben: Achate, Schlamm, Kräuter, farbenfrohe Blüten, bunte Steine, Schuppen o.ä.; Manchmal werden auch Eier dargebracht und andere Dinge, die das Leben symbolisieren.
Gesten und Gebete: Anrufungen der H'Ranga dienen immer der Besänftigung oder sollen ihren Blick vom momentanen Geschehen ablenken. Priester der Zsaah versuchen dies meist unter Zuhilfenahme bunter Dinge, welche die Vielfalt des Lebens wiederspiegeln.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, KO; Ausweichen; *Selbstbeherrschung, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Anatomie, Magiekunde, Pflanzenkunde, Tierkunde*; alle Heilkundetalente
Mirakel–: alle Kampftalente

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Tranksegen, Weisheitssegen
Grad II: Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Schutz des Geleges, Wundsegen
Grad III: Alte Schuppen, Eidechsenhaut, Exkommunikation, Exorzismus, Wunderbarer Geschlechterwandel
Grad IV: Göttliche Strafe, Indoktrination, Ordination, Tsas Lebensschutz, Tsas wundersame Fruchtbarkeit
Grad V: Anathema, Konsekration, Tsas wunderbare Erneuerung
Grad VI: Tsas ewige Jugend

Die Zwölf Segnungen

Eidsegen

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch, H'Ranga
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: wird im Eid festgelegt, maximal LkP* in Monaten
Symbole, Gesten, Gebete: Der Schwörende lässt einige Tropfen Blut in eine Schale fallen. Bei mehreren Schwörenden wird es vermischt. Dann spricht der Geweihte über der Schale die folgenden Worte:
Heiliger Herr Praios, Heilige Herrin/Heiliger Herr [Gottheit], hört diesen Schwur und bezeugt und heiligt ihn mit eurem Geiste. Was nun geschworen wird, sei Euch anempfohlen. Diese Worte werden freiwillig geschworen, ohne Hintergedanken oder Falschheit, und sollen heilig sein in Eurem Angesicht. Wer aber diesen Eid ablegt, um seine Bedeutung zu entstellen, wer den anderen zwingt oder gar diesen heiligen Eid bricht, der sei Eurer Strafe überantwortet.
Anschließend hebt der Schwörende die Schwurfinger (Zeige- und Mittelfinger) und spricht seinen Eid. Hierbei benennt er deutlich, was er in Zukunft zu tun (bzw. nicht zu tun) gelobt. Es werden weiterhin die Dauer des Schwurs festgelegt sowie eine Strafe (üblicherweise ein regeltechnischer Nachteil), die ihn im Falle eines Eidbruches treffen soll.

Auswirkung: Wird der Eid gebrochen, tritt die vereinbarte Strafe ein. Wichtig ist hierbei die *sinngemäße*, nicht die wörtliche Befolgung des Eides. Wird hingegen keine Strafe festgelegt, so gilt der Gläubige nach einem Bruch des Schwurs als *Eidbrecher*. Sollte der Meister MU-Proben verlangen, weil die Erfüllung des Eides mit Gefahren verbunden ist, sind diese um LkP*/2 erleichtert.

Varianten:

Grad II: In der Variante Heiliger Lehnseid (Ziel: P+P), werden die Schwörenden einander vor Praios zu Sorgepflicht respektive Untertanentreue verpflichtet. Da dabei üblicherweise keine konkrete Strafe benannt wird, gilt die eidbrechende Partei als *Eidbrecher*.

Grad II: In der Variante Händlersegen (Ziel: P+P) werden die Schwörenden einander vor Phex zur *buchstabengetreuen* Einhaltung einer Vereinbarung verpflichtet.

Anmerkungen: Erzwungene Eide werden mit dieser Liturgie nicht gesegnet und sind nichtig. Werden wie in den angegebenen Varianten zwei Parteien vereidigt, trifft bei einem Verstoß nur diejenige Partei die Strafe, die gegen die getroffene Vereinbarung verstößt. Vom dargebrachten Blut bleibt nichts übrig, es verschwindet auf wunderbare Weise.

Feuersegen

Grad: I **Ziel:** G **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch, Gravesh
Ritualdauer: Stoßgebet (8 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* x 10 in Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte macht eine Segensgeste seiner Kirche, streckt die Hand aus und spricht die Worte:
Herr Ingerimm, Herrin/Herr [Gottheit], ich bitte Euch,
schenkt uns vom Feuer der himmlischen Esse.
Auswirkung: Auf der Hand oder dem Finger des Geweihten erscheint ein kerzenflammengroßes Feuerchen, das gegen Regen, Sturm und andere Witterungseinflüsse gefeit ist. Erst völlig unter Wasser getaucht erlischt es. Während der Wirkungsdauer gelten die Flammen als *einfach geweiht*.
Varianten:
Grad II: Mit dieser Liturgie kann der Geweihte auch ein Feuer für LkP* in Stunden vor dem Erlöschen durch Witterungseinflüsse schützen. Das Feuer darf maximal einen Rechtschritt groß sein und muss die ganze Zeit weiter mit Brennstoff versorgt werden.
Anmerkungen: Efferdgeweihte setzen diese Liturgie, aufgrund der häufigen Vorbehalte gegen Feuer, meist nur in Notfällen ein.

Geburtssegen

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult (außer Kor)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: bis zum zwölften Geburtstag, die Wirkung endet beispielsweise aber auch nach einem Paktschluss oder einer Exkommunikation
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte präsentiert das Neugeborene ihrer Gottheit indem sie es gen Himmel hochhebt und folgende Worte spricht:
Herrin/Herr [Gottheit], sieh dieses Kind, ein Geschenk der ewigjungen Tsa! Bitte behüte es, denn es ist unschuldig und schutzlos gegen das Böse.
Leite und segne es, auf dass es den Weg zu Dir und Deinen Geschwistern finde.
Üblicherweise wird das Kind danach mit dem Zeichen der Gottheit des Geweihten auf der Stirn gesegnet, z.B. eine mit Praiosblumenöl gemalte Sonnenscheibe oder ein durch ein Tsaprisma fallender Regenbogen.
Auswirkung: Die Seele eines mit dieser Liturgie gesegneten Kindes ist vor dämonischen Einflüsterungen geschützt. Außerdem schützt die Liturgie das Kind vor dem Diebstahl durch Kobolde. Entsprechende Proben sind um 12 Punkte erschwert.
Anmerkungen: Nach Ansicht der meisten Aventurier stellt diese Segnung außerdem sicher, dass die Seele des Kindes direkt in eins der zwölfgöttlichen Paradiese eingeht, sollte es vor dem Erwachsenwerden sterben.

Glückssegen

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch
Ritualdauer: Stoßgebet (6 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: In der üblichen Form dieser Liturgie nimmt der Geweihte die Hände des Gesegneten, blickt ihn an und sagt dabei die Worte:
Im Namen meines Herrn/meiner Herrin [Gottheit] bitte ich Dich,
listenreicher Phex, schenke [Name des Gesegneten] etwas von Deinem Glück.
Auswirkung: Der Gesegnete darf eine Probe wiederholen und das günstigere Ergebnis wählen, ganz so, als hätte er den Vorteil *Glück* (**Wege der Helden**, S. 251). Allerdings ist dies nur bei Talenten möglich, die dem Wesen der Gottheit des *segnenden Geweihten* nicht zuwider laufen.
Anmerkungen: Bei heimlichen Phexgeweihten sind auch unauffälligere Liturgieformen bekannt, die beispielsweise nur aus einem lockerem Schulterklopfen und einem gemurmelten *„Viel Glück!“* bestehen.

Grabsegen

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult, H'Ranga
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: permanent, bis zur Entweihung des Grabes
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schlägt das zerbrochene Rad über dem offenen Grab und spricht die Worte:
Herr Boron, Unausweichlicher, diesen Menschen empfehle ich Dir an.
Er/Sie ging von uns und wir, die wir zurückbleiben, wissen nicht,
in welches der zwölfgöttlichen Paradiese seine/ihre Seele Einlass begehrt.
Schirme seine / ihre sterbliche Hülle, auf dass ihr kein Unheil widerfahre und
sende Golgari aus, diese Seele zu finden und vor Rethon zu führen.
Im Anschluss streut er eine Handvoll Erde in das Grab.
Auswirkung: Das gesegnete Grab wirkt abschreckend auf unheilige Wesen und gilt als *einfach geweiht*. Nekromantische Rituale sind um LkP*/2 erschwert. Grabräubern muss außerdem eine MU-Probe gelingen (erschwert um eine vorhandene *Totenangst*), wenn sie sich an dem Grab vergreifen wollen.
Anmerkungen: Kein Geweihter sollte diesen Segen ohne triftigen Grund verweigern, verwehrt er doch damit dem Toten, dass Körper wie Seele in Frieden ruhen können.
Dem Meer besonders verbundene Geweihte, wie beispielsweise von Efferd oder Swafnir, nehmen häufig auch Seebestattungen vor.

Harmoniesegen

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult (außer Kor), Angrosch
Ritualdauer: Stoßgebet (12 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte blickt den Gesegneten an, fasst ihn bei den Schultern oder umarmt ihn und sagt dabei:
Heitere Herrin Rahja, Schwester meiner Herrin/meines Herrn [Gottheit],
sieh diesen Menschen. Er/sie bedarf Deiner Gaben,
auf dass er/sie sich mit neuer Zuversicht dieser Welt stellen kann.
Auswirkung: Der Gesegnete ist von Freude, Zuversicht und innerer Harmonie erfüllt. Alle Proben auf MU, CH und IN sind um LkP*/2 erleichtert, vorhandene Schlechte Eigenschaften sinken um LkP*/2. Außerdem schwächt der Harmoniesegen die Wirkung von Herrschafts- oder Einflusszaubern, die das Opfer innerlich erschüttern oder aufwühlen.
Hierzu werden die ZfP* für die Wirkungsdauer der Liturgie um LkP*/2 Punkte reduziert. Die Wirkungsdauer des Zaubers ist hiervon jedoch nicht betroffen und nur wenn die ZfP* unter 0 sinken, endet der Spruch möglicherweise frühzeitig. Mehr Informationen hierzu finden sie im Abschnitt **Liturgien gegen Zauber** in **Wege der Götter** auf Seite 19.
Anmerkungen: Besonders hilfreich ist diese Liturgie gegen Zauber wie BÖSER BLICK, EIGNE ÄNGSTE, GROSSE GIER, HORRIPHOBUS, KARNIFILO, PANIK ÜBERKOMME EUCH, SCHWARZER SCHRECKEN. Ob sie auch bei anderen Sprüchen ihre Wirkung entfaltet, ist Meisterentscheid.

Heilungssegen

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult (außer Kor), Angrosch, H'Ranga
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte legt dem Patienten die Hände auf die Verletzung oder die schmerzende Stelle und betet:
Gütige Herrin Peraine, mein Herr / meine Herrin [Gottheit],
seht diesen armen Sterblichen. Ich bitte Euch, nehmt ihm die Schmerzen,
schenkt ihm von der Lebenskraft, heilt ihn in Eurem Namen.
Wenn der Patient bei Bewusstsein ist, sollte er mitbeten.
Auswirkung: Durch diese Liturgie bekommt der Patient LkP*/2+3 Lebenspunkte zurück, regeltechnische *Wunden* schließen sich nicht. Bei Aufstufungen (Heilung mehrerer Personen), müssen die Lebenspunkte unter den zu Heilenden aufgeteilt werden.
Anmerkungen: Mit dem Heilungssegen ist es auch möglich, jemanden von der Schwelle des Todes (LeP 0 oder niedriger) zu retten, so Peraine will.

Märtyrersegen

Grad: I **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Allgemein
Herkunft: universell
Ritualdauer: Stoßgebet (4 Aktionen)
Wirkungsdauer: maximal LkP* in Spielrunden, üblicherweise einen Kampf, eine Hinrichtung oder Folterung
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet, je nach Situation laut oder stumm für sich:
Grimmer Herr Firun, Herr/Herrin [Gottheit] und
alle übrigen Herrscher Alverans, gebt mir Kraft und Stärke,
Euren Feinden zu widerstehen und Euch selbst im Angesicht dessen zu preisen,
was mich erwartet!
Auswirkung: Durch diese Liturgie kann der Geweihte jeglichen Schmerz ignorieren. Erschwernisse durch niedrige Lebensenergie oder Wunden entfallen, und sein Wert in *Selbstbeherrschung* steigt um LkP*/2. Da der Geweihte nicht genau einschätzen kann, wie schwer er wirklich verletzt ist, kann der Meister die SP verdeckt notieren.
Varianten:
❁ **Grad III:** Derart aufgestuft, lässt sich der Märtyrersegen auch auf eine Gruppe frommer Mitstreiter (PP) ausdehnen.
Anmerkungen: So manch ein Geweihter oder Gläubiger hat dank dieses Segens noch auf der Folterbank oder brennend auf dem Scheiterhaufen unermüdlich den Namen seines Gottes gepriesen.

Schutzsegen

Grad: I **Ziel:** Z **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein
Herkunft: universell
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte markiert den zu segnenden Bereich, je nach Kult mit dem Schwert, Graberde oder Blüten. Dann schlägt sie das Zeichen ihrer Gottheit und spricht:
Im Namen der Herrin Rondra, meines Herrn/meiner Herrin [Gottheit] und der übrigen Herrscher Alverans! Unheiliges Gezücht, du kannst nicht vorbei!
Auswirkung: Der markierte Bereich wirkt für eine bestimmte Art unheiliger Wesen, z.B. eine bestimmte Art Dämonen wie Heshthotim, als *einfach geweiht*. Die Art wird während des Sprechens ausgewählt, muss aber weder explizit benannt noch der Geweihten bekannt sein. Als unheilige Wesen gelten in diesem Fall Dämonen, Chimären, Golems, Untote und Vampire. Je nach Gottheit kann dies nach Maßgabe des Meisters auch andere Wesen umfassen. Für Borongeweihte bieten sich Geister an, bei Efferd- oder Swafnirgeweihten unheiliges Meeresgezücht, bei Geweihten des Praios sogar alle magischen Wesen.
Die Zone bewegt sich nicht mit der Geweihten mit.
Varianten:
Grad II: Auf Grad II kann die Liturgie auf eine größere Art unheiliger Wesen ausgedehnt werden, z.B. alle Untoten, *oder* aber der markierte Bereich gilt als *zweifach geweiht*.
Grad III: Auf Grad III kann die Liturgie auf eine größere Art unheiliger Wesen ausgedehnt werden *und* der markierte Bereich gilt als *zweifach geweiht*.
Anmerkungen: Der Schutzsegen wird häufig im Feld eingesetzt, um kurzfristigen Schutz vor einer konkreten Bedrohung zu gewähren. Für eine *zweifache Weihe* und Schutz gegen *jegliche* Art von unheiligen Wesen empfiehlt sich die Konsekration.

Speisesegen

Grad: I **Ziel:** PP **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein
Herkunft: universell
Ritualdauer: Stoßgebet (8 Aktionen)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte schlägt das Zeichen Travias über der Speise und spricht:
Herrin Travia, Schwester meines Herrn/meiner Herrin, segne diese Speise, auf dass sie ihren Zweck erfüllt, uns nährt und unseren Hunger stillt.
Auswirkung: Mit dieser Liturgie reinigt die Geweihte eine Mahlzeit für maximal LkW Personen von Dreck, Fäulnis und Krankheiten. Die Krankheitsstufe darf LkP*/2 nicht überschreiten, so die Wirkung nicht aufgestuft wird.
Anmerkungen: Beigemischte Gifte werden mittels dieser Liturgie nicht entfernt und behalten ihre volle Wirkung. Vor einer versehentlichen Pilzvergiftung beim Kochen vermag diese Liturgie jedoch durchaus zu schützen.

Tranksegen

Grad: I **Ziel:** PP **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult, H'Ranga
Ritualdauer: Stoßgebet (8 Aktionen)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schlägt das Zeichen Efferds über dem Trinkwasser und spricht:
Herr Efferd, Bruder meines Herrn/meiner Herrin, segne dieses Wasser,
auf dass es seinen Zweck erfüllt, uns erquicken und unseren Durst löschen mag.
Auswirkung: Mit dieser Liturgie reinigt der Geweihte ausreichend Trinkwasser von Dreck, Fäulnis und Krankheiten, sodass LkW Personen für einem Tag versorgt werden können. Die Krankheitsstufe darf LkP*/2 nicht überschreiten. Auch Salzwasser kann auf diese Weise trinkbar gemacht werden.
Anmerkungen: Diese Liturgie wirkt neben Wasser auch auf andere Getränke. Beigemischte Gifte werden durch diese Liturgie nicht entfernt, ebenso wenig enthaltener Alkohol.

Weisheitssegen

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein
Herkunft: universell
Ritualdauer: Stoßgebet (15 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte berührt den Gesegneten an den Schläfen und spricht:
Herrin Hesinde, Schwester meines Herrn / meiner Herrin [Gottheit],
schenk diesem Sterblichen von Deiner Gabe,
dem Wirrwarr des sterblichen Geistes zu entkommen und
lass ihn Deine göttliche Weisheit erfahren.
Auswirkung: Durch diese Liturgie werden LkP*/2 gleichmäßig auf Klugheit und Intuition verteilt, zusätzlich steigt die MR um LkP*/4.
Anmerkungen: Eine Aufstufung auf mehrere Zielpersonen (PP) ist nicht möglich.

Liturgien

Aller Welt Freund

Grad: IV **Ziel:** G **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Aves
Ritualdauer: Stoßgebet (12 Aktionen)
Wirkungsdauer: solange das Spiel des Geweihten auf der Flöte andauert
Symbole, Gesten, Gebete: Der Avesgeweihte ruft die *Lapislazuliflöte* herbei und spielt sie.
Auswirkung: Solange der Geweihte spielt, wird ihn niemand angreifen. Für unheilige Wesen gilt zudem alles in Hörweite befindliche als *zweifach geweihter* Boden.
Anmerkungen: Der Geweihte legt jede Stunde eine KO-Probe ab. Für jede misslungene Probe bekommt er einen Punkt Erschöpfung und 1W6 Punkte Entrückung. Spätestens wenn er nicht mehr spielen kann, endet die Liturgie.
Die *Lapislazuliflöte* ist ein Talisman der Aveskirche. Mehr zu den Talismanen der Götter finden Sie in **Wege der Götter** auf Seite 118.

Allmacht der Lohe

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Ingerimm (Angbar, Zwerch), Gravesh, Angrosch
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Ingerimmgeweihte nimmt ein Stück Zwergenkohle in die Hände und zerreibt es, bis seine Hände rußgeschwärzt sind. Danach legt er seine Hände auf das Stück Metall, das er schmieden will, und spricht ein Gebet zu Ingerimm.
Ein häufig verwendetes Gebet lautet:
Oh, Ingerimm, göttlicher Schmied, schmelze Deinen Schatz,
sodass ich ihn nach Deinem Willen formen kann.
Auswirkung: Das ausgewählte Metall wird glühend heiß und lässt sich sofort schmieden. Ein langwieriges Erhitzen fällt weg, doch die Eigenschaften des Metalls ändern sich nicht durch die Liturgie. Nach Ende der Wirkungsdauer kühlt es langsam wieder aus.
Anmerkungen: Diese Liturgie ist nicht nur in Ermangelung einer Schmiede recht nützlich, sie wird häufig auch für besonders gottgefällige Werkstücke verwendet.

Alte Schuppen

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Zsahh
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin ritzt mit einem Messer die Schuppenhaut des Segenempfängers an mehreren Stellen ein und zieht die obere Schicht vorsichtig ab.
Auswirkung: Die Liturgie bewirkt eine Erneuerung der Haut, während man die alte Schicht vom Körper zieht. Vernarbte, verbrannte oder verätzte Hautstellen werden erneuert, sodass keine Narben zurückbleiben. Die neue Haut ist noch einige Zeit lang (1W6+2 Tage) sehr empfindlich.
Anmerkungen: Das Ablösen der Haut mittels dieser Liturgie geschieht relativ schmerzarm. Da diese Segnung fast ausschließlich unter Geschuppten Verwendung findet, mag sie sich für eine Nichtechse deutlich anders anfühlen, wenn dieser Vorgang an sich nicht schon großes Befremden auslöst.

Anathema

Grad: V **Ziel:** P **Reichweite:** Fern
Art: Allgemein, nur für Hochgeweihte
Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch, H'Ranga
Ritualdauer: Zyklus (sechs aufeinander folgende Tage)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte preist die Götter, benennt den zu Verdammenden und dessen Taten und spricht die Verdammungsformel.
❁ *[Name des Verdammten], apostata deorum, damnatus sit ab origenem in eterniam.* (*Bosparano:* „Verräter an den Göttern, sei verdammt vom Ursprung bis zum Ende aller Zeiten.")
❁ *[Name des Verdammten] Al'Cha'enn il-al'Veranim, Maarjuum haz Mussad'darr al'Awad-dar.* (*Ur-Tulamidya:* „Verräter an den Göttern, sei verdammt, vom Ursprung der Schöpfung bis in alle Ewigkeit.")
Auswirkung: Durch diese Liturgie wird eine Person von den Göttern selbst verdammt. Sie gilt fortan regeltechnisch als Gehörnter Dämon, Regeln für *geweihten Boden* sowie *geweihte Waffen* finden gegen sie Anwendung. Ihrer Seele wird der Zugang zu Borons Hallen verwehrt und ist dazu verdammt, ruhelos umher zu irren, so sie nicht ohnehin hinab in die Niederhöllen fährt. Die Liturgie wirkt auf Reichweite *fern*, erfordert jedoch in jedem Fall eine rituelle Verbindung zum Ziel, sei es beispielsweise über das Zitieren bekannter Untaten oder Vorhandensein persönlicher Gegenstände.
Anmerkungen: Ein Anathema kann nur durch ein *Großes Wunder* aufgehoben werden, dementsprechend steht der Gebrauch dieser Liturgie nur allerhöchsten Geweihten offen und ist sehr selten. Das letzte Anathema der jüngeren Vergangenheit wurde gegen den Sphärenschänder Borbarad gesprochen.

Angroschs Opfergabe

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Angrosch
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte drückt den Gegenstand aus Metall oder Edelstein gegen den natürlichen Felsen und bietet Angrosch die ihm genommenen Schätze an.
Auswirkung: Durch diese Liturgie verschmilzt der Gegenstand mit dem Felsen. Er geht in dem Element auf und kann nicht wieder geborgen werden. Allein Edelsteine lassen sich später erneut abbauen, sind dann aber nicht mehr geschliffen und verlieren durch eine erneute Bearbeitung deutlich an Wert.
Anmerkungen: Was genau mit magischen Gegenständen geschieht, die auf diese Weise Angrosch anempfohlen werden, liegt im Ermessen des Meisters.

Anrufung der Erdkraft

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Peraine
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Perainegeweihte legt ihre rechte Hand auf den Erdboden, die linke auf die Brust des Patienten und bittet die Göttin den Erkrankten mittels ihrer Kraft zu heilen. Oft geht die Liturgie mit den Worten einher: *Möge die Macht der Göttin dich erfüllen.*
Auswirkung: Der Erkrankte fällt in heilsamen Schlaf und erwacht Stunden später ausgeruht und erholt. Jede Stunde Schlaf bringt dem Kranken 2 Lebenspunkte und 1 Astralpunkt wieder, außerdem werden pro Stunde 4 Punkte *Überanstrengung* oder 8 Punkte *Erschöpfung* abgebaut.
Anmerkungen: Erleidet der Erkrankte Schaden, so erwacht er aus dem Heilsamen Schlaf und die Wirkung der Liturgie endet vorzeitig.

Anrufung der Winde

Grad: II **Ziel:** Z **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Efferd, Swafnir; Weihegesang der Heiligen Elida von Salza (Grad V, Efferd)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte ruft die Winde an, je nach Variante den der Region, mehrere oder alle Zwölf.
Auswirkung: Mit dieser Liturgie kann der Geweihte die Strömung des Windes leiten. Befindet sich der Geweihte in einem geschlossenen Raum ist seine Probe um 3 Punkte erschwert, unterirdisch um 7.
Varianten:
Grad III: Auf diesem Grad kann der Geweihte Winde verstärken, abschwächen oder auch wecken. Ziel ist hierbei ZZ.
Grad V: Auf diesem Grad kann der Geweihte wildeste Stürme besänftigen oder herbeirufen. Außerdem kann er die Winde dabei in eine Richtung lenken. Da dies so weit geht, dass der Geweihte sicher in einem Sturm segeln kann, ist diese Variante als Weihegesang der Heiligen Elida von Salza bekannt. Ziel ist hierbei ZZZZ.
Anmerkungen: In der Rondrakirche ist diese Liturgie unter dem Namen Belemans Hochzeit bekannt. Da sich die Wirkungsweise jedoch deutlich von der hier beschriebenen abhebt, finden sie eine eigene Beschreibung auf Seite 109.

Anrufung Nuiannas

Grad: III **Ziel:** ZZZ **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Efferd (Olport, Wanderpriester an Ifirns Ozean), Swafnir
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte singt über eine Wasserfläche hinweg und ruft den Herrn Efferd und Nuianna an.
Auswirkung: Durch diese Liturgie erschafft der Geweihte eine dichte Nebelfront, die sich in eine von ihm gewünschte Richtung ausbreitet. Alternativ ist es auch möglich, einen Nebel entsprechender Ausbreitung aufzulösen.
Anmerkungen: Nuianna, auch Nebelbringer genannt, gilt als einer von Efferds Zwölf Winden. Bei den Thorwalern wird sie als Halbschwester Belemans verehrt.

Arcanum Interdictum

Grad: VI **Ziel:** ZZ **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Praios
Ritualdauer: Zeremonie (Sonnenaufgang bis Mittag)
Wirkungsdauer: bis zum 1. Praios
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte hält eine lange Messe, bei der er sowohl das *Auge des Praios* als auch einen Strahl des *Ewigen Lichts* benötigt.
Auswirkung: Es entsteht eine Zone, in der keinerlei Magie mehr gewirkt werden kann. Magische Artefakte werden unterdrückt, aktive Sprüche werden aufgehoben. Für unheilige Wesen gilt die Zone als *zweifach geweiht*. Magische Wesen wie Geister und Elementare können sich in der Zone aufhalten, fühlen sich darin jedoch nicht wohl, da sie darin ihrer natürlichen Kräfte beraubt sind.
Anmerkungen: Das *Auge des Praios* ist ein Talisman der Praioskirche. Mehr zu dem Talisman finden Sie in **Wege der Götter** auf Seite 37.

Argelions bannende Hand

Grad: V **Ziel:** P (Z) **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Hesinde (Kuslik, Gareth, Punin, Lowangen, Tiefhusen), Praios; Sankt Gilborns Bannfluch (Praios)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte schlägt das Zeichen der Göttin und stimmt den sechsten Vers der Carmina Argelionis an:
Dein Wirken, mächt'ge Göttin, liegt in und über dieser Welt.
Und nur Deines Geistes Alldurchdringen sie in ihrer Form erhält.
Dein Wissen wandelt alles hin zum Guten, darum hältst Du ewig Wacht.
Nichts jedoch besteht vor Deinem Zorn und Deiner Macht.
Dann dreht sie sich nach rechts um ihre Achse und schlägt dreimal das Zeichen der Göttin und ruft dabei jeweils:
Hesinde, Allweise, große Weberin!
Mada, Mondmächtige!
Naclador, Gewaltiger!
Auswirkung: Die Liturgie schwächt oder beendet die Wirkung von Zaubern oder Ritualen der Merkmale *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form*, *Herrschaft*, *Illusion*, *Objekt* oder *Umwelt*, die auf ein Objekt oder eine Person wirken. Die LkP*+15 der Geweihten werden von den ZfP* des Zaubers oder Rituals abgezogen und so die Wirkung vermindert. Sinken die ZfP* auf 0 oder fallen darunter, wird der Zauber gänzlich aufgehoben.
Anmerkungen: Gegen Flächenzauber wirkt die Liturgie in einer Zone (Z).

Argelions Mantel

Grad: III **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Hesinde (Festum, Firunen, Norburg), H'Szint, Praios (Gareth, Rommilys), Tairach; Gilborns heilige Aura (Praios), Geistermantel (Tairach)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte stimmt nach der Vollführung des Zeichens der Mada einen Choral an, der vielgestaltig sein kann. Beliebt sind:
Halte, Herrin, deine Hände über mich so gnadenvoll!
Sieh, mein Leben bis zum Ende dir allein gehören soll!
oder *Mutter der Magie, große Weberin und gnädig' Weise,*
schirme mich in Streite. Lobpreis sei Dir ewiglich,
mein Wissen und mein Wesen, seien allzeit Dein allein.
Abgeschlossen wird die Liturgie mit der dreimaligen Anrufung des Heiligen Argelion:
Argelion, Schlangentreuer, Argelion, Schutzpatron, Argelion, höre mich.
Auswirkung: Die Liturgie schützt die Geweihte vor magischen Angriffen auf ihre Person (Zauber oder Rituale der Merkmale *Eigenschaft*, *Einfluss*, *Form*, *Herrschaft* oder *Schaden*). Die LkP*+5 werden von den ZfP* des Zaubers abgezogen, so dass der Spruch zumindest geschwächt oder sogar aufgehoben wird, wenn die ZfP* auf oder unter 0 fallen.
Anmerkungen: Der Zauber muss direkt auf die Geweihte gewirkt werden, gegen Flächen- oder Massenzauber (wie IGNISPHAERO oder PANIK ÜBERKOMME EUCH!) wirkt die Liturgie nicht.

Argelions Spiegel

Grad: IV **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst / Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Hesinde (Kuslik, Thegûn), H'Szint
Ritualdauer: Stoßgebet (2 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte schlägt mit der offenen Rechten das Zeichen des Ouroboros (einen Kreis von rechts nach links, unten beginnend) und ruft dabei laut und klar die Namen Hesindes, Madas, Nacladors und Argelions.
Auswirkung: Der Magiespiegel wirft jeden gegen die Geweihte direkt gewirkten Zauber auf den Anwender zurück, so dass dieser von seinem eigenen Wirken getroffen wird – unabhängig von seiner MR oder einem möglicherweise aktiven INVERCANO.
Anmerkungen: Der Zauber muss direkt auf die Geweihte gewirkt werden, gegen Flächen- oder Massenzauber (wie IGNISPHAERO oder PANIK ÜBERKOMME EUCH!) wirkt die Liturgie nicht.

Ascandears Hingabe

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Rahja (Baburin)
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Rahjageweihte küsst die Erwählte und umarmt sie innig.
Auswirkung: Die Zielperson dieser Liturgie wird in einen friedlichen, glücksseligen Rauschzustand versetzt, so als würde sie unter dem Einfluss von Alkohol oder einem Rauschmittel stehen. Die Zielperson kann sich gegen die Auswirkungen der Liturgie wehren, wenn ihr eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um LkP*+5 Punkte gelingt.
Während des Rauschzustandes nimmt die Zielperson kaum etwas wahr. Selbst Bedrohungen wie Kämpfe oder andere Gefahren in unmittelbarer Nähe sind für sie nicht weiter von Belang. Die Wirkung bricht sofort ab, wenn die Zielperson Schaden nimmt (Verlust von LeP oder AuP), ein unheiliges Wesen erscheint. Nach Meisterentscheid sind auch andere, gleichermaßen dramatische Gründe möglich.
Anmerkungen: Die Liturgie wird oft genutzt, um einen Gläubigen die Harmonie nahe zu bringen, die einst der Heilige Ascandear verspürt haben muss, als er das vom ihm geschaffene Bildnis der Göttin fertigte.

Auge des Händlers

Grad: II **Ziel:** Z **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Phex (Festum, Khunchom), Nandus
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Phexgeweihte untersucht den Raum für die Bestandsaufnahme und betet dabei still zu Phex.
Auswirkung: Mittels dieser Liturgie kann der Geweihte in Erfahrung bringen, welche Gegenstände sich in einem Raum befinden und in welchen Mengen sie lagern.
Auch Lebewesen zählen in diesem Fall als Objekte. Ein Geweihter kann also auch in Erfahrung bringen, wie viele Menschen/Zwerge/Elfen usw. sich in dem Raum aufhalten.
Die exakte Qualität der Bestandsaufnahme hängt von den LkP* ab. 6 Punkte reichen etwa für eine ungefähre Übersicht aus, Details der untersuchten Objekte werden ab 12 Punkten sichtbar (von welcher Qualität ist z.B. der in Fässern gelagerte Wein, wie alt sind die Bestandslisten).
Anmerkungen: Geheime Türen oder Verstecke sowie der Inhalt verschlossener Truhen und Kisten, können mit dieser Liturgie nicht erfasst werden.

Auge des Mondes

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Phex
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden, maximal bis zum Sonnenaufgang
Symbole, Gesten, Gebete: Während der Phexgeweihte zu seinem Gott betet, trägt er Mondstaub auf seine geschlossenen Lider auf.
Auswirkung: Durch diese Liturgie vermag der Phexgeweihte auch während der Nacht oder bei Dunkelheit ohne Einschränkung zu sehen. Er erleidet keinerlei durch schlechte Beleuchtung verursachte Einbußen bei Proben.
Anmerkungen: Das Durchdringen magisch verursachter Dunkelheit ist mittels dieser Liturgie nicht möglich.

Auge Xeledons, Xeledons helles Licht

Grad: V **Ziel:** PP **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Hesinde (Festum)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: wie Ritualdauer
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte und die Nutznießer der Liturgie bilden einen Gebetskreis. Die Mitbeter wiederholen die Worte des Geweihten und versinken darüber in Meditation.
Auswirkung: Der Geweihte führt seine Mitbeter auf eine höhere Geistebene und leitet sie durch eine xeledonische Prüfung, die den Geist reinigt und die eigenen Fehler offenbart. Versunken im eigenen Geist können sie durch keine äußeren Kräfte belangt werden, allerdings sind ihre Körper schutzlos.
Anmerkungen: Auge Xeledons ist das Ergebnis göttlicher Inspiration und mühevoller Rekonstruktion und bisher ausschließlich dem Erzabt Wulfhelm Tannhauser in Festum (**Land des Schwarzen Bären 152**) bekannt.

Aura der Form

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Hesinde, Phex und Nandus (selten)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: wie Ritualdauer
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte berührt einen Gegenstand und beginnt eine längere und ununterbrochene Litanei, während der sie sich völlig auf den Gegenstand einlässt. Durch die Nähe zur Göttin versucht sie dann dem Wesen des vormaligen Besitzers näher zu kommen. Eine mögliche Rezitation ist:
Urquell aller Weisheit! Gewähre mir einen Teil von Nandus Wesen.
Mutter der Magie! Segne mich mit Madas Willen. Herrin der sechs Künste. Lass mich sehen mit Sankt Cereborns schürfendem Blick. Stete Wandlerin.
Lass mich verstehen mit Sancta Ancillas wachem Geist. Allwissende!
Höre mich und lass mich ganz durchdrungen sein von Deinem Wesen.
Große Göttin Schlangengleich, aus Dir allein erwächst das Wissen um die Welt.
Hesinde! Höre mich und sei bei mir.
Auswirkung: Der Geweihten werden visionäre Einblicke über den Vorbesitzer und die Nutzung des Gegenstandes zuteil. Die LkP* bestimmen wie weit der Blick der Geweihten in die Vergangenheit reicht und sind maßgeblich für die Detailtiefe der Vision.
Anmerkungen: Je nachdem, wie stark die Verbundenheit zwischen dem Gegenstand und ihrem Besitzer ist oder war, können mehr und mehr Einzelheiten erkannt werden, da besonders tiefe Gefühle die stärksten Spuren hinterlassen.

Aura des Regenbogens

Grad: III **Ziel:** Z **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Tsa
Ritualdauer: Stoßgebet (4 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Tsageweihte richtet ein kurzes Gebet um Frieden an ihre Göttin und erbittet Schutz vor finsteren Mächten. Das Gebet muss im Licht eines Regenbogens stattfinden. Hierzu kann auch das von Tsageweihten mitgeführte Prisma verwendet werden.
Auswirkung: Die Liturgie erschafft um die Tsageweihte eine Zone der Friedfertigkeit. Bei Einsetzen der Wirkung wird die Geweihte sanft von den glitzernden Farben des Regenbogens umspielt. Um jemanden innerhalb der Wirkungszone angreifen zu können, ist eine *Selbstbeherrschung*s-Probe LkP*+5 notwendig. Selbst bei Bestehen der Probe sorgt die Regenbogenaura dafür, dass man Ziele nur schwer treffen kann. Nahkampfangriffe sind um LkP*/2, Fernkampf-Proben sogar um LkP* erschwert. Die Zone gilt für unheilige Wesenheiten zudem als *zweifach geweiht*.
Anmerkungen: Verhalten sich die Schutzsuchenden in der Zone besonders friedfertig, kann die Aura um 1 bis 3 Punkte stärker, bei Streit und aggressivem Verhalten um 1 bis 3 Punkte schwächer sein. Erfolgen Attacken von Lebewesen innerhalb der Zone oder aus ihr heraus, erlischt der Schutz ganz. Ausgenommen davon sind Attacken von unheiligen Wesen.

Azilas Quellgesang

Grad: III **Ziel:** Z **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Efferd (Khôm und Umgebung)
Ritualdauer: Zeremonie (4 Stunden)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet zu Efferd und ruft einen der großen Flüsse an (meist Szinto, Mhanadi oder Yaquir), der Vater des aus Efferds Gnade erwachsenden Quells zu sein.
Unter tulamidischen Gesängen vergräbt er einen Aquamarin im Boden.
Auswirkung: Aus dem Boden sprudelt für die Wirkungsdauer reines Trinkwasser und zwar an der Stelle, wo der Aquamarin vergraben wurde. Der Aquamarin wird bei dieser Liturgie verbraucht.
Anmerkungen: Um diese Liturgie auf Grad V (Wirkungsdauer: LkP* Wochen) zu sprechen, wird *Efferds Wasserkrug* benötigt. Efferds Wasserkrug ist ein Talisman der Efferdkirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 60**.

Bannfluch des Heiligen Khalid

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Boron (Gorien), Kamaluq; Kamaluqs unerbittlicher Speer (Kamaluq)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Heilige Gesänge oder ein Gebet anstimmend schreitet der Geweihte unter die Untoten. Dabei segnet er sie, indem er Weihrauch verbrennt oder die Wiedergänger mit geweihter Graberde zur Ruhe bettet.
Auswirkung: Der Geweihte kann bis zu LkP*+5 Untote oder verirrte Seelen zur ewigen Ruhe betten. Damit das unheilige Leben weicht, muss die Kreatur von Weihrauch oder geweihter Erde berührt werden. Von dieser Liturgie betroffen sind boronunheilige Kreaturen wie Untote, Totengeister oder Thargunitoth-Golemiden.
Anmerkungen: Waldmenschenschamanen verbrennen berauschende Kräuter oder berühren die *Tschumbies* (*mohisch* für Untote) mit ihrer Knochenkeule.

Begehen der Heiligen Wasser

Grad: III **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Efferd (Al'Anfa, Festum, Havena, Perricum)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte preist Efferds Macht, besprenkelt seine bloßen Füße mit geweihtem Wasser oder taucht sie in solches, bevor er eine Wasserfläche betritt.
Auswirkung: Diese Liturgie ermöglicht es dem Geweihten, gemessenen Schrittes auf dem Wasser zu gehen. Es scheint, als würden ihn die Wellen sicher über das Wasser tragen.
Anmerkungen: Ist der Wellengang zu stark, ist das Begehen nach Meisterentscheid schwierig bis unmöglich.

Belemans Hochzeit

Grad: IV **Ziel:** ZZZ **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Rondra; Rondras Hochzeit (Rondra)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte ruft die Donnernde als Herrin der Stürme an und bittet sie, ein Gewitter zu entfachen oder zu besänftigen.
Auswirkung: Mittels dieser Liturgie kann die Geweihte ein Gewitter entstehen oder dunkle Wolken abregnen lassen. Auch das Hervorrufen kleinerer Stürme oder deren Besänftigung ist möglich. Befindet sich die Geweihte in einem geschlossenen Raum, ist die Probe um 3 Punkte erschwert, unter der Erde sogar um 7 Punkte.
Anmerkungen: Eine ähnliche wirkende Liturgie ist auch bei den Kirchen von Efferd und Swafnir als Anrufung der Winde bekannt. Die entsprechende Beschreibung finden sie auf Seite 94.

Bindung der Schlange

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: H'Szint
Ritualdauer: Zeremonie (von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang)
Wirkungsdauer: LkP* in Monaten
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester wählt eine bis zu zwei Schritt lange Schlange aus und zieht sich mit dem Tier an einen ruhigen Ort zurück. Durch Meditation versucht er seine karmale Kraft in die Schlange fließen zu lassen, um eine Bindung zwischen sich selbst und dem Tier zu schaffen.
Auswirkung: Diese Liturgie erschafft zwischen dem Priester und der Schlange ein magisches Band. Die Schlange lässt sich leicht von dem Priester abrichten und bleibt fortan stets in seiner Nähe. Werden sie voneinander getrennt, versucht die Schlange den Priester zu finden.
Das Tier kann als Bote ausgeschickt werden und hört auch auf einfache Befehle des Priesters.
Stehen das Tier und der Priester in Körperkontakt, so kann die Schlange Magie in der näheren Umgebung wahrnehmen und macht durch Zischeln auch den Priester darauf aufmerksam. Die Reichweite des Magiegespürs richtet sich nach der Stärke der Quelle. Als Richtlinie gilt, dass die Schlange einen Magiebegabten etwa auf bis zu einen Schritt erspürt.
Der Wert, der sich aus LkP*/2+5 ergibt, kann als Probenwert für die Zuverlässigkeit des Magiegespürs herangezogen werden.
Anmerkungen: Die H'Szint-Priester tragen die Schlange fast immer bei sich, meist schlingt sie sich locker um den Hals „ihres" Priesters. Es kann lediglich eine Schlange durch diese Liturgie gleichzeitig gebunden sein. Nach ihrem Tod oder dem Ende der Wirkungsdauer kann der Priester jedoch eine neue Schlange wählen.

Birkenzweig

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** selbst
Art: Speziell
Herkunft: Ifirn
Ritualdauer: Stoßgebet (4 Aktionen)
Wirkungsdauer: maximal LkP* mal 10 KR
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte entsinnt sich entschlossen Ifirns Gnade und lobt die Göttin mit eigenen Worten, um Kraft für die kommende Tat zu schöpfen.
Auswirkung: Die Geweihte erhält LkP*/2+2 Punkte als Bonus auf ihre GS, um einer ihr nahestehenden bedrohten Person zu Hilfe zu eilen. Für die nächste Aktion stehen ihr außerdem LkP*/2+2 Punkte bei Eigenschaftsproben oder LkP*/2+5 Punkte bei Talentproben zur Verfügung, um rettend einzugreifen. Nach der entsprechenden Aktion endet die Wirkung vorzeitig.
Anmerkungen: Diese Liturgie erleichtert ausschließlich solche Handlungen, die unmittelbar dazu dienen, einem in Not geratenen zu Hilfe zu kommen. Beispiele wären ein gut gezielter Schuss im entscheidenden Moment (FK-Attacke), die helfende Hand kurz vor dem Absturz (Probe auf GE oder KK), die Rettung eines Ertrinkenden (*Schwimmen*) oder das Abfangen eines fatalen Hiebs (PA).

Bishdariels Auge

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Boron (Punin, Al'Anfa, Baburin, Rashdul, Khefu, Selem), Nandus (nur Grad II), Kamaluq
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte malt mit den Fingern ein Boronsrad auf die Stirn des Schlafenden. Dann senkt er seinen Kopf bis seine Stirn die des Schlafenden berührt und schließt die Augen.
Auswirkung: Diese Liturgie ermöglicht dem Geweihten Einblick in den Traum des Schlafenden.
Varianten:
Grad III: Der Geweihte kann als Traumgänger selbst in den Traum des Schlafenden reisen. LkP*+5 Punkte entsprechen hierbei den ZfP* im Zauber TRAUMGESTALT.
Grad IV: Der Geweihte kann auch andere Personen in die Traumwelt des Schlafenden mitnehmen. LkP*+10 Punkte entsprechen hierbei den ZfP* im Zauber TRAUMGESTALT.
Mehr über Traumwelten und das Reisen in Träumen finden Sie in **Wege der Zauberei** ab S. 69, den Zauber TRAUMGESTALT im **Liber Cantiones** auf Seite 263.
Anmerkungen: Anders als ein Nandusgeweihter wird ein Borongeweihter es als seine heilige Pflicht ansehen, über das Gesehene Stillschweigen zu bewahren. Von Mitreisenden wird er dies ebenfalls erwarten und sie gegebenenfalls auch mit einem Eidsegen darauf einschwören.

Bishdariels Warnung

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Boron (Punin, nur an ausgewählte Geweihte) und Al'Anfa; Bishdariels Warnung (Punin), Nemekaths Bannfluch (Al'Anfa)
Ritualdauer: Zeremonie (nur nachts)
Wirkungsdauer: LkP* Tage
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte bittet Boron im Gebet, eine Verbindung zu der entsprechenden Seele zu knüpfen und ruft sich die Verfehlungen der Zielperson in Erinnerung.
Auswirkung: Um jemanden für sein frevlerisches Verhalten zu strafen oder zur Umkehr zu bewegen, kann der Borongeweihte ihm mittels dieser Liturgie eine deutliche Warnung zukommen lassen. Das Opfer wird nachts von schrecklichen Traumgesichten geplagt, in denen es Bishdariel in seiner Alptraumgestalt heimsucht. Für die Wirkungsdauer verliert es sämtliche Regeneration, alle Proben mit 3W20 sind um 3 Punkte erschwert, solche mit 1W20 um 1 Punkt. Proben auf *Schlechte Eigenschaften* sind hingegen um 2 Punkte erleichtert.
Anmerkungen: Sollte die Zielperson sich einsichtig zeigen, und die wahre Natur der Warnung ergründen wollen, erhält sie die Hälfte der Entrückung, die der Geweihte durch das Wirken der Liturgie hinzugewinnt.

Blendstrahl aus Alveran

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Praios
Ritualdauer: Stoßgebet (2 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schlägt das Zeichen des Auges und spricht: *Bei Praios' ewigem Glanz – Verblendet bist du, geblendet sollst du sein!*
Auswirkung: Aus der Hand des Geweihten fährt ein gleißender Lichtstrahl, der eine Person blendet. Alle Talent-, Zauber- und Fernkampfproben des Geblendeten sind um LkP*/2 erschwert, seine Initiative sinkt um LkP*/2, außerdem werden LkP*/2 gleichmäßig von AT und PA abgezogen.
Anmerkungen: Diese Liturgie kann nicht in der Kategorie *Reichweite* aufgestuft werden.

Blick der Weberin

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Hesinde (Tiefhusen, Donnerbach), H'Szint, Tairach; Blick durch Tairachs Augen (Tairach)
Ritualdauer: Andacht (Länge je nach Komplexität des Zaubers)
Wirkungsdauer: wie Ritualdauer
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte schlägt das Zeichen der Lehre und fixiert dann das Objekt oder den Menschen, auf oder in dem sie Magie vermutet. Dann betet sie:
Große Weberin, Herrin aller Zauberei. Du kennst die Welt, denn der Blick Deiner Onyxaugen durchdringt jede Täuschung. Nichts entgeht Deiner Aufmerksamkeit, denn alles ist es wert zu wissen. Lass mich durch diese Augen sehen, mächt'ge Herrin. Zeige mir das Zauberweben, auf dass ich es verstehen kann. Unblinzelnd will ich schauen, dass kein noch so feiner Faden mir entgeht. Mutter aller Weisheit, lass mich erkennen die Form der Zauberei.
Dann schlägt sie das Zeichen der Göttin, ruft den Namen Madas und Nandus' an*: Darum bitte ich, der gebannten Zauberbringerin eingedenk, Deiner Tochter Mada, und vertraue auf deine Einsicht, Nandus. O große Göttin, erleuchte mich!*
Auswirkung: Der Geweihten werden die feinen Verästelungen der gewirkten Magie offenbar, also die Art und Zugehörigkeit der wirkenden Zauber.
Anmerkungen: Die Qualität der Analyse ist sowohl von den weltlichen Kenntnissen der Geweihten als auch den LkP*+5 abhängig. Anhaltspunkte für die Genauigkeit der Analyse können Sie anhand dieser Punkte aus der folgenden Tabelle ablesen. Wenn Sie eine detailliertere aber deutlich aufwendigere Aufschlüsselung bevorzugen, können Sie sich alternativ auch an den Regeln für die Analyse von Artefakten in **Wege der Alchimie** ab S. 171 orientieren.

Analyse mittels Blick der Weberin

Generell gilt: Ist der Zauber der Geweihten bekannt, sei es, weil sie ihn bereits einmal analysiert hat, oder den Spruch sogar selbst beherrscht, kann sie bei Anwendung von Blick der Weberin bereits mit einer einfach gelungenen *Liturgiekenntnis*-Probe direkt auf den wirkenden Zauber schließen. Im Zweifelsfall können Sie dies mittels einer je nach Bekanntheit des Zaubers erschwerten oder erleichterten *Magiekunde*-Probe entscheiden. Dieses Talent spielt ohnehin eine wichtige Rolle bei der Einordnung des Gesehenen und sollte unterstützend zur *Liturgiekenntnis*-Probe gewürfelt werden. Bei sehr alten Artefakten bieten sich alternativ oder ergänzend auch andere Wissenstalente, insbesondere *Geschichtswissen* oder *Sagen- und Legenden*, an.

6 Punkte: Merkmale und Repräsentation eines Zaubers können bestimmt werden. Wird ein magisches Wesen analysiert, kann die Geweihte erkennen, ob es sich z.B. um einen Dämon, ein Elementar- oder Feenwesen, einen Geist, eine Chimäre oder einen Untoten handelt.

9 Punkte: Die Geweihte kann genauere Aussagen über die Wirkungsdauer des Zaubers treffen. Es ist weiterhin möglich, die Repräsentation eines Magiebegabten zu bestimmten, so diese der Geweihten bekannt ist. Bei magischen Wesen kann die Art genauer klassifiziert werden. Dämonen können beispielsweise einer Domäne zugeordnet und möglicherweise benannt werden, die Unterscheidung von Elementargeistern und Dschinnen ist ebenso möglich, wie die Affinität eines dschinnengeborenen Viertelzauberers zu einem bestimmten Element auszudeuten.

10 Punkte: Nicht nur der wirkende Spruch wird erkannt, sondern auch eventuelle Varianten und Modifikationen. Die Fähigkeiten magischer Wesen können erahnt und nach Maßgabe des Meisters auch genauer bestimmt werden. Die Geweihte erkennt möglicherweise, dass der Dschinn einen Feuersturm entfesseln kann, oder dass der Dämon nicht nur Fliegen, sondern bei Bedarf auch einfach in den Limbus ausweichen kann.

Blick für das Handwerk

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Ingerimm (Mittelreich und Horasreich), Angrosch, Phex, Gravesh; Phexens Kunstverstand (Phex)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte richtet ein kurzes Gebet an den Herrn Ingerimm, während er seine Gürtelschließe (alternativ auch: ein anderes Werkstück) umfasst. Im Anschluss untersucht er das Handwerksstück, um seine Qualität zu bestimmen.
Oft vernommene Worte bei dem Gebet sind: *Herr Ingerimm, erhöre mich. Erfülle meinen Geist und lass mich den Wert dieses Werkstücks erkennen.*
Auswirkung: Der Ingerimmgeweihte wird in die Lage versetzt, den Wert und die Qualität von Handwerksstücken außerordentlich gut einzuschätzen und zu bestimmen.
Er erhält einen Bonus von LkP*/2+5 Punkten auf seinen *Schätzen*-Wert.
Anmerkungen: Die Beurteilung kann z.B. auch die Qualität von Bauwerken oder Kunstgegenständen einschließen. Die Kirche des Phex verwendet diese Liturgie fast ausschließlich zur Begutachtung von Kunstobjekten und -schätzen.

Blick in die Flammen

Grad: III **Ziel:** G **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Angrosch, Ingerimm (Angbar)
Ritualdauer: Andacht (eine halbe Stunde) bis Zeremonie (mehrere Stunden)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte kniet sich neben die Brandreste, bittet Angrosch um Erkenntnis und konzentriert sich auf die Überreste des Feuers.
Auswirkung: Der Geweihte sieht Szenen, die sich während des Brandes abgespielt haben, scheinbar ohne Zusammenhang (LkP* 5+) bis hin zu zusammenhängend mit erkennbarem Verlauf und Ursache des Brandes (LkP* 12+). Um feine Details wie z.B. Brandmittel, Temperatur oder die Handschrift eines Brandstifters zu erkennen, muss der Geweihte mehr als 12 LkP* übrigbehalten.
Anmerkungen: Die Ritualdauer hängt davon ab, wie lange der Brand zurückliegt und wird vom Meister bestimmt.

Bootssegen

Grad: III **Ziel:** PP **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Efferd, Swafnir; Schiffssegen (Efferd, Swafnir)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte segnet Bug, Heck, Mast und Segel mit geweihtem Wasser, während die zukünftige Mannschaft den Choral *Du regnest* singt. Anschließend beten alle gemeinsam und erbitten Efferds Segen.
Auswirkung: Durch diese Liturgie sind Boot und Mannschaft fortan gegen Efferdfrevler gewappnet. Im Kampf gegen diese bekommen sie, so sie Efferd zur Verteidigung ihres Schiffes anrufen, einen Bonus von 2 Punkten auf entsprechende MU-Proben.
Varianten:
Grad IV: Diese einzeln zu erlernende Variante wird für mehrmastige Wasserfahrzeuge benötigt und heißt entsprechend Schiffssegen.
Anmerkungen: Die meisten Seeleute glauben, dass sie nicht den Weg in Borons oder Efferds Hallen finden können, sollten sie auf einem Boot ohne diesen Segen sterben. Es kursieren unzählige schaurige Geschichten über verfluchte Schiffsmannschaften, die ohne den Segen des Gottes ausfuhren und bis heute keine Ruhe finden konnten.

Borons süsse Gnade

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Boron, Kamaluq; Erlösung des Tapams (Kamaluq)
Ritualdauer: Zeremonie
Wirkungsdauer: Permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Der Gläubige wird mit einer rituellen Reinigung von Körper und Seele auf das Ritual vorbereitet, bevor man ihn durch die Gabe von Lotoswein in Trance versetzt. Dann ruft der Priester den Stab des Vergessens herbei, mit dem das Wunder vollbracht wird.
Auswirkung: Mittels dieser Liturgie kann der Priester einer Person die Erinnerung an bestimmte Ereignisse, erlernte Fähigkeiten und ganze Wissensbereiche nehmen. Umgekehrt ist es auch möglich, eine verlorene Erinnerung wieder herzustellen oder entsprechend wirkende Zauber aufzuheben. Hierbei werden die LkP*+10 von den ZfP* des Zaubers abgezogen und die Wirkung des Zaubers entsprechend vermindert. Fallen die ZfP* so unter 0, endet der Zauber.
Varianten:
Grad V: Sollen ganze Wissensbereiche vergessen oder die Erinnerung an das halbe Leben ausgelöscht werden, muss die Liturgie auf Grad V aufgestuft werden. Ebenso verhält es sich bei der Wiederherstellung solcher umfassenden Erinnerungen.
Anmerkungen: Ein Schamane des Kamaluq verabreicht berauschende Tinkturen oder Kräuter, und ruft den Großen Tapam um Beistand an. Dann bittet er einen Ahnen- oder Tiergeist um Hilfe, dem ein besonders gutes Gedächtnis – oder aber das genaue Gegenteil -zugeschrieben wird.
Auch wenn sich Tar Honak in der Schlacht am Szinto des Stabes bediente, muss es sich bei der umfassenden Wirkung (Tausende Kämpfer verloren kurzzeitig jegliche Erinnerung) um ein *Großes Wunder* Borons gehandelt haben. Seit der Stab des Vergessens im Jahr 1028 BF zerstört wurde, ist das Wirken dieser Liturgie den beiden Boronkulten nicht mehr möglich. Zuvor war die Nutzung gegen unwillige Personen lediglich mit Dispens des Patriarchen oder des Raben von Punin gestattet.

Buchprüfung

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Phex (Grangor), Hesinde (Kuslik), Nandus (Kuslik); Hesindes Fingerzeig (Hesinde)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde) bis Zeremonie (8 Stunden), je nach Umfang des Buches
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Phexgeweihte streicht über einzelne Seiten oder das ganze Buch, welches er untersuchen möchte, und sendet ein Gebet an seinen Gott. Oft werden auch zusätzlich Bitten an Nandus oder Hesinde gerichtet.
Auswirkung: Mit Hilfe dieser Liturgie kann ein Phexgeweihter auf der Stelle die für ihn wichtigsten Passagen eines Buches finden. Den genauen Inhalt muss er nicht kennen, aber er muss zumindest grob wissen, wonach er gerade sucht.
Anmerkungen: Ursprünglich wurde diese Liturgie geschaffen, um Geschäftsbücher zu prüfen. Sie lässt sich jedoch auch vortrefflich auf wissenschaftliche Werke, Tagebücher und sogar Unterhaltungsliteratur anwenden. Ob der Geweihte den gefundenen Hinweis in einem beispielsweise magietheoretischen Werk auch versteht, können Sie anhand von Talentproben auf entsprechende Wissenstalente oder KL-Proben ermitteln.

Canyzeths Weisheit

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Hesinde (Thegûn)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte vollführt das Zeichen der Göttin und spricht die Einleitung: *Erzheilige! Canyzeth! Sei um Vermittlung angerufen, dass Hesinde meinen Geist öffne, auf dass ich verstehen kann! Allwissende Göttin, lass mich erkennen!*, die dann in den *Cantus Canyzethae* übergeht, um die Tafel der Erzheiligen herbeizurufen. Sie schließt mit folgendem Gebet:
Hochheilige Canyzeth, Erkenntnisbringerin.
Ich spreche Deine Worte, auf dass die mächt'ge Göttin mich segnen möge,
so wie Dich.
Sei gebeten mit Wohlwollen auf meine Bitte zu schauen und
verwende Dich für meine Bitte.
Hesinde, schlangengleich, ich begreife, dass unselig ist,
wer Wissen und Weisheit verschmäht.
Hesinde, allwissend, ich begreife, dass eitel ist jede Hoffnung,
vergeblich jedes Mühen und unnütz jedes Werk,
wenn vom Deinem Wesen es nicht ganz und gar durchdrungen ist.
Hesinde, Urquell aller Weisheit, ich begreife,
dass Du mich lehrst und lehrtest, um zu lehren.
O mächt'ge Göttin, ich begreife, dass ich bin gesandt,
Deine Tugend hinauszutragen in die Welt.
O Hesinde, gnadenreich,
mein Herz und meine Seele jubilieren,
denn nach Deinem Willen bin ich nun und werde immer sein.
Auswirkung: Die Liturgie ruft die *Tafel der Erzheiligen Canyzeth* herbei, die Anwesenden folgende Boni gewährt so lange sie vor Ort ist: KL +1, +3 auf hesindianische Leittalente; dazu kommt ein Malus von –7 auf *Überreden (Lügen)*.
Anmerkungen: Die Tafel der Canyzeth ist ein Talisman der Hesindekirche. Mehr zu dem Talisman finden Sie in **Wege der Götter** auf Seite 86.

Conagas Ruf

Grad: III **Ziel:** Z **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Efferd (Vallusa)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: solange der Geweihte in sein Horn bläst
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte atmet tief ein, sammelt Efferds Atem in sich und bittet die Winde, seinen Ton weit zu tragen. Dann bläst er so laut wie möglich in sein Muschelhorn.
Auswirkung: Die Liturgie wirkt wie ein Schutzsegen gegen charyptide Wesenheiten auf das Wasser, das damit als *einfach geweihter* Boden gilt.
Varianten:
Grad IV: Ab Grad IV werden auch nicht-charyptide Ungeheuer geschwächt und müssen jede KR eine um LkP*/3 erschwerte Mutprobe ablegen, um nicht zu fliehen.
Grad V: Ab Grad V lassen sich auch mindere charyptide Effekte schwächen oder sogar beenden.
Anmerkungen: Der Geweihte legt jede Spielrunde eine KO-Probe ab. Für jede misslungene Probe bekommt er einen Punkt Erschöpfung und 1W6 Punkte Entrückung. Spätestens wenn er nicht mehr spielen kann, endet die Liturgie.

Daradors Bann der Schatten

Grad: IV **Ziel:** Z **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Praios
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet den Segen *Licht des Herrn*, öffnet anschließend ein Gefäß mit dem Strahl des *Ewigen Lichts* und spricht: *Herr Praios! In deinem Namen sind Licht und Wahrheit, vor deinem Namen flieht die Finsternis! Weise deinen Diener Darador an, mir beizustehen! Es sei!*
Auswirkung: In der Zone werden alle Schatten aufgehoben, magische Licht- und Schattenmanipulationen und optische Illusionen werden geschwächt (von den ZfP* werden LkP*+10 abgezogen). *Lichtempfindliche* Wesen nehmen schweren Schaden oder werden vernichtet.
Anmerkungen: Diese Liturgie konnte während der Entrückung des *Ewigen Lichts* nicht genutzt werden.

Das schwarze Fell durch das rote Blut

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Kor
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte verletzt sich selbst am linken Arm oder der Hand so, dass es blutet (1W3+1 SP). Anschließend schüttelt er die linke Faust neunmal in Richtung des Feindes und ruft dabei jeweils einen der Beinamen Kors.
Auswirkung: Die Haut des Geweihten wird fester und widerstandsfähiger, ihr RS beträgt für die Wirkungsdauer zugefügte SP x 2. Natürlich schützt sie ohne Behinderung und an allen Zonen gleichermaßen.
Anmerkungen: Diese Liturgie ist nicht mit der Wirkung eines ARMATRUTZ kombinierbar, sehr wohl aber mit einer profanen Rüstung.

Der über das Schlachtfeld schreitet

Grad: I **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Kor
Ritualdauer: Stoßgebet (18 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* x 10 in Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet: *Donnernder Himmelreiter, lass mich über das Schlachtfeld schreiten wie Kar'Anoth, dessen Krallen das Zwielicht teilen!* Dann stößt er mit dem Ende seiner Waffe auf den Boden.
Auswirkung: Bei jedem Schritt des Geweihten dröhnt und bebt die Erde, wodurch er deutlich beeindruckender und furchteinflößender wirkt. Um ihn erstmals anzugreifen ist eine um LkP*/2 erschwerte Mutprobe nötig. Außerdem sinken AT und PA der Angreifer jeweils um LkP*/2 Punkte.
Anmerkungen: Diese Liturgie ist nicht dafür geeignet, Erdbeben hervorzurufen oder Gebäude zu zerstören. Geschirr kann allerdings zu Bruch gehen.

Des Einen bezaubernder Sphärenklang

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Stoßgebet (2 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester des Namenlosen Gottes fixiert sein Opfer mit den Augen und stimmt eine unheimliche Melodie an.
Auswirkung: Diese namenlose Liturgie erzeugt Bilder im Geist des Opfers und lässt es verführerische Melodien hören. Das Opfer erhält 10 Entrückungspunkte (dem Namenlosen zum Wohlgefallen) und ist dem Namenlosen-Priester hörig. Es wird auch Freunde angreifen, wenn der Priester es befiehlt. Jede Spielrunde ist eine *Selbstbeherrschung*s-Probe+LkP*+5 erlaubt, um sich von dieser Beherrschung zu lösen.
Anmerkungen: Eine derartige Erfahrung kann selbst bei Zwölfgöttergläubigen die erste Saat des Zweifels sähen. Dunklen Legenden nach existierte einst eine ungleich mächtigere Version, die ganze Völker einem solchen Bann unterworfen haben soll.

Die goldene Hand

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte berührt den Gegenstand, den er in Gold verwandeln will, mit seinen Händen und ruft die Macht des Güldenen an.
Auswirkung: Mittels dieser Liturgie ist der Geweihte in der Lage, einen Gegenstand kurzfristig in pures Gold zu verwandeln. Der Gegenstand darf nicht größer sein, als ein faustgroßer Klumpen Erde und nicht viel mehr wiegen als ein Stein.
Anmerkungen: Neben dem äußerst praktischen Nutzen bei Geldmangel, erfreut sich diese Liturgie großer Beliebtheit bei Machtdemonstrationen. Auch kleine Statuetten oder andere Gegenstände lassen sich eindrucksvoll mit Gold überziehen, und auch die Verheißung von Reichtum hat schon so manchen in die Arme des Namenlosen getrieben.

Dorlens Verbrüderung

Grad: VI **Ziel:** PPP **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Rahja (Joborn)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Wochen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Rahjageweihte ruft die Heilige Dorlen an und bittet um ihren Beistand. Anschließend beginnt die Priesterin, ein heiteres Lied zu singen und ruft das *Joborner Liebeslicht* herbei.
Auswirkung: Die Liturgie lässt das *Joborner Liebeslicht* erscheinen, eine unauffällige Duftlampe, die einen angenehmen Rosenduft verströmt. In ihrem Licht vergessen die verfeindeten Zielpersonen ihren Zorn und verbrüdern sich bei einem großen Fest. Oft nimmt die Feier am Ende orgiastische Züge an. Die Feinde trennen sich in Frieden, aber nach Ablauf der Wirkungsdauer steht es ihnen wieder offen, die andere Partei zu bekriegen.
Die Macht des Talismans wirkt nur auf fühlende Wesen. Zielpersonen, die aus tiefster Überzeugung kämpfen wollen, sind jedoch gegen die Auswirkung des Liebeslichtes immun.
Anmerkungen: Das *Joborner Liebeslicht* ist ein Talisman der Rahjakirche. Mehr zu dem Talisman finden Sie in **Wege der Götter** auf Seite 138.

Dreifacher Saatsegen

Grad: III **Ziel:** ZZ **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Peraine, Himmelswölfe; Grispelz' Ackersegen (Himmelswölfe)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Die Perainegeweihte richtet stumm ein Gebet an die Göttin, während sie dreimal eine Handvoll Ackerboden wie Saatgut über das Feld ausstreut.
Auswirkung: Der Saatsegen soll für gutes Wachstum und eine reichhaltige Ernte sorgen.
Die Saat ist vor Regen, Hagel, Schnee und Überschwemmungen geschützt, bis sie zum Sprössling herangewachsen ist. Nachdem sie dieses Stadium erreicht hat, ist sie sich selbst und dem Können des Bauern überlassen und kann dementsprechend auch Schaden nehmen.
Hexenflüche wie *Kornfäule*, dämonisches Wirken oder andere magische Schadenswirkungen, werden abgeschwächt und gegebenenfalls um LkP*+5 gesenkt.
Anmerkungen: Auch wenn das Land ohnehin als besonders fruchtbar gilt, wird der Ertragsreichtum der aranischen Felder häufig auf die besondere Verehrung Peraines zurückgeführt. Insbesondere in der Zeit der Aussaat reisen Perainegeweihte häufig umher, um auch solche Felder einzusegnen, die keinem Tempel oder Schrein angeschlossen sind.

Efferdsegen

Grad: III **Ziel:** ZZZ **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Efferd (Mittel- und Südaventurien)
Ritualdauer: Andacht, je nach Größe der Felder auch länger
Wirkungsdauer: LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schreitet die Felder ab, während er sie mit geweihtem Wasser besprenkelt und um Efferds Segen bittet.
Auswirkung: Binnen LkP* Tagen wird es über den Feldern sanft, aber ausgiebig regnen.
Anmerkungen: Dieser Segen wird häufig in sehr trockenen Gegenden kurz nach der Aussaat erbeten, und auch nach Perioden großer Trockenheit ist sie oftmals die einzige Rettung für die Ernte.

Eherne Kraft, Lodernder Zorn

Grad: VI **Ziel:** ZZZ **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Angrosch (Schlund), Ingerimm (Notmark)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte reckt Laterne und Schmiedehammer gen Himmel und ruft Angroschs Zorn auf Frevler und Feinde der Schöpfung hernieder.
Auswirkung: Die Kräfte von Feuer und Erz der Umgebung entladen Angroschs Zorn, z.B. in Form eines Erdbebens oder Vulkanausbruchs. Außer dem Geweihten erleiden alle im Wirkungsbereich 4W6 SP und dann weitere 2W6 SP pro KR. Wie lange Ingerimms Zorn wütet, obliegt allein der Entscheidung des Gottes.
Anmerkungen: Diese Liturgie ist nur sehr wenigen Geweihten bekannt.

Ehrenhafter Zweikampf

Grad: II **Ziel:** P+P **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Rondra
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP*x10 in Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte fordert ihr Gegenüber zum Duell auf. Häufig wird auch der *Choral der Heiligen Ardare* gesungen oder nachgesprochen.
Auswirkung: Durch diese Liturgie sind die beiden Duellanten zum rondragefälligen Kampf verpflichtet. Es dürfen beispielsweise keine Schläge von der Seite oder von Hinten geführt werden, unbewaffnete oder gestürzte Gegner werden nicht angegriffen, und wenn einer der beiden Kontrahenten die Waffen streckt, wird diesem Gnade gewährt. Um gegen die Regeln des ehrenhaften Zweikampfs zu verstoßen, wozu auch eine Einmischung von außen zählt, muss man eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um LkP*/2+5 bestehen.
Anmerkungen: Diese Liturgie lässt sich nicht auf Dämonen anwenden, mit einer Erschwernis von +7 aber sehr wohl auf Frevler und Paktierer.

Eidechsenhaut

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Tsa, Zsahh
Ritualdauer: Stoßgebet (8 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden (danach setzt LkP* in Spielrunden dauernde Häutung ein)
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte verbrennt die Haut einer beliebigen Eidechse zu Asche und reibt die Zielperson damit ein. Dabei spricht sie ein Schutzgebet zu ihrer Göttin.
Auswirkung: Die Haut der Zielperson verdickt sich und ähnelt immer mehr der Schuppenhaut einer Eidechse. Für die Wirkungsdauer erhält sie durch diese Wandlung einen natürlichen Rüstungsschutz in Höhe von LkP*/2. Nach dem Ende der Liturgie setzt schließlich die Häutung ein, und die Eidechsenhaut wird wieder abgestoßen. In dieser Phase sind GE und FF um LkP*/2 gesenkt und die Zielperson ist zu kaum einer Bewegung in der Lage.
Anmerkungen: Da dies den Geboten der Jungen Göttin widerspricht, sollte die Eidechsenhaut nicht von einem Tier stammen, dass eigens für diese Liturgie getötet wurde.

Ein Bild für die Ewigkeit

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Nandus, Tairach
Ritualdauer: Gebet
Wirkungsdauer: LkP*x10 KR, der Sinneseindruck bleibt permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte konzentriert sich auf den Sinneseindruck, welchen er verstärken möchte, und sucht nach einem Zeichen der Göttlichkeit darin. Dann ruft er Nandus an und bittet ihn, Satinavs gestrengen Blick für einen Augenblick abzulenken, auf dass der Geweihte sich die Sinneswahrnehmung deutlicher einprägen kann, als dies in einer solch kurzen Zeit normalerweise möglich wäre.
Auswirkung: Der Geweihte kann sich einen Sinneseindruck mit allen Feinheiten für alle Ewigkeit einprägen. Der Detailgrad wird durch eine *Sinnenschärfe*-Probe bestimmt, die um LkP*/2+5 erleichtert ist.
Anmerkungen: Will sich der Geweihte die Eindrücke von zwei Sinnen merken, erhöht sich der Liturgiegrad um eins.

Ein Freund in Zeiten der Not

Grad: IV **Ziel:** G **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Aves
Ritualdauer: Zyklus (Tage, eventuell Wochen)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Wenn der Geweihte einsam oder in Not ist, spielt er auf seiner Flöte und bittet Aves um Beistand. An den Tagen danach wiederholt er das Flötenspiel.
Auswirkung: Ein neuer Gefährte wird in naher Zukunft dem Geweihten begegnen oder ihn aus einer Notlage retten.
Anmerkungen: Die Begegnung kann kurzfristiger Natur sein, um dem Geweihten aus einer akuten Notlage zu helfen, es ist aber ebenso möglich, dass er einen neuen Gefährten fürs Leben findet. Die Details dieser Begegnung sind Meisterentscheid.

Elementwandlung

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: H'Szint
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester umfasst einen Gegenstand und umschließt diesen vollständig mit seinen Händen. Anschließend konzentriert er sich auf die elementaren Strömungen und die Metamorphose des Objektes und öffnet die Hände.
Auswirkung: Der Priester kann mit dieser Liturgie Gegenstände in andere Objekte verwandeln. Der elementare Reinheitsgrad darf sich bei der Verwandlung jedoch nicht ändern. So ist es nicht möglich aus Staub einen Diamanten herzustellen, sehr wohl aber aus Holz ein Stück Erz oder einen Eiswürfel. Soll der Grad der Reinheit geändert werden, wird der Grad der Liturgie pro erhöhter oder verminderter Reinheitsstufe um eine Stufe erhöht.
Anmerkungen: Die Menge der zu wandelnden Substanz kann nicht durch Aufstufung erhöht werden.

Entzug von Nandus' Gaben

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Nandus, Hesinde, Phex (selten), Tairach; Entzug des Wissens (Tairach)
Ritualdauer: Stoßgebet (15 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* Stunden, maximal bis zum nächsten Sonnenaufgang
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schlägt das Zeichen seines Gottes, berührt die zu Strafende und bittet Nandus, Nebel um ihren Geist zu legen.
Auswirkung: Durch diese Liturgie bestraft der Geweihte eine Person mit Dummheit und getrübten Sinnen, was sich in KL–7, IN–3 und TaW *Sinnenschärfe* –7 äußert. Außerdem kann sie während der Wirkungsdauer folgende Vorteile und Gaben nicht nutzen: *Glück, Gutes / Eidetisches Gedächtnis, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn, Herausragender Sechster Sinn, Innerer Kompass, Magiegespür, Prophezeien, Richtungssinn, Zeitgefühl, Zwergennase*, gleiches gilt für die SF *Ortskenntnis*.
Sollte die Gestrafte dazu in der Lage sein, ist zusätzlich das Wirken von Zaubern mit dem Merkmal *Hellsicht* für sie um LkP*/2+5 erschwert.
Anmerkungen: Insbesondere im Nanduskult geht der Einsatz dieser Liturgie mit großer Verantwortung einher, beraubt es das Opfer doch weitestgehend seiner Fähigkeiten eigenverantwortlich zu denken und zu Handeln. Die Priester Tairachs hingegen kennen solche Skrupel selten und setzen sie besonders gern als Strafe ein.

Erneuerung des Geborstenen

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Ingerimm, Angrosch, Gravesh, Tsa
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Ein beschädigter Gegenstand wird in den Lichtschein der Laterne des Ingerimmgeweihten gestellt. Dabei legt der Priester seine rechte Hand auf den Gegenstand, murmelt ein stilles Gebet an seinen Gott und bittet ihn, das Objekt wieder zusammenzufügen.
Auswirkung: Ein mit dieser Liturgie gesegneter Gegenstand wird wieder instandgesetzt.
Bei besonders schweren Beschädigungen entscheidet der Meister, ob und in welchem Umfang die Reparatur gelingt. Wird eine Waffe auf diese Weise repariert, sinkt der Bruchfaktor um LkP*/2 Punkte, nicht jedoch unter das Minimum der Waffe. Wurde eine Waffe jedoch vollständig zerstört, wird sie stattdessen nur wieder zusammengefügt, und die Senkung des Bruchfaktors entfällt.
Varianten:
Grad II bis V: Je nach Komplexität des Gegenstandes, muss die Liturgie mit einem höheren Grad gewirkt werden. Grad V ermöglicht beispielsweise die Reparatur von Gegenständen, die über komplexe Feinmechanik verfügen, wie etwa komplizierte Turm- oder Spieluhren.
Anmerkungen: Das Erschaffen neuer Gegenstände ist mittels dieser Liturgie nicht möglich. Man kann also nicht aus einigen Holzstücken plötzlich einen Stuhl entstehen lassen. Die Tsakirche verwendet die Liturgie außerdem niemals bei Waffen.

Erzieherische Massnahme der Heiligen Yalsicena

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Travia (Gareth, Kosch)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte hält dem zu Strafenden einen Vortrag, bei dem sie deutlich benennt, was sie an seinem Verhalten als zu anstößig empfindet und gibt ihm eine Ohrfeige, zieht ihn am Ohr oder verpasst ihm einen Klaps auf die Kehrseite.
Auswirkung: Jedes Mal während der Wirkungsdauer, wenn der Gestrafte das benannte Verhalten an den Tag legt (z.B. flucht, geizig ist, fremdgeht, sich unsittlich weit entblößt, Gäste abweist), erleidet er 1 SP. Da es sich bei dieser Liturgie um eine erzieherische Maßnahme handelt, setzt die Liturgie aus, sobald die LeP des Gestraften unter 10 fallen.
Anmerkungen: Trotz ihrer geringen Verbreitung ist kaum eine Liturgie in der Traviakirche unter so vielen Namen bekannt. Es kursieren Bezeichnungen von *Travias Kochlöffel* bis hin zu *Ein Satz heiße Ohren*.

Etilias Gnade

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Boron (Etilianer); Marbos Gnade (Marbiden)
Ritualdauer: Zeremonie
Wirkungsdauer: Permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte nimmt sich Zeit, den Sterbewilligen im Gespräch und Gebet auf sein baldiges Ende vorzubereiten, und zeichnet ihm mit ascheversetzem Salbungsöl Uthars nimmerfehlenden Pfeil auf die Stirn. So möglich, richten sie gemeinsam ihre Gebete an Boron und den Wächter des Totenreiches, und bittet die heilige Etilia um sanftes Geleit in die Nachwelt.
Auswirkung: Die Zielperson versinkt in borongefälligen, visionären Träumen und verstirbt noch vor Anbruch des nächsten Tages.
Varianten:
Grad III: Die Marbiden kennen eine Variante dieser Liturgie als Marbos Gnade, die ausschließlich auf bereits im Sterben Liegende angewandt wird. Schmerzen und Leid fallen vom derart Gesegneten ab, und er entschläft nach LkP*+5 Tagen friedlich.
Anmerkungen: Diese Liturgie ist dazu gedacht, Todkranken und Leidenden den Weg in den Tod zu erleichtern und darf nur auf Sterbewillige oder bereits im Sterben liegende angewandt werden.

Ewige Jugend

Grad: V **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung / Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Monaten
Symbole, Gesten, Gebete: Die gesegnete Person muss mit Goldstaub bestäubt werden. Dabei rezitiert der Geweihte des Namenlosen ein passendes Gebet aus dem Buch *Die Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen*.
Auswirkung: Die Liturgie bewirkt die Verwandlung einer älteren Person, oder des Geweihten selbst, in eine/n etwa 25-jährige/n. Der Nutznießer bekommt für die Dauer der Liturgie den Vorteil *Gut Aussehend*, wenn er ihn schon besitzt sogar *Herausragendes Aussehen*. Besitzt sie auch diesen Vorteil, so erhält sie eine weitere Erleichterung von 3 Punkten auf alle Proben, bei denen das Aussehen eine Rolle spielt.
Anmerkungen: Neben dem dunklen Charisma, welches vielen Jüngern des Namenlosen zu eigen ist, ist diese Liturgie eine besonders verführerische Waffe, bietet sie doch das, was die meisten anderen Götter den Sterblichen stets verwehren: ewige Jugend.

Ewiger Wächter

Grad: V **Ziel:** G **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Kamaluq
Ritualdauer: Zeremonie
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Der Schamane sucht den Ort auf, welchen er künftig bewachen will. Dort opfert er einen Jaguar, isst dessen Herz und hüllt sich in das abgezogene Fell.
Auswirkung: Der Schamane verwandelt sich dauerhaft in einen Jaguar, der sich nicht weiter als LkP* Meilen von dem zu beschützenden Ort entfernen kann. In seiner Tiergestalt kann er keine Magie wirken, geistige und karmale Fähigkeiten bleiben jedoch in vollem Umfang erhalten. Das letzte Wort darüber, ob und wie er diese einsetzen kann, hat der Meister.
Anmerkungen: Hat er in seiner Tiergestalt bereits Nachkommen gezeugt, geht der Geist des Schamanen nach seinem Tod auf ein durch ihn erwähltes Jungtier über. Legenden der Waldmenschen nach können sie auf diesem Weg sogar über mehrere Generationen ihrer Aufgabe als Wächter nachkommen.

Ewiges Wissen

Grad: V **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Tairach
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester nimmt eine Schale zur Hand und lässt darin sein Blut fließen, dass er mit seinen Erinnerungen bespricht. Der Schüler trinkt anschließend aus der Schale und nimmt so die Erinnerungen seines Lehrmeisters in sich auf.
Auswirkung: Das Ritual findet in den meisten Fällen zwischen einem Orkpriester und seinem Schüler statt und dient der Übertragung von altem Wissen. Der Priester kann Wissens- und Sprachtalente, Ritual- und Sonderfertigkeiten bestimmen, die er auf seinen Schüler übertragen will. Diese Fähigkeiten sinken auf den Wert 0 oder der Priester verliert sie vollständig (z.B. bei Spezialtalenten). Um das Wissen für sich zu nutzen, muss der Schüler es jedoch erst verarbeiten und verstehen. Hierzu muss er ein Viertel der Abenteuerpunkte ausgeben, die dieses Wissen umfasst.
Anmerkungen: Durch das Ritual verliert der Priester einen Großteil seiner Lebenspunkte, etwa in dem Verhältnis, wie es auch dem Verlust seines Wissens entspricht.
Das Ritual wird nur selten angewandt, nämlich immer dann, wenn der Priester Erinnerungen bewusst aus seinem Gedächtnis tilgen will oder aber er sein Wissen angesichts des nahenden Todes an seinen Schüler weitergeben möchte.

Exkommunikation

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch, Gravesh, H'Ranga
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: bis die Buße getan wurde, ansonsten permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Nach einem Gebet, das eine Bitte um Einsicht in die göttliche Ordnung und die Weisheit, das Richtige zu tun, beinhaltet, werden ausführlich die Verstöße gegen die zwölfgöttlichen Gebote der zu exkommunizierenden Person aufgezählt. Dabei wird deren Schwere betont, da eine Exkommunikation nicht leichtfertig ausgesprochen werden sollte. Anschließend wird die zu erfüllende Buße genannt.
Auswirkung: Durch diese Liturgie wird eine Person aus der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft ausgeschlossen. Bis sie ihre Buße vollbracht hat, gilt sie als *Frevler*.
Varianten:
Grad IV: Um einen Geweihten zu exkommunizieren, muss die Liturgie auf Grad IV aufgestuft werden. Dem Geweihten steht bis zum Ende der Wirkungsdauer keinerlei Karmaenergie mehr zur Verfügung. Er wird von allen Kirchenämtern ausgeschlossen und verliert alle Privilegien seines Standes. Dieser Grad muss separat erlernt werden.
Grad V: Mit dieser ausschließlich Kirchenoberhäuptern bekannten Variante ist es sogar möglich, die Weihe dauerhaft von einem Geweihten zu nehmen. Auch sie muss separat erlernt werden.
Anmerkungen: Die Buße sollte zur Art des Frevels und zur aussprechenden Geweihten passen. Sie sollte erfüllbar sein, sodass der Exkommunizierte überhaupt eine Chance hat, in die Gemeinschaft der Gläubigen zurückzukehren.

Exorzismus

Grad: III **Ziel:** P
Reichweite: Sicht (Stoßgebet), Berührung (Zeremonie)
Art: Allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch, Gravesh, H'Ranga; Salbung der Heiligen Noiona (Boron), Grosse Seelenwaschung (Peraine)
Ritualdauer: Stoßgebet (15 Aktionen) bei Dämonen, Zeremonie (8 Stunden) bei besessenen Personen
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte blickt den Dämon oder die besessene Person fest an, schlägt das Zeichen seines Gottes und spricht:
Im Namen meines heiligen Herrn /meiner heiligen Herrin [Gottheit],
unheiliges Gezücht, kehre zurück in die Niederhöllen,
aus denen du gekommen bist!
Auswirkung: Mit dieser Liturgie zwingt der Geweihte einen niederen Dämon aus dem Gefolge des Widersachers seiner Gottheit in die Niederhöllen zurück.
Varianten:
- **Grad IV**: Auf diesen Grad aufgestuft bannt die Liturgie gehörnte Dämonen der Gegendomäne oder niedere Dämonen einer anderen Domäne.
- **Grad V**: Auf Grad V können gehörnte Dämonen anderer Domänen gebannt werden. Unheiligtümer des Widersachers der Gottheit werden zerstört. Diese Variante muss separat erlernt werden.
- **Grad VI**: Diese mächtige Variante vermag Unheiligtümer aller Domänen zu zerstören. Diese Variante muss separat erlernt werden.

Anmerkungen: Die Beherrschungsschwierigkeit des Dämons erschwert die Mirakelprobe, die Sonderfertigkeit *Exorzist* kann diese bei passender Vorbereitung erleichtern.

Firuns Einsicht

Grad: IV **Ziel:** G **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Firun (vor allem Bjaldorn, Riva, Tiefhusen)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Firungeweihte spricht ein leises Gebet zu seinem Gott und konzentriert sich auf die ihn umgebende Natur:
Herr, ich brauche deinen Ring.
Nie würde ich ihn verlangen, wenn nicht große Not mich dazu zwingen würde.
Ich schwöre, seine Macht nur in deinem Sinne einzusetzen.
Auswirkung: Diese Liturgie ruft den heiligen *Ring Firuns* herbei, den Talisman des Wintergottes. Der Ring erscheint nach dem Rufen direkt am linken Ringfinger des Geweihten. Mit seiner Hilfe kann ein Firungeweihter alle warmblütigen Lebewesen innerhalb LkP*+10 Meilen erspüren. Wenn er sich auf ein bestimmtes Wesen konzentriert, geht ein eisblaues Leuchten vom Ring aus, das stärker wird, je näher er diesem kommt.
Anmerkungen: *Firuns Ring* ist ein Talisman der Firunkirche, den ein Geweihter nur in höchster Not oder bei einer wichtigen Mission von seinem Gott erflehen wird. Mehr zu dem Talisman finden sie in **Wege der Götter** auf Seite 98.

Firuns Zorn

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Firun
Ritualdauer: Stoßgebet (8 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester hebt seine Hände in den Himmel und ruft mit eigenen Worten den Alten vom Berge an, um den Grimm des Gottes in sein Herz zu lassen. Dann deutet er auf das Ziel.
Auswirkung: Das Ziel der Liturgie wird mit einem Reifpanzer überzogen, der seine Bewegungen behindert und Kälteschaden der Stufe *Firunsfrost* verursacht. Es muss Einbußen von LkP*+5 Punkten hinnehmen, die zu gleichen Teilen auf GE, INI und GS aufgeteilt werden, und es erleidet außerdem 1W6 Punkte Kälteschaden pro KR.
Varianten:
Grad IV: Die separat zu erlernende Variante Eiskerker überzieht das Ziel der Liturgie für LkP* Spielrunden mit einem Frostpanzer, der jegliche Bewegungen unterbindet aber auf wundersame Weise keinen Kälteschaden verursacht. Pro SR ist eine KK-Probe+7 möglich, mit deren Gelingen der Eispanzer aufgebrochen werden kann. Die Grimmfrost-Kälte unterbindet dabei auch das Wirken von Zaubern. Nur mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe+10 ist es möglich, sich weit genug aus der Starre zu lösen, um Magie wirken zu können, allerdings ohne Zaubergeste.
Anmerkungen: Es ist unüblich, dass *Hüter der Jagd* diese Liturgie beherrschen, da sie anscheinend allein durch Firun selbst an seine auserwählten Geweihten übermittelt wird.

Flagge des Regenbogens

Grad: III **Ziel:** PP **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Tsa (Nostria und Andergast), Zsahh
Ritualdauer: Zeremonie (4 Stunden)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Über eine Friedensflagge in den Farben des Regenbogens, und oft auch mit dem heiligen Tier der Tsakirche, der Eidechse, versehen, lässt die Tsageweihte Blütensamen rieseln und betet zu ihrer Göttin. Sie erfleht für die beiden streitenden Gruppen Frieden und einen Neuanfang ganz im Sinne Tsas.
Auswirkung: Um weiterhin aggressive Handlungen vorzunehmen oder zu kämpfen, muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+LkP*+5 gelingen. Wird trotzdem weitergekämpft, erhalten die Streithähne Erschwernisse auf Attacke- und Fernkampf-Proben. Attacken sind um LkP*/2 Punkte erschwert, Fernkampf-Proben um LkP* Punkte.
Bei Verhandlungen, beispielsweise für einen Waffenstillstand, sind die Besprechungen durch die Liturgie vor allen dämonischen Einflüsterungen geschützt.
Wer die Abmachungen hintergeht oder verrät, wird zum *Eidbrecher*, wer die Liturgie absichtlich benutzt hat, um einen Angriff vorzubereiten, ist fortan ein *Frevler*.
Die Geweihte selbst ist während der Wirkung vollständig gegen Angriffe geschützt, solange sie die Gebote ihrer Göttin achtet.
Anmerkungen: Bei den Anhängern der Zsahh kommt keine Flagge, sondern eine Opaldruse zum Einsatz.

Fluch wider die Ungläubigen

Grad: V **Ziel:** Z **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte muss sich in den Hass gegenüber einem speziellen Gegenstand, einem Bauwerk oder einem ähnlichen Objekt hineinsteigern und einen Fluch wider das Ziel seines Zorns ausstoßen.
Auswirkung: Durch den Hass des Geweihten wird das Ziel seines Hasses zerstört: Brunnen trocknen aus, Bauwerke zerfallen, Straßen brechen auf. Außerdem ist es von einer Aura des Verfalls umgeben und wirkt so, als wäre es um mindestens LkP* Jahrzehnte gealtert.
Anmerkungen: Angeblich entstammt diese Liturgie einer Umkehrung der Ewigen Jugend. Bisher ist aber kein Fall bekannt, in dem sie erfolgreich gegen ein lebendes Ziel gerichtet wurde.

Freundliche Aufnahme

Grad: III **Ziel:** G **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Aves, Travia
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet über einer Handvoll Steinchen, die er am Wegrand gesammelt hat, die sich während des Gebets gelb färben. Anschließend wirft er sie während der Wanderschaft nacheinander vor sich auf den Weg.
Auswirkung: Die Steinchen fallen so, dass sie den Weg zu einem bewohnten Heim zeigen. Sie zeigen den direkten Weg, der eventuell mühsam oder gefährlich, aber nicht versperrt ist. Im gewiesenen Heim wird der Geweihte üblicherweise freundlich aufgenommen.
Anmerkungen: Traviageweihte verwenden Gänsefedern anstelle der Steinchen.

Frieden der Melodie

Grad: I **Ziel:** Z **Reichweite:** LkP* Schritt
Art: Speziell
Herkunft: Aves
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spielt auf seiner Flöte eine beruhigende Melodie.
Auswirkung: Die Melodie beruhigt niedere Wesen, angriffslustige Tiere ziehen sich üblicherweise zurück. Intelligente, unheilige oder magische Wesen werden von der Melodie hingegen nicht beeinflusst. Um magisch beherrschte Tiere zu beruhigen, müssen die LkP* die ZfP* des Beherrschers auf 0 oder darunter senken.
Anmerkungen: Auch wenn die Liturgie bei intelligenten Wesen keine Wirkung entfaltet, mag es doch sein, dass das Lied selbst das Gegenüber des Geweihten friedlich stimmt.

Fünfte Lobpreisung des Frühlings

Grad: V **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Peraine (nördliches Aventurien), Himmelswölfe; Schwitzhütte (Himmelswölfe)
Ritualdauer: Zyklus (12 Tage, jeweils eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Heilige zwölf Tage lang muss der Auserwählte jeden Tag eine halbe Stunde in Moorschlamm baden, während er perainegefällige Gebete, die ihm die Perainegeweihte vorsagt, rezitiert.
Auswirkung: Die machtvolle Liturgie beseitigt die Leiden des Alters und stärkt den Körper.
Während des Rituals gehen die Leiden des Gesegneten zurück und er fühlt sich wie ein gesunder Mensch des entsprechenden Alters. Durch Schaden, Krankheit oder finstere Mächte verursachter Verlust von Lebensenergie wird regeneriert. Außerdem werden bis zu LkP*/2 permanent verlorene Lebenspunkte wieder zurückgewonnen.
Anmerkungen: Die Kaskju der Nivesen ziehen statt Moorbädern die traditionellen Schwitzhütten für diese Liturgie vor. Hier darf der zu Segnende schwitzen, wird mit Birkenzweigen gegeißelt und bekommt heißen Käämi verabreicht.

Fürbitten des heiligen Therbûn

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Peraine
Ritualdauer: Zyklus (3 Tage, jeweils eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Drei Tage hintereinander muss der Patient mit der Perainegeweihten Gespräche über seine Verfehlungen und Lebensziele führen. Der Patient nimmt anschließend in sauberem Wasser ein Bad, um sich auch körperlich reinzuwaschen.
Auswirkung: Die Segnung kann Krankheiten heilen und den Patienten genesen lassen.
Die *Liturgiekenntnis*-Probe ist zusätzlich um die Stufe der Krankheit erschwert. Gelingt die Probe, erlangt der Patient binnen einer Woche seine Kräfte wieder zurück und die Krankheit ist überstanden. Krankheiten, die durch magische Kräfte entstanden sind, beispielsweise Zauber wie FLUCH DER PESTILENZ, Hexenflüche oder Druidenrituale, werden in ihrer Wirkung um LkP*+5 gesenkt. Fallen die ZfP*/RkP* auf 0 oder darunter, ist die Wirkung beendet.
Anmerkungen: Anstelle der rituellen Reinigung des Körpers werden in manchen Tempeln auch über mehrere Tage lang Knoblauchkuren verabreicht, die zwar als hochwirksam gelten, jedoch mit einem entsprechenden Aroma des Gesegneten einhergehen.

Garafans gleissende Schwingen

Grad: V **Ziel:** P **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Praios (Gareth)
Ritualdauer: Zeremonie
Wirkungsdauer: unterschiedlich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte begibt sich mit einer Greifenfeder an einen ruhigen Ort unter freiem Himmel und singt zwölfmal einen Choral zu Ehren Garafans.
Auswirkung: Diese Liturgie ermöglicht es dem Geweihten, einen Greifen herbeizurufen. Was der Greif bereit ist, für den Geweihten zu tun und wie lange er ihm beisteht, entscheidet der Greif selbst.
Anmerkungen: Wie lange es genau dauert, bis der Greif erscheint, ist Meisterentscheid.

Gebet des kristallklaren Blicks

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Efferd (Grad IV: Drôl, Harben)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte benetzt seine Augen mit Meerwasser, betet zu den Gischttöchtern und springt kopfüber ins Meer.
Auswirkung: Nach dem Sprung kann der Geweihte bis zu LkP*x3 Schritt weit selbst durch trübstes Wasser klar sehen.
Varianten:
❁ **Grad IV:** Mit erhöhtem Liturgiegrad lässt sich die Liturgie auch für Süßwasser wirken oder der Sprung ins Wasser durch einen Schwall Meerwasser über den Kopf des Geweihten ersetzen.
Anmerkungen: Die Süßwasservariante ist bisher ausschließlich in den Tempeln zu Harben und Drôl bekannt.

Gebieter der Lava

Grad: V **Ziel:** Z **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Ingerimm (Schlund, Zyklopeninseln)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Ingerimmgeweihte sucht einen Lavastrom auf, kniet sich in dessen Nähe hin und betet zum Heiligen Aïsyphan. Er bittet um den Beistand des Heiligen und ruft den *Finger Ingerimms* herbei.
Auswirkung: Die Liturgie ruft den *Finger Ingerimms* herbei, einen Talisman der Kirche, mit dessen Hilfe der Ingerimmgeweihte Lavaströme lenken kann. Dabei kann er jedoch nur solche Bewegungen vorgeben, die auch natürlich vorkommen würden.
Anmerkungen: Der *Finger Ingerimms* ist ein Talisman der Ingerimmkirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 127**.

Geläutert sei Erz und Goldgestein

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Angrosch (Xorlosch), Gravesh
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte drückt einen etwa faustgroßen Erzbrocken fest mit beiden Händen.
Auswirkung: Die nutzbaren Metalle werden in reinster Form aus dem Erz gepresst. Diese Liturgie ist ausreichend für einen maximal LkP*+5 Stein schweren Erzbrocken.
Anmerkungen: Diese Liturgie ist sehr selten und kann nur in Xorlosch erlernt werden. Auch die Priester des Gravesh geben sie äußerst selten weiter.

Gemeinschaft der treuen Gefährten

Grad: II **Ziel:** P+P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Travia (Festum, Riva, Rommilys)
Ritualdauer: Zyklus (sieben Tage)
Wirkungsdauer: LkP* in Monaten
Symbole, Gesten, Gebete: Über sieben Tage hinweg verbringen Besitzer und Tier jeden Augenblick miteinander und bekommen jeden Tag Nahrung von der Geweihten. Am siebten Tag segnet die Geweihte ihre Gemeinschaft.
Auswirkung: Die Loyalität des Tieres steigt um LkP*/2+5. Das Tier ist eher bereit zu ungewöhnlichen oder heldenhaften Taten gegenüber seinem Besitzer, so lange sich dieser aufopferungsvoll um es kümmert.
Anmerkungen: Mehrere Anwendungen dieser Liturgie erhöhen die Loyalität der Tiere nicht weiter.

Gesang der Delphine

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Efferd (überall an den Küsten), Swafnir;
Gesang der Wale (Swafnir)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte legt der zu segnenden Person einen Aquamarin, eine Perle oder eine Koralle unter die Zunge und besprenkelt ihre Stirn mit geweihtem Wasser. Dabei betet er zu Efferd und Swafnir.
Auswirkung: Durch diese Liturgie kann sich die gesegnete Person empathisch mit Meerestieren verständigen (siehe der Zauber TIERGEDANKEN), für ein richtiges Gespräch sind nur Delphine intelligent genug.
Anmerkungen: Aquamarin, Perle oder Koralle werden nicht verbraucht, können also wiederverwendet werden.

Gesegneter Fang

Grad: II **Ziel:** PP **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Efferd, Swafnir
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte besprenkelt Netze und Reusen mit frischem Meerwasser und bittet Efferd um einen guten Fang.
Auswirkung: Durch diese Liturgie erhöht sich die Fangausbeute. Was genau gefangen wird, hängt weiterhin von der See und dem Zufall ab, aber der Fang ist definitiv essbar.
Anmerkungen: Schön häufiger hat diese Liturgie Expeditionen nach Uthuria oder ins ferne Güldenland das Überleben gesichert.

Geteiltes Leid

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Ifirn, Travia (Festum, Gerasim, Riva, Travingen)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: maximal LkP* Wochen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte betet mit dem Frierenden und bittet um den Mantel der Heiligen Mascha.
Auswirkung: Der Mantel der Heiligen Mascha erscheint. Er kann in zwei Hälften geteilt werden, die beide die Größe des ursprünglichen Mantels haben. Er hat einen Kälteschutzwert von unendlich und schützt auch sonst vor jeglicher Witterung.
Varianten:
Grad III: Wird diese Liturgie auf PP aufgestuft, kann der Mantel auch in bis zu 10 mantelgroße Hälften geteilt werden.
Anmerkungen: Wenn der Frierende eine andere Möglichkeit gefunden hat, an warme Kleidung zu kommen, oder er des Schutzes nicht mehr bedarf, verschwindet der Mantel in einem unbeobachteten Moment.

Gift der Erkenntnis

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: H'Szint (H'Rezxem, H'Rabaal), Hesinde (Al'Anfa)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: Schadenspunkte in Kampfrunden (maximal LkP* x10 in Kampfrunden)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester der H'Szint hält eine Schlange mit beiden Händen umfasst und lässt sich beißen.
Auswirkung: Durch die Liturgie wird der Priester in die Lage versetzt, Gedanken zu lesen.
Die Liturgie wirkt so viele Kampfrunden, wie der Schlangenbiss Schadenspunkte verursacht. Die Hälfte dieser Punkte werden dem Priester als Giftschaden von den LeP abgezogen. Misslingt die *Liturgiekenntnis*-Probe, so fallen die vollen Schadenspunkte an.
Varianten:
Grad III: Die Wirkungsdauer wird nicht in Kampfrunden, sondern in Spielrunden gemessen. Außerdem kann der Priester die Gedankenwelt seines Gegenübers so erforschen wie die Zaubervariante *Tiefentelepathie* des Zaubers BLICK IN DIE GEDANKEN (siehe **Liber Cantiones 47**).
Anmerkungen: Bisher ist diese Liturgie hauptsächlich bei den Echsen verbreitet und kann nur vom Al'Anfaner Tempel und von wenigen menschlichen Geweihten weitergegeben werden.

Gleichklang des Geistes

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Peraine, Rahja, Tsa, Efferd
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Perainegeweihte vollführt eine heilige Geste, indem sie mit ihren Händen und ausgespreizten Fingern eine Schale formt, berührt anschließend ihr Gegenüber am Kopf und spricht ein leises Gebet.
Auswirkung: Durch diese Liturgie ist es möglich, die Gefühle eines anderen Menschen zu lesen und zu ergründen. Die Geweihte erhält einen Eindruck von der Gefühlslage ihres Gegenübers, ähnlich der Wirkung des Zaubers SENSIBAR.
Anmerkungen: Rahjageweihte küssen den Gesegneten üblicherweise und verzichten auf die übrigen Gesten, Tsageweihte tauchen das Antlitz des zu Lesenden in das Regenbogenlicht ihres Prismas und in der Efferdkirche kommt häufig gesegnetes Wasser zum Einsatz.

Göttliche Strafe

Grad: IV **Ziel:** P oder Z **Reichweite:** Berührung
Art: allgemein
Herkunft: universell
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Wochen
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet und erklärt dabei seiner Gottheit, warum dieser Ort oder Gegenstand geschützt werden muss. Außerdem führt er aus, vor welchen Personen oder Wesen der Schutz nicht gelten muss.
Auswirkung: Der benannte Ort oder Gegenstand wird durch göttliches Wirken geschützt. Alle außer den Benannten ereilt eine passende Strafe, so sie den Ort betreten oder den Gegenstand berühren: Mirakel+Talente und Eigenschaften werden gleichmäßig um LkP* Punkte gesenkt. Dämonen der Gegendomäne und entsprechende Paktierer erleiden LkP*+10 SP. Hinzu kommt außerdem eine weitere, zum Wesen der Gottheit passende Strafe.
Ein durch diese Liturgie geschützter Gegenstand kann nicht weiter als LkW Schritt bewegt werden, sonst verfliegt die Wirkung. Die Bewohner des Ortes, an dem der Gegenstand aufbewahrt wird, müssen sich außerdem den Geboten der schützenden Gottheit entsprechend verhalten.
Varianten:
Grad V: Auf diesem Grad ist es möglich, eine andere Liturgie bis maximal Grad II einzubinden. Dämonen und Paktierer erleiden unabhängig von ihrer Domäne den oben genannten Schaden.
Grad VI: Auf diesem Grad ist die Wirkungsdauer permanent, und es kann eine Liturgie bis Grad III eingebunden werden. Neben Dämonen und Paktierern erleiden auch *unheilige Wesen* den oben genannten Schaden. Diese Variante muss extra erlernt werden, hierzu sind zudem Kenntnisse der Konsekration und der Objektweihe erforderlich.
Anmerkungen: Diese Liturgie wird nur Tempelvorstehern gelehrt.

Göttliche Verständigung

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Fern (bis zum Heimattempel)
Art: Allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte stellt sich die Person, zu der sie sprechen will, vor ihrem inneren Auge vor und spricht stumm die Botschaft.
Auswirkung: Mit dieser Liturgie kann die Geweihte eine Botschaft mit einer Länge von bis zu LkP*/2+5 Worten an den Geweihten, der sie geweiht hat, oder den Tempelvorsteher ihres Heimattempels (bzw. dessen Nachfolger) senden. Der Empfänger hört die Nachricht, ganz gleich was er gerade tut.
Varianten:
Grad III: Um andere, zumindest namentlich bekannte Geweihte zu erreichen, muss die Liturgie auf Grad III separat erlernt werden. Die maximale Länge der Botschaft beträgt dann LkP*+5 Wörter.
Grad IV: Auf Grad IV kann man Geweihte beliebiger Tempel erreichen. Die Länge der Botschaft bei dieser separat zu erlernenden Variante beträgt LkP*+10 Worte.
Anmerkungen: Die meisten Geweihten nutzen diese Liturgie nur in größter Not, oder wenn es auf üblichem Wege nicht möglich ist, eine Nachricht abzusetzen. Die Kategorie *Ziel* kann bei dieser Liturgie nicht aufgestuft werden, es ist ausschließlich dem Geweihten selbst möglich, die Nachricht zu übermitteln.

Göttliches Zeichen

Grad: I **Ziel:** ZZ **Reichweite:** Sicht
Art: Allgemein
Herkunft: universell
Ritualdauer: Stoßgebet (5 Aktionen)
Wirkungsdauer: augenblicklich, MU-Bonus für LkP* Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte fleht ihre Gottheit um ein Zeichen an.
Auswirkung: Es erscheint ein kleines, göttliches Zeichen, das dem Wesen der Gottheit der Geweihten und der aktuellen Situation entspricht. Alle Gläubigen der Gottheit, die das Zeichen wahrnehmen können, fühlen sich zuversichtlicher, ihr Mut wird gestärkt und steigt für LkP* Spielrunden um einen Punkt.
Varianten:
Grad III: Um ein Tier oder ein Symbol herbeizurufen, benötigt es Grad III.
Anmerkungen: Der hauptsächliche Nutzen der Liturgie sollte in der Stärkung des Glaubens liegen, es ist also nicht möglich, Gegenstände heraufzubeschwören o.ä. Vielmehr ist das Zeichen der Gottheit etwas, das ihren Prinzipien entspricht. Dies mag ein Donnerhall oder Blitzschlag bei Rondra sein, eine auftauchende Delphinschule am Horizont bei Efferd oder sanfter Rosenduft bei Rahja.

Goldene Rüstung

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Praios
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP*x10 in Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schlägt das Zeichen der *Bannenden Sonnenscheibe* und betet: *Herr Praios! Ewige Sonne! Gleißender Herr Alverans! Durch deine Gnade schütze mich der Glanz der Mauern Alverans! Es sei!*
Auswirkung: Der Geweihte wird in eine Aureole gleißenden Lichts gehüllt, die ihn schützt. Um den Geweihten anzugreifen, muss der Gegner eine MU-Probe ablegen, erschwert um LkP*/2, die nach einmaligem Gelingen nicht wiederholt werden muss. Zusätzlich sind Zauber gegen den Geweihten und Nahkampfangriffe um LkP*/2, Fernkampfangriffe um LkP* Punkte erschwert.
Anmerkungen: Auf *lichtscheue* und *lichtempfindliche* Wesen wirkt die Aureole wie normales Sonnenlicht.

Goldener Blick

Grad: III **Ziel:** G **Reichweite:** Fern (bis zu 30 Schritt)
Art: Speziell
Herkunft: Angrosch (Xorlosch), Ingerimm (Angbar), Gravesh
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP*x 10 in Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte streckt die Arme aus und schließt die Augen. Während er eine tiefe Melodie summt, berührt er Boden und Wände.
Auswirkung: Der Geweihte spürt Schätze der Erde (Edelsteine, Edelmetalle, Erze), so vorhanden, und in welcher Richtung diese ungefähr liegen.
Anmerkungen: Diese Liturgie entfaltet ihre Wirkung nicht bei bereits verarbeiteten Erdschätzen. Sie wird also bei einer Goldader oder einem Opalvorkommen anschlagen, bei einem verborgenen Drachenhort jedoch nicht.

Golgaris Zwielicht

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Boron (Punin, Al'Anfa)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte bedeckt die Augen mit den Händen und bittet Boron stumm, ihn sehen zu lassen.
Auswirkung: Wenn der Geweihte die Augen wieder öffnet, ist die Welt für ihn in graues Zwielicht getaucht. Wie durch einen Schleier kann er selbst in absoluter Finsternis ohne Einbußen (aber mit dem Nachteil *Farbenblind*) sehen. Durch das verwaschene Grau gelten jedoch alle Ziele im Fernkampf als zwei Kategorien weiter entfernt. Gegen magische DUNKELHEIT werden die LkP* mit den ZfP* verrechnet und der Zauber wird entsprechend abgeschwächt, wenn er nicht ohnehin gänzlich wirkungslos bleibt.
Anmerkungen: Mittels dieser Liturgie ist es selbst einem Blinden möglich, wenn auch mit deutlichen Einschränkungen, kurzzeitig die Welt durch Borons Schleier sehen.

Gott der Götter

Grad: II bis VI **Ziel:** Z oder P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte verflucht die Gottheit, deren Wunder er aufheben will und berührt den Gegenstand oder die Person seines Hasses.
Auswirkung: Diese Liturgie hebt die Wirkung von Wundern und Liturgien anderer Götter auf. Je nach Mächtigkeit des ursprünglichen Wunders ist auch der Grad dieser Liturgie unterschiedlich. Als Richtwert mag dienen: Um eine Liturgie aufzuheben, muss man Gott der Götter mit einem Grad von [Grad der ursprünglichen Liturgie +1] wirken.
Anmerkungen: Obwohl der Namenlose als erklärter Feind der Zwölfgötter gilt, ist es mittels dieser Liturgie dennoch möglich, auch das Wirken anderer Götter aufzuheben.

Graues Siegel

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Phex (Al'Anfa), Hesinde (Festum, Andergast, Salza), Nandus (Fasar); Versiegeltes Wissen (Hesinde, Nandus)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Zur Ausführung der Liturgie benötigt der Phexgeweihte graues Siegelwachs. Während er das warme Wachs auf den Brief oder einen anderen beschriebenen Gegenstand tropfen lässt, murmelt er ein Gebet an seinen Gott. Abschließend muss er den Daumen seiner linken Hand in das Wachs drücken, um das Siegel zu verschließen und benennt die Person, die als einzige von nun an das Schriftstück zu lesen vermag.
Auswirkung: Auf dem Siegelwachs erscheint nach der Segnung ein Fuchskopf als Symbol der Geheimhaltung. Das Dokument ist nur noch für die Person lesbar, die der Phexgeweihte zum Zeitpunkt der Segnung benannt hat. Nur die auserwählte Person kann das Dokument ohne Schwierigkeiten lesen, vorausgesetzt, sie beherrscht auch die Sprache, in der die Nachricht verfasst wurde. Für Uneingeweihte erscheinen kryptische Zeichen, ein leeres Blatt oder die Erinnerung des Lesers an den Inhalt ist von Nebel verschleiert. Nur mittels einer *Sinnenschärfe*- oder *Kryptographie*-Probe, die um LkP*+5 erschwert ist, kann es entziffert werden.
Varianten:
Grad IV: In dieser Variante muss nicht nur eine Person benannt werden, sondern eine ganze Personengruppe kann das Siegel lüften.
Anmerkungen: Geweihte der Hesinde und des Nandus verwenden kein Siegelwachs. Bei Ihnen erscheinen stets fremdartige Zeichen. Entgegen anderslautenden Gerüchten kann ein mit dieser Liturgie verschleiertes Schriftstück nicht mittels XENOGRAPHUS gelesen werden.

Grosse Weihe des Heimsteins

Grad: VI **Ziel:** Z **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Travia
Ritualdauer: Zyklus (mehrere Tage)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Die *Gesetze der Gastfreundschaft* und Traviasymbole werden in einen Stein graviert. Anschließend segnet die Geweihte den Stein und vergräbt ihn in dem zu schützenden Haus.
Auswirkung: Durch diese Liturgie wird ein Haus, Gebäude oder Ort gegen Zerstörung durch die Naturgewalten gefeit. Sollte es allerdings willentlich mitten in einem entsprechenden Gefahrengebiet gebaut werden, hilft der Heimstein dagegen nicht.
Die Liturgie wirkt so lange, wie sich die Bewohner an Travias Gebote halten.
Anmerkungen: Am üblichsten ist die Einsegnung eines Neubaus, in welchem der Geist der Göttin Einzug erhalten soll. Es ist jedoch durchaus möglich, auch bestehende Gebäude derart zu segnen.

Grosser Eidsegen

Grad: III **Ziel:** P+P **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult (außer Aves), Angrosch; Rahjasbund (Rahja), Blutschwur (Rondra), Traviabund (Travia), Bund von Feuer und Erz (Angrosch)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte hält eine Predigt über die Prinzipien, denen sich die beiden Schwörenden verpflichten und vollzieht anschließend den in ihrer Kirche üblichen Ritus, der stets symbolisch die Verbindung der beiden Schwörenden (z.B. Hände halten oder zusammenbinden, Austausch von Blut oder Schmuckstücken) bekräftigt.
Auswirkung: Durch diese Liturgie werden zwei Personen für ihr Leben miteinander verbunden und der Einhaltung der beschworenen Prinzipien verpflichtet. Einmal besiegelt, hat die Verbindung manchmal selbst bis über den Tod hinaus bestand, und allein ein Kirchenoberhaupt oder die Gottheit selbst vermag das Gelöbnis wieder zu lösen. Mutproben um den Partner in Lebensgefahr zu verteidigen sind um LkP*/2 erleichtert, *Selbstbeherrschungs*-Proben um LkP*+5.
Um den Schwur zu brechen, muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um LkP*+5 abgelegt werden. Wer den Eid willentlich bricht, wird zum *Eidbrecher*. Erst, wenn er Buße getan hat, tritt die Verbundenheit mit seinem Partner wieder ein. In besonders schweren Fällen kann er nach Maßgabe des Meisters auch mit dem *Mal des Frevlers* gezeichnet werden.
Anmerkungen: Ihre häufigste, aber nicht ausschließliche Verwendung findet diese Liturgie wohl bei der Eheschließung. Bei einem Traviabund werden jedoch andere Elemente in die Predigt einfließen, als bei einem rondrianischen Blutschwur, dem bei den Zwergen verbreiteten Bund von Feuer und Erz, oder einer vor Rahja geschlossenen Verbindung. Erzwungene Eide werden mit dieser Liturgie nicht gesegnet und sind nichtig.

Grosser Speisesegen

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Travia, Peraine; Grosser Giftbann (Peraine)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte entzündet vier Kerzen auf dem Tisch, alle fassen sich an den Händen und beten gemeinsam zu Travia, wobei sie alle Gerichte auf dem Tisch aufzählen.
Auswirkung: Durch diese Liturgie werden Nahrung und Getränke auf dem Tisch von allen Krankheiten, Giften, Schmutz etc. gereinigt. Giftpflanzen werden essbar, Gifte und Krankheiten, egal welcher Stufe, verlieren ihre Wirkung.
Anmerkungen: Derart gesegnete Nahrung und Getränke müssen mit jedem geteilt werden, der darum bittet. Traviagefälliges Verhalten bei Tisch gilt dabei als Selbstverständlichkeit.

Grosser Weihesegen der Waffe

Grad: VI **Ziel:** PPP **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Rondra, Kor
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: maximal LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte führt die kultspezifischen Handlungen der Objektweihe durch, alle Empfänger des Waffensegens ahmen die Gesten nach.
Auswirkung: Durch diese Liturgie werden alle Waffen des Heeres (eine pro Kämpfer) *einfach geweiht*.
Anmerkungen: Durch mangelndes rondragefälliges Verhalten des Trägers verschwindet die Weihe vor Ablauf der Wirkungsdauer.

Gruss des Versunkenen

Grad: IV **Ziel:** Z **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Efferd (Ranak, Küstenstädte des Südens)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet und malt die Zeichen der zwölf Winde an die Begrenzungen des Raumes.
Auswirkung: Durch diese Liturgie füllt sich der bezeichnete Raum mit Atemluft. Sollte er mit Wasser gefüllt sein, wird dieses für die Länge der Wirkungsdauer verdrängt.
Anmerkungen: Diese Liturgie hat keine Wirkung, wenn in einem derart geschützten Raum ein Feuer brennt oder entzündet wird.

Handwerkssegen

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein; Cereborns Handreichung (Hesinde), Hauch der Leidenschaft (Rahja)
Herkunft: universell
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: bis die Probe gewürfelt wurde, maximal LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte preist gemeinsam mit dem zu Segnenden seine Gottheit und bittet um Inspiration und Führung.
Auswirkung: Der Geweihte segnet die Fähigkeit einer anderen Person, dadurch steigt bei dieser für *eine Probe* das gesegnete Talent um LkP*/2+5, so als hätte der Geweihte für sich selbst ein Mirakel gewirkt. Der Geweihte kann mit dieser Liturgie nur Talente segnen, die für ihn Mirakel+/Leittalente sind. Wenn mit dieser Liturgie ein Kampftalent gesegnet wurde, gilt der Bonus entweder für AT *oder* PA.
Anmerkungen: Viele berühmte Kunstwerke und Meisterleistungen der Handwerkskunst wurden unter solch göttlicher Inspiration erschaffen. Je nach segnender Gottheit und gewähltem Talent mag diese göttliche Eingebung jedoch gänzlich andere Ausprägungen haben. Während ein Mechanikus unter Hesindes oder Ingerimms Anleitung die Umsetzung einer bahnbrechenden Erfindungen gelingen mag, mag es an anderer Stelle auch die rahjagesegnete, leidenschaftliche Darstellung einer Theaterschauspielerin sein, die ihr Publikum begeistert.

Hashnabiths Flehen

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Efferd (Tulamidenlande, Khôm), Aves
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte benetzt seine Augen mit geweihtem Wasser und bittet Efferd um seine Gnade.
Auswirkung: Durch diese Liturgie findet der Geweihte die nächste Wasserquelle. Der Weg dahin ist möglicherweise beschwerlich, aber gangbar.
Anmerkungen: Es ist überliefert, dass Geweihte diese Liturgie kurz vor dem Verdursten mit Speichel oder sogar Schweiß gewirkt haben sollen. Ob es sich dabei um die Wahrheit handelt, oder ob dies der überbordenden Phantasie eines Geschichtenerzählers geschuldet ist, entscheidet, stellvertretend für den Gott, der Spielleiter.

Hauch Borons

Grad: III **Ziel:** Z **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Boron
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte versenkt sich im stillen Gebet und verstreut die Asche von Ebenholz oder Mohagoni.
Auswirkung: Es entsteht eine Zone undurchdringlicher Dunkelheit von 10 Schritt Radius. Magisches Licht vermag sie nicht zu durchdringen, allein göttliche Macht kann sie erhellen, aber nicht aufheben. Gegen unheilige Wesen wie Dämonen, Untote, Targunitoth-Paktierer oder -golemiden wirkt die Zone der Finsternis zudem wie *einfach geweihter* Boden.
Anmerkungen: Der Borongeweihte selbst kann, wie alle anderen Wesen auch, innerhalb dieser Zone nicht sehen und muss sich auf seine anderen Sinne verlassen, so er nicht Golgaris Zwielicht beherrscht.

Hausfrieden

Grad: III **Ziel:** Z **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Travia (Andergast, Nostria, Punin, Rommilys, Travingen)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte segnet das Herdfeuer und den Bereich, den sein Schein berührt. Dann schreibt sie mit einem Scheit aus dem Feuer das *Gesetz des Hausfriedens* für alle gut sichtbar in die Luft.
Auswirkung: Im gesegneten Bereich sind keine Kampfhandlungen mehr möglich, auch nicht heimlich. Um dagegen zu verstoßen oder sich anderweitig traviaungefällig zu verhalten, muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abgelegt werden, erschwert um LkP*+5.
Verstößt man im Schein des Herdfeuers gegen die Gebote der Göttin, gilt man fortan als *Eidbrecher*.
Anmerkungen: Wer an solch einem gesegneten Feuer durch grobes Fehlverhalten den Zorn der Göttin auf sich lenkt, kann sicher sein, keine freundliche Aufnahme mehr zu finden. Bei besonders gravierenden Verstößen kann der Meister auch das *Mal des Frevlers* verhängen, wenn die entsprechende Seele nicht ohnehin schon als verloren gilt.

Heilige Schmiedeglut

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Ingerimm, Angrosch (Xorlosch), Gravesh
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden, anschließend sinkt die Temperatur wieder auf ihr vorheriges Niveau
Symbole, Gesten, Gebete: Der Ingerimmgeweihte senkt das Licht seiner Laterne zum Feuer und spricht ein Gebet. Oft wird dabei folgendes Gebet verwendet:
Herr des Feuers, lass diese Flammen lodern, bis sie den Stahl erweichen.
Auswirkung: Die Liturgie bewirkt, dass ein einfaches Feuer die Temperatur erreicht, welche zum Schmieden notwendig ist.
Anmerkungen: Diese Liturgie wird häufig eingesetzt, wenn nicht an einer herkömmlichen Esse geschmiedet wird, oder nur unzureichende Brennmaterialien vorhanden sind. Es ist aber ebenso üblich, herkömmliche Schmiedefeuer auf diese Art zu segnen, in der Hoffnung, dass so besonders ingerimmgefällige Werkstücke entstehen. Die Priester des Gravesh bringen außerdem häufig ein Opfer an ihren Gott. Üblicherweise sind dies Späne eines besonders reinen Metalls, die sie in die Flammen streuen, aber auch Blutopfer sind keine Seltenheit.

Heiliger Befehl

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Allgemein
Herkunft: universell; Wort der Wahrheit (Praios)
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: bis der Befehl ausgeführt wurde, ansonsten LkP* Tage
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte blickt die Person an, schlägt das Zeichen ihrer Gottheit und spricht den Befehl.
Auswirkung: Die Stimme des Geweihten klingt eindringlicher und selbst jemand, der die Sprache des Geweihten nicht versteht, wird sich dem göttlichen Wirken beugen. Um sich dem Befehl zu widersetzen, muss die Zielperson eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um LkP*/2+5 bestehen. Der Befehl muss den Prinzipien der Gottheit entsprechen, bei zu häufigem Einsatz dieser Liturgie wird dem Geweihten jedoch schnell mangelnde Durchsetzungskraft unterstellt.
Anmerkungen: Der Einsatz der Liturgie ist je nach Kirche unterschiedlich häufig. Während der Praiosgeweihte des Öfteren zur Wahrheit mahnt und die Rondrageweihte in der Schlacht einen lebensrettenden Befehl geben mag, greift beispielsweise die Tsakirche weit seltener zu solchen Mitteln, um die Entscheidungsfreiheit ihrer Gläubigen nicht einzuschränken.

Heiliges Liebesspiel

Grad: II **Ziel:** P+P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Rahja
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Das ausgewählte Liebespaar wird von der Rahjageweihten geküsst und umarmt. Anschließend küsst sie die Liebenden innig und führt die beiden vor der Göttin zusammen.
Auswirkung: Das Paar wird im Liebesspiel rahjagefällige Wonnen empfinden und dank Rahjas Segen höchste Erfüllung finden. Der Talentwert *Betören* steigt während der Wirkungsdauer um LkP*/2+5 Punkte.
Anmerkungen: Schon mehr als ein Paar, das mit dieser Segnung bedacht wurde, hat dauerhaft zueinander gefunden. Welche Ausprägung genau das Liebesspiel annimmt, hängt von den gemeinsamen Vorlieben der beiden ab. Sicher ist aber, dass es in jedem Fall leidenschaftlich zugeht, und dass beide diese Erfahrung so schnell nicht vergessen werden.

Herbeirufung der Diener des Herrn

Grad: II **Ziel:** Z, P oder G **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte bittet seinen Gott um Beistand durch einen seiner Diener und ruft den Dämon bei seinem Namen.
Auswirkung: Diese Beschwörungs-Liturgie ruft einen Dämon herbei. Dabei kann es sich um den Feuerteufel *Ivash*, den *Grakvaloth* oder das *Maruk-Methai* handeln. Die *Liturgiekenntnis*-Probe ist je nach Dämonenart erschwert.

- Maruk-Methai in sich fahren zu lassen ist um 3 Punkte erschwert.
- Das Herbeirufen eines Ivash ist um 6 Punkte erschwert.
- Die Beschwörung eines Grakvaloth bringt einen Malus von 9 Punkten mit sich.

Die Dienste, die die Dämonen ausführen können, entsprechen den in **Wege der Zauberei** aufgeführten Diensten. Es fallen jedoch keine Folgekosten an, dafür erfüllt der Dämon dem Priester üblicherweise auch nur einen Dienst.
Anmerkungen: Dem Namenlosen geweihte Magier können die Dämonen selbstverständlich auch gemäß den Regeln in **Wege der Zauberei** beschwören und kontrollieren. Diese Liturgie kann jedoch jeder Geweihte des Namenlosen einsetzen und sich so für kurze Zeit den Mächten der Siebten Sphäre bedienen.

Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes

Grad: III **Ziel:** PPP **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Stoßgebet (3 Aktionen)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte ruft Spinnen, Ratten oder Schakale herbei, die ihn bei seinen Plänen unterstützen sollen und berührt den Boden an der Stelle, wo die Tiere erscheinen sollen.
Auswirkung: Diese Liturgie ruft Tiere herbei, die als Diener des Namenlosen assoziiert werden: Ratten, Spinnen oder Schakale. Der Namenlosegeweihte kann zu Beginn der Liturgie entscheiden, welche Tierart er rufen will. Entsprechend seiner Wahl erscheinen wie aus dem Nichts LkP*x5 Ratten (ein Drittel davon Wolfsratten, der Rest einfache Ratten), LkP*x3 Spinnen (ein Drittel Höhlenspinnen, der Rest kleinere Spinnen) oder LkP*x2 Schakale.
Die Tiere stehen unter der vollständigen Kontrolle des Geweihten und gehorchen seinen Befehlen.
Anmerkungen: Ihren Haupteinsatz hat dieses dunkle Wunder sicherlich im Kampf, gerade für Ratten sind jedoch auch Spionagetätigkeiten oder die Infektion eines Opfer mit einer scheußlichen Sieche möglich.

Herr über Feuer und Glut

Grad: IV **Ziel:** Z **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Ingerimm (Vallusa), Angrosch (Schlund), Gravesh
Ritualdauer: Stoßgebet (15 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Mit einem brennenden Holzscheit zeichnet der Ingerimmgeweihte das Zeichen seines Gottes in die Luft.
Auswirkung: Der Geweihte ist in der Lage, Feuer in seiner näheren Umgebung zu beeinflussen und sogar gezielt zu lenken. Er kann bestimmen, dass von ihm ausgewählte Häuser oder Waldbereiche entweder verschont oder gezielt ein Opfer der Flammen werden.
Die Liturgie wirkt auch auf magisches Feuer. Sprüche mit dem Merkmal *Elementar (Feuer)*, die in der Zone der Liturgie gewirkt werden, können nach Meisterentscheid um bis zu LkP*+10 erschwert sein. Wenn derartige Zauber später in die Zone eindringen, verringert sich ihr ZfP* um eben diesen Betrag (bei 0 oder weniger ZfP* endet die Wirkung). Eine von den ZfP* abhängige Wirkungsdauer ist jedoch nicht betroffen.
Anmerkungen: Der Einfluss des Geweihten muss ordnender Natur sein. Es ist also nicht möglich, mittels dieser Liturgie eine gigantische Flammenwalze zu erschaffen, wohl aber, ein Gebäude (in Maßen) vor einer solchen zu Schützen oder ein Gegenfeuer in seiner Ausdehnung zu lenken.

Hilfe in der Not

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Ifirn, Aves
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* Tage
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte bittet um Beistand für den Vermissten und befestigt einen möglichst persönlichen Gegenstand der vermissten Person an einen frisch geschnittenen Birkenzweig.
Auswirkung: Durch einen leichten Zug des Stabs erspürt die Geweihte die Richtung, in der sich die vermisste Person aufhält. Diese Liturgie entfaltet nur dann ihre Wirkung, wenn die Person noch am Leben und wirklich in Not ist. Flüchtige oder normale Reisende lassen sich damit eben so wenig aufspüren wie Tote.
Anmerkungen: Ist kein Birkenzweig zur Hand, behelfen sich die Geweihten der Ifirn gern auch mit anderen Hölzern. In der Aveskirche ist es üblich, den persönlichen Gegenstand am Wanderstab des Geweihten zu befestigen.

Hoftag der Sprachen

Grad: IV **Ziel:** G+PP **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Nandus
Ritualdauer: Gebet
Wirkungsdauer: LkP* Stunden, maximal bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet auf Bosparano, Ur-Tulamidya und in der vorherrschenden Verkehrssprache, wobei er immer wieder die Bitte äußert, dass Nandus Sprachen und Verständnis vereinen möge.
Auswirkung: Durch diese Liturgie können alle Nutznießer des Segens ohne Sprachbarrieren miteinander reden.
Anmerkungen: Die Liturgie kann auch auf Nichtmenschen angewandt werden, solange diese einer Sprache mit verbaler Komponente mächtig sind. Der Hoftag der Sprachen wirkt beispielsweise nicht auf Zeichensprachen, oder bei Rassen, die ausschließlich telepathisch kommunizieren.

Indoktrination

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein, nur für Hochgeweihte
Herkunft: universell
Ritualdauer: Zyklus (mehrere Tage)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Nach einer mehrtägigen, oft gemeinsamen Versenkung in das Wesen der Gottheit berührt der Geweihte Schläfen und Scheitel der Schülerin, segnet sie mit dem Zeichen ihrer Gottheit und spricht die Liturgie über sie.
Auswirkung: Diese Liturgie ermöglicht es einer Geweihten, die zuvor theoretisch vermittelte Liturgie mit göttlicher Kraft und Hilfe als regeltechnische Liturgie zu erlernen und auszuführen.
Anmerkungen: Bevor eine Liturgie auf diese Weise weitergegeben wird, ist der Geweihte dazu angehalten, Glauben und Überzeugung seiner Schülerin aufs Genaueste zu prüfen. Die Indoktrination wird aufgrund der großen Verantwortung für Glauben und Kirche nur ausgesuchten Geweihten, oft in hohen Kirchenämtern, gelehrt. Ohne sie ist ein Erlernen von Liturgien allein durch göttliche Inspiration möglich.

Ingalfs Alchimie

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Hesinde (Kuslik)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden, mindestens aber bis zum Abschluss der Analyse
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte vollführt das Zeichen der Göttin und spricht das Gebet des Heiligen Ingalf, um das *Infundibulum* herbeizurufen.
Auswirkung: Die Liturgie ruft den *heiligen Trichter Hesindes*, der jedwede Substanz in ihre alchimistischen Bestandteile zerlegen kann.
Anmerkungen: Der *Heilige Trichter* ist ein Talisman der Hesindekirche. Mehr zu dem Talisman finden Sie in **Wege der Götter** auf Seite 86.

Ingerimms Zorn verschone uns

Grad: V **Ziel:** ZZZZ+ **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Ingerimm (Angbar, Vallusa), Angrosch (Xorlosch), Gravesh
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Zu Beginn der Liturgie muss der Ingerimmgeweihte mit seiner Laterne ein Feuer aus Tannenzweigen, Feuerkraut und Zwergenkohle entfachen.
Wenn das Feuer brennt, kann der Geweihte seinem Gott ein Opfer darbringen, meist in der Form von Metallen, Kristallen oder Edelsteinen. Die Opfergaben verschwinden, sofern der Gott das Opfer angenommen hat.
Auswirkung: Die Liturgie ruft den *Stein des Ingerimm*, einen Talisman der Kirche, herbei, der vor Erdbeben, Vulkanausbrüchen und Feuer schützt. Die Wirkung des Steins entfaltet sich bis zu einem Durchmesser von 10 Meilen. Alle Bauwerke und Lebewesen innerhalb dieser Zone sind betroffen.
Anmerkungen: Der *Stein des Ingerimm* ist ein Talisman der Ingerimmkirche. Mehr zu dem Talisman finden Sie in **Wege der Götter** auf Seite 127. Im Kult des Gravesh ist der Stein auch als *Brazoraghs Fluch* bekannt.

Initiation

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein, nur für Hochgeweihte
Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch, H'Ranga; Feuertaufe (Angrosch, Grad IV)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte betet mit dem Initiaten, gemeinsam bitten sie um Beistand und Führung für den Initiaten. Anschließend segnet die Geweihte den Initiaten mit einer heiligen Substanz ihres entsprechenden Kultes.
Auswirkung: Der Initiat wird in die Gemeinschaft der Zwölfgöttergläubigen aufgenommen, gilt nun als eigenständiges Mitglied der Gemeinschaft, und damit in einigen Regionen auch als Erwachsen. Seine Seele kann nach dem Tod in eines der göttlichen Paradiese eingehen.
Die ausführenden Geweihten bekommt außerdem oft ein Zeichen ihrer Gottheit, ob sich der Initiat für das Noviziat in einer der Kirchen eignet.
Varianten:
Grad IV: Unter den Zwergen ist die Feuertaufe als Reifeprüfung vor Angrosch ein fester Bestandteil des Erwachsenwerdens (siehe **Angroschs Kinder** S. 36). Diese wird von Angroschgeweihten anstelle der Initiation erlernt.
Anmerkungen: In den zwölfgöttlichen Kirchen wird die Initiation üblicherweise im Alter von zwölf Jahren durchgeführt, in selteneren Fällen auch bei älteren Bekehrten. Eine Initiation kann nur durch Exkommunikation oder Anathema aufgehoben, durch ein *Mal des Frevlers* oder einen *Seelenpakt* beendet werden. Bei einem *Eidbrecher* ruht sie lediglich, desgleichen bei einem *Minderpakt*.

Innere Ruhe

Grad: I **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Praios
Ritualdauer: Stoßgebet (8 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet:
Hoher Branibor, hilf!
Beschirme mein Herz mit deinen ehernen Schwingen,
auf dass es nicht schwankt, noch zagt, noch zweifelt!
Herr Praios, dein Gesetz ist recht und billig. So sei es!
Auswirkung: Diese Liturgie ermöglicht es dem Geweihten, Einflüsse auf sein Urteilsvermögen zurückzudrängen. Sie senkt entweder sämtliche schlechten Eigenschaften um jeweils LkP*/2 oder er erhält LkP*/2 zusätzliche Punkte auf *Selbstbeherrschung*.
Anmerkungen: Auch angesichts größter Schrecken kann der Praiosgeweihte sich dank dieser Liturgie auf sein inneres Licht besinnen.

Jagdglück

Grad: III **Ziel:** P+P **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Firun (vor allem Bjaldorn, Riva, Festum)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Der Firungeweihte erfleht die Hilfe des Heiligen Mikail, auf dass er ihm bei seiner bevorstehenden Jagd beistehen möge.
Auswirkung: Der Segen bewirkt, dass das nächste potenzielle Beutetier sich in Richtung des Geweihten in Bewegung setzt, und auch der Priester nähert sich intuitiv seiner Beute. Sobald sie einander begegnen, beginnt eine firungefällige Jagd, deren Ausgang völlig offen ist.
Varianten:
Grad IV: In dieser Variante ist das Ziel eine kleinere Gruppe von Beutetieren. Das Ziel ist P+PP
Grad V: Um ein ganzes Dorf oder eine Sippe zu versorgen, kann mit dieser Variante eine ganze Herde gefunden werden. Das Ziel ist P+PPP.
Anmerkungen: Firungeweihte sprechen diese Liturgie üblicherweise nicht für sich selbst, da sie ihre Beute lieber ohne karmale Unterstützung erjagen. Dennoch kann die Liturgie für Menschen eingesetzt werden, die in Not geraten sind und deren Überleben im Sinne Firuns ist, wie beispielsweise Flüchtlinge. Geweihte reisen nach Anwendung dieser Liturgie traditionell zur kleinen Siedlung Norntal nahe Bjaldorn, um dort am *Tag des Hirsches* Pfeile zu opfern.

Kälbchensegen

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Peraine, Tsa, Himmelswölfe
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Wochen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Perainegeweihte begibt sich zu dem Jungtier, spricht ein Gebet und bittet Peraine, ihre schützende Hand über das Kalb zu halten. Anschließend berührt sie das Tier an der Stirn, gibt ihm einen Namen und verkündet, dass der Segen der Göttin auf ihm liegt.
Auswirkung: Das Tier ist während des Aufwachsens vor jeglicher Tierkrankheit geschützt.
Anmerkungen: Trotz des Liturgienamens lassen sich nicht nur Kälber sondern auch andere Tiere segnen, beispielsweise ein junges Karen oder ein Schäfchen.

Khablas Jugend

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Rahja (Khunchom)
Ritualdauer: Zeremonie (24 Stunden)
Wirkungsdauer: LkP* in Monate, permanent wenn die Geweihte die Liturgie auf sich selbst anwendet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Rahjageweihte wäscht Gesicht und Körper des Auserwählten mit Rosenwasser und küsst und streichelt ihn liebevoll. Nach der rituellen Waschung muss der Auserwählte den Rest des Tages in einem Bad aus Rosenöl verbringen.
Auswirkung: Das Bad erfrischt Körper und Geist der Zielperson und die natürliche Alterung setzt so lange aus, wie die Wirkungsdauer anhält. Altersbedingte Einschränkungen bleiben hingegen bestehen. Die Liturgie kann nur einmal pro Jahr erfolgreich auf eine Person gewirkt werden.
Varianten:
❁ **Grad IV**: Diese Variante verjüngt die Zielperson um LkP*+10 Jahre oder weniger, wenn dies gewünscht wird. Diese Variante muss separat erlernt werden und ist nur sehr wenigen Geweihten bekannt.
Anmerkungen: Die Wirkung der Liturgie kann jederzeit durch einen Frevel an der Göttin vorzeitig enden.

Khablas makelloser Leib

Grad: V **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Rahja
Ritualdauer: Zeremonie (24 Stunden)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Der Auserwählte wird von der Rahjageweihten mit Wein eingerieben. Dabei schmiegt sie sich an ihn, küsst und streichelt ihn, während sie in leidenschaftlichen Worten die erste Begegnung Khablas mit der lieblichen Göttin vor seinem inneren Auge heraufbeschwört. Nach der Salbung nehmen sie gemeinsam ein Bad in Stutenmilch und verbringen dort den Rest des Tages.
Auswirkung: Die Liturgie bewirkt die Beseitigung von Schönheitsmakeln. Narben, Verbrennungen und leichte Verstümmelungen (z.B. fehlende Ohrspitze oder Fingerkuppe) verschwinden oder werden behoben. Eigenschaften erhalten jedoch nicht ihre ursprünglichen Werte wieder.
Varianten:
Grad VI: Auf dieser Variante erlangt die Zielperson eine höhere Aussehens-Stufe. *Unansehnlich* wird zu durchschnittlichem Aussehen, durchschnittliches Aussehen zu *Gut Aussehend*, *Gut Aussehend* zu *Herausragendem Aussehen*. Diese Variante muss separat erlernt werden.
Anmerkungen: Während die Kirche bei der Heilung von Versehrten recht freigiebig ist, bedient sie doch nur in seltensten Fällen die Befriedigung persönlicher Eitelkeit. Die dauerhafte Erhöhung der Aussehens-Stufe hingegen wird nur wenigen ausgewählten Geweihten und Gläubigen zuteil.

Kirschblütenregen

Grad: II **Ziel:** Z **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Tsa
Ritualdauer: Stoßgebet (4 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* x 10 Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Tsageweihte beginnt, ein fröhliches Lied zu pfeifen.
Auswirkung: Mit Beginn des Liedes fallen unglaubliche Mengen an Kirschblüten vom Himmel. Die Blüten verdecken die Sicht auf die Geweihte derart stark, dass man sie nur noch mit großer Mühe angreifen kann. Attacken gegen die Geweihte sind um LkP*/2 Punkte erschwert, Fernkampf-Proben sogar um LkP*/2+5 Punkte. Der Kirschblütenregen bricht sofort ab, wenn die Melodie des Liedes endet oder die maximale Wirkungsdauer überschritten wurde.
Anmerkungen: Die Liturgie funktioniert unabhängig davon, ob Kirschblüten in der Gegend überhaupt vorkommen und kündet auf diese Weise vom besonderen Erfindungsreichtum und wundersamen Wirken der jungen Göttin.

Kleine Liturgie des heiligen Nemekath

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Boron (Al'Anfa, Punin), Tairach; Bishdariels Angesicht (Punin), Blick in die Erinnerung (Tairach)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte segnet die Schlafstätte und zeichnet mit Salbungsöl die Eckpunkte eines Boronsrades darauf nach. Dann bettet er den Gläubigen zur Ruhe, legt ihm einige Krumen Graberde zwischen die gefalteten Hände und betet gemeinsam mit ihm um eine Vision.
Auswirkung: Der zur Ruhe gebettete Gläubige kann in seinen Träumen seine Vergangenheit nacherleben und sich so selbst lange verschüttet geglaubte Erinnerungen wieder ins Gedächtnis rufen. Die Traumgesichte sind häufig vieldeutig und nicht immer leicht zu entschlüsseln. Auch die Wirkung von Vergessenszaubern wie MEMORABIA oder ERINNERUNG VERLASSE DICH werden geschwächt. LkP*/2+5 Punkte werden von der Wirkung solcher Zauber abgezogen, und die Wirkung dementsprechend vermindert oder sogar aufgehoben.
Anmerkungen: Die Priester des Tairach wirken die Liturgie zumeist auf sich selbst, um Fingerzeige ihres Gottes zu deuten.
Es ist auch möglich, sich mittels dieser Liturgie an bisher unbedeutende Kleinigkeiten aus der eigenen Vergangenheit zu erinnern. Besonders bei der Lösung eines Rätsels oder Kriminalfalles kann sie so im Spiel unschätzbare Dienste leisten.

Kleine Segnung des Heimsteins

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Travia
Ritualdauer: Zeremonie (mehrere Stunden)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte ritzt das Zeichen Travias zu Beginn eines Gastmahles in einen Stein. Nach dem Mahl widmet sie den Stein Travia und vergräbt ihn in der Nähe des Herdes oder der Türschwelle.
Auswirkung: Wenn sich die Geweihte auf den Stein konzentriert, spürt sie immer, wo er sich von ihrem aktuellen Aufenthaltsort aus befindet. Sie kann sich von so viel Steinen die Richtung merken, wie ihr Wert in *Liturgiekenntnis* beträgt.
Anmerkungen: Der erste dieser Steine wird traditionell auf dem Gelände ihres Heimattempels vergraben. Häufig wird dieser nach der Weihe in einer kleinen Zeremonie nach einem gemeinsamen Tempelmahl vergraben.

Kleiner Giftbann

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Peraine
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Die Perainegeweihte tastet den Patienten ab, bis sie das Gift erspürt hat. Mit einem Messer ritzt sie die Haut des Patienten auf, saugt das Gift ab und speit es als widerliche gelbgrüne Brühe aus.
Auswirkung: Die Liturgie kann das Fortschreiten einer Giftwirkung verhindern und die Schadenswirkung beenden. Alle *pflanzlichen* und *tierischen* Gifte, deren Stufe kleiner oder gleich LkP*/2+5 ist, werden gestoppt.
Varianten:
Grad III: Mit dieser Variante werden auch *alchimistische* und *mineralische* Gifte bis zu einer Stufe von insgesamt LkP*+5 aufgehalten.
Anmerkungen: Diese Liturgie wirkt erst, wenn eine Vergiftung bereits stattgefunden hat. Mit dem Grossen Giftbann (wie Grosser Speisesegen, S. 175) können Gifte und Verunreinigungen aus Speisen entfernt werden.

Konsekration

Grad: V **Ziel:** Z **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein, nur für Hochgeweihte
Herkunft: universell
Ritualdauer: Zeremonie (mehrere Stunden) oder Zyklus (mehrere Tage)
Wirkungsdauer: einen Tag bzw. permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte bereitet das Gelände oder Gebäude so vor, dass es seiner Gottheit wohlgefällig ist. Unter Lobpreisungen, Gesängen und Gebeten bittet er sie darum, den Ort zu berühren und als neue Heimstatt ihres Wirkens anzuerkennen.
Auswirkung: Ein Gebäude oder Gebiet wird für einen Tag karmal aufgeladen und wirkt in der Zeit für alle unheiligen Wesen als *zweifach geweiht*. Währenddessen entscheidet die Gottheit selbst, ob sie das entsprechende Gebäude oder Gelände dauerhaft weihen will. Findet die Örtlichkeit vor ihren Auge Gnade, wird sie von ihrem Geist durchdrungen und gilt bis zu seiner Entweihung als *zweifach geweiht*. Da allein die Gottheit über die Annahme einer solchen Heimstatt auf Dere entscheidet, kommt diese Liturgie einem *Großen Wunder* sehr nahe.
Anmerkungen: Theoretisch ist auch das Einsegnen eines Gebiets möglich, das nicht als Tempel gedacht ist, um für einen Tag ein karmales Feld zu erzeugen. Ob die Gottheit dies allerdings gutheißt, hängt ganz von der Situation ab, in der sich der Geweihte dieser Notlösung bedient.

Kräftigung der Schwachen und Versehrten

Grad: V **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Peraine (Ilsur)
Ritualdauer: Zyklus (10 Tage, jeweils mehrere Stunden)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Patient und die Perainegeweihte ziehen sich für zehn Tage an einen Ort zurück, der für eine Klausur in Frage kommt (z.B. ein Kloster). Dort wird der Patient körperlich jeden Tag mehrere Stunden gereinigt, bekommt Knoblauch und Kräutertee gereicht und muss Gebete rezitieren und meditieren. Im Regelfall legt er dann ein Gelübde ab und schwört, der Göttin zu dienen oder ihr auf andere Art und Weise gefällig zu sein.
Auswirkung: Die Liturgie sorgt für den Rückgewinn entstandener permanenter Verluste einer guten Eigenschaft. Dabei ist es egal, ob es sich um eine geistige oder körperliche Eigenschaft handelt oder wie viele Punkte verlorengegangen sind.
Varianten:
❁ **Grad IV:** Diese Variante sorgt für den Rückgewinn permanent verlorener Punkte bei mehreren Eigenschaften.
Anmerkungen: Die Wiederherstellung versehrter oder amputierter Gliedmaßen ist mittels dieser Liturgie nicht möglich.

Largorax' Hammer rufen

Grad: V **Ziel:** G **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Angrosch (Xorlosch)
Ritualdauer: Gebet (1 Gebet)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet, während er mit Kohle auf den Felsen eine Tür zeichnet und diese mit den überlieferten Runen versieht. Anschließend öffnet er die Tür und entnimmt Largorax' Hammer.
Auswirkung: Largorax' Hammer erscheint hinter der geöffneten Tür. Mit dem Hammer lassen sich Schmiedearbeiten von besonderer Güte herstellen. In größter Not mag er aber auch Stein zerschmettern oder die letzte Rettung gegen eine unheilige Kreatur sein. Welche Fähigkeiten genau Largorax' Hammer innewohnen, liegt in den Händen des Meisters.
Anmerkungen: Diese Liturgie lässt sich ausschließlich beim Bewahrer der Kraft in Xorlosch erlernen. Largorax' Hammer ist ein Talisman der Angroschkirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 132**.

Levthans Fesseln

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Rahja (Fasar)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Rahjageweihte betet inbrünstig zu Levthan und fokussiert ihren Blick auf die Person oder den Gegenstand, die sie zu segnen gedenkt. Dann führt sie einen leidenschaftlichen Tanz auf, häufig mit Schleiern oder Säbel, um die Leidenschaft des gehörnten Rahjasohnes heraufzubeschwören.
Auswirkung: Die Rahjageweihte lenkt Interesse und Leidenschaft der Zielperson auf ein einziges Ziel. Dabei kann es sich um die Vollendung eines Kunstwerks, einer Arbeit oder um eine andere Person handeln, auch die Geweihte selbst. Mit einer *Selbstbeherrschung*s-Probe+LkP*+5 kann die Zielperson versuchen, der Liturgie zu widerstehen.
Anmerkungen: Obwohl Levthans Leidenschaft als geradezu zügellos gilt, ist sie doch bei den Tulamiden beliebte Inspiration – sei es im Liebesspiel, beim ekstatischen Tanz oder aber bei der Erschaffung eines Kunstwerks zu Ehren der Göttin.

Licht des Herrn

Grad: III **Ziel:** Z **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Praios
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schlägt die Geste der segnenden Sonnenscheibe, betet zu Praios und endet mit den Worten:
Herr Praios, Ewige Sonne, Heiliges Licht!
Spende deinem Diener Helligkeit,
auf dass die Nacht weiche und
alles vor deinem strahlenden Auge liege!
Auswirkung: Von der Hand des Geweihten aus erfüllt Licht die Umgebung, egal ob es Nacht ist oder der Geweihte in einem finsteren Keller steht. Das Licht kann nicht gezielt auf etwas gerichtet werden und wirft normal Schatten. Gegen magische Dunkelheit wirkt es schwächend: Von den ZfP* werden LkP*+5 Punkte abgezogen.
Anmerkungen: Auf *lichtscheue* und *lichtempfindliche* Wesen wirkt das Licht wie normales Sonnenlicht.

Licht des verborgenen Pfades

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Ingerimm (Taladur, Uhdenberg, Zwerch), Angrosch, Gravesh
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Ingerimmgeweihte leuchtet mit seiner Laterne die Weggabelungen aus und fleht seinen Gott an, ihm ein Zeichen zu schicken.
Auswirkung: Die Liturgie hilft dem Ingerimmgeweihten, bei einer Abzweigung in einem Höhlensystem, einer Mine oder Stollen, den richtigen Weg zu wählen. Der Geweihte muss ein bestimmtes Ziel benennen, wonach ihm offenbar wird, welchen Weg er einschlagen muss.
Anmerkungen: Woran der Priester den richtigen Weg erkennt, ist nicht festgelegt. Es kann sich um das Schimmern von Edelsteinen oder Metall handeln. Auch ein von der Wand fallendes Steinchen, ein Echo oder eine Eingebung im entscheidenden Moment sind denkbar.

Lidaris Herz

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Ifirn
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte ruft Ifirn an und besinnt sich auf Lidaris Eigenschaften. Dann reibt sie ihre Hände und streicht dem Ziel der Liturgie über den Körper als ob sie Wärme spenden wollte.
Auswirkung: Um den Körper des Gesegneten bildet sich eine fein aufstäubende und rauglitzernde Reifschicht, die sich auf allen Kleidungsteilen niederlässt und den effektiven Rüstungsschutz des Ziels um 2 Punkte erhöht. Fernkampfattacken gegen ihn sind um LkP*/2 Punkte erschwert, da die flirrenden Reifpartikel genaues Zielen erschweren. Für die Dauer der Liturgie gilt das Ziel zudem gegen Nagrach-Dämonen oder -Daimonide als *einfach geweiht*.
Varianten:
Grad IV: Die separat zu erlernende Variante Eisherz erschafft einen feinschimmernden Eispanzer um das Ziel der Liturgie. Rüstungsschutz sowie Magieresistenz steigen um LkP*/2 Punkte, während die GS auf die Hälfte sinkt. Das Ziel der Liturgie gilt für die Wirkungsdauer gegen Nagrach-Dämonen oder -Daimoniden als *zweifach geweiht*.
Anmerkungen: Diese Liturgie wird von Ifirn nur an ihre ausgewählten Geweihten vergeben, man kann sie in keinem Tempel erlernen.

Lohn der Unverzagten

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Peraine, Travia (selten)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Um sich der Göttin anzuempfehlen und zu zeigen, dass sie sich nicht vor ansteckenden Krankheiten fürchtet, krempelt die Perainegeweihte ihre Ärmel hoch, zieht ihre Schuhe aus und betet innig zum Heiligen Kalman.
Auswirkung: Der Gesegnete erhält bei KO-Proben gegen Krankheiten eine Erleichterung von LkP*/2+5 Punkten.
Anmerkungen: Der derzeit jüngste Heilige der Perainekirche wurde erst 1019 BF nach seinem aufopferungsvollen Kampf gegen die Rote Keuche heiliggesprochen. Die Liturgie ist jedoch schon deutlich länger bekannt. Anstelle Kalmans wird insbesondere in den Tulamidenlanden gerne der Heilige Therbûn von Malkid angerufen.

Mannschaftssegen

Grad: III **Ziel:** PPP **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Efferd (Küstenstädte), Swafnir
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Mannschaft und der Geweihte beten und singen gemeinsam, anschließend trinken alle Mannschaftsmitglieder aus einer Schale mit geweihtem Wasser.
Auswirkung: Diese Liturgie schenkt der Besatzung eines Schiffes besondere Zuversicht. Während der Wirkungsdauer sind alle für die Seefahrt relevanten Talentproben der Mannschaft um LkP*/2 erleichtert, der Mut der Mannschaft steigt um LkP*/4 Punkte.
Anmerkungen: Diese Liturgie ist in ihrer Wirkung nicht aufstufbar.

Marbos Geleit

Grad: V **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Boron (Marbiden, hauptsächlich Fasar)
Ritualdauer: Zeremonie
Wirkungsdauer: bis zum Ende der Seelenreise
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte segnet den Sterbenden schweigend mit Weihrauch. Dann umfasst er seine Hände und lässt sich neben ihm in stillem Gebet niedersinken.
Auswirkung: Der Geweihte verlässt seinen Körper und begleitet die Seele des Sterbenden über das Nirgendmeer, um sie sicher bis an Uthars Pforte zu geleiten. Fällt bei der *Liturgiekenntnis*-Probe eine Doppel- oder Dreifach-20, findet die Seele des Geweihten nicht zurück in seinen Körper. Ob sie in Borons Hallen verblieben ist, oder ihr weitaus Schlimmeres widerfahren ist, liegt dann in der Hand des Meisters.
Anmerkungen: Besonders reuige Missetäter fürchten häufig den Weg über das Nirgendmeer und bitten um sicheres Geleit auf ihrem letzten Weg. Stimmt der Geweihte zu, so ist er verpflichtet, die Seele seines Schützlings gegen den Zugriff dämonischer oder namenloser Mächte zu verteidigen. Trotz des geweihten Beistands ist diese Liturgie jedoch kein Garant dafür, dass die Prüfung durch die Seelenwage Rethon zu Gunsten des Begleiteten ausfällt.

Mikailspfeil

Grad: III **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Firun (Bjaldorn)
Ritualdauer: Andacht (1/4 Stunde)
Wirkungsdauer: maximal LkP* Tage
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte zieht sich in die Einsamkeit zurück und ruft den Heiligen Mikail von Bjaldorn um Beistand an. Dazu muss er eigene Worte finden und auch ein eigenes Kurzritual erdenken – so, wie er glaubt, dass es Mikails und Firuns Wohlgefallen findet. Einzig gleichbleibendes Element ist ein Kreis aus firungefälligen Opfergaben von etwa einen halben Schritt Durchmesser, der z.B. aus Pfeilspitzen, Jagdtrophäen, Bergkristall oder besonders geformte Eiszapfen besteht.
Auswirkung: Mit Ende der Andacht erscheint innerhalb des Kreises ein altersdunkler Pfeil aus Föhrenholz mit Adlerfedern, der besonders zielgenau ist. Ein Fernkampfangriff mit diesem Pfeil ist um 10 Punkte erleichtert. Gegen Nagrach-Paktierer ist ein Angriff sogar um 15 Punkte erleichtert, und der Pfeil gilt gegen sie und Dämonen aus Nagrachs Domäne zudem als *zweifach geweiht*. Der Pfeil behält seine göttliche Wirkung für maximal LkP* Tage oder bis er verschossen wurde – gleich, ob er das Ziel trifft oder nicht.
Anmerkungen: Nachdem der Pfeil verschossen wurde, verliert er alle übernatürlichen Eigenschaften. Dennoch gelten Teile dieser Pfeile bei Firungläubigen als begehrte Talismane.

Mondsilberzunge

Grad: III **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Phex (Khunchom), Aves (Fasar)
Ritualdauer: Stoßgebet (8 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Zum Wirken der Liturgie ist nur ein kurzes Gebet an Phex notwendig, bei dem der Geweihte seinen Herren um die Gabe der Verständigung bittet.
Auswirkung: Die Liturgie bewirkt, dass eine andere Person (z.B. ein Verhandlungspartner) vollstes Vertrauen in den Phexgeweihten hat. Die Argumente des Priesters klingen stets überzeugend und richtig, und er erhält LkP*+5 Punkte zu seinem Talentwert *Überreden* hinzu. Allzu offensichtliche Lügen des Phexgeweihten können durch *Menschenkenntnis*- oder KL-Proben durchschaut werden. Die KL-Proben sind für den Verhandlungspartner um LkP*/2 erschwert, *Menschenkenntnis*-Proben werden nach den Regeln für vergleichende Talentproben abgewickelt.
Anmerkungen: Insbesondere in den Tulamidenlanden ist diese Liturgie verbreitet. Ihr Einsatz wird den Geweihten auch nicht zwingend als Schwäche ausgelegt, sondern als geschickte Nutzung ihrer Möglichkeiten.

Namenlose Kälte

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Stoßgebet (2 Aktionen)
Wirkungsdauer: augenblicklich (bis ein Pasch gewürfelt wird)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte ruft den eisigen Odem seines Herrn herbei und haucht seinen Atem über seine Handfläche in Richtung des Opfers.
Auswirkung: Das Opfer der Liturgie wird von eisiger Kälte umhüllt und erleidet 2W6 TP(A) pro Spielrunde. Die Wirkung endet erst, wenn das Opfer einen Pasch würfelt.
Anmerkungen: Wärmende Kleidung, also solche mit Kälteschutz, hilft explizit nicht gegen die Auswirkungen dieses dunklen Wunders.

Namenlose Raserei

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Stoßgebet (2 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* x 10 in Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte blickt das Tier an, dass er in Raserei versetzen will und brüllt: *Zerfetze meine Feinde!*
Auswirkung: Ein Tier wird durch diese Liturgie in einen Kampfrausch versetzt und greift die Feinde des Geweihten an. Der Geweihte kann seine LkP*/2+5 auf die Verbesserungen folgender Werte verteilen: AT (maximal +5), TP (maximal +3), GS (maximal +1), RS (maximal +1).
Das Wesen erleidet einen Abzug von 5 Punkten auf seine Parade. Die übrigbehaltenen LkP*/2+5 können auch genutzt werden, um diesen Malus abzubauen, bis der ursprüngliche PA-Wert erreicht ist.
Sollte der Geweihte die Liturgie auf das Ziel PP aufstufen, so gelten die LkP*/2+5 für jedes der Tiere. Er muss die Punkte also nicht aufteilen, sondern jedem Tier steht die gleiche Anzahl an Punkten zu.
Anmerkungen: Das Tier kämpft immer bis zu seinem Tod. Zu welchen Manövern das Tier während der Wirkung in der Lage ist, entscheidet der Meister.

Namenloser Zweifel, Namenlose Erleuchtung

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: 1 Tag
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester des Namenlosen spricht ein Gebet, in welchem er die Vorzüge seines Kultes anpreist.
Auswirkung: Die betroffene Person stellt innerhalb des Wirkungszeitraums ihre eigenen moralischen Vorstellungen in Frage und verliert den Glauben an ihre Götter oder ihre Prinzipien. Während der Wirkungsdauer sind Opfer der Liturgie bereit, Nachteile wie *Prinzipientreue*, *Moralkodex*, *Speisegebote* und *Verpflichtungen* zu ignorieren oder ins Gegenteil zu verkehren. Überzeugte Vegetarier essen Fleisch, ehrenhafte Krieger kämpfen aus dem Hinterhalt und ein Novadi wird sich achtlos über jedes der 99 Gesetze hinwegsetzen.
Anmerkungen: Besonders perfide ist, dass diese Liturgie dem Opfer häufig vorgaukelt, aus freiem Willen gegen seine Prinzipien verstoßen zu haben. Moralisch weniger gefestigte Charaktere können das göttliche Wirken aber auch als Befreiung empfinden – der erste Schritt in Richtung Zweifel an deren Ende die Abwendung von den Zwölfgöttern stehen mag.

Namenloses Vergessen

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Während der Geweihte sein Opfer berührt, murmelt er ununterbrochen Gebete an seinen Gott und bittet ihn darum, dem Opfer Vergessen zu schenken, damit es frei wird für neue Gedanken.
Auswirkung: Die Liturgie verdrängt jegliche Erinnerung des Opfers an sein früheres Leben. Der Geweihte kann dem Opfer bestimmte Ziele suggerieren und ihm einreden, dass sie auf der gleichen Seite stehen.
Anmerkungen: In den meisten Fällen wird die Liturgie dazu genutzt, das Opfer zu einem Attentäter zu machen, der die Pläne des Geweihten nicht hinterfragt, bis es zu spät ist. Es ist aber auch denkbar, dem Opfer auf besonders grausame Weise vor Augen zu führen, wozu es selbst, von Idealen, Prinzipien und Identität beraubt, fähig ist.

Nemekaths Geisterblick

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Boron (Al'Anfa, seltener Punin), Kamaluq, Tairach;
Marbos Geisterblick (Punin), Auge der wartenden Seelen (Kamaluq)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: maximal LkP* Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Nachdem er seine Lider mit geweihtem Lotosöl benetzt hat, ruft der Geweihte Marbo (Al'Anfa: St. Nemekath) an und schließt die Augen.
Auswirkung: Bis er die Augen wieder öffnet, vermag der Geweihte anwesende Geister zu sehen, die für das menschliche Auge normalerweise unsichtbar bleiben. Er kann ihnen Fragen stellen, die Wesenheiten können, müssen ihm jedoch nicht antworten.
Varianten:
Grad III: Auf diesem Grad kann die Wirkung der Liturgie binnen LkP* Stunden auf Wunsch eingesetzt werden. Allerdings ist es dafür erforderlich, dass der Geweihte sich das Lotosöl *in* die Augen träufelt. Für diesen Zeitraum und den ganzen darauf folgenden Tag, muss er Einbußen auf seine Sehkraft hinnehmen. Alle dementsprechenden *Sinnenschärfe*-Proben sind um die Hälfte der übrigbehaltenen LkP* erschwert, andere Tätigkeiten nach Entscheidung des Meisters.
Anmerkungen: Für Zwölfgöttergläubige gilt diese Liturgie für nicht manifestierte Wesenheiten wie Totengeister, Dämonen und Elementargeister. Anhänger animistischer Religionen können außerdem Wesenheiten wie Ahnen- oder Waldgeister sehen, so diese sich in ihr Weltbild fügen.

Nemekaths Zwiesprache

Grad: IV **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Boron (Al'Anfa, extrem selten auch Punin)
Ritualdauer: Zeremonie
Wirkungsdauer: LkP* Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte versetzt sich durch Meditation und die Einnahme besonders starker Rauschmittel in Trance. Eine zweite Person, häufig ein anderer Geweihter, muss seinen Körper während der gesamten Reise in der Geisterwelt berühren und dient ihm so als Anker in der Welt der Lebenden.
Auswirkung: Die Seele des Geweihten verlässt, ähnlich wie beim Zauber KÖRPERLOSE REISE (**Liber Cantiones** S. 143), seinen Körper. Wie bei Nemekaths Geisterblick kann er nicht manifestierte Geister sehen, so sie auf Dere gebunden sind, ist dabei aber nicht an die Beschränkungen seines eigenen Körpers gebunden.
Anmerkungen: Häufig wird diese Liturgie dafür eingesetzt, im Diesseits verbliebene Seelen aufzuspüren und in Borons Hallen heimzuführen. Gänzlich unbekannt ist die Liturgie wohl auch in Punin nicht. Der Rabe von Punin höchstselbst hat angeblich bereits einer ganzen Gruppe verdienter Recken eine solche Reise in die Geisterwelt ermöglicht. Die Kirche hüllt sich zu den Gerüchten jedoch in borongefälliges Schweigen.

Neun Streiche in einem

Grad: I **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Kor
Ritualdauer: Stoßgebet (2 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* x 10 in Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte brüllt *Neun Streiche für Kor!*, stürzt sich in den Kampf und zählt die folgenden Attacken laut von Eins bis Neun hoch.
Auswirkung: Bei acht seiner Attacken kann der Geweihte die Kraft genau dosieren und nur so viel der erzeugten Trefferpunkte anrichten wie er möchte (jedoch mindestens 1 TP). Die restlichen TP kann er ansparen und zu den TP des neunten Angriffs hinzuaddieren.
Die Attacken können gegen unterschiedliche Gegner geführt werden und müssen nicht unmittelbar aufeinander folgen. Es muss vor dem Würfelwurf entschieden werden, ob die Attacke zu den neun Streichen zählt oder nicht. Misslungene oder parierte Attacken zählen zu den neun Streichen, bringen aber keine TP.
Manöver, die die TP erhöhen wie z.B. *Wuchtschlag* oder *Sturmangriff* sind nur beim Neunten Streich möglich und sind bei diesem um LkP*/2 Punkte erleichtert. Andere Manöver dürfen während der anderen Attacken geschlagen werden.
Endet der Kampf vor dem neunten Streich oder wird er unterbrochen, endet die Wirkung der Liturgie und die angesparten TP verfallen. Das ist auch der Fall, sollte der neunte Streich misslingen oder pariert werden.
Anmerkungen: Während der Wirkungsdauer dieser Liturgie kann keine weitere Anrufung gewirkt werden.

Nimmermüde Wanderschaft

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Aves
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte verziert das Schuhwerk des zu Segnenden mit einigen Federn, die er auf der Wanderschaft gesammelt hat, und spricht ein Dankgebet an Aves.
Auswirkung: Der Gesegnete ist vor den Folgen eines strapaziösen Marsches geschützt. Egal, wie anstrengend sein Weg ist, er bekommt weder Blasen noch Rückenschmerzen. Außerdem ermüdet er später und bekommt stets einen Punkt weniger Erschöpfung als üblich.
Anmerkungen: Dieser Segen ist unter reisenden Avesgeweihten beliebt, die ihn aber auch freimütig auf andere Reisende sprechen.

Objektsegen

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein
Herkunft: universell
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: für die Dauer des Rituals, maximal LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte schlägt das Zeichen ihrer Gottheit über dem Objekt und bittet ihre Gottheit, es zu segnen.
Auswirkung: Mit dieser Liturgie segnet die Geweihte einen Gegenstand oder eine Substanz (maximal LkW Liter), üblicherweise für ein nachfolgendes Ritual. Während der Wirkungsdauer gilt der Gegenstand oder die Substanz als *einfach geweiht*.
Varianten:
Grad II: Für eine größere Menge (bis zu LkW x3 Liter) muss die Liturgie auf Grad II aufgestuft werden.
Grad IV und V: Für Bauwerke oder sehr große Objekte ist ein Zyklus (3 Tage) notwendig, je nach Größe auf Grad IV oder Grad V. Die Wirkungsdauer beträgt auf jedem dieser Grade LkP* in Wochen. Dieser Ritus wird häufig von mehreren Geweihten und Akoluthen gemeinsam begangen.
Anmerkungen: Die wohl üblichste Anwendung ist die Segnung von liturgischen Utensilien wie efferdgeweihtes Wasser, Tharf in der Rahjakirche oder das bei den Boronis allseits beliebte Lotosöl.

Objektweihe

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein
Herkunft: universell
Ritualdauer: Zeremonie (mehrere Stunden)
Wirkungsdauer: maximal LkP* in Wochen
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet und bittet die Gottheit, den Gegenstand seinem Zweck entsprechend zu segnen.
Auswirkung: Durch diese Liturgie wird ein Gegenstand oder eine Substanz (jeweils maximal 10 Stein) für die Wirkungsdauer *einfach geweiht*. Verhält sich die Person, welcher der geweihte Gegenstand anvertraut wurde, nicht den Idealen der segnenden Gottheit entsprechend, endet die Weihe vorzeitig.
Varianten:
Grad III: Auf diesem Grad ist es möglich, einen schwereren Gegenstand (z.B. eine komplette Rüstung) zu weihen. Außerdem lässt sich eine Liturgie auf Grad I an den Gegenstand binden, die durch eine entsprechende Bitte an die Gottheit einmalig auf den Träger ausgelöst wird. Die Wirkungsdauer endet vorzeitig, sobald die gebundene Liturgie ausgelöst wurde.
Grad IV: Liturgien bis Grad II können zum einmaligen Einsatz an den Gegenstand gebunden werden. Außerdem wird diese Liturgie benötigt, um einen für die Wirkungsdauer *zweifach geweihten* Gegenstand zu erschaffen.
Grad V: Auf diesem Grad ist es möglich, einen permanent *einfach geweihten* Gegenstand zu erschaffen. Alternativ können Liturgien auf Grad III an den Gegenstand gebunden werden, der dabei automatisch *zweifach geweiht* wird, jedoch unter Beibehaltung der ursprünglichen Wirkungsdauer.
Grad VI: Auf diesem Grad ist es möglich, eine Liturgie auf Grad IV an den Gegenstand zu binden, der bis zum Ende der Wirkungsdauer als *zweifach geweiht* gilt.
Anmerkungen: Eine einfach geweihte Rüstung schützt mit zusätzlichem RS von LkP*/4 gegen Dämonen und unheilige Wesen (LkP*/2 gegen die Gegendomäne). Um sie zu weihen ist **Grad III** notwendig.

Ordination

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein, nur für Hochgeweihte
Herkunft: universell
Ritualdauer: Zyklus (mehrere Tage)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte und der Novize beten nach ausgiebiger Vorbereitung um Führung und versetzen sich ihrem Kult entsprechend in die Nähe der Gottheit.
Auswirkung: Durch diese Liturgie wird die Seele des Novizen geprüft, und er wird, so er in den Augen seiner Gottheit Gnade findet, als Geweihter angenommen und kann fortan mittels Karmaenergie Wunder wirken. Grobe Verstöße gegen die Ideale der Gottheit wie ein Dämonenpakt, oder aber ein gegen den Geweihten gesprochenes Anathema oder eine Exkommunikation beenden die Weihe. Ansonsten kann sie nur durch den Gott selbst oder die bewusste Lossagung des Geweihten aufgehoben werden.
Anmerkungen: Diese Liturgie wird auch als Primärliturgie bezeichnet und ermöglicht es den Kirchen selbsttätig, das Einverständnis des Gottes vorausgesetzt, Geweihte zu erheben. Sie ist nur wenigen hohen Geweihten zugänglich.

Parinors Vermächtnis

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Peraine (vor allem Garetien), Himmelswölfe;
Rahjalinas Weinranke (Rahja), Segen der Gabetaj (Himmelswölfe)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: permanent, die Pflanzen gehen jedoch ohne Pflege ein
Symbole, Gesten, Gebete: Um den Segen zu wirken, muss die Perainegeweihte einen Achat über einer Pflanze kreisen lassen und einige heilige Worte sprechen.
Häufig vernommene Worte sind: *Erwache, Kraft der Erde, durchdringe das Geschenk der Göttin.*
Auswirkung: Eine Pflanze wächst unter der Kraft der Liturgie zu einem schönen und starken Exemplar ihrer Gattung heran – und das auch noch doppelt so schnell.
Anmerkungen: Rahjageweihte segnen mit dieser Liturgie häufig ihre Weinstöcke und Rosen.

Pech und Schwefel

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Stoßgebet (2 Aktionen)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte deutet mit einer seiner Hände auf sein Opfer und ruft: *Pech und Schwefel!*
Auswirkung: Aus der Hand des Geweihten schießt ein flüssiger Strahl schwarzer Flammen, der jegliche Rüstung umgeht und 2W6+LkP* Schadenspunkte anrichtet. Das Opfer kann versuchen, dem Strahl auszuweichen. Hierzu muss ihm eine *Ausweichen*-Probe gelingen, die um die LkP* erschwert ist. Auch eine Schild-PA kann den Strahl abwehren, die Probe ist jedoch um LkP* Punkte erschwert.
Anmerkungen: Die Reichweite kann nicht aufgestuft werden.

Peraines Pflanzengespür

Grad: II **Ziel:** PP **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Peraine
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Perainegeweihte betet zu ihrer Göttin und ruft den *Handschuh der Peraine* herbei, bis dieser in ihren Händen liegt.
Auswirkung: Die Liturgie ruft das *Digitabulum* herbei, einen Talisman der Perainekirche.
Der heilige *Handschuh der Peraine* bewirkt, dass sein Träger bei Berührung einer beliebigen Pflanze erspüren kann, ob sie giftig oder essbar ist.
Anmerkungen: Der *Handschuh der Peraine* ist ein Talisman der Perainekirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 121**.

Phexens Augenzwinkern

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht (maximal 7 Schritt)
Art: Speziell
Herkunft: Phex (Punin)
Ritualdauer: Stoßgebet (5 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Phexgeweihte lächelt und zwinkert mit den Augen.
Auswirkung: Die Zielperson der Liturgie kann sich so gut wie gar nicht mehr an das konkrete Aussehen des Geweihten erinnern. Der Betroffene wird den Geweihten nur als nette, freundliche Person in Erinnerung behalten. KL-Proben, um zu bestimmen, wie der Geweihte genau aussah, sind um LkP*+5 erschwert. Auch ein Verhör, ja sogar eine magische Befragung (z.B. mittels BANNBALADIN oder RESPONDAMI) bringen keine zufriedenstellenden Ergebnisse.
Anmerkungen: Die Liturgie wirkt nicht, wenn der Betroffene das Gesicht des Geweihten schon häufig gesehen hat oder ihn persönlich kennt.

Phexens Elsterflug

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Phex
Ritualdauer: Stoßgebet (12 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Monaten, längstens 1 Jahr und 1 Tag
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte umfasst das Objekt, welches er verschwinden lassen möchte und bittet Phex, darauf aufzupassen.
Auswirkung: Das gewählte Objekt wird entrückt und befindet sich fortan am Sternenhimmel in Phexens Schatzhort. Der Gegenstand darf maximal ein Stein Gewicht haben. Magische Gegenstände erschweren die *Liturgiekenntnis*-Probe um die permanent gebundenen AsP, geweihte Gegenstände erschweren die *Liturgiekenntnis*-Probe um die pKaP. Dem Praios geweihte Objekte erschweren die *Liturgiekenntnis*-Probe sogar um das Doppelte dieses Wertes.
Anmerkungen: Der entrückte Gegenstand verbleibt für längstens Jahr und Tag an Phexens Sternenhimmel, danach kehr er als Sternschnuppe zum Geweihten zurück, fällt jemand anderen in die Hände oder verbleibt gänzlich in Phexens Obhut.

Phexens Meisterschlüssel

Grad: V **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Phex (geheim)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Phexgeweihte beginnt mit Phex über die Nutzung des *Mondsilberschlüssels* zu verhandeln. Er führt Gründe auf, warum er das Schloss nicht selbst knacken kann, feilscht um den zu erwartenden Gewinn oder macht Phex ein Entschädigungsangebot und spricht anschließend den geheimen Namen des Schlüssels aus.
Auswirkung: Diese Liturgie ruft den *Mondsilberschlüssel* herbei, einen göttlichen Talisman der Phexkirche. Der Schlüssel ist in der Lage, alle profanen und auch die meisten magisch geschützten Schlösser zu knacken: Profane Schlösser öffnen sich ohne Schwierigkeiten.
Magische Schlösser, die beispielsweise mit CLAUDIBUS geschützt sind, verlieren LkP*+15 Punkte ihrer ZfP*. Bei 0 oder weniger ZfP* öffnet sich das Schloss.
Anmerkungen: Der *Mondsilberschlüssel* ist ein Talisman der Phexkirche. Mehr zum dem Talisman siehe **Wege der Götter 111**.

Phexens Nebelleib

Grad: IV **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Phex (geheim)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden, die Wirkung kann vorzeitig abgebrochen werden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Phexgeweihte feilscht in einem Gebet mit seinem Gott und wird dabei in einen Trancezustand versetzt.
Auswirkung: Der Geweihte sowie seine gesamte Ausrüstung verwandeln sich in unverletzlichen Nebel. Weder Waffen noch Magie können ihm etwas anhaben. Wind und Stürme können den Nebel fortwehen, jedoch nicht auseinanderreißen. Um sich als Nebel in eine bestimmte Richtung fortzubewegen, ist eine *Orientierungs*-Probe notwendig.
Anmerkungen: Der Nebel kann beliebige Formen annehmen und sich selbst unter Türritzen oder durch schmalste Öffnungen hindurchzwängen.

Phexens Schatten

Grad: V **Ziel:** ZZ **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Phex (Punin)
Ritualdauer: Stoßgebet (15 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Phexgeweihte legt einen grauen Schleier aus Seide über seine Hände, betet zu seinem Gott und bittet ihn um den *Schattenraum*. Abschließend gelobt der Geweihte eine Pilgerreise, eine Queste im Namen seines Gottes oder ein ähnliches Opfer.
Auswirkung: Mittels dieser Liturgie wird *Phexens Schattenraum* herbeigerufen, ein Talisman der Kirche. Ein Bereich nach Wahl des Geweihten wird mit Hilfe des göttlichen Talismans in Nebel oder Schatten gehüllt, um sich darin zu verbergen. Die Zone kann sich nach Willen des Geweihten auch bewegen, so dies gewünscht ist.
Der Nebel oder der Schatten erzeugt keine Aufmerksamkeit: Jede Person, die den Nebel oder Schatten sieht, kann sich später kaum noch daran erinnern. Sogar Paktierer und Dämonen werden getäuscht, sofern sie weniger Hörner oder Kreise der Verdammnis haben als die Grade der Liturgie betragen. Man kann jedoch die Tarnung mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+LkP*+15 durchschauen.
Anmerkungen: Phexens Schattenraum ist ein Talisman der Phexkirche. Mehr zu *Phexens Schattenraum* siehe **Wege der Götter 111**.

Phexens Sternenwurf

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Phex (Punin)
Ritualdauer: Stoßgebet (4 Aktionen)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Phexgeweihte berührt mit der Innenseite der Hände seine Stirn, murmelt ein leises Gebet zum Herren Phex und bittet ihn um einen der Wurfsterne.
Auswirkung: Diese Liturgie ruft einen der *Wurfsterne des Phex* herbei, einen Talisman der Phexkirche. Der Stern verursacht 2W20 TP und trifft immer sein Ziel. Gegen Dämonen und Paktierer des Tasfarelel wirkt er zudem *verletzend*. Der Stern bleibt maximal LkP*+10 Kampfrunden, nach dem Wurf verschwindet er automatisch.
Anmerkungen: Die Wurfsterne sind Talismane der Phexkirche. Mehr zu den Talismanen siehe **Wege der Götter 111**.

Phexens Verteidigung

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Phex (Khunchom, vereinzelt in den Tulamidenlanden)
Ritualdauer: Gebet (eine Spielrunde)
Wirkungsdauer: maximal LkP* Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte opfert symbolisch eine Münze oder einen Edelstein von angemessenem Wert. Dann ruft er Feqz als Herrn der Magie an und bittet ihn um Beistand.
Auswirkung: Der Phexgeweihte hat gegen LkP*/4 Zauber eine aktive Magieresistenz. Wird während der Wirkungsdauer der Liturgie ein Zauber auf ihn gewirkt, oder gerät er in den Einflussbereich eines Spruches, dessen Effekt für ihn nachteilig wäre (z.B. DUNKELHEIT), so darf er auf seine Magieresistenz würfeln. Gelingt die Probe, hält der Gott seine schützenden Hände über ihn, und der Zauber entfaltet keinerlei Wirkung. Der Geweihte kann frei entscheiden, ob er von seinem Gegenwurf Gebrauch machen will. Die Wirkungsdauer endet vorzeitig, wenn alle Magieresistenzproben aufgebraucht wurden. Diese Liturgie kann ausschließlich auf den Geweihten selbst angewandt werden und ist in keiner Kategorie aufstufbar.
Anmerkungen: Bis heute wird Feqz in den Tulamidenlanden auch als Herr der Magie verehrt, und so mag es nicht verwundern, dass er auch häufig als Schutzpatron gegen eben solche angerufen wird. Die Liturgie, im Tulamidya auch Al'Dhafar (*die Verteidigung*) genannt, entstammt noch den Zeiten, als Tulamiden in grauer Vorzeit gegen die Echsen kämpften und galt lange Jahrtausende als verschollen.

Phexens wunderbare Verständigung

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Phex, Aves, Hesinde, Nandus
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: In einem innigen Gebet bittet der Geweihte seinen Gott und dessen göttlichen Sohn Nandus um Beistand.
Auswirkung: Mit Hilfe dieser Liturgie ist der Geweihte in der Lage, jede Fremdsprache zu verstehen. Der Geweihte erhält die Kenntnis der Fremdsprache auf LkP*/2+5 Punkten, höchstens jedoch bis zur maximalen Komplexität der Sprache. Nach Ablauf der Wirkungsdauer hat er die Sprachkenntnisse auf ebenso wundersame Weise wieder vergessen.
Anmerkungen: Auch in den anderen Kirchen wird dem Gebet und der Bitte um Erleuchtung stets Nandus angerufen, häufig aber auch seine göttliche Mutter Hesinde.

Praios' Magiebann

Grad: IV **Ziel:** Z **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Praios (Gareth), Kamaluq; Bann der Geisterkräfte (Kamaluq)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte bittet seinen Gott um das *Auge des Praios*.
Auswirkung: Das *Auge des Praios* erscheint für die Wirkungsdauer. In der entsprechenden Zone kann keine Magie mehr gewirkt werden, die Wirkung magischer Artefakte wird unterdrückt und wirkende Sprüche werden aufgehoben. Für unheilige Wesen gilt die Zone als *zweifach geweiht*, magische Wesen können sich darin aufhalten, versuchen jedoch, sie zu meiden bzw. zu verlassen. Außerdem taucht das *Auge des Praios* alles in gleißendes Licht.
Anmerkungen: Das *Auge des Praios* ist ein Talisman der Praioskirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 37**.
Ein Kamaluqhochschamane verwendet stattdessen machtvolle Jaguarfetische. Die Auswirkungen bleiben gleich.

Praios' Mahnung

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Praios
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte blickt den zu Strafenden an, benennt dessen Vergehen und spricht: *Herr Praios! Licht und Wahrheit und Ordnung! Grenzenlos ist deine Güte; nichts sind wir ohne dich! Sieh, dieser dort achtet deine Gaben nicht und sieht nicht deine Gnade! Fürst der Götter, Herrscher Alverans, versage diesem deine Gunst [des Lichts / der Wahrheit/ der Ordnung], auf dass die Reue über ihn komme und er deiner Herrlichkeit gewahr werde!*
Auswirkung: Diese Liturgie wird oft als Bestrafung und Buße eingesetzt. Für die Wirkungsdauer verliert der Gestrafte die Fähigkeit, das Licht zu sehen (regeltechnischer Nachteil: *Blind*) *oder* die Fähigkeit, sich zu orientieren (*Orientierung* und *Gassenwissen* sinken um LkP*+5, fällt der Wert dabei unter –3 kann sich der Gestrafte gar nicht mehr zurechtfinden) *oder* er hält selbst die Wahrheit für Lügen (*Menschenkenntnis*- und KL-Proben um die Wahrheit zu erkennen, um LkP*+5 erschwert).
Anmerkungen: Gerade wegen der verhältnismäßig kurzen Wirkungsdauer wird die Liturgie gerne genutzt, um den Menschen die Wichtigkeit von Praios' Gaben vor Augen zu führen – und somit die Hilflosigkeit während ihrer Abwesenheit.

Prophezeiung

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung / Selbst
Art: Allgemein
Herkunft: universell
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte bittet inbrünstig um einen göttlichen Fingerzeig.
Auswirkung: Durch diese Liturgie kann der Geweihte einen Eindruck von der Zukunft erhalten, so als hätte er die Gabe *Prophezeien*, bei der das Würfelergebnis LkP*/2 beträgt.
Besitzt der Geweihte bereits die Gabe *Prophezeien*, erhöht sich sein Wert für eine Probe um LkP*/2.
Anmerkungen: Je nach Kultzugehörigkeit des Geweihten kann es sich bei dem göttlichen Fingerzeig um eine Vision oder ein Traumgesicht handeln, aber auch Hinweise aus Orakelsteinen, einem Inrahblatt, dem Vogelflug oder einem Horoskop können entsprechend gedeutet werden. Da die Zukunft jedoch ständigen Veränderungen unterliegt, sollten die Eindrücke vage bleiben und zu Spekulationen einladen. In jedem Fall sollten sie aber deutlich die Handschrift des jeweiligen Gottes tragen.

Purgation

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Praios (Gareth), Rondra (Perricum, Arivor), Hesinde (Kuslik), Ingerimm (Angbar), H'Szint, Kamaluq, Tairach
Ritualdauer: Zyklus (3 Tage)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Die Person oder der Gegenstand wird dem Kult entsprechend mit heiligen Substanzen rituell gereinigt. In der Praioskirche wird das ewige Licht angerufen und der Gegenstand oder die zu reinigende Person seinem Strahlen und Praios' Gnade anempfohlen.
Auswirkung: Die Liturgie dient zum Ausbrennen von magischen Kräften. Von den im Gegenstand permanent gespeicherten AsP werden LkP*+5 Punkte abgezogen, und die Wirkung des Artefakts dadurch reduziert. Sinken die AsP dabei auf oder unter 0, wird die Wirkung völlig aufgehoben.
Varianten:
Grad V: Ein Magiebegabter verliert permanent seine Astralenergie, die Fähigkeit, diese zu nutzen und zu regenerieren. Er ist fortan nicht mehr magiebegabt und gilt für alle Belange als unmagisch. Seine Ritualkenntnis und seine Zauberfertigkeitswerte bleiben erhalten, haben aber nur noch theoretischen Nutzen.
Anmerkungen: Diese Liturgie wird nur an sehr verantwortungsbewusste Geweihte weitergegeben und ihr Missbrauch ist je nach Kirche unter schwere Strafe gestellt.
Die Priester des Kamaluq nutzen für die Anrufung machtvolle Fetische, mit denen sie die astralen Fäden des Artefakts oder der Person in der Geisterwelt zertrennen.

Quellsegen

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Efferd (um Lowangen, zentrales Mittelreich)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Wochen
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schöpft Wasser aus dem Brunnen oder der Quelle in einen Krug, während er mit den anwesenden Gläubigen betet und die Macht des Regens, der Flüsse und Quellen anruft. Danach streut er zerstoßene Algen in den Krug und gießt das Wasser zurück.
Auswirkung: Diese Liturgie verhindert, dass ein Brunnen oder eine Quelle versiegt. Außerdem schützt sie das Wasser in Brunnen oder Quelle vor dem Einnisten von Krankheiten mit einer Stufe niedriger als LkP*/2.
Anmerkungen: Die Wirkung dieser Liturgie kann durch einen Efferdfrevel vor dem Ende ihrer Wirkungsdauer gebrochen werden.

Rahjalinas Farbenspiel

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Rahja
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte rührt mit ruhiger Hand und reinem Geiste mit einem Mörser die Tätowierfarbe an und gibt einen zerriebenen Amethyst dazu.
Auswirkung: Die Tätowierungen, die mit dieser Farbe gestochen werden, erhalten einen besonders schönen Glanz. Der Tätowierer erhält LkP*/2 Punkte auf seinen Talentwert *Tätowieren*. Die Tätowierungen, die mit dieser Liturgie erschaffen wurden, bewegen und verändern sich im Laufe der Zeit.
Anmerkungen: Diese Liturgie wird traditionell bei der Weihe von neuen Priesterinnen angewandt. Jede Rahjageweihte bekommt nach ihrem Noviziat eine Rosentätowierung, die später noch bei höheren Weihen um Ranken und andere Verzierungen ergänzt wird.

Rahjalinas Kuss

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Rahja (Fasar)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte zieht sich mit dem Patienten an einen ruhigen Ort zurück und trinkt mit ihm gesegneten Bosparanjer. Mittels Fragen versucht sie hinter das Geheimnis seiner Erkrankung zu kommen. Anschließend erfleht sie von Rahja den *Ersten Schleier* und bittet ihren göttlichen Bruder Boron um Einlass in die Träume ihres Gegenübers.
Auswirkung: Die Rahjageweihte ruft den *Ersten Schleier*, einen göttlichen Talisman der Rahjakirche, herbei. Sie fällt in einen tranceähnlichen Rauschzustand, der sie in die Lage versetzt, in die Träume des Patienten einzudringen. Die Liturgie wirkt, als habe die Rahjageweihte LkP*+10 Punkte als ZfP* des Zaubers TRAUMGESTALT übrigbehalten.
Anmerkungen: Der Erste Schleier ist ein Talisman der Rahjakirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 138**.

Rahjas Begehren

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Rahja (Fasar)
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Kampfrunden)
Wirkungsdauer: LkP* in Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Rahjageweihte fixiert zuerst ihr Gegenüber, dann schließt sie für einen kurzen Moment die Augen und ruft die Ekstase der Göttin in sich wach, indem sie sich an einen Moment großer Lust erinnert.
Auswirkung: Die Liturgie lässt die Rahjageweihte als das in jeder Hinsicht begehrenswerteste und zugleich ehrfurchtgebietendste Wesen erscheinen. Dies gilt selbst dann, wenn der Geweihte einem Geschlecht oder einer Rasse angehört, die für den Betroffenen normalerweise nur wenig erregend ist. Insbesondere die körperliche Lust ist geradezu schmerzhaft spürbar, denn ohne die explizite Erlaubnis der Geweihten kann ihr Gegenüber sich ihr nur schwer entziehen oder sogar nähern. Gegenwehr ist allein mittels einer *Selbstbeherrschung*s-Probe+LkP*+5 möglich. Scheitert der Wurf, sind alle Talentproben des Betroffenen für die Dauer der Liturgie um denselben Wert erschwert (alle Würfe, die nur mit 1W20 ausgeführt werden, jeweils noch um die Hälfte), da er sich kaum auf etwas anderes konzentrieren kann als auf das Ziel seiner plötzlichen Begierde.
Anmerkungen: Diese Liturgie stammt noch aus den Zeiten der Urtulamiden und galt seit langer Zeit als verschollen. Allein in Fasar ist sie bekannt, doch die dortige Hochgeweihte weiß sehr wohl um die dunkle Natur dieser Liturgie, die vom Harmoniegedanken der Rahjakirche noch weiter entfernt ist als so mache Anrufung des gehörnten Levthan. Gegen ein unwilliges Ziel eingesetzt führt diese Liturgie nur zu deutlich die Macht vor Augen, welche die Göttin in Wahrheit als Hüterin ihrer Begierden über die Sterblichen hat. Zudem mag sie einen Geweihten, der diese allzu leichtfertig einsetzt, in eine gefährliche Nähe zu Rahjas erzdämonischer Widersacherin Belkelel bringen.

Rahjas Fest der Freude

Grad: III **Ziel:** Z **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Rahja (Fasar)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Rahjageweihte betet zur Göttin und lädt sie ein, Gast auf dem ausgerichteten Fest zu sein, es zu segnen und die feiernden mit Freude und Leidenschaft zu erfüllen. Anschließend umarmt sie die Gastgeberin und tanzt mit ihr einmal über den Festplatz.
Auswirkung: Ein durch diese Liturgie gesegnetes Fest bewirkt, dass es in den Augen der Teilnehmer als besonders gelungen gilt: Speisen und Trunk schmecken hervorragend, Musik und Gesang bezaubert die Gäste. Schlechte Eigenschaften der Teilnehmer, die das Fest belasten könnten (etwa *Jähzorn* oder *Rachsucht*), sind während der Wirkungsdauer um LkP*+5 Punkte gesenkt. Um Handlungen durchzuführen, die dem Fest und seinen Teilnehmern schaden könnten, wie beispielsweise Streit oder sogar Kampfhandlungen, ist eine S*elbstbeherrschung*s-Probe+LkP*+5 notwendig.
Anmerkungen: Selbst kleine Feierlichkeiten ohne großen Prunk können auf diese Weise mit dem Geist der Göttin gesegnet werden. Besonders während des Fests der Freuden findet diese Liturgie häufigen Einsatz.

Rahjas Freiheit

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Rahja (Havena), Tsa, Aves
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Die Rahjageweihte reibt ihre Fingerspitzen mit Rosenwasser ein und zeichnet dem Auserwählten das Symbol der Göttin auf die Haut, vorzugsweise die Stirn. Anschließend betet sie lange zur Göttin und bittet sie, die Ketten zu lösen, die den Leib, Geist und Seele des zu Segnenden gefangen halten.
Auswirkung: Die Zielperson kann sich mittels dieser Liturgie von einer Fessel oder Einschränkung lösen. Die Fessel kann dabei materiell sein (z.B. Sklavenketten), aber auch seelischer oder geistiger Natur. Beherrschungszauber, die von dieser Liturgie bekämpft werden sollen, verlieren LkP*+10 von ihren ZfP*.
Anmerkungen: Gerade bei geistigen Fesseln kann diese Liturgie wahre Wunder wirken. Darunter zählen beispielsweise gesellschaftliche Zwänge und Konventionen, Angstzustände, aber auch Abhängigkeiten oder schlicht Schüchternheit vor dem anderen Geschlecht kann die Geweihte so von dem zu Segnenden abfallen lassen. Wie lange genau diese Veränderung anhält, liegt in den Händen des Meisters.

Rahjas geheiligter Wein

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Rahja
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Die Rahjageweihte versetzt sich durch Meditation gedanklich in den Palast Rahjas auf Dere und bittet um den *Heiligen Kelch*.
Auswirkung: Mittels dieser Liturgie kann die Rahjageweihte den *Heiligen Kelch der Rahja* herbeirufen. Der Talisman verwandelt jede Flüssigkeit, die in ihn gegossen wird, in Tharf.
Anmerkungen: Der *Heilige Kelch* ist ein Talisman der Rahjakirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 138**.

Rahjas Rauschsegen

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Rahja, Boron (Al'Anfa);
Kräutersegen des Heiligen Nemekath (Al'Anfa)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden (solange sind die Rauschmittel gesegnet, die Dauer ihrer Wirkung entspricht dem verwendeten Rauschmittel)
Symbole, Gesten, Gebete: Die Rahjageweihte richtet ein Gebet an ihre Göttin und segnet die bereitgestellten Rauschmittel mit einer leichten Berührung. Sodann bittet sie um Erquickung und darum, dass die Göttin die Gläubige mit ihrer Innigkeit und Euphorie berauschen möge.
Auswirkung: Die gesegneten Rauschmittel entfalten stärkere Wirkung oder sind für den Anwender weniger riskant zu konsumieren. Bewusstseinserweiternde Rauschmittel wirken deutlich stärker und intensiver, die Nachwirkungen leichter Rauschmittel sind am nächsten Tag nicht mehr spürbar. Bei stärkeren Substanzen wird zudem die Gefahr einer Abhängigkeit gebannt. Narkotische Mittel können nicht mittels dieser Liturgie gesegnet werden.
Anmerkungen: Falls die Rahjageweihte die gesegneten Rauschmittel selbst benutzt, wird die Liturgie zur Berechnung von Entrückung wie um einen Grad höher behandelt.

Rahjas Schoss

Grad: IV **Ziel:** G oder P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Rahja (Tiefhusen, Fasar)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Rahjageweihte erbittet von der Göttin das *Levthansband* und preist die Wonnen, welches der göttliche Talisman zu schenken vermag.
Auswirkung: Mittels dieser Liturgie kann die Rahjageweihte das *Levthansband* herbeirufen. Das Band erscheint bei Wirken der Liturgie um die Handgelenke der Geweihten und die Wirkung setzt sofort ein. Der Talisman verstärkt die Empfindsamkeit der Haut und somit jeden Sinneseindruck um ein vielfaches. Der Gesegnete erhält für die Wirkungsdauer LkP*/2+5 Erleichterungen auf sämtliche IN-Proben. Außerdem sind Proben auf *Betören*, *Menschenkenntnis* und *Sinnenschärfe* um LkP*+10 erleichtert. Nach der Andacht verschwindet das Band wieder.
Anmerkungen: Das *Levthansband* ist ein Talisman der Rahjakirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 138**.

Rahjas Sinnlichkeit

Grad: VI **Ziel:** P oder G **Reichweite:** Berührung / Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Rahja (Fasar, Erkenstein)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Auserwählte, möglicherweise auch die Rahjageweihte selbst, entkleidet sich und ruft die Macht der Göttin an. Die überlieferten Worte lauten (Übersetzung aus dem Ur-Tulamidya):
Radja, siehe, (sie) erträgt die Qual,
Zauber können (sie) nicht berühren,
Das Feuer vermag (sie) nicht zu verbrennen.
Segne (sie) mit Stärke und Unverwundbarkeit,
Rahja, oh Herrin der Ekstase!
Auswirkung: Die Gesegnete wird für die Wirkungsdauer unverwundbar. Weder profaner, noch magischer oder geweihter Schaden kann sie treffen, jedoch werden alle Sinneseindrücke deutlich verstärkt wahrgenommen. Würde ein einzelner Hieb 10 SP oder mehr anrichten, ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erforderlich, die um die erlittenen SP erschwert ist. Misslingt sie, wird die Gesegnete von Schmerzen übermannt. Alle angerichteten SP werden am Ende der Wirkungsdauer von ihrer Ausdauer abgezogen.
Anmerkungen: Diese Liturgie wird vor allem in der tulamidischen Kirche angewandt, um Rauschzustände und Ekstase zu verstärken oder Säbeltänzer bei ihren Kämpfen zu unterstützen.

Reiches Land

Grad: IV **Ziel:** ZZ **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Peraine
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Wochen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Perainegeweihte schreitet durch das Gebiet, das sie furchtbar machen will, und verstreut dabei Pinienkerne. Währenddessen betet sie still zu Peraine und wünscht sich den Segen der Göttin herbei, damit der Boden zu gutem Ackerland wird.
Auswirkung: Mittels dieser Liturgie verwandelt sich trockener, nicht zur Aussaat geeigneter Boden binnen einen Tages in furchtbares Land. Auf dem Boden gedeiht ab sofort jede Art von Nutzpflanze. Sofern das Land nicht perainegefällig gepflegt wird, verwandelt es sich nach Ablauf der Wirkungsdauer wieder in seinen ursprünglichen Zustand zurück. Eventuell noch vorhandene Pflanzen gehen ein. Das Ziel dieser Liturgie (ZZ) ist nicht aufstufbar, auch nicht in den angegebenen Varianten.
Varianten:
Grad V: Auf diesem Grad kann man auch Teile von Eislandschaften, Wüsten oder andere unwirtliche Gebiete fruchtbar machen.
Grad VI: Diese Variante wirkt permanent, und das Land verwandelt sich binnen eines Jahres zurück, wenn es nicht perainegefällig gepflegt wird.
Anmerkungen: Diese Liturgie wurde ein früheren Zeiten häufig von missionierenden Geweihten eingesetzt, um Menschen und anderen Kulturschaffenden die Macht Peraines zu demonstrieren.

Reichung des Amethyst

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Rahja (Al'Anfa)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: In einen Weinkelch wird ein Amethyst gelegt. Danach segnet die Rahjageweihte den Wein und den Stein und reicht den Kelch an den Gläubigen. Dabei bittet sie die Göttin um Klarheit und Einsicht.
Auswirkung: Diese Liturgie bekämpft die Auswirkungen von Rauschzuständen, egal ob sie durch Drogen oder Magie verursacht wurden. ZfP* von Zaubern, die Rauschzustände verursachen, werden um LkP* gesenkt. Die Wirkung von Rauschmitteln wird vollständig aufgehoben. Gifte ohne Rauschwirkung sind mit dieser Liturgie nicht zu neutralisieren, sie wirkt lediglich gegen Rauschmittel.
Varianten:
Grad II: neutralisiert die Giftwirkung von Rauschmitteln bis zu einer Stufe von 6
Grad III: neutralisiert die Giftwirkung von Rauschmitteln bis zu einer Stufe von 12
Grad V: neutralisiert die Giftwirkung von Rauschmitteln jeder Stufe
Anmerkungen: Der Amethyst wird bei der Liturgie nicht verbraucht und kann erneut verwendet werden. Soll nicht nur der Rausch sondern auch eine Giftwirkung bekämpft werden, muss die Liturgie aufgestuft werden (s. Varianten).

Reisesegen

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Travia (Gerasim, Olport, Port Corrad, Riva), Aves
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte betet über einem Stückchen Kohle aus dem Herdfeuer, äußert ihre guten Wünsche, lässt die Kohle auskühlen und gibt sie dem Reisenden mit.
Auswirkung: Der Gesegnete wird überall freundlich aufgenommen, findet gute Lagerplätze, kann seine Ausrüstung besser in Stand halten und besser orientieren, solange er sich an Travias Gebote (siehe Moralkodex Traviakirche) hält. Dafür werden LkP*/2+5 Punkte auf folgende, vor Reiseantritt festzulegende Talente verteilt: *Lederarbeiten, Menschenkenntnis, Orientierung, Schneidern, Überreden, Wildnisleben.*
Varianten:
Grad III: Die Variante Grosser Reisesegen muss extra erlernt werden und verleiht dem Gesegneten zusätzlich zu den LkP*/2+5 Bonuspunkten den Vorteil *Vom Schicksal begünstigt*.
Anmerkungen: Ist die Segnende keine Travia- sondern eine Avesgeweihte, gilt natürlich ihr Moralkodex.

Revolution der Gedanken

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Tsa
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Tsageweihte hält eine fesselnde Rede über das Thema, dass sie dem Auserwählten nahebringen will.
Auswirkung: Diese Liturgie pflanzt in die Gedanken der Zielperson eine bestimmte revolutionäre Idee. Dies kann der Wunsch nach demokratischer Herrschaft, ein Bildersturm wider bestimmte Götter oder die Abschaffung der Sklaverei und Leibeigenschaft sein.
Die Geweihte erhält LkP*+5 Punkte auf ihren Wert in *Überzeugen*. Diese Verbesserung findet nur Anwendung, wenn die Geweihte mit der entsprechenden Zielperson über das gewählte Thema spricht.
Die Zielperson wird je nach TaP* der Tsageweihten in *Überzeugen* entsprechend schnell und direkt versuchen, die Idee umzusetzen. Als Richtlinie gilt: Bei 6 TaP* wird die Zielperson langsam und stetig an dem Ziel arbeiten; bei 12 TaP* wird sie versuchen diese Ziele umgehend umzusetzen; bei 18 TaP* wird sie versuchen, die Idee auch in ferne Länder zu verbreiten.
Anmerkungen: Diese Liturgie ist zwar einigen erfahrenen Mitgliedern der Tsakirche bekannt, insbesondere Geweihten der Bilderstürmer-Strömung, doch wird die Kenntnis vor anderen Geweihten verborgen gehalten. Mit Hilfe der Liturgie wurden schon viele Aufstände verursacht und sie gilt als Werkzeug, das sich gegen die praiosgefällige Ordnung richtet.

Ritus der Schlachthilfe

Grad: V **Ziel:** G **Reichweite:** selbst
Art: Speziell
Herkunft: Rondra
Ritualdauer: Andacht (eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* Stunden, maximal aber für die Dauer der Schlacht
Symbole, Gesten, Gebete: Zunächst bereitet die Geweihte ein Bett aus Steineichenblättern und Schwertlilienblüten und entzündet vier Fackeln. Dann erbringt sie ein Rauchopfer aromatischer Kräuter und legt sich auf das bereitete Lager nieder. Sie bringt sich zwei Wunden bei, wobei das Blut daraus auf die Lagerstatt tropfen muss. Währenddessen ruft sie die Unbesiegte an, konzentriert sich auf ihren Schwertnamen und erfleht in leidenschaftlichen Worten Rondras Schutz für die in der Ferne Kämpfenden.
Auswirkung: Die Schwertseele der Geweihten löst sich von ihrem Körper und eilt dem Ziel entgegen um es – gleich einer Walkürja mit Flügeln, Panzerhemd, Schild und Schwert versehen – in der Schlacht zu beschirmen. Die Schwertseele kann dann, unsichtbar für den Gegner, dem Ziel mit LkP*/2 frei zu bestimmenden Aktionen in der Schlacht beistehen. Diese Aktionen können Attacken und Paraden sein, welche die Schwertseele neben denen des Ziels ausführt, Rüstungsschutzerhöhungen durch den Schild oder Trefferpunkterhöhungen sein sowie Orientierung und Anleitung im Kampfgetümmel bieten.
Anmerkungen: Diese sehr seltene Liturgie wurde erstmals in den Dunklen Zeiten von bosparanischen Rondrageweihten eingesetzt; heute ist sie praktisch unbekannt. Allerdings kursieren in der Senne der Mitte Gerüchte darüber, dass die Tempelvorsteher der Rondratempel von Baliho und Rommilys bis heute die Kenntnis um den Ritus der Schlachthilfe hüten.

Rondras wundersame Rüstung

Grad: V **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Rondra (Donnerbach)
Ritualdauer: Stoßgebet (12 Aktionen)
Wirkungsdauer: für eine Schlacht (maximal LkP* in Stunden)
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte bittet um die *Wundersame Rüstung* und verweist auf die zu schützenden Unschuldigen.
Auswirkung: Durch diese Liturgie ruft die Geweihte die *Wundersame Rüstung* herbei, die sie mit RS 12 bei einer Behinderung von 0 Punkten schützt. Solange sie getragen wird, empfindet die Trägerin keine Schmerzen und hat keine Einschränkungen durch Wunden oder niedrige Lebensenergie, auch über ihre natürliche Lebensenergie hinaus. Erst wenn die Rüstung abgelegt wird, kommen alle Verletzungen zum Tragen.
Anmerkungen: Die *Wundersame Rüstung* ist ein Talisman der Rondrakirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 50**.

Ruf der Ferne

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** fern
Art: Speziell
Herkunft: Ingerimm (Svelttal, Rommilyser Mark, zunehmend auch Kosch und Nordmarken), Angrosch, Aves
Ritualdauer: Andacht (eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Tagen
Symbole, Geste Gebete: Die Person, die Ingerimms Ratschlag empfangen soll, hält ein von einem Geweihten gegossenes Glöckchen an den ausgestreckten Händen und läutet es immer wieder, während sie sich im Kreis herumdreht und über das Handwerk nachsinnt, das gemeistert werden soll.
Auswirkung: Die wandernde Gesellin wird in die Richtung geführt, in der sie etwas Neues über ihr Handwerk erfahren kann. Meist wird die Glocke sie zu einem Handwerksmeister führen. Die Richtung erkennt sie daran, dass das Glöckchen hier den lautesten Ton von sich gibt. Innerhalb von 100 Meilen wird der geeignetste Ort gefunden, sofern ein solcher existiert. Die Suchende ahnt die ungefähre Entfernung, muss jedoch am Zielort die geeignete Person ausfindig machen, was nicht immer ganz leicht ist.
Anmerkungen: Diese Liturgie war lange Zeit in Vergessenheit geraten und wurde nur noch in abgelegenen Regionen Aventuriens wie im Svellttal genutzt. Erst in jüngster Zeit erfährt sie größere Verbreitung und auch die Aveskirche hat die Liturgie in ähnlicher Form übernommen. Sie wird meist benutzt, um einem wandernden Handwerksgesellen auf der Walz den Weg zu seinem neuen Lehrmeister zu weisen. Statt eines Glöckchens kann auch eine Klangschale, ein Musikinstrument oder Ähnliches genutzt werden – Hauptsache, es verfügt über einen Resonanzkörper und ist vom Geweihten selbst gefertigt.

Ruf der Gefährten

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Efferd (an offenen Gewässern), Swafnir
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet zu Efferd und vertraut sich diesem an.
Auswirkung: Durch diese Liturgie ruft der Geweihte einen Delphin zu sich. Dieser wird dem Geweihten im Rahmen seiner Möglichkeiten helfen, z.B. einen Ertrinkenden an Land ziehen oder einen Weg zeigen.
Anmerkungen: Eventuell dauert es eine Weile, bis der Delphin ankommt (er schwimmt so schnell er kann zu dem Geweihten). Wie lange er bleibt, entscheidet er selbst, ebenso, was er für den Geweihten bereit ist zu tun.

Ruf in Borons Arme

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Boron
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* Stunden, längstens bis Tagesanbruch
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte richtet ein stilles Gebet an den Herrn Boron und salbt die Stirn des Gläubigen mit geweihtem Lotosöl.
Auswirkung: Der Gesegnete sinkt, so er nicht bereits schläft, in einen ruhigen und erholsamen Schlaf. Die Wirkung von Giften und Krankheiten setzt erst wieder ein, wenn er erwacht, auch die Realitätsdichte von Träumen sinkt um LkP*/2+5 Punkte. Wird das Öl fortgewischt, erwacht der Schlafende bei 1-3 auf dem W6 bereits vor der Zeit.
Varianten:
Grad III: Auf diesem Grad entfällt die Salbung und die Liturgie kann auf Reichweite *Sicht* gewirkt werden.
Anmerkungen: Auch wenn die Realitätsdichte, insbesondere die belastender Träume, sinkt, so wurde doch immer wieder berichtet, dass die Träume des Gesegnten besonders borongefälliger, wenn nicht sogar visionärer Art waren.

Ruf zum Bund wider die Mächte der Finsternis

Grad: VI **Ziel:** PPPP **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Rondra (Perricum, Baburin)
Ritualdauer: Zeremonie (fast einen Tag)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Am Ende einer langen Zeremonie wird das Schwert der Schwerter mit der Dreifachen Wehr gerüstet, anschließend spricht es den aus dem Urtulamidischen überlieferten Text der Liturgie: *Achmad'ayan ankhrellah al'nurach Shaitanim!*
Auswirkung: Durch diese Liturgie wird die Rondrakirche in den Kriegszustand versetzt. Alle Sennenmeister und andere Würdenträger erfahren sofort durch göttliche Verständigung davon.
Anmerkungen: Der Kriegszustand hält so lange an, bis er widerrufen wird.

Ruf zur Ruhe

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Boron (Punin, Al'Anfa, Lowangen und Sveltal, Mengbilla, Khefu), Kamaluq; Etilias Zeit der Meditation (Etilianer), Kleines Tabu (Kamaluq)
Ritualdauer: Stoßgebet (12 Kampfrunden)
Wirkungsdauer: maximal LkP* Wochen
Symbole, Gesten, Gebete: Mit an die Lippen geführtem Zeigefinger bedeutet der Geweihte seinem gegenüber zu Schweigen.
Auswirkung: Gelingt der Zielperson keine *Selbstbeherrschungs*-Probe, die um die Hälfte der übrigbehaltenen LkP* erschwert ist, so verliert sie jegliches Bedürfnis zu sprechen. Der Geweihte muss für die gesamte Wirkungsdauer ebenfalls schweigen, sonst endet die Liturgie vorzeitig.
Anmerkungen: Für wichtige religiöse Zeremonien ist es üblich, die Wirkung der Liturgie durch Aufstufung auf mehrere Personen oder sogar eine ganze Zone des Schweigens auszudehnen. Es ist nicht unüblich, dass der Geweihte seine Stimme symbolisch für einen längeren Zeitraum als Opfer darbringt, manchmal sogar für mehrere Wochen.
Kamaluq-Schamanen belegen gerne notorische Schwätzer oder Lügner mit dem Kleinen Tabu. Aber auch Geheimnisse, deren Wahrung für eine kurze Zeit ausreicht, werden auf diese Weise sichergestellt.

Runjensweisung

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Ifirn (Olport)
Ritualdauer: Andacht (1/2 Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Wochen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte versenkt sich in das Wesen Ifirns und ruft die Macht der Runjas an. Sie versieht sich selbst mit einem Zeichen, das ihren Gefährten jedoch vertraut sein muss. Die mag ein Farbzeichen, ein Blumengesteck, Opferfell oder sogar eine entsprechend geformte Schnittwunde sein.
Auswirkung: Die Gefährten der Geweihten sind in der Lage, ihren Weg zielsicher zu verfolgen. *Fährtensuchen*-Proben um die Geweihte zu finden sind um LkP*/2+5 erleichtert. Selbst wenn keine Spuren zu finden sind, können sie doch auf geradezu wundersame Weise der Route ihrer Freundin folgen. Das Rauschen der Blätter, das Knacken der Äste, das Plätschern der Bäche und das Wehen des Windes sind ihnen dabei stete Begleiter und Ratgeber, so sie sich den Geboten der Göttin entsprechend verhalten.
Anmerkungen: Besonders abergläubische Helden bekommen es bei solchen Vorgängen leicht mit der Angst zu tun, wenn sie nicht gefestigt genug im Glauben sind. Sie müssen einmal am Tag eine *Aberglauben*-Probe ablegen, bei deren Misslingen sie die Hinweise der Wildnis leicht falsch interpretieren können, oder nur mit gutem Zuspruch bereit sind, den Spuren weiter zu folgen.

Schattenlarve

Grad: VI **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Phex (sehr geheim, nur wenigen Priestern bekannt)
Ritualdauer: Zyklus (9 Tage jeweils ein halbe Stunde)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Der Phexgeweihte stellt eine Maske her. Er muss dazu als Grundlage graue Seide, Mondsilber und Türkise verwenden, kann aber beliebige weitere Materialien nutzen. In einer neuntägigen Zeremonie bestreut er die Maske immer wieder mit Mondstaub und Blauhimmelsternöl.
Auswirkung: Die hergestellte Maske kann ihrem Träger wie eine andere Person erscheinen lassen, mitsamt typischer Gewandung. Die Täuschung kann nicht mittels Magie durchschaut werden. Die Liturgien Licht des Herrn Praios und Lug und Trug können die Maskerade durchschauen, müssen dazu aber auf Grad VI gewirkt werden. Bei längerem Gebrauch übt die Maske ihren göttlichen Einfluss auf ihren Träger aus. Jede Stunde, in der sie getragen wird, erhält ihr Träger für jeden der im Artefakt gespeicherten 3 pKaP einen Punkt Entrückung.
Anmerkungen: Die Person, in die sich der Träger verwandeln will, muss ihm namentlich oder zumindest vom Hörensagen bekannt sein.

Schlaf des Gesegneten

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Boron, Rahja, Aves; Rahjas Erquickung (Rahja)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* Stunden, längstens bis zum Sonnenaufgang
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte erfleht in einem kurzen Gebet den Segen seines Gottes und zeichnet dem zu Segnenden mit geweihtem Lotosöl die Schwingen Bishdariels auf die Stirn. Diese Liturgie kann erst nach Sonnenuntergang gewirkt werden.
Auswirkung: Der Gesegnete schläft besonders erholsam und darf LkP*/2 Punkte zu seiner nächtlichen Regeneration hinzuzählen. Vergangenes kann so im Traum besser verarbeitet werden, jedoch ohne den Schlafenden zu sehr zu berühren. Die Realitätsdichte aller Träume sinkt um LkP*/2.
Anmerkungen: Eine Rahjageweihte haucht dem zu Segnenden einen Kuss auf, nachdem sie seine Stirn mit Rosenöl massiert hat. Ein Avesgeweihter streicht mit der Feder eines Paradiesvogels über die geschlossenen Lider.

Schlangenstab

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Hesinde (Khunchom, Tulamiden), H'Szint
Ritualdauer: Stoßgebet (12 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden, maximal bis zum Tod der Schlange
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte wirft einen Stecken zu Boden und ruft den heiligen Argelion um Schutz an.

Argelion, o Schlangentreuer,
Vermittler von der Göttin' Schutz.
Ich bitte Dich um Rat und Tat,
der Göttin Hilf' tut Not.
Große Wandlerin,
schick mir Dein heilg'es Tier,
sein Biss sei mir die Wehr!
Ich lobe Dich!

Auswirkung: Der Holzstecken verwandelt sich in eine Smaragdnatter, die alle Personen angreift, welche die Geweihte bedrohen. Außer zum Zweck der Verteidigung (Biss: INI 7+W6, AT 12, PA 4, TP 3 SP, LeP 10, AuP 15, RS 1, KO 7, GS 5, MR 12) befolgt das Tier keine Befehle. Die Schlange kann sich auch gegen Dämonen zur Wehr setzen. Sie gilt als *einfach geweiht* und besitzt die Eigenschaft *Immunität gegen profane Angriffe*. Fällt die LE der Schlange unter 0 oder ist die Wirkungsdauer abgelaufen, verwandelt sie sich in den Stab zurück.

Anmerkungen: Häufig reicht schon die Präsenz der funkelnden Schlange aus, um Straßenräuber und ähnliches Gesindel abzuschrecken. Hier kann der Meister nach eigenem Ermessen eine einfache MU-Probe verlangen. Bei Gegnern mit dem Nachteil *Angst vor Schlangen* ist eine solche in jedem Fall angebracht und entsprechend erschwert.

Schleichende Fäulnis

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Stoßgebet (8 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester berührt sein Opfer und verflucht es mit den Worten: *Mögest du bei lebendigem Leib verfaulen!*
Auswirkung: Das Opfer der Liturgie fängt an, sich langsam zu zersetzen und erleidet pro Tag 2W6 Schadenspunkte. Stirbt es durch das Wirken der Liturgie, bleibt nichts bis auf grünlicher Schleim von ihm übrig.
Anmerkungen: Das Opfer nimmt möglicherweise seinen Verfall erst sehr spät war oder interpretiert sein Leiden fälschlicherweise als (unbekannte) Krankheit. Es ist allerdings oft von einem Fäulnisgeruch umgeben und schwitzt auch deutlich mehr als sonst.

Schneesturm

Grad: V **Ziel:** ZZ **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Firun (Festum); Eissturm (Firun)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: je nach Wetterlage und Klima
Symbole, Gesten, Gebete: Der Firungeweihte streckt seine Arme in den Himmel, betet zu Firun und ruft sich die Entbehrungen in Erinnerung, die ihm der Wintergott jeden Tag auferlegt. Oft gehörte Worte des Gebetes sind: *Herr des Winters, lass' deine Feinde spüren, warum sie Schnee und Eis fürchten sollen.*
Auswirkung: Es entsteht ein gewaltiger Schneesturm in der Nähe des Geweihten. Das Zentrum des Sturms muss zu Beginn der Liturgie von dem Geweihten einsehbar sein, kann aber ansonsten frei bestimmt werden. Jede Spielrunde erleidet ein Lebewesen innerhalb des Sturms einen Schaden von 2W6 SP. Die Auswirkungen der Liturgie sind von der ursprünglich vorherrschenden Witterung abhängig. Bei eisiger Umgebung wirkt sie LkP* in Stunden, in den dampfenden Dschungeln des Südens hingegen nur LkP* in Spielrunden.
Anmerkungen: Diese Liturgie wird oft dazu eingesetzt, etwaige Verfolger abzuhängen. Die Bewegung durch den Sturm und das Schneetreiben ist nach Maßgabe des Meisters eingeschränkt bis unmöglich.

Schnell wie eine Eidechse

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Tsa
Ritualdauer: Stoßgebet (1 Aktion)
Wirkungsdauer: LkP* in Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Tsageweihte richtet einen geistigen Hilferuf an ihre Göttin und versucht, der kommenden Gefahr auszuweichen.
Auswirkung: Für kurze Zeit erlangt die Tsageweihte die schnellen Reflexe einer Eidechse. Dadurch ist sie in der Lage, einer potenziellen Gefahr leichter auszuweichen und erhält LkP*/2 zu ihrem *Ausweichen*-Wert hinzu. Die GS erhöht sich um 1 Punkt, außerdem erhält die Geweihte einen Bonus von 2 Punkten auf ihre Initiative sowie die Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit*. Besitzt sie diese schon, dann sind IN-Proben, um einem *Hinterhalt* oder einer *Überraschung* im Kampf zu entgehen, um insgesamt 6 Punkte erleichtert.
Anmerkungen: Es ist nicht im Sinne der Göttin, diese Liturgie vorbereitend für eigene Angriffe zu nutzen. Sie dient lediglich der Verteidigung.

Schrifttum ferner Lande

Grad: III **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Hesinde (Tulamiden), H'Szint, Phex, Nandus; Nandus' Schriftkenntnis (Nandus)
Ritualdauer: Andacht (von der Textlänge abhängig)
Wirkungsdauer: augenblicklich, nach der Beendigung des Gebetes bleibt die Erinnerung an den Inhalt zurück, nicht aber an einzelne Schriftzeichen.
Symbole, Gesten, Gebete: Ein längeres Weihegebet im Namen Hesindes und Canyzeths wird von der Geste der Lehre eingeleitet. Die Geweihte bittet Göttin und Heilige um Einsicht und Erkenntnis und folgt während der Rezitation mit dem Zeigefinger der rechten Hand der zu entziffernden Schrift.
Auswirkung: Die Geweihte erhält einen vorübergehenden Bonus in einer fremden oder alten Schrift in Höhe von LkP*+5 Punkten. Selbst wenn sie die betreffende Schrift vorher gar nicht beherrschte, kann sie sie nun zumindest in Grundzügen lesen.
Anmerkungen: Der Auszug aus dem zu entschlüsselnden Werk darf maximal so viele Seiten umfassen, wie die Geweihte LkP* übrigbehalten hat.

Schutz des Geleges

Grad: II **Ziel:** PP **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Zsahh (auch anderen Echsenpriestern bekannt, vor allem Ssad'Huar)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Wochen oder bis das erste Ei des Geleges geschlüpft ist
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester überprüft alle Eier, nimmt das schwächste aus dem Gelege heraus und opfert es seinem H'Ranga, um die Aufmerksamkeit des Gottes von den übrigen Eiern abzulenken.
Auswirkung: Die Liturgie soll den frischgeschlüpften Echsen Schutz gewähren. LkP*/2+5 Jungechsen verspüren nach dem Schlüpfen aus dem Ei kein Verlangen danach, andere Jungechsen aufzufressen. Gelegegeschwister, die nicht unter die oben genannte Menge fallen, unterliegen auch nicht mehr Zsaahs Schutz und werden daher deutlich häufiger von ihren früher geschlüpften Geschwistern vertilgt.
Anmerkungen: Auch wenn ein Echsenpriester sicher das Gegenteil behauptet, schützt diese Liturgie nicht vor natürlichen Fressfeinden der Echsen.

Schwindende Zauberkraft

Grad: IV **Ziel:** Z **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Stoßgebet (2 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte deutet auf die Stelle, wo der Magiebann entstehen soll und breitet seine Arme aus.
Auswirkung: An einer von dem Geweihten ausgewählten Stelle entsteht eine antimagische Zone. Jeder Zauberer innerhalb der Zone verliert 1W6 AsP pro Spielrunde. Das Wirken von Zaubern ist darin um 5 Punkte erschwert und kostet die doppelte Menge an Astralenergie.
Anmerkungen: Die Kostenerhöhung bezieht sich auf die unmodifizierten Grundkosten des Zaubers, beispielsweise 4 AsP bei einem ODEM oder 6 AsP beim GROSSE GIER.

Sechs Leben des Mungos

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Phex (Tulamidenlande, Maraskan)
Ritualdauer: Stoßgebet (2 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte räumt zähneknirschend ein, dass er seinem Gott eine Gefälligkeit schuldet und springt. Auf Wunsch kann er seine Rettung auch während eines unerwarteten Falls zumindest kurz mit Phex diskutieren.
Auswirkung: Der Geweihte kann durch göttlichen Beistand selbst einen Fall oder Sprung aus großer Höhe überleben. Erleidet er Fallschaden, darf er nach eventuellen Abzügen durch *Körperbeherrschungs-*, *Athletik-* oder *Akrobatik-*Proben zusätzliche LkP*+5 Punkte von den ermittelten Schadenspunkten abziehen.
Varianten:
Grad III: Der Phexgeweihte kann die Liturgie auch auf eine andere Person (Reichweite P) wirken. Dazu muss er sie jedoch vor dem Sprung oder schlimmstenfalls sogar während des Falls berühren.
Anmerkungen: Ein solcher Sprung oder Sturz aus großer Höhe ist für sich genommen schon ein beeindruckender Anblick. Dass der Phexgeweihte dabei stets auf den Füßen landet, oder in besonders dynamischer Pose aufkommt, muss aber wohl den Ausschmückungen der Geschichtenerzähler zugeschrieben werden.

Seelenbannung

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester ruft seinen Gott an und bittet ihn, das dargebrachte Geschenk anzunehmen. Während der Zeremonie muss der Priester das Opfer ausbluten lassen.
Auswirkung: Die schrecklichste aller Liturgien des Namenlosen verbannt die Seele eines Menschen und schickt sie direkt zum finsteren Herrn des Priesters – selbst dann, wenn das Opfer ein göttergefälliges und rechtschaffenes Leben geführt hat.
Anmerkungen: Selbst die Initiation oder gar eine Weihe scheint nicht vor dieser finsteren Liturgie zu schützen.

Seelengefährte

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Firun
Ritualdauer: Andacht (eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte zieht sich mit seiner Weihegabe in die Einsamkeit zurück, erbringt ein Opfer und bittet den Alten vom Berge mit eigenen Worten um den Beistand seines Weihetieres.
Auswirkung: Binnen einer halben Stunde tritt eines der Tiere aus Firuns Wilder Jagd in das Sichtfeld des Geweihten und unterstützt ihn nach bestem Wissen und Gewissen. Diese Tiergefährten haben die normalen Werte der Tierklasse aus der **ZooBotanica**. Bevorzugt ist es ein Tier, das dem Weihetier des Geweihten entspricht.
Varianten:
Grad IV: Die separat zu erlernende Variante Seelenrudel ruft LkP*/2 Tiere herbei.
Anmerkungen: Vornehmlich erscheint eine Tierart, die dem Weihetier des Geweihten entspricht. Ein Geweihter mit dem Seelentier Eisbär, kann in Garetien allerdings nur mit dem Auftauchen eines normalen Bären rechnen, ein Geweihter in der Khôm, der einen Wolf herbeirufen will, muss sich vermutlich mit einer Khoramsbestie zufrieden geben.

Seelenprüfung

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch
Ritualdauer: Zeremonie (mehrere Stunden)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet um Einsicht, schlägt das Zeichen seiner Gottheit und berührt die zu Prüfende am Kopf oder dem Herzen.
Auswirkung: Dank dieser Liturgie erfährt der Geweihte, wie es um die geprüfte Seele steht. Er kann erkennen, ob sie initiiert oder einem Gott geweiht wurde, mit dem *Mal des Frevlers* behaftet ist, einen Pakt mit einem Dämon geschlossen hat oder sogar unter Anathema steht. Nicht sehen kann er hingegen, welcher Gottheit die Geprüfte geweiht ist, mit welchem Dämon sie einen Pakt geschlossen hat und in welchem Kreis der Verdammnis sie sich befindet.
Varianten:
Grad IV: Die Variante Auraprüfung wirkt ausschließlich auf Orte oder Objekte. Mit ihr lassen sich alte Heiligtümer und Tempel ebenso erkennen wie Unheiligtümer und dämonische Waffen. Auch hier gilt, dass Gottheit oder Domäne nicht erkennbar sind. Das *Ziel* dieser separat zu erlernenden Variante ist ZZ.
Grad V: Mittels der separat zu erlernenden Grossen Seelenprüfung kann bestimmt werden, welcher Gottheit die Geprüfte geweiht ist. Die Schilderung erfolgt aus Sicht der geprüften Person und zeigt dem Geweihten auf visionäre Art Aspekte der verehrten Gottheit und den Namen, unter welchem die Geprüfte ihren Gott kennt. Im Falle eines Pakts kann ersehen werden, mit welchem Dämon ein Pakt geschlossen wurde, und es lässt sich auch der Kreis der Verdammnis bestimmen.
Anmerkungen: Geweihte des Namenlosen lassen sich nur äußerst selten einer langandauernden Grossen Seelenprüfung unterwerfen. Sollte dies dennoch einmal der Fall sein, kann die Liturgie Seelenschatten Schutz gegen die Entdeckung bieten.

Seelenschatten

Grad: IV **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte des Namenlosen ruft seinen Gott um Beistand an und bittet darum, seine wahre Natur zu verbergen. Dabei gewandet sich der Priester in die dunkelste und finsterste Gewandung, die er auftreiben kann und legt eine schwarze Maske an.
Auswirkung: Durch diese Liturgie kann der Geweihte verbergen, dass er ein Diener des namenlosen Gottes ist. Selbst göttliches Wirken, wie beispielsweise eine Seelenprüfung, schlagen nicht auf die Weihe des Priesters an.
Varianten:
Grad V: Mit dieser extrem seltenen und separat zu erlernenden Liturgie kann der Geweihte selbst bei einer Grossen Seelenprüfung seine Entdeckung verhindern. Statt seine Weihe des namenlosen Gottes zu offenbaren, kann er wahlweise als ungeweiht oder sogar mit der Weihe einer anderen Gottheit erscheinen.
Anmerkungen: Man sagt selbst Alveraniare und Götter ließen sich von dieser Liturgie in die Irre führen und könnten den Priester nicht erkennen.

Segen der heiligen Ardare

Grad: IV **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Rondra
Ritualdauer: Stoßgebet (12 Aktionen)
Wirkungsdauer: für eine Schlacht (maximal LkP* in Stunden)
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte bittet um *Armalion* und verweist auf das zu verteidigende Heiligtum.
Auswirkung: Durch diese Liturgie ruft die Geweihte *Armalion* herbei. Mit dem Schwert hat die Geweihte pro KR 2 AT und 2 PA und verursacht 2W20+10 TP (*verletzend* gegen Belhalharpaktierer und -dämonen), wobei profane als auch magische Rüstungen nicht schützen.
Anmerkungen: *Armalion* ist ein Talisman der Rondrakirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 50**. Es ist nicht gestattet, *Armalion* zu rufen, wenn sich die Rondrakirche im Kriegszustand befindet. Diese Liturgie wird nur an Tempelvorsteher weitergegeben.

Segen der heiligen Noiona

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Boron (Selem, Al'Anfa, Gareth, Punin, Perricum, Lowangen), Travia, Peraine, Rahja, Kamaluq; Heilung des Tapams (Kamaluq), Rahjas heitere Gelassenheit (Rahja), Segen des heiligen Badilak (Travia)
Ritualdauer: Zyklus
Wirkungsdauer: LkP* Wochen, ein erneutes Auftreten ist jedoch möglich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet einmal täglich gemeinsam mit dem Patienten. Es folgen intensive Gespräche, in denen der Patient von seinen Ängsten, Sorgen und Nöten spricht. Anschließend spendet der Geweihte Zuspruch, und steht ihm mit Gebeten und dem Segen seines Gottes bei. Der Choral der Ewigkeit wird angestimmt, sobald die Behandlung abgeschlossen ist.
Auswirkung: Der Geweihte kann mittels dieser Liturgie Geistesstörungen und selbst schwere Abhängigkeiten deutlich schneller und oft auch nachhaltiger behandeln.
Er darf ein Drittel seines TaW in Heilkunde Seele zu den LkW* hinzurechnen. Übersteigt die Summe die Stufe der Sucht oder Erkrankung, so gilt der Behandelte als geheilt.
Ob nach Ablauf der Wirkungsdauer bei einer Konfrontation mit dem Auslöser eine Sucht oder entsprechende Störung im Laufe des Spiels erneut auftritt, liegt in den Händen des Meisters.
Varianten:
Grad IV: Um jegliches Bedürfnis nach einem Suchtmittel zu tilgen, oder eine Geistesstörung dauerhaft zu behandeln, kann die Liturgie auf Grad IV aufgestuft werden. Die Wirkungsdauer ist dann permanent.
Anmerkungen: Ein Hochschamane des Kamaluq zieht sich mit dem zu Behandelnden mehrere Tage lang zurück und versucht, gemeinsam mit ihm die bösen Geister zu vertreiben. Je nach Stamm kann dies beispielsweise durch großzügige Rauchopfer, rituelle Tänze, Gesänge oder möglichst lautes Tam-Tam (*moh*. Lärm) unter Einbeziehung des ganzen Stammes sein.

Segen der heiligen Theria

Grad: VI **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Peraine (Honingen)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Die Perainegeweihte ruft den *Honinger Tiegel* herbei. Sobald dieser erschienen ist, gibt sie ein wenig Honig aus dem Tiegel in das Essen des Patienten. Die Geweihte und der Patient danken Peraine und stimmen gemeinsam in ein Gebet ein – natürlich nur, falls der Patient bei Bewusstsein ist.
Auswirkung: Das Leiden des Patienten verschwindet. Sogar als unheilbar geltende Krankheiten wie Tollwut, Zorganpocken oder Duglumspest können nach Meisterentscheid geheilt werden.
Anmerkungen: Der *Honinger Tiegel* ist ein Talisman der Perainekirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 121**.

Segen der heiligen Velvenya

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Boron (Al'Anfa, Punin, erfahrene Etilianer);
Noionas Zuspruch (Punin)
Ritualdauer: Gebet
Wirkungsdauer: LkP* Wochen, ein erneutes Auftreten ist jedoch möglich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte berührt mit der Hand die Stirn des zu Segnenden und erfleht die Gnade der Heiligen Velvenya.
Auswirkung: Die negativen Auswirkungen von Nachteilen, die Borons Wirken entgegengesetzt sind, lassen sich so für die Wirkungsdauer aufheben. Auch andere Ängste können für die Hälfte der Wirkungsdauer (LKP*/2 Tage) ausgesetzt werden.
Anmerkungen: Am besten entfaltet diese Liturgie ihre Wirkung bei Nachteilen wie *Schlafstörungen*, *Alpträume*, *Einbildungen*, *Wahnvorstellungen, Dunkel-* oder *Totenangst*.

Segen des heiligen Hlûthar

Grad: IV **Ziel:** PPP **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Rondra (Gareth)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: für eine Schlacht (maximal LkP* in Stunden)
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte hält eine flammende Predigt, die auf wundersame Weise alle Kämpfer ihres Heeres erreicht.
Auswirkung: Alle Zuhörer fühlen sich ermutigt und bekommen für anfallende Mutproben einen Bonus von LkP*/2 Punkten.
Anmerkungen: Anders als die Segnung der Stählernen Stirn ermutigt diese Liturgie ein ganzes Heer. Sie wird auf Hlûtar von den Nordmarken, den Schutzherren wider dämonische Mächte zurückgeführt, der während der ersten Dämonenschlacht den Kampfesmut der Garether stärkte.

Segen des Plättlings

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Efferd (Küstenstädte, v.a. Kannemünde, am Cichanebisee), Swafnir
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte legt einen efferdverbundenen Gegenstand, einen Aquamarin, ein Stück Koralle o.ä., in das Gefäß mit Salzwasser und betet.
Auswirkung: Durch diese Liturgie wird das Salzwasser in dem Gefäß in Trinkwasser verwandelt. Das Gefäß kann dabei bis zu 100 Maß enthalten.
Anmerkungen: Der dem Salzwasser beigefügte Gegenstand wird bei der Liturgie verbraucht.

Segenreiches Wasser

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Peraine
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Um die Liturgie zu wirken, muss die Perainegeweihte zunächst einen Blumenkranz flechten und ihn als Gabe auf einem Altar oder dem Erdboden darbieten. Ist dies geschehen, so spricht sie das Gebet: *Heilige Lindegard, steh' mir bei. Dein' heiliger Krug möge meinen Durst löschen und den Segen der Göttin zu uns bringen!*
Auswirkung: Mittels dieser Liturgie wird der *Krug der Heiligen Lindegard* herbeigerufen, ein Talisman der Perainekirche. Der Inhalt des Kruges, kaltes, klares Wasser, bringt je dreimal 1W6 LeP oder die gleiche Menge Sikaryan wieder. Alternativ kann es LkP*+10 Tage als Trinkwasservorrat für eine Person dienen. Werden Nutzpflanzen damit begossen, wachsen sie rasend schnell. Im Laufe eines Tages können so LkP*/2 Pflanzen zu voller Größe heranwachsen.
Wasser, das mit dem Krug geschöpft wird, wirkt wie unter einem Objektsegen stehend und gilt als *einfach geweiht*.
Anmerkungen: Der *Krug der Heiligen Lindegard* ist ein Talisman der Perainekirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 122**.

Segnung der Schlacht

Grad: V **Ziel:** PPP **Reichweite:** Fern
Art: Speziell
Herkunft: Rondra
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: für eine Schlacht (maximal LkP* in Stunden)
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte betet den *Geronssegen* und bittet die Göttin, den Glauben als stählerne Wehr der Gläubigen zu stärken. Das Gebet endet mit der rituellen Formel: *Dein Wille, o Herrin, sei unser Befehl!*
Auswirkung: Alle Beteiligten einer Schlacht verhalten sich rondragefällig. Wehrlose werden nicht angegriffen und wenn nötig geschützt, man schlägt nicht von Hinten oder von der Seite zu, nutzt keine Gifte und verhält sich auch ansonsten nach den Geboten der Göttin.
Will man sich der Wirkung der Liturgie widersetzen, ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+LkP*+5 erforderlich. Gelingt sie, kann man sich dafür entscheiden, die Gebote der Leuin zu missachten, gilt fortan aber als *Eidbrecher*.
Anmerkungen: Das letzte Wort über die genaue Auslegung des Wirkungsumfangs hat der Meister. Diese Liturgie wirkt nicht auf unheilige Wesen wie beispielsweise Dämonen oder Untote.

Segnung der stählernen Stirn

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Rondra (Gareth)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: für eine Aufgabe, maximal aber LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte berührt die zu segnende Person an der Stirn und betet gemeinsam mit ihr.
Auswirkung: Die gesegnete Person fühlt sich ermutigt und in ihrem Glauben gestärkt. Die meisten anfallenden Mutproben, auch solche durch die *Schreckgestalt* eines Dämons, können ignoriert werden. Sollte doch eine Mutprobe fällig werden, ist sie um LkP*/2 erleichtert.
Anmerkungen: Für die Segnung eines ganzen Heeres empfiehlt sich die Segnung des Heiligen Hlûthar, die ihren Ursprung ebenfalls in Gareth hat.

Segnung des Heims

Grad: III **Ziel:** Z **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Travia
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Wochen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte schreitet den zu segnenden Bereich ab, während sie einen Segen und die Gesetze der Gastfreundschaft spricht, und zeichnet mit einem brennenden Scheit aus dem Feuer das Zeichen Travias in die Luft.
Auswirkung: Jedes denkende Wesen, das den Wirkungsbereich betritt, wird sich unbewusst an die Gesetze der Gastfreundschaft und des Anstandes halten. Um willentlich gegen die Gebote zu verstoßen, muss eine um LkP*+5 erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen. Wer dies tut, gilt als *Eidbrecher*. Für die Wirkungsdauer gilt der gesegnete Bereich als *einfach geweiht*.
Anmerkungen: Als denkende Wesen gelten alle vernunftbegabten Lebewesen. Tiere oder unheilige Wesen fallen explizit nicht unter die Wirkung dieser Liturgie. Es ist aber durchaus möglich, dass Tiere sich innerhalb des Wirkungsbereichs nach Maßgabe des Meisters friedlich verhalten.

Sichere Wanderung im Schnee

Grad: II **Ziel:** P (G) **Reichweite:** Berührung / Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Firun, Ifirn, Himmelswölfe
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die nackten Füße des Nutznießers der Liturgie werden mit Schnee eingerieben. Diesen Vorgang wiederholt der Geweihte mehrmals und sendet ein stummes Gebet an seinen Gott.
Auswirkung: Mittels dieser Segnung kann die Zielperson auf Schnee und Eis ebenso sicheren Tritt finden wie auf Erde. Sie sinkt selbst bei tiefem Schnee kaum ein, rutscht auf Eisflächen niemals aus und verspürt auch keine Schmerzen durch die Kälte an den Füßen. Die Liturgie kann sowohl auf den Geweihten, als auch auf eine andere Zielperson angewandt werden.
Varianten:
Grad III: Mittels dieser Variante kann die Zielperson auch auf dünnen Eisflächen laufen ohne einzubrechen. Eiszapfen, Gletscherwände und ähnliche Eisformationen verhalten sich unter der Wirkung wie fester Stein, man kann also z.B. an ihnen hochklettern.
Anmerkungen: Auch unter den nivesischen Kaskjua ist diese Liturgie recht verbreitet. Sie stoßen ein langes Heulen aus, um die Himmelswölfe anzurufen. Neben dem Abreiben entsprechender Körperteile mit Schnee ist es auch üblich, sich im Schnee zu wälzen.

Sicherer Weg durch Fels

Grad: IV **Ziel:** G+PP **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Ingerimm (Angbar), Angrosch (Xorlosch)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Zu Beginn der Liturgie muss sich der Geweihte an einen ruhigen Ort zurückziehen. Dort beginnt er mit der Verbrennung von getrockneten Tannenzweigen in einer Metallschale und gibt Kohlenstaub dazu. Sobald blaugelber Rauch aufsteigt, beginnt sich der Geweihte zu konzentrieren und die Heilige Ilpetta Ingrasim anzurufen.
Auswirkung: Die Liturgie ruft die *Heilige Laterne von Angbar* herbei, einen Talisman der Kirche des Ingerimm. Die Laterne kann dem Geweihten ein Signal geben, ob ein Tunnel oder eine Höhle einsturzgefährdet ist. Sobald sich der Priester einem gefährdeten Ort nähert, verringert sich die Flamme der Laterne zu einem schwachen Glimmen. Außer dem Geweihten sind noch 11 weitere Personen von dieser Warnwirkung betroffen, die zuvor jedoch die Laterne berührt haben müssen.
Anmerkungen: Der *Heilige Laterne von Angbar* ist ein Talisman der Ingerimmkirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 127**.

Sicht auf Madas Welt

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Hesinde, Praios, Nandus, H'Szint, Tairach; Blick auf das geisterwirken (Tairach)
Ritualdauer: Stoßgebet (15 Aktionen)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte betet mit geschlossenen Augen und bittet Hesinde, sie die Welt der Magie sehen zu lassen. Das Gebet wird von der Geste der Lehre unterstützt, wobei die geöffneten Hände in einer flehenden Geste auf Brusthöhe gehalten werden und die Geweihte mit dem letzten Satz, häufig einer Anrufung Madas, die Augen öffnet.
Auswirkung: Der Geweihten erscheint ein magischer Gegenstand oder eine magische Person von silbernem Funkeln eingehüllt, gleich dem Mondlicht auf einer Wasseroberfläche.
Zusätzlich zu dieser Wirkung erspürt die Geweihte die emotionale Färbung eines wirkenden Zaubers: bei einem HORRIPHOBUS etwa Angst, Freundschaft bei einem BANNBALADIN, Wohlwollen bei einem Heilzauber, Schmerz bei einem Schadenszauber etc. Bei magischem Schutz (HELLSICHT TRÜBEN, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT) ist die *Liturgiekenntnis*-Probe um die ZfP* erschwert.
Anmerkungen: Je nach weltlicher Kenntnis der Materie (*Magiekunde*) ist es durchaus möglich, zu spekulieren um welchen Zauber es sich handelt. Um Rückschlüsse auf einen bestimmten Zauber zu ziehen und eine detaillierte magische Analyse ist aber der Blick der Weberin erforderlich.

Siegel Borons

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Boron (Punin, erfordert Einsicht in das Schwarze Buch), Kamaluq; Tabu (Kamaluq, Grad III), Grosses Tabu (Kamaluq, Grad IV)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Die Lippen der Zielperson werden mit Lotosöl gesalbt und der Geweihte rezitiert aus dem Schwarzen Buch: *Verschlossen sollen die Lippen des Sterblichen sein, welche die Wahrhaftigkeit Alverans nicht in Worte zu kleiden vermögen. In Schweigen hüllen soll er sich fortan, und für alle Zeiten möge Borons Siegel wirken, bis er ins Grab hinabsinkt und Golgari seine Seele heimführet über das Nirgendmeer.*
Auswirkung: Der Geweihte bestimmt, über welches Wissen die Zielperson zukünftig schweigen muss. Das Schweigegebot bleibt bis zu ihrem Tod bestehen. Selbst unter Folter wird das Opfer weiter beharrlich schweigen, und es ist ihm nicht möglich, das Geheimnis schriftlich oder auf andere Art mitzuteilen. Selbst magische Verhörmethoden versagen angesichts des göttlichen Wirkens, allein Hellsichtzauberei mag helfen, die ersehnten Informationen zu erhalten.
Varianten:
Grad IV: Für besonders umfangreiche Schweigegebote, die sich etwa auf einen längeren Zeitraum oder komplexere Umstände beziehen, muss die Liturgie auf Grad IV gewirkt werden.
Grad IV: Als Grosses Tabu kann ein Waldmenschenschamane diese Liturgie auch auf seine ganze Sippe wirken. Diese Variante muss separat erlernt werden.
Anmerkungen: Zumeist wird Borons Siegel angewandt, um Kirchengeheimnisse zu wahren. Der verantwortungsvolle Umgang mit dieser Liturgie wird innerhalb der Boronkirche vorausgesetzt, ein Missbrauch entsprechend schwer geahndet, denn ein Brechen des Siegels durch Sterbliche scheint unmöglich.

Sippenfluch

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Kamaluq, Himmelswölfe, Tairach; Kamaluqs Fluch (Kamaluq), Gorfangs Fluch (Himmelswölfe), Tairachs Fluch (Tairach)
Ritualdauer: Zeremonie
Wirkungsdauer: LkP* Monate
Symbole, Gesten, Gebete: Mit Unterstützung seiner Sippe stellt der Schamane Verfehlungen und Strafe des Auszustoßenden in einem zornigen Tanz dar. Derart in Stimmung gebracht, schleudert er wüste Verwünschungen gegen den Verbrecher und beschwört den Zorn seines Gottes hinab.
Auswirkung: Der Verbrecher wird mit einem Fluch belegt, dessen Ausprägung je nach Götterwelt des Schamanen unterschiedlich ist.

❁ Gorfangs Fluch: Wölfe und Hunde jagen das Opfer, sobald sie Witterung aufgenommen haben und greifen das Opfer an. Andere Tiere reagieren aggressiv, zumindest aber abweisend, und auch Menschen versuchen den Verfluchten zu meiden.

❁ Kamaluqs Fluch: Stirbt der Verfluchte während der Wirkungsdauer der Liturgie, kann sein Geist den modernden Körper nicht verlassen. Erst, wenn die Wirkungsdauer endet, oder nichts als bleiche Knochen von ihm übrig sind, kann seine Seele den Weg ins Jenseits antreten. Manch einer, der von diesem Fluch getroffen wird, geht auch als *Tschumbie* (*mohisch:* Untoter) um.

❁ Tairachs Fluch: Jeden Tag durchlebt der Verfluchte aufs Neue seine schlimmsten Missetaten und wird von seinen eigenen Ängsten schier in den Wahnsinn getrieben. Für die Wirkungsdauer wird er von *Alpträumen* geplagt, leidet an *Wahnvorstellungen* und vorhandene Ängste steigen nach Maßgabe des Meisters.

Varianten:

Grad V: Für besonders abscheuliche Verbrechen kann die Wirkungsdauer auch auf LkP* Jahre erhöht werden.

Grad VI: Mit dieser separat zu erlernenden Variante kann das Opfer auch *permanent* verflucht werden.

Anmerkungen: Der Sippenfluch kann auch gegen jemanden gewirkt werden, der körperlich nicht selbst anwesend ist. Der Schamane braucht hierzu aber in jedem Fall Haare, Blut oder beispielsweise einen persönlichen Gegenstand von großer Bedeutung, um die Verbindung zum Opfer über die Geisterwelt herzustellen.

Speisung der Bedürftigen

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Peraine, Travia
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich, die veränderten Werte bleiben LkP* in Stunden erhalten
Symbole, Gesten, Gebete: Über einem beliebigen Gericht zerquetscht die Perainegeweihte eine Zwiebel, und spricht ein Gebet: *O, Göttin, segne dieses Mahl! Möge es Körper und Geist deiner Diener stärken!*
Auswirkung: Die gesegnete Speise ist nahrhaft und sättigend. Die Hälfte der normalen Menge reicht aus, einen Menschen zu sättigen. Mut und Ausdauer steigen während der Wirkungsdauer um einen Punkt, dafür sinkt die Gewandtheit um 1 Punkt.
Anmerkungen: Insbesondere in den Tulamidenlanden ist es nicht unüblich, dem Gericht Knoblauch hinzuzufügen, teilweise in Maßen, manchmal aber auch ganze Zehen.

Speisung der hungernden Seelen

Grad: II **Ziel:** PP **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Travia
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte betet mit den Hungernden und singt mit ihnen das *Dona nobis panem* (*Bosparano:* Gib uns Brot).
Auswirkung: Vor der Priesterin erscheint durch die Kraft ihres Glaubens nahrhaftes Essen. Speisen und Getränke sind einfach, aber sättigend und ausreichend für LkP*/2+5 Personen. Das Essen muss traviagefällig mit jedem geteilt werden, der darum bittet.
Varianten:
Grad IV: In dieser, separat zu erlernenden Variante kann der *Heilige Kessel* herbeigerufen werden, der Mahlzeiten für bis zu (LkP*+10) x 5 Personen enthält.
Anmerkungen: Hat die Geweihte andere, legale Möglichkeiten, Nahrung zu bekommen (betteln, einkaufen, sammeln, Vorräte), vorher nicht ausgeschöpft, scheitert die Liturgie automatisch, und die Geweihte gilt als *Frevlerin*.
Der *Heilige Kessel* ist ein Talisman der Traviakirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 69**.

Sprechende Symbole

Grad: I **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Hesinde (Horasreich, Gareth), Nandus
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte berührt das zu entschlüsselnde Symbol und spricht:
Allweise Göttin, Wandlerin. Du weißt um die Antwort auf das Rätsel.
Denn Deine Macht hat dieses Zeichen erst ins Sein gebracht.
Große Göttin, sehe mich, erkenne mich und dann:
Erleuchte mich, auf dass ich tiefer verstehen kann.
Auswirkung: Die Geweihte erhält einen groben Fingerzeig, was die Bedeutung eines Symbols angeht. Damit ist jede Art von Symbol gemeint, alchimistische Zeichen ebenso wie alt-echsische Glyphen oder eine Zauberrune, ein Wappen oder Schneezeichen nivesischer Schamanen, sogar die Zeichen der Bettlergilden. Wie detailliert sie die Bedeutung erkennt, ist hierbei grundsätzlich Meisterentscheid. Außerdem ist es natürlich eine Voraussetzung, dass sie das Symbol als solches erkannt hat – was bei den Zinken der Bettler oder vielen Geheimzeichen in der Regel kaum der Fall sein wird.
Anmerkungen: Für längere Texte in einer fremden Sprache ist die Liturgie Schrifttum ferner Lande vorgesehen.

Sterne funkeln immerfort

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Phex, Hesinde, Aves, Nandus, Swafnir, Tairach; Blick an den klaren Himmel (Hesinde)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Phexgeweihte blickt zum Mond und betet leise zu seinem Gott. Anschließend fährt er sich mit den Händen über die Augen und dankt Phex.
Auswirkung: Die Liturgie verhilft dem Phexgeweihten zu einer ungetrübten Sicht auf den Sternenhimmel. Weder Wolken noch Nebel behindern ihn dabei.
Anmerkungen: Die Liturgie wird bei schlechten Witterungsverhältnissen gerne vorbereitend für Proben auf *Orientierung*, *Sternkunde*, *Seefahrt*, oder die Gabe *Prophezeien* verwendet, ist aber für alle Handlungen hilfreich, bei denen man den klaren Himmel sehen sollte. Sie kann jedoch nur wetterbedingte und natürliche Sichtverhehlungen durchdringen.

Sternenglanz

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Phex
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Phexgeweihte wählt ein zu segnendes Objekt, lässt Mondstaub darüber rieseln und bittet seinen Gott um Beistand.
Auswirkung: Der Gegenstand erscheint in neuem Glanz, wirkt wertvoll und schön.
Hegt jemand besonderes Misstrauen gegenüber Wert oder Zustand des Gegenstandes, so kann er mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe+LkP*/2+5 den Betrug durchschauen.
Anmerkungen: Wie genau die Liturgie den Gegenstand für die Wirkungsdauer aufwertet kann sehr unterschiedlich sein. Ein subtiler Schimmer ist ebenso möglich, wie eine Aura der Wertigkeit.

Sternenspur

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Phex, Aves, Nandus
Ritualdauer: Stoßgebet (6 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden, maximal bis zum nächsten Sonnenaufgang
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte berührt und streicht über die zu segnende Fläche und spricht dabei ein leises Gebet zu seinem Gott.
Auswirkung: Mittels dieser Liturgie hinterlässt der Phexgeweihte auf der Fläche, die er berührt hat, eine Markierung, die in Form eines leuchtenden Sterns erscheint. Sie ist nur für den Geweihten selbst sichtbar und verschwindet nach dem Ende der Wirkungsdauer wieder, spätestens aber mit dem nächsten Sonnenaufgang. Bei Bedarf können bis zu LkP*/2+5 Sterne auf unterschiedliche Objekte verteilt werden.
Anmerkungen: Die Liturgie ist bestens dazu geeignet, sich unsichtbare Wegmarken zu setzen. Äußerst nützlich ist sie aber auch, wenn es darum geht, einen Gegenstand zweifelsfrei zuzuordnen, beispielsweise, wenn man fürchtet, er könne ausgetauscht werden.

Sternenstaub

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Phex (Lowangen)
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* x 10 in Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Phexgeweihte nimmt eine Handvoll Mondstaub aus einem Beutel, streut den Staub über sich und betet still zu Phex. Anschließend wirft er den Rest des Staubes hinter sich.
Auswirkung: Der Staub dient dazu, Angriffe durch Feinde zu erschweren. Er blitzt und funkelt und lenkt dadurch Angreifer so stark ab, dass Attacken um LkP*/2+5 erschwert sind, Proben auf Fernkampftalente sogar um LkP*+5.
Anmerkungen: Es ist auch möglich, einen Begleiter derart zu verhehlen, hierzu muss die Liturgie jedoch aufgestuft werden. Um eine ganze Gruppe Begleiter zu verbergen ist diese Liturgie nicht geeignet.

Sulvas Gnade

Grad: II **Ziel:** G+P **Reichweite:** Selbst/Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Rahja (Punin), Aves
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Nach einem innigen Gebet an die Himmelspferde Tharvun und Sulva lockt die Rahjageweihte ein Pferd mit Rosenöl an.
Auswirkung: Die Rahjageweihte erwirbt ein tiefes Verständnis für das Pferd, sodass es ihr deutlich leichter fällt, es zu reiten. Der Talentwert in *Reiten* und *Abrichten* erhöht sich um LkP*/2+5 Punkte. Außerdem ist mit dem Pferd eine Verständigung auf Gefühlsebene möglich. So können z.B. Wünsche und Ängste erkannt und beschwichtigt werden. Das Pferd muss sich während des Gebets in Sichtreichweite der Geweihten befinden.
Anmerkungen: Die Liturgie wirkt normalerweise ausschließlich auf Pferde und nur nach Meisterentscheid auch auf andere Reittiere.

Swafnirs Fluke

Grad: V **Ziel:** ZZZ **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Swafnir, Efferd (Westküste, Ifirns Ozean)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet zu Swafnir, wobei er ihn entweder beruhigt oder zur wütenden Raserei aufstachelt.
Auswirkung: Mit dieser Liturgie kann der Geweihte eine Wasserfläche in Sichtweite entweder zu glatter See beruhigen oder aber zu wilden Wellen aufpeitschen.
Anmerkungen: Swafnirs Fluke kann selbst große Schiffe in arge Bedrängnis bringen oder aber sie aus größter Not retten. In der Efferdkirche werden dem Gott des Meeres insbesondere zur Beschwichtigung auch gerne Opfer dargebracht.

Swafnirs Ruhelied

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Swafnir (Thorwal)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte stimmt ein beruhigendes Lied an und spritzt (oder kippt) dem Walwütigen geweihtes Wasser ins Gesicht.
Auswirkung: Durch diese Liturgie kann der Geweihte einem Walwütigen seine *Selbstbeherrschungs*-Proben um LkP*/2 Punkte erleichtern. Tobt der Walwütige bereits, darf die Probe nach Wirken der Liturgie wiederholt werden. Wurde die Liturgie vorbeugend ausgeführt, kann der Walwutgefährdete die Punkte immer dann nutzen, wenn der Geweihte in seiner Nähe ist und ihn beruhigen kann.
Anmerkungen: Für viele Walwütigen ist Swafnirs Segen das einzige, was ihrer Wut Einhalt gebieten kann. Für den Swafnirgeweihten ist der Einsatz jedoch nicht ohne Risiken, insbesondere, da er den möglicherweise bereits Tobenden berühren muss.

Teilung der Wasser

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Efferd (Grad V: nur Ranak)
Ritualdauer: Zeremonie (6 Stunden)
Wirkungsdauer: LkP* in Wochen
Symbole, Gesten, Gebete: Je nach zu trocknendem Gegenstand unterschiedlich, aber immer werden mindestens einige der Winde angerufen.
Auswirkung: Durch diese Liturgie wird einem Gegenstand Wasser entzogen, lediglich das für die Stabilität notwendige bleibt erhalten. Während der Wirkungsdauer kann Wasser dem Gegenstand nicht mehr schaden.
Varianten:
Grad III: Um das Fundament eines Gebäudes zu trocknen, ist eine Variante des Grades III notwendig.
Grad V: Ausschließlich in Ranak ist diese Variante bekannt, die Gegenstände durch Austrocknung zerstört. Je nach Beschaffenheit des Gegenstands ist die *Liturgiekenntnis*-Probe um weitere +3 bis +18 erschwert. Diese Variante muss separat erlernt werden.
Anmerkungen: Mittels dieser Liturgie kann man Lebensmittel für lange Schiffsreisen haltbar machen, weitaus häufiger findet sie ihren Einsatz aber, um Tempelmauern trockenzulegen.

Thalionmels Schlachtgesang

Grad: III **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Rondra (Neetha)
Ritualdauer: Stoßgebet (7 Aktionen)
Wirkungsdauer: maximal LkP* in Spielrunden (meistens bis zum Tod der Geweihten)
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte betet und äußert ihren Willen, für Rondra zu sterben.
Auswirkung: Die Geweihte verspürt keinerlei Schmerzen. Wunden, Einbußen durch niedrige Lebensenergie und von ihr gewürfelte Patzer werden vollständig ignoriert. Ihre Attacke steigt außerdem um LkP*/2 Punkte. So lange noch Feinde stehen, kämpft die Geweihte auch dann weiter, wenn sie eigentlich tot sein müsste. Sie kann so lange aushalten, bis Rondra sie an ihre Tafel holt. Als Richtlinie kann dienen, dass ihre LeP bis zu LkP* x 10 Punkte unter 0 fallen dürfen, bevor dies geschieht.
Anmerkungen: Diese Liturgie kann in keiner Kategorie aufgestuft werden.

Therbûns Erkenntnis

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Peraine
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Die Perainegeweihte spricht vor dem Krankenlager des Patienten ein inniges Gebet und bittet ihre Göttin sowie den Heiligen Therbûn um Beistand.
Auswirkung: Die Priesterin erlangt durch diese Liturgie große Kenntnis über die Behandlung von Krankheiten. Proben, die der Analyse oder Behandlung von Krankheiten dienen, sind um LkP*/2 erleichtert. Dazu zählt auch die Verarbeitung und Anwendung von Heilkräutern und anderer Medizin.
Anmerkungen: Diese Liturgie schützt bei Krankheiten nicht vor Ansteckung. Hierzu sind weltliche Vorsichtsmaßnahmen (Essigbäder, Mundschutz o.ä.) zu ergreifen. Um die Berührung mit einem Patienten zu vermeiden, muss die Liturgie aufgestuft werden.

Tierempathie

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Ifirn, Himmelswölfe, Tsa (sehr selten)
Ritualdauer: Gebet
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte nähert sich dem Tier und bittet es leise und beruhigend um sein Vertrauen.
Auswirkung: Durch diese Liturgie kann die Geweihte empathischen Kontakt zu dem Tier herstellen und dessen Gefühle erkennen. Mitunter ist sogar ein Einblick in die Gedankenwelt des Tieres möglich.
Varianten:
Grad III: Durch diese Variante kann sich die Geweihte mit dem Tier geistig verständigen. Was es dabei mitteilen und verstehen kann, hängt von der Intelligenz des Tieres ab und wird sich an seiner Wahrnehmung orientieren. Diese Variante wird Tiersprache genannt.
Anmerkungen: Je nachdem, welchem Tier sich die Geweihte nähert, kann die Ritualdauer auch deutlich länger ausfallen.

Tiergestalt

Grad: III **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult (außer Praios und Ingerimm; sehr selten in allen Kulten außer Firun und Ifirn)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte bittet die Gottheit demütig, ihr ihre Gestalt zu leihen und rezitiert leise die mit dem entsprechenden Tier in Verbindung gebrachten Eigenschaften.
Auswirkung: Diese Liturgie verwandelt die Geweihte in das heilige Tier ihrer Gottheit. Hierbei ersetzen die körperlichen Werte des Tieres die der Geweihten, während sie ihre geistigen Eigenschaften behält. Die Natur des Tieres ist maßgeblich für das Verhalten in Tiergestalt, wenn die Intuition der Geweihten höher ist. Sollte ihre Klugheit höher sein, behält das menschliche Wesen die Oberhand.
Wird die Geweihte in Tiergestalt verletzt, übertragen sich die Wunden nach der Rückverwandlung anteilig auf ihren menschlichen Körper. Die Anwendung von Liturgien ist in Tiergestalt nicht möglich, Mirakel hingegen können gewirkt werden.
Anmerkungen: Swafnirgeweihte verwandeln sich in einen von Swafnirs Helfern (Delphin, Robbe, Walross o.ä.), bei Firungeweihten sind Tiere aus der *Wilden Jagd* verbreitet (z.B. Fuchs, Hirsch, Wolf, Adler).

Travias Gebet der sicheren Zuflucht

Grad: V **Ziel:** Z **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Travia (Al'Anfa, Donnerbach, Lowangen, Thorwal, Waskir)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: maximal LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte betet und schildert dabei ihre Not. Dabei bläst sie Daunen über die zu Schützenden, oder breitet symbolisch ihren Mantel über sie, und entzündet zwischen ihnen ein Feuer.
Auswirkung: Im Wirkungsbereich entsteht eine orange leuchtende Schutzkuppel, die vor Umweltbedingungen und dämonischen Einflüssen schützt. Die Kuppel ist nicht beweglich, der Boden innerhalb gilt als *zweifach geweiht*.
Varianten:
Grad VI: Diese Variante öffnet eine Tür in einen warmen Raum mit ausreichend Speisen und Getränken für LkP* Personen. Wenn die Tür einmal geschlossen wurde, ist sie nur noch von innen zu öffnen. Sollte sich jemand im Raum traviaungefällig verhalten, verschwindet der Raum und die Schutzsuchenden sind wieder dort, wo sie ihn betreten haben. Diese Variante ist als Travias Gebet der verborgenen Halle (ZZ) bekannt.
Anmerkungen: Ganz gleich, welche Witterung vorherrscht und wie karg das Brennmaterial ist, wird es der Geweihten immer gelingen, mittels dieser Liturgie ein Feuer zu entfachen.

Travinians Segen der Schwelle

Grad: III **Ziel:** Z **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Travia (Kloster Wolfskopf, Rommilys)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte betet zu Travia und dem Heiligen Travinian und bestreicht die Türschwelle mit geweihtem Honig.
Auswirkung: Durch diese Liturgie kann der hinter der Schwelle liegende Raum nicht von unheiligen Wesen wie beispielsweise Dämonen oder Untoten betreten werden. Die Schwelle selbst gilt als *zweifach geweihter* Boden.
Anmerkungen: So es keine Schwelle gibt, muss erst eine geschaffen werden, bevor die Liturgie gewirkt werden kann.

Trophäe erhalten

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Firun, Ifirn
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Nach der Tötung eines Tieres wird über der ausgewählten Trophäe (z.B. dem Fell, den Zähnen, das ganze Tier etc.) ein Schutzkreis in die Luft gezeichnet. Der Firungeweihte spricht dabei ein stummes Gebet zu seinem Gott und bittet ihn, die Trophäe so lange zu erhalten, bis er sie präparieren kann.
Auswirkung: Die Trophäe wird durch die Wirkung der Liturgie konserviert und erhalten. Sie kann zwar durch Gewalteinwirkung beschädigt werden, verwest jedoch nicht.
Anmerkungen: Besonders in unwirtlichen Gegenden oder unter widrigen Umständen ermöglicht diese Liturgie dem Geweihten, eine Trophäe zu erhalten. Meist dient diese dann jedoch nicht der prunkvollen Selbstdarstellung, sondern wird Firun als Tempelopfer dargebracht.

Tsas ewige Jugend

Grad: VI **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Tsa, Zsahh
Ritualdauer: Zeremonie (12 Stunden, von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Die Liturgie muss bei den ersten Strahlen der Sonne eines anbrechenden Tages beginnen. Die Tsageweihte schneidet dem Auserwählten die Haare ab, bürstet ihn hart mit Asche ab und reibt ihn anschließend mit Kirschblütenöl ein.
Während dieses Vorgangs betet die Geweihte zur Göttin und erfleht die ewige Jugend für den Auserwählten.
Auswirkung: Wer diese Liturgie empfängt, wird den Rest seines Lebens von jugendlichem Aussehen sein. Alle sechs Monate wird die Zielperson sich für zwei Wochen wie ein Reptil unter Jucken häuten. Während dieser Zeit sind KL, GE und CH um 3 Punkte vermindert und der Empfänger der Liturgie erhält den Nachteil *Widerwärtiges Aussehen*.
Nach diesem Vorgang erscheint der Gesegnete wieder wie ein Achtzehnjähriger, bei Nichtmenschen wie das entsprechende jugendliche Pendant. Der Gesegnete muss sich an die Gebote der Tsakirche halten, bei Verstößen fällt der Segen von ihm ab.
Anmerkungen: Diese machtvolle Liturgie wird in der Regel nur bei Tsageweihten angewandt, in Ausnahmefällen auch bei besonders tsagläubigen Anhängern. Echsen empfinden die ständige Häutung als deutlich weniger störend. Auch wenn sie die entsprechenden Abzüge erleiden, entfällt bei ihnen zumindest der Nachteil *Widerwärtiges Aussehen*.

Tsas heiliges Lebensgeschenk

Grad: V **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Tsa (Punin), Peraine (Zorgan); Heilige Salbung der Peraine (Peraine)
Ritualdauer: Zyklus (12 Tage jeweils eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: An sechs aufeinanderfolgenden Tagen muss immer die gleiche Prozedur wiederholt werden: Die Tsageweihte badet während des Morgengrauens den Auserwählten in Kirschblütenöl.
Sobald der Mond zu sehen ist, legt sie dem Auserwählten ihr Prisma auf sein Herz und bittet die Göttin, ihm die Kraft zurückzugeben, die ihm finstere Mächte gestohlen haben.
Nach Abschluss der ersten sechs Tage folgen weitere sechs, in denen der Auserwählte mit heiligem Öl eingerieben wird.
Während der gesamten Dauer der Liturgie muss der Empfänger sich in einem Tempel der Göttin aufhalten.
Auswirkung: Der Empfänger der Liturgie erhält nach dem Zyklus LkP*+15 Punkte Sikaryan zurück, höchstens jedoch so viel, wie sein ursprüngliches Maximum beträgt. Wesen ohne eigenes Sikaryan, etwa Vampire, können von dieser Liturgie nicht profitieren.
Anmerkungen: Die Perainekirche verwendet statt des Kirschblütenöls frisches Weizenkeimöl.

Tsas Lebensschutz

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Tsa (Khunchom), Zsahh
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde), wobei die Todesgefahr ab Beginn der Liturgie gebannt ist
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Die Tsageweihte richtet ein Gebet an ihre Göttin und ruft das *Eidechsenauge* herbei. Der Talisman erscheint in der Hand der Geweihten, die nun dem Sterbenden das Auge auf die Zunge legen muss. Anschließend streicht sie mit ihren Händen über den Körper des Verletzten und verkündet, dass seine Zeit noch nicht gekommen ist und er an die Göttin und ihr Lebensgeschenk glauben muss.
Auswirkung: Diese Liturgie ruft das *Eidechsenauge* von Khunchom herbei, einen Talisman der Tsakirche, das einen Sterbenden wieder ins Leben zurückholen kann. Der Nutznießer der Liturgie erhält sofort so viel Lebensenergie, dass er zumindest 1 Lebenspunkt besitzt. Das Auge funktioniert nur, wenn die Göttin keine anderen Pläne mit der entsprechenden Person oder ihrer Seele hat. Sein Wirken ist also in keinem Fall garantiert.
Anmerkungen: Gerettete wagen häufig einen tsagefälligen Neuanfang und führen fortan ein Leben im Sinne der jungen Göttin. Nicht wenige beginnen aus Dankbarkeit sogar ein Noviziat und streben die Weihe an. Das *Eidechsenauge* ist einer der heiligen Talismane der Tsakirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 105**.

Tsas segensreicher Neuanfang

Grad: II **Ziel:** Z **Reichweite:** irrelevant
Art: Speziell
Herkunft: Tsa, Ingerimm, Gravesh; Simias Kelch (Ingerimm)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: maximal LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Tsageweihte hebt ihr Prisma und bittet die Göttin, ein neues Vorhaben unter ihren Schutz zu stellen.
Auswirkung: Mittels dieser Liturgie wird Tsas Regenbogen herbeigerufen und ein göttingefälliges Projekt unter ihren Schutz gestellt. Dabei kann es sich um eine Handwerksarbeit, eine abenteuerliche Reise, ein Bauvorhaben oder die Gründung einer neuen Siedlung handeln. Alle damit in Zusammenhang stehenden Proben auf Handwerkstalente sind um LkP*/2+5 erleichtert. MU-Proben, die zum Gelingen eines solchen tsagefälligen Projekts dienen, sind um LkP*/2 erleichtert.
Anmerkungen: Ingerimmgeweihte segnen mit dieser Liturgie vor allem Projekte wie den Bau eines neuen Stollens, das Schmieden von Waffen oder die Herstellung von Rüstungen. Bei den Priestern des Gravesh erstreckt sich der Segen insbesondere auf die Anfertigung von Schmiedearbeiten und Handwerkserzeugnissen.

Tsas wundersame Erneuerung

Grad: V **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Tsa, Zsahh
Ritualdauer: Zyklus (pro Lebensjahr des Gesegneten jeweils eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Stumpf eines fehlenden Körperteils wird von der Tsageweihten mit Pflanzenkernöl eingerieben, anschließend wird mit Asche und Pflanzensaft das Zeichen der Göttin darauf gemalt. Während der Liturgie beschreibt die Geweihte mit schönen Worten, wie das nachwachsende Körperteil aussehen soll. Die Prozedur muss jeden Tag wiederholt werden.
Auswirkung: Die Liturgie bewirkt das Nachwachsen eines amputierten Körperteils. Das fehlende Körperteil wächst in der ersten Nacht bereits nach, allerdings ist es noch nicht voll ausgewachsen und ähnelt einer kindlichen Version. Es dauert (Lebensalter des Gesegneten) Tage, bis die Größe des Körperteils sich angeglichen hat.
Anmerkungen: Man kann mit der Liturgie keine unnatürlichen Körperteile, wie einen dritten Arm o.ä., entstehen lassen. Die Nachbildung von Körperteilen, ohne die der Patient tot wäre, ist ebenfalls nicht möglich.

Tsas wundersame Fruchtbarkeit

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Tsa (an wechselnden Orten), Zsahh, Himmelswölfe; Grispelz' Fruchtbarkeit (Himmelswölfe)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Tsageweihte ruft die *Kreide der Göttin* herbei und zeichnet dem Auserwählten mystische und göttingefällige Muster und Symbole auf den Bauch. Anschließend preist sie die Göttin und bittet durch Tanz und Gesang um großen Kinderreichtum.
Auswirkung: Die Liturgie ruft die *Kreide der Tsa* herbei, einen göttlichen Talisman.
Männer (und männliche Tiere), die mit der Kreide gesegnet wurden, zeichnen sich durch eine deutlich gestärkte Potenz aus. Frauen (und weibliche Tiere) sind nach der Anwendung besonders fruchtbar. Kinder, die durch derart Gesegnete gezeugt oder empfangen werden, sind häufig besonders friedfertig und lebensfroh, oder aber sie sind unstet oder von umstürzlerischen und revolutionären Gedanken durchdrungen.
Anmerkungen: Die Hochschamanen nutzen eine Liturgie, die auf die Kreide und die Tsa-Affinität verzichtet, aber ansonsten die gleichen Auswirkungen hat.
Die *Kreide der Tsa* ist einer der göttlichen Talismane der Tsakirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 105**.

Ucuris Geleit

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Praios
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet zu Ucuri und bittet ihn, ihm den Weg zum nächsten Tempel oder Geweihten zu weisen.
Auswirkung: Die Augen des Geweihten werden von Licht umspielt, ein Funkeln darin zeigt ihm die Richtung zum nächsten zwölfgöttlichen Tempel oder Geweihten, je nachdem, worum der Geweihte gebeten hatte.
Anmerkungen: Egal wie weit das Gesuchte entfernt ist, wird der Geweihte zumindest für die Länge der Wirkungsdauer dank göttlicher Fügung den richtigen Weg einschlagen.

Über die Wolken

Grad: V **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Aves
Ritualdauer: Zeremonie (4 Stunden)
Wirkungsdauer: LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte ruft die Alveransfeder herbei und erzählt ihr ausführlich von seinen bisherigen Wanderungen und seinen Plänen für die Zukunft, um sie zu überzeugen, dass er ihrer würdig sei. Dabei flicht er sie in sein Haar ein, zusammen mit vielen bunten Bändern.
Auswirkung: Dem Geweihten wachsen auf dem Rücken zwei bunte Vogelflügel, mit denen er fliegen kann. Sie haben eine Spannweite von vier Schritt und ermöglichen es ihm, zusätzliche Last bis zu seinem eigenen Körpergewicht zu transportieren. Bei einem zusätzlichen Gewicht von mehr als Körpergewicht +10 Stein sind jedoch *Fliegen*-Proben notwendig.
Während der Wirkungsdauer hat der Geweihte einen *Fliegen*-Talentwert von LkP*+15. Sollte er das Talent bereits haben, erhöht sich sein Talentwert um LkP*+15 Punkte.
Varianten:
Grad VI: Hier erhöht sich der *Fliegen*-Talentwert um LkP*+20, außerdem kann der Geweihte bis zum anderthalbfachen seines Körpergewichtes an Last mit sich tragen.
Anmerkungen: Die *Alveransfeder* ist ein Talisman der Aveskirche. Mehr zu dem Talisman siehe **Wege der Götter 118**.

Unterpfand des Heiligen Rhys

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Ingerimm (Abilacht)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Monaten
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte nimmt das zu segnende Handwerksstück in die Hände, preist seine Kunstfertigkeit und das Können seines Schöpfers. Er ruft Ingerimm als Schutzherrn des Handwerks an und rühmt die Taten, die mit dem Gegenstand vollbracht werden können. Sodann bittet er den Herrn Ingerimm um seinen Schutz und Segen.
Auswirkung: Ein mit dieser Liturgie bedachter Gegenstand steht unter dem besonderen Schutz Ingerimms. Das Objekt kann nicht magisch manipuliert werden, und es wird bei einem Verkauf stets einen gerechten Preis erzielen. Versuche, den Gegenstand magisch zu manipulieren, sind um LkP*+10 erschwert. Gleiches gilt für den Versuch, den Gegenstand zu einem unangemessenen Preis zu verkaufen. Entsprechende Proben sind ebenfalls um LkP*+10 erschwert. Proben auf *Schätzen* und um die Wertigkeit des Gegenstandes zu beurteilen, sind um LkP*+10 erleichtert. Der Gegenstand gilt während der Wirkungsdauer als *einfach geweiht*.
Anmerkungen: Üblicherweise werden nur die kunstfertigsten Meisterstücke, welche in den Augen der Geweihtenschaft Gnade gefunden haben, mit diesem Segen bedacht.

Unverstellter Blick

Grad: III **Ziel:** G **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Hesinde (Gareth, Havena, Angbar, Rommilys), H'Szint, Praios (Gareth, Rommilys), Phex (Kuslik), Nandus (selten), Tairach; Lug und Trug (Phex), Daradors prüfender Blick (Praios)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: je nach Meditation, mindestens eine Spielrunde
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte versinkt in inniger Meditation. Im Geiste versucht sie, den Schleier der Unwissenheit beiseite zu schieben und ruft Hesinde, Mada und die Heilige Ancilla an und bittet darum, Täuschungen als solche erkennen zu können.
Auswirkungen: Die Geweihte erkennt auf Sichtweite sämtliche für sie nun grün und golden schimmernden Illusionen, gleich, ob diese auf Personen, Gegenständen oder Gebäuden liegen oder frei in der Luft hängen.
Anmerkungen: Geweihte des Phex zerreißen nach dem Gebet häufig symbolisch einen grauen Schleier, Praiosgeweihte breiten ihre Arme schwingengleich aus, und Tairachpriester trinken Opferblut.

Urischars ordnender Blick

Grad: III **Ziel:** G **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Praios, Nandus
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet zu Praios und Urischar mit der Bitte, seinen Blick für die von ihm gesuchte Ordnung zu schärfen.
Auswirkung: Der Geweihte erkennt eine Ordnung in einer vor ihm liegenden Unordnung, z.B. alle Bücher zu einem Fachgebiet in einer schlecht sortierten Bibliothek, alle Gegenstände eines bestimmten Besitzers in einem verwüsteten Raum oder wiederkehrende Hinweise auf einen Mörder in den Aufzeichnungen der Stadtgarde.
Anmerkungen: Weniger offensichtliche Ordnung kann Zuschläge von bis zu +7 auf die *Liturgiekenntnis*-Probe mit sich bringen.

Vaês Tränen

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Himmelswölfe
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Die Kaskju (*Nujuka:* Schamanin) verkündet der Himmelswölfin Liska ihren Entschluss und gibt sich von eigener Hand den Tod.
Auswirkung: Die Schamanin gibt ihr Leben freiwillig für ein anderes, das sie zu retten wünscht. Der Nutznießer dieser Liturgie gesundet vollständig von Krankheiten, Vergiftungen oder schweren Verletzungen, die ihn ohne göttliches Eingreifen sicher das Leben gekostet hätten. Die Schamanin aber stirbt an seiner statt. Ihr Körper weist entsprechende Spuren auf, die auch bei dem eigentlich Todgeweihten zu finden gewesen wären.
Anmerkungen: Ein Tod durch Altersschwäche kann mittels dieser Liturgie nicht abgewendet werden. In einem solchen Fall war das Opfer der Kaskju vergebens.
Die Liturgie ist nach der nivesischen Sippenführerin Vaê benannt, deren Sohn Mada die Welpen der Himmelswölfin Liska erschlug.

Verborgen wie der Neumond

Grad: III **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Phex (geheim), Tsa; Haut des Chamäleons (Tsa)
Ritualdauer: Stoßgebet (8 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Phexgeweihte betet unablässig zu seinem Herrn ein stummes Gebet und verhüllt sich mit der Hand von oben nach unten und ahmt damit das sich schließende Madamal nach.
Auswirkung: Die Liturgie verbirgt den Geweihten vor jeglicher Entdeckung. Bei menschenleeren Orten wirkt er wie ein Teil der Umgebung, bei Menschenansammlungen fällt der Geweihte einfach nicht in der Masse auf etc. Proben auf *Sinnenschärfe*, um ihn zu entdecken, sind um LkP*+5 erschwert.
Anmerkungen: Tsageweihte umhüllen sich mit Regenbogenlicht. Dazu benutzen sie – wenn kein natürlicher Regenbogen vorhanden ist – ihr Prisma. Bei der Liturgie der Tsakirche bewirkt die Tarnung meist ein Verschmelzen mit der Umgebung, ganz so wie bei einem Chamäleon.

Vertrauter der Flamme

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Ingerimm, Angrosch (Xorlosch), Gravesh, Travia (Albenhus); Dythlinds Wandeln im Feuer (Travia)
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Zu Beginn der Liturgie entledigt sich der Ingerimmgeweihte seiner Schuhe und einer eventuellen Kopfbedeckung. Anschließend tritt er an ein Feuer heran, fährt mit seinen bloßen Händen durch die Flammen und spricht ein Gebet wie das folgende: *Herr der Flammen, Meister des Feuers, lass' mich Teil deiner Welt werden und schütze mich.*
Auswirkung: Während der Wirkungsdauer kann kurzer Kontakt mit Feuer dem Geweihten nichts anhaben. Er erleidet bei Berührungen keinerlei Schaden durch Feuer, gleich ob profaner, magischer oder elementarer Natur.
Varianten:
Grad III: Diese Variante benötigt die doppelte Ritualdauer, schützt aber auch bei längerfristigen Kontakt, z.B. bei der Durchquerung von brennenden Räumen, Häusern oder Wäldern oder beim Gang über Lava.
Anmerkungen: Im Kult des Angrosch ist es üblich, sich bei der Liturgie Brandmale auf Armen und Beinen zuzufügen. In der Traviakirche werden meist einige Gänsedaunen flackernd im Herdfeuer verbrannt.

Vertrauter des Felsens

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Ingerimm (Uhdenberg), Angrosch (Xorlosch)
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Zu Beginn der Liturgie entledigt sich der Ingerimmgeweihte seiner Schuhe und einer eventuellen Kopfbedeckung. Anschließend tritt er an den Fels heran und spricht ein Gebet. Häufig verwendete Worte lauten: *Herr der Steine, Meister des Metalls, lass' mich Teil deiner Welt werden und schütze mich.*
Auswirkung: Die Liturgie bewahrt den Geweihten vor Steinschlägen und anderen Schadensquellen, die von Steinen herrühren. Während der Wirkungsdauer sind sowohl der Geweihte als auch seine Ausrüstung vor Steinschlägen, herabstürzenden Stalaktiten o.ä. geschützt. Auch steinerne Waffen richten keinen Schaden gegen den Geweihten an.
Anmerkungen: Die Geweihten des Angrosch reiben ihre Haut häufig mit einer Paste aus zermahlenem Stein ein oder lassen zerriebenes Erz über ihre Hände rieseln.

Vertreibung des Dunkelsinns

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Praios, Hesinde (Kuslik, nur mit dem Schlangenstab des heiligen Argelion)
Ritualdauer: Zeremonie (4 Stunden)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte führt den zu Heilenden unter freien Himmel und reinigt ihn symbolisch seinem Kult entsprechend.
Auswirkung: Diese Liturgie ermöglicht es dem Geweihten, Beherrschungszauber und (nicht permanente) Flüche aufzuheben, sowie temporär gesenkte geistige Eigenschaften beziehungsweise erhöhte *Schlechte Eigenschaften* auf ihren Ursprungswert zurückzubringen. Hierfür werden die LkP*+10 mit den ZfP* oder RkP* verrechnet. Sinken sie auf oder unter 0, endet die Wirkung.
Varianten:
Grad V: Auf diesem Grad ermöglicht es die Liturgie, auch permanente Hexenflüche, Druidenrituale und andere Ritualzauber nach Wahl des Meisters zu brechen.
Anmerkungen: Diese Liturgie ist nicht dazu geeignet, einen von Dämonen Besessenen zu heilen, dafür wird der Exorzismus benötigt.

Visionssuche

Grad: III **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch, Gravesh, Kamaluq
Ritualdauer: Zeremonie (mehrere Stunden)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte versetzt sich nach Art seines Kultes in die Nähe seiner Gottheit.
Auswirkung: Der Geweihte erfährt Visionen, die ihm dem Wesen seiner Gottheit näher bringen. Die Liturgie ermöglicht ihm außerdem, Vorhersagen für die Zukunft zu treffen und in den Gesichten Antworten auf seine Fragen zu finden. Er erhält 1W6 Punkte *Entrückung* pro LkP* sowie die Gabe *Prophezeien* auf einem Wert von LkP*+5. Ist diese Gabe bereits vorhanden, steigt der Wert für die Dauer der Trance um LkP*+5 Punkte.
Nach dem Ende der Liturgie erleidet der Geweihte LkP* Punkte Erschöpfung und verliert LkP*x2 Punkte Ausdauer.
Anmerkungen: Während der Visionssuche lassen sich keine weiteren Tätigkeiten ausführen und das Wirken anderer Liturgien oder Mirakel ist nicht möglich. Wie bei der Liturgie Prophezeiung sind die Bilder meist vage, es sei denn, die Gottheit wünscht, einen sehr konkreten Hinweis zu geben.

Wachsamkeit der Gänse

Grad: II **Ziel:** Z **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Travia (Lowangen, Svellttal)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: eine Nacht
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte schreitet den zu schützenden Bereich ab und markiert seine Ränder mit dem Traviasymbol, das sie in die Luft oder auf den Boden malt.
Auswirkung: Sollte sich ein Wesen, von dem eine Gefahr für die Geweihte ausgeht, auf LkP*/2+5 Schritt der Zone nähern, wird sie von einem lauten Gänseschnattern geweckt.
Varianten:
Grad III: Die Geweihte kann den Warnruf auf bis zu 10 fromme Begleiter ausdehnen. Ziel ist hierbei dann ZZ.
Anmerkungen: Das Schnattern hört die Geweihte nur in Gedanken. Soll der Effekt der Liturgie auf andere Nutznießer mit ausgedehnt werden, ist eine Aufstufung auf Grad III erforderlich.

Waffenfluch

Grad: III **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Monaten
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester des Namenlosen streicht über eine beliebige Waffe und beschwört die Macht seines Gottes herauf: *Segne diese Waffe, oh Güldener! Möge sie Deine Feinde elendig sterben lassen und ihnen nimmer heilende Wunden schlagen.*
Auswirkung: Der Waffenfluch bewirkt, dass die gesegnete Waffe schreckliche Wunden verursacht. Die LkP* können für folgende Fähigkeiten ausgegeben werden:
- Für jeweils 3 LkP* richtet die Waffe +1 TP an.
- Soll die Waffe eine Krankheit übertragen können, so müssen so viele LkP* ausgegeben werden, wie die Stufe der Krankheit beträgt. Bei jedem Treffer, der Schadenspunkte verursacht, muss eine KO-Probe erschwert um die Stufe der Krankheit abgelegt werden, um nicht infiziert zu werden. Einige spezielle Krankheiten, etwa *Dämonenfäule*, können nicht in die Waffe gebannt werden.
- Für 5 LkP* gilt die Waffe gegenüber einer ausgewählten Art von karmalen Priestern (z.B. Praiosgeweihte oder Hesindegeweihte oder Hochschamanen der Himmelswölfe) als eine *verletzende* Waffe.
- Für 10 LkP* gilt die Waffen gegenüber allen karmalen Priestern, die nicht Diener des Namenlosen sind, als eine *verletzende* Waffe.

Anmerkungen: Je nach Mächtigkeit und Befähigung des Geweihten kann eine solche Waffe schnell sehr mächtig werden. Das letzte Wort darüber, welche Krankheiten übertragen werden können und welche (möglicherweise andere) Modifikationen möglich sind, obliegt dem Meister.

Waliburias Wehr

Grad: III **Ziel:** Z **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Ingerimm (Notmark, Uhdenberg), Angrosch; Angroschs Zorn (Angrosch)
Ritualdauer: Stoßgebet (12 Aktionen)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Ingerimmgeweihte vergräbt mit einem machtvollen Hieb seinen Schmiedehammer im Boden und richtet ein Gebet zur Heiligen Waliburia.
Auswirkung: Mittels dieser Liturgie kann der Geweihte eine elementare Manifestation zwischen sich und seine Gegner rufen. Sie muss dem Gott wohlgefällig sein, es kann sich also beispielsweise um einen Riss im Boden, einen Steinschlag oder eine Feuersbrunst handeln.
Die Erscheinung sorgt bei den Gegnern des Geweihten für Verwirrung und ihre Initiative sinkt um LkP*+5 Punkte. Jedem Angreifer muss außerdem eine MU-Probe gelingen, die um LkP*+5 erschwert ist. Bei einem Gelingen ist es möglich, den Geweihten anzugreifen, ansonsten muss der Gegner abwarten und kann sich nicht auf den Priester stürzen. Die MU-Probe darf zu Beginn jeder Kampfrunde wiederholt werden.
Anmerkungen: Bei den Zwergen wird die Liturgie Angroschs Zorn genannt, und statt der Heiligen Waliburia ruft man den Schöpfergott selbst an und bittet ihn, seinen Zorn gegen die Feinde zu lenken.

Wandeln in Hesindes Hain

Grad: V **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Hesinde (Teremon), Ingerimm (im jeweiligen Haupttempel eines Heiligen); Meisterstück (Ingerimm)
Ritualdauer: Zyklus (mehrere Tage)
Wirkungsdauer: bis das Werk vollendet ist oder die Arbeit unterbrochen wird
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte widmet sich in hesindegefälliger Versunkenheit einer schöpferischen Tätigkeit.
Auswirkung: Der Geweihten ist es, als erhalte sie Zugang zu Hesindes Hain. Sie erfährt Inspirationen, bekommt neue Ideen und das Vermögen, diese umzusetzen, um ein hesindegefälliges Werk zu erschaffen. Dies kann ein Kunstobjekt, ein magisches Artefakt, ein kostbares Buch oder die Lösung eines komplizierten mathematischen Problems sein.
Das Talent, das für diese Aufgabe entscheidend ist, steigt für die Zeit der Versenkung um LkP*+15 Punkte. Auf diese Weise entstehen Werke von göttlicher Kunstfertigkeit, die von besonders hesindianischer Natur sind (z.B. geometrisch, mathematisch perfekt berechnet, der Schwerpunkt perfekt ausgewogen o.ä.).
Anmerkungen: Der Meister kann entscheiden, dass einem solchen Kunstwerk bei besonders gut gelungener Talentprobe eine Wirkung innewohnt, die mit einer Liturgie des Grades I vergleichbar ist.

Weg des Fuchses

Grad: I **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Phex, Aves
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Phexgeweihte formt in seinem Kopf das Bild einer Straße, betet gleichzeitig zu seinem Gott und bittet ihn um einen freien Weg.
Auswirkung: Mit Hilfe dieser Liturgie kann sich der Geweihte auf jedem Pfad wie auf einer hervorragend ausgebauten Reichsstraße bewegen. Weder natürliche Hindernisse, etwa Schlamm und Matsch, noch Menschenmengen in engen Gassen, halten ihn auf. Der Weg muss jedoch grundlegend passierbar sein – der Geweihte kann nicht einfach durch einen verschütteten Tunnel gehen. Falls es Wegsperren gibt, so muss er sie mit eigenem Geschick überwinden.
Die Liturgie bewirkt, dass weder Geschwindigkeit von *taktischer* noch *strategischer Bewegung* verlangsamt wird.
Anmerkungen: Ist kein Weg vorhanden, beispielsweise im tiefsten Dschungel oder in absoluter Ödnis, hilft auch diese Liturgie nicht weiter.

Wegzehrung der Heiligen Selma

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Peraine
Ritualdauer: Stoßgebet (8 Aktionen)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Während die Perainegeweihte das Lied der Heiligen Selma anstimmt, zerreibt sie eine Knoblauchzehe und ein Stück Zwiebel, und lässt deren Saft auf das Essen tropfen.
Auswirkung: Die Liturgie sorgt für eine größere Haltbarkeit von Lebensmitteln. Für jeden LkP* steigt die Haltbarkeit des gesegneten Lebensmittel um 25%. Das Essen duftet beständig leicht nach Knoblauch und Zwiebeln, der Geschmack des Essens wird durch die Prozedur jedoch nicht beeinträchtigt.
Anmerkungen: Gerüchte besagen, dass es zu Zeiten des Bosparanischen Reiches noch eine Variante der Liturgie gab, die Lebensmittel permanent konservieren konnte. Diese Variante muss aber spätestens seit den Dunklen Zeiten als verschollen gelten.

Weihe der ewigen Flamme

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell, nur Hochgeweihte
Herkunft: Ingerimm (Angbar)
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: genau ein Jahr
Symbole, Gesten, Gebete: Die genaue Zeremonie ist je nach Region unterschiedlich, doch stets werden Gebete und Gesänge an Ingerimm angestimmt und die Laternen durch das Feuer der Heiligen Esse eines Tempels, einer Schmiede oder eines Vulkans entfacht.
Auswirkung: Die Liturgie entfacht das Feuer in der Laterne der Ingerimmgeweihten.
Es ist gegen gewöhnliche Umwelteinflüsse wie Wind und Regen gefeit und wird von selbst nicht ausgehen, allerdings ist es immer noch möglich, das Feuer mutwillig zu löschen.
Anmerkungen: Üblicherweise werden die Laternen am 21. Ingerimm, dem Tag der Waffenschmiede, neu geweiht.

Weihe der letzten Ruhestatt

Grad: II **Ziel:** Z **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Boron, Kamaluq
Ritualdauer: Andacht (eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: permanent, bis zur Entweihung des Grabes
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schreitet die Fläche ab, welche er zu weihen gedenkt, und spricht: *Dein sei der Grund, in welchem sie Ruhe finden. Dir heilig sei, wo ihre Gebeine ruhn.* Anschließend zeichnet er ein Boronsrad in die Erde. So der Boden aus Stein besteht, nimmt er hierzu Asche oder Kohle.
Auswirkung: Das derart gesegnete Grab ist fortan gegen unheilige Wesenheiten wie Totengeister, Untote, Dämonen und Kinder der Finsternis (nach Meisterentschied auch gegen andere Wesen) geschützt und gilt für sie als *zweifach geweihter* Boden. Beschwörungen und nekromantische Rituale sind um LkP*/2+5 Punkte erschwert. Grabräubern muss außerdem eine MU-Probe gelingen (erschwert um eine vorhandene *Totenangst*), wollen sie sich an dem geschützten Grab vergreifen.
Für jeden zusätzlichen KaP, den der Geweihte investiert, werden die obigen Proben um weitere zwei Punkte erschwert.
Anmerkungen: Es wurde bereits von Geistern und Toten berichtet, die aus dem Grab auferstanden sind, um ihre Ruhestätte zu schützen. Ein Areal wie das Garether Boronsfeld dauerhaft zu schützen oder eine neue Nekropole zu weihen kommt im Übrigen einer Lebensaufgabe gleich. Um eine solch große Fläche einzusegnen, muss der Wirkungsbereich der Liturgie außerdem vergrößert werden.

Weisung des Himmels

Grad: I **Ziel:** G **Reichweite:** Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Ifirn, Firun, Himmelswölfe, Praios, Efferd, Aves, Swafnir; Des Herren goldener Mittag (Praios)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Ifirngeweihte nimmt Wasser, Schnee oder Erde in ihre Hände, schließt ihre Augen und berührt mit den vollen Händen ihre Stirn. Dabei betet sie still zu Ihrer Göttin und bittet sie, ihr den Weg zu zeigen.
Auswirkung: Durch diese Liturgie ist die Geweihte in der Lage, eine bestimmte Himmelsrichtung genau zu bestimmen, auch wenn sie über keine weiteren Hilfsmittel (Südweiser, Sonnenstand etc.) verfügt. Proben auf *Orientierung* sind nicht notwendig, um die Himmelsrichtung zu bestimmen. In den unterschiedlichen Kirchen und Kulten unterscheidet sich jedoch die Himmelsrichtung, welche Geweihte deuten können:

- Firun- und Ifirngeweihte sowie die Hochschamanen der Himmelswölfe erkennen den Norden
- Efferd- und Swafnirgeweihte den Westen
- Praiosgeweihte den Süden
- Geweihte des Aves den Osten

Anmerkungen: Die Liturgie entfaltet ihre Wirkung auch dann, wenn der Geweihte in einem Gebäude ist oder sich unter der Erde aufhält.

Wille zur Wahrheit

Grad: IV **Ziel:** PPP **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Praios
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet, preist Praios und Schelachar. Er benennt die Strafen für Frevler, mahnt die Zuhörer zur Wahrheit und offenbart ihnen einen Strahl des *Ewigen Lichts*.
Auswirkung: Diese Liturgie weckt in allen Zuhörern die Überzeugung, nur noch die Wahrheit zu sprechen und sich an geltende Gesetze halten zu wollen. *Überreden*-Proben um zu lügen sind um LkP*+10 Punkte erschwert, vor ungesetzlichen Handlungen muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abgelegt werden, die um LkP*+10 Punkte erschwert ist.
Anmerkungen: Die Zuhörer sind sich der Wirkung der Liturgie bewusst.

Winterschlaf

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Firun, Ifirn (vor allem Farlorn, Leskari, Festum), Himmelswölfe
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: nach Festlegung des Geweihten, längstens LkP* Monate
Symbole, Gesten, Gebete: Der Empfänger der Liturgie schließt seine Augen. Währenddessen spricht der Firungeweihte ein Gebet und legt seine Hände auf die geschlossenen Lider des zu Segnenden. Nach etwa einer halben Stunde fällt dieser dann in den Winterschlaf.
Auswirkung: Die Zielperson fällt in einen tiefen Winterschlaf, dessen Dauer vor Beginn der Liturgie durch den Geweihten festgelegt werden muss. Während dieser Zeit braucht er weder Nahrung noch Atemluft und natürliche Temperaturschwankungen können ihm nichts anhaben. Er erleidet erst ab *niederhöllischer* Kälte bzw. *kochend heißer* Temperatur Schaden.
Die Regeneration von Lebens- und Astralenergie findet anstelle von täglich nur noch einmal wöchentlich statt. Die Wirkung von Krankheiten und Giften wird für die Dauer des Winterschlafes ausgesetzt. Erleidet der Winterschläfer Schaden, erwacht er.
Anmerkungen: Manchmal ist diese Liturgie die einzige Möglichkeit, im hohen Norden zu überwintern.

Wunderbarer Geschlechterwandel

Grad: III **Ziel:** P oder G **Reichweite:** Berührung / Selbst
Art: Speziell
Herkunft: Zsahh, H'Szint, Ssad'Huar
Ritualdauer: Zeremonie (8 Stunden)
Wirkungsdauer: LkP* in Wochen
Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin sucht gemeinsam mit dem zu verwandelnden Wesen einen feuchten, warmen Ort auf. Dort umarmt die Priesterin das Wesen eine ganze Nacht lang. Am nächsten Morgen ist die Wandlung vollzogen.
Auswirkung: Die Priesterin kann das Geschlecht eines Tieres oder einer Person tauschen. Männer werden zu Frauen, Frauen zu Männern. Die Verwandlung in das andere Geschlecht ist umfassend. Sowohl Aussehen, als auch Stimme und andere geschlechtsspezifische Merkmale ändern sich entsprechend. Die Rückverwandlung nach Ablauf der Wirkungsdauer braucht – wie auch die Verwandlung – eine Nacht.
Anmerkungen: Bei den Echsenvölkern ist es durchaus üblich, bei einer Ungleichverteilung das Geschlecht kurzzeitig zu wechseln, um den Fortbestand des Stammes zu sichern. Theoretisch entfaltet diese Liturgie auch bei Menschen oder anderen humanoiden Rassen ihre Wirkung. Praktisch hat wohl kein Warmblüter jemals diese Segnung empfangen.

Wundersame Blütenpracht

Grad: I **Ziel:** Z **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Tsa
Ritualdauer: Gebet (je nach Länge des Liedes, mindestens aber 1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: bis zum Ende des Liedes, LkP* Kampfrunden später ist auch der Boden nicht mehr geweiht
Symbole, Gesten, Gebete: Während die Tsageweihte mittels ihres Prismas Licht auf den Boden fallen lässt, stimmt sie ein tsagefälliges Lied an, dessen Thema der Frühling und die Schönheit der Blüten ist.
Auswirkung: Mit Beginn des Liedes wachsen bunte Frühlingsblumen innerhalb eines Radius von LkP*/2 Schritt, genau dort, wohin das regenbogenfarbene Licht des Prismas fällt. Pro gesungener Stophe sprießen LkP*/2 Blumen. Die Schlechte Eigenschaft *Jähzorn* sinkt um LkP*/2 Punkte und die Ausübung von Gewalt ist innerhalb des Wirkungsradius nur dann möglich, wenn zuvor eine *Selbstbeherrschung*s-Probe+LkP*/2 gelingt. Solange das Lied andauert, gilt der Boden als *einfach geweiht*.
Anmerkungen: Die Blumen verbleiben auch nach Ende der Liturgie, sind jedoch den normalen Witterungsbedingungen vor Ort ausgesetzt.

Wundersames Teilen des Martyriums

Grad: IV **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Rondra (Donnerbach)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde), bei höheren Graden Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: maximal LkP* Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte vergießt etwas von ihrem eigenen Blut und betet.
Auswirkung: Durch diese Liturgie kann die Geweihte einmalig die Hälfte des Schadens (maximal LkP*+5 SP) auf sich nehmen, den eine andere, ihr nahestehende Person erleidet. Ist dies geschehen, endet die Wirkung der Liturgie.
Varianten:
Grad V: Auf diesem Grad schafft diese Liturgie eine Verbindung zwischen zwei Kämpfenden, wodurch jeglicher erlittene Schaden gleichmäßig auf beide aufgeteilt wird. Diese Variante wird als Leidensbund bezeichnet und wirkt für einen Kampf, längstens aber für LkP* Spielrunden. Das Ziel ist P+P, die Reichweite *Berührung*.
Grad VI: Die Geweihte nimmt das Leiden einer anderen, ihr nahestehenden Person komplett auf sich, egal, ob es sich dabei um eine Krankheit, einen Fluch oder sogar den Tod handelt. Diese Variante wird als Grosses Martyrium bezeichnet. Die Reichweite sinkt auch bei diesem Grad auf *Berührung* und die Wirkungsdauer ist *augenblicklich*.
Anmerkungen: Die Liturgie stammt aus dem Ur-Tulamidya und geriet nach der Herrschaft der Priesterkaiser lange Jahre in Vergessenheit. Ihr ursprünglicher Name lautet *Keta Ajaban kud'a* und sie ist bisher ausschließlich den Hochgeweihten des Donnerbacher Rondratempels bekannt.

Wundsegen

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: Speziell
Herkunft: Peraine, Tsa, Zsahh
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Die Perainegeweihte nimmt wilden Knoblauch in ihre Hände und zerreibt die Knolle. Anschließend streicht sie vorsichtig über die Verletzung und spricht dabei ein Gebet mit der Bitte um Genesung.
Auswirkung: Der Segen verschließt Wunden und verhindert Wundbrand. Durch die Liturgie werden alle regeltechnischen Wunden geschlossen, und der Ausbruch von Wundfieber wird verhindert.
Varianten:
Grad III: Durch diese Variante werden nicht nur alle Wunden des Patienten geheilt, er erhält zusätzlich noch LkP*+5 LeP zurück.
Grad IV: Mit Hilfe dieser Variante können auch abgetrennte Gliedmaßen wieder an den Körper gefügt werden, solange nicht mehr Zeit als ein Tag seit dem Verlust vergangen ist. Auch diese Variante heilt alle regeltechnischen Wunden.
Anmerkungen: Häufig wird der Wundsegen in Verbindung mit dem Heilungssegen gewirkt, insbesondere dann, wenn die Grad III-Variante (noch) nicht zur Verfügung steht.

Zerschmetternder Bannstrahl

Grad: V **Ziel:** P **Reichweite:** Sicht
Art: Speziell
Herkunft: Praios, Kamaluq; Obarans Bannstrahl (Kamaluq)
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte weist mit dem Zeichen des Auges auf das Ziel und ruft: *Herr Praios, ewige Sonne, Trenner von Recht und Unrecht! Gepriesen sei Deine Macht! Dein strafender Blick falle auf diesen Frevler! Es sei!*
Auswirkung: Aus dem Himmel fährt ein gleißender Strahl auf das Ziel herab. Der Bannstrahl zerschmettert unheilige Wesen wie Chimären, Golems, Untote und (maximal fünfgehörnte) Dämonen zu Staub, andere Wesen verlieren das Bewusstsein. Magiebegabte oder Zauberwesen verlieren außerdem sämtliche aktuell vorhandene Astralenergie. Paktierer erleiden darüber hinaus LkP*+15 SP. Der Schaden gilt immer als *geweihter* Schaden, gegen Paktierer außerdem als *verletzend*.
Anmerkungen: Auch am Körper mitgeführte magische oder unheilige Artefakte können nach Maßgabe des Meisters in Mitleidenschaft gezogen werden.

Zuflucht finden

Grad: II **Ziel:** G
Reichweite: Selbst die Zuflucht darf in der Entfernung *Fern* liegen
Art: Speziell
Herkunft: Firun, Ifirn, Travia (Lowangen, Trallop, Travingen), Aves, Himmelswölfe; Der Gänsemutter warmes Nest (Travia), Am Busen der Natur (Aves)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: maximal LkP* in Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Firungeweihte nimmt Eis, Schnee oder Wasser in seine Hände und reibt sich damit Augen und Schläfen ein. Diesen Vorgang wiederholt er mehrere Male und dankt dabei seinem Gott sowie seiner milden Tochter Ifirn für ihre Gnade.
Auswirkung: Durch diese Liturgie kann der Geweihte ohne weitere Proben eine sichere Zuflucht finden, in der er und seine Gefährten vor Wind und Wetter geschützt sind. Der Weg dorthin kann zusätzlich bis zu 6 Spielrunden in Anspruch nehmen.
Anmerkungen: Avesgeweihte drehen sich mitsamt ihres Wanderstabes dreimal um sich selbst, in der Traviakirche ist es üblich Gänsedaunen oder Brotkrumen auf den Weg zu streuen. Die Kaskju der Nivesen rufen die Himmelswölfe an und bitten um eine sichere Zuflucht.

Eigene Liturgien

Übersicht der Liturgien

BEZEICHNUNG	ZU FINDEN UNTER	GRAD	SEITE
A			
Achmad'ayan ankhrellah al'nurach Shaitanim	Ruf zum Bund wider die Mächte der Finsternis	VI	260
Al'Dhafar	Phexens Verteidigung	II	235
Aller Welt Freund	–	IV	88
Allmacht der Lohe	–	II	89
Alte Schuppen	–	III	90
Am Busen der Natur	Zuflucht finden	II	344
Anathema	–	V	91
Angroschs Opfergabe	–	II	92
Angroschs Zorn	Waliburias Wehr	III	330
Anrufung der Erdkraft	–	II	93
Anrufung der Winde	–	II	94
Anrufung Nuiannas	–	III	95
Arcanum Interdictum	–	VI	96
Argelions bannende Hand	–	V	97
Argelions Mantel	–	III	98
Argelions Spiegel	–	IV	99
Ascandears Hingabe	–	III	100
Auge der wartenden Seelen	Nemekaths Geisterblick	II	219
Auge des Händlers	–	II	101
Auge des Mondes	–	II	102
Auge Xeledons – Xeledons Helles Licht	–	V	103
Aura der Form	–	III	104
Aura des Regenbogens	–	III	105
Auraprüfung	Seelenprüfung	IV	275
Azilas Quellgesang	–	III	106
B			
Bann der Geisterkräfte	Praios' Magiebann	IV	237
Bannfluch des Heiligen Khalid	–	III	107
Begehen der heiligen Wasser	–	III	108
Belemans Hochzeit	–	IV	109
Bindung der Schlange	–	II	110
Birkenzweig	–	II	111
Bishdariels Angesicht	Kleine Liturgie des Heiligen Nemekath	IV	200

BEZEICHNUNG	ZU FINDEN UNTER	GRAD	SEITE
Bishdariels Auge	–	II	112
Bishdariels Warnung	Nemekaths Bannfluch	III	113
Blendstrahl aus Alveran	–	I	114
Blick an den klaren Himmel	Sterne funkeln immerfort	I	296
Blick auf das Geisterwirken	Sicht auf Madas Welt	II	289
Blick der Weberin	–	II	115
Blick durch Tairachs Augen	Blick der Weberin	II	115
Blick für das Handwerk	–	II	117
Blick in die Erinnerung	Kleine Liturgie des Heiligen Nemekath	IV	200
Blick in die Flammen	–	III	118
Blutschwur	Großer Eidsegen	III	174
Bootssegen	–	III	119
Borons süße Gnade	–	IV	120
Buchprüfung	–	III	121
Bund von Feuer und Erz	Großer Eidsegen	III	174

C

Canyzeths Weisheit	–	IV	122
Cereborns Handreichung	Handwerkssegen	II	178
Conagas Ruf	–	III	123

D

Daradors Bann der Schatten	–	IV	124
Daradors prüfender Blick	Unverstellter Blick	III	320
Das schwarze Fell durch das rote Blut	–	II	125
Der Gänsemutter warmes Nest	Zuflucht finden	II	344
Der über das Schlachtfeld schreitet	–	I	126
Des Einen bezaubernder Sphärenklang	–	III	127
Des Herren goldener Mittag	Weisung des Himmels	I	336
Die goldene Hand	–	I	128
Dorlens Verbrüderung	–	VI	129
Dreifacher Saatsegen	–	III	130
Dythlinds Wandeln im Feuer	Vertrauter der Flamme	II	324

BEZEICHNUNG	ZU FINDEN UNTER	GRAD	SEITE
E			
Efferdsegen	–	III	131
Eherne Kraft – Lodernder Zorn	–	VI	132
Ehrenhafter Zweikampf	–	II	133
Eidechsenhaut	–	III	134
Eidsegen	12 Segnungen / Eidsegen	I	74
Ein Bild für die Ewigkeit	–	II	135
Ein Freund in Zeiten der Not	–	IV	136
Eissturm	Schneesturm	V	267
Elementwandlung	–	II	137
Entzug des Wissens	Entzug von Nandus' Gaben	II	138
Entzug von Nandus' Gaben	–	II	138
Erlösung des Tapams	Borons süße Gnade	IV	120
Erneuerung des Geborstenen	–	I	138
Erzieherische Maßnahme der Heiligen Yalsicena	–	III	140
Etilias Gnade	–	III	141
Etilias Zeit der Meditation	Ruf zur Ruhe	I	261
Ewige Jugend	–	V	142
Ewiger Wächter	–	V	143
Ewiges Wissen	–	V	144
Exkommunikation	–	III	145
Exorzismus	–	III	146
F			
Feuersegen	12 Segnungen / Feuersegen	I	76
Feuertaufe	Initiation	IV	147
Firuns Einsicht	–	IV	147
Firuns Zorn	–	III	148
Flagge des Regenbogens	–	III	149
Fluch wider die Ungläubigen	–	V	150
Freundliche Aufnahme	–	III	151
Frieden der Melodie	–	I	152
Fünfte Lobpreisung des Frühlings	–	V	153
Fürbitten des Heiligen Therbûn	–	III	154

BEZEICHNUNG	ZU FINDEN UNTER	GRAD	SEITE
G			
Garafans gleißende Schwingen	–	V	155
Gebet des kristallklaren Blicks	–	III	156
Gebieter der Lava	–	V	157
Geburtssegen	12 Segnungen / Geburtssegen	I	77
Geistermantel	Argelions Mantel	III	98
Geläutert sei Erz und Goldgestein	–	III	158
Gemeinschaft der treuen Gefährten	–	II	159
Gesang der Delphine	–	II	160
Gesang der Wale	Gesang der Delphine	II	160
Gesegneter Fang	–	II	161
Geteiltes Leid	–	II	162
Gift der Erkenntnis	–	II	163
Gilborns heilige Aura	Argelions Mantel	III	98
Gleichklang des Geistes	–	I	164
Glückssegen	12 Segnungen / Glückssegen	I	78
Göttliche Strafe	–	IV	165
Göttliche Verständigung	–	I	166
Göttliches Zeichen	–	I	167
Goldene Rüstung	–	II	168
Goldener Blick	–	III	169
Golgaris Zwielicht	–	II	170
Gorfangs Fluch	Sippenfluch	IV	291
Gott der Götter	–	II bis VI	171
Grabsegen	12 Segnungen / Grabsegen	I	79
Graues Siegel	–	III	172
Grispelz' Ackersegen	Dreifacher Saatsegen	III	130
Grispelz' Fruchtbarkeit	Tsas Wundersame Fruchtbarkeit	IV	316
Große Seelenprüfung	Seelenprüfung	V	275
Große Seelenwaschung	Exorzismus	III	146
Große Weihe des Heimsteins	–	VI	173
Großer Eidsegen	–	III	174
Großer Giftbann	Großer Speisesegen	III	175
Großer Reisesegen	Reisesegen	III	253
Großer Speisesegen	–	III	175
Großer Weihesegen der Waffe	–	VI	176
Großes Tabu	Siegel Borons	III	290
Gruß des Versunkenen	–	IV	177

BEZEICHNUNG	ZU FINDEN UNTER	GRAD	SEITE
H			
Händlersegen	12 Segnungen / Eidsegen	II	75
Handwerkssegen	–	II	178
Harmoniesegen	12 Segnungen / Harmoniesegen	I	80
Hashnabiths Flehen	–	II	179
Hauch Borons	–	III	180
Hauch der Leidenschaft	Handwerkssegen	II	178
Hausfrieden	–	III	181
Haut des Chamäleons	Verborgen wie der Neumond	III	323
Heilige Salbung der Peraine	Tsas heiliges Lebensgeschenk	V	312
Heilige Schmiedeglut	–	I	182
Heiliger Befehl	–	II	183
Heiliger Lehnseid	12 Segnungen / Eidsegen	II	75
Heiliges Liebesspiel	–	II	184
Heilungssegen	12 Segnungen / Heilungssegen	I	81
Herbeirufung der Diener des Herren	–	II	185
Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes	–	III	186
Herr über Feuer und Glut	–	IV	187
Hesindes Fingerzeig	Buchprüfung	III	121
Hilfe in der Not	–	II	188
Hoftag der Sprachen	–	IV	189
I, J			
Indoktrination	–	IV	190
Ingalfs Alchimie	–	IV	191
Ingerimms Zorn verschone uns	–	VI	192
Initiation	–	II	193
Innere Ruhe	–	I	194
Jagdglück	–	III	195

BEZEICHNUNG	ZU FINDEN UNTER	GRAD	SEITE
K			
Kälbchensegen	–	I	196
Kamaluqs Fluch	Sippenfluch	IV	291
Kamaluqs unerbittlicher Speer	Bannfluch des Heiligen Khalid	III	107
Keta Ajaban Kud'a	Wundersames Teilen des Martyriums	IV	341
Khablas Jugend	–	III	197
Khablas makelloser Leib	–	V	198
Kirschblütenregen	–	II	199
Kleine Liturgie des Heiligen Nemekath	–	IV	200
Kleine Segnung des Heimsteins	–	II	201
Kleiner Giftbann	–	II	202
Kleines Tabu	Ruf zur Ruhe	I	261
Konsekration	–	V	203
Kräftigung der Schwachen und Versehrten	–	V	204
Kräutersegen des Heiligen Nemekath	Rahjas Rauschsegen	II	248
L			
Largorax' Hammer rufen	–	V	205
Levthans Fesseln	–	III	206
Licht des Herrn	–	III	207
Licht des verborgenen Pfades	–	II	208
Lidaris Herz	–	III	209
Lohn der Unverzagten	–	II	210
Lug und Trug	Unverstellter Blick	III	320
M			
Mannschaftssegen	–	III	211
Marbos Geisterblick	Nemekaths Geisterblick	II	219
Marbos Geleit	–	V	212
Marbos Gnade	Etilias Gnade	III	141
Märtyrersegen	12 Segnungen / Märtyrersegen	I	82
Meisterstück	Wandeln in Hesindes Hain	V	331
Mikailspfeil	–	III	213
Mondsilberzunge	–	III	214

BEZEICHNUNG	ZU FINDEN UNTER	GRAD	SEITE
N			
Namenlose Kälte	–	II	215
Namenlose Raserei	–	II	216
Namenloser Zweifel – Namenlose Erleuchtung	–	IV	217
Namenloses Vergessen	–	I	218
Nandus' Schriftkenntnis	Schrifttum ferner Lande	III	269
Nemekaths Geisterblick	–	II	219
Nemekaths Zwiesprache	–	IV	220
Neun Streiche in Einem	–	I	221
Nimmermüde Wanderschaft	–	II	222
Noionas Zuspruch	Segen der Heiligen Velvenya	III	280
Θ			
Obarans Bannstrahl	Zerschmetternder Bannstrahl	V	343
Objektsegen	–	I	223
Objektweihe	–	II	224
Ordination	–	IV	225
P, Q			
Parinors Vermächtnis	–	III	226
Pech und Schwefel	–	II	227
Peraines Pflanzengespür	–	II	228
Phexens Augenzwinkern	–	III	229
Phexens Elsterflug	–	III	230
Phexens Kunstverstand	Blick für das Handwerk	II	117
Phexens Meisterschlüssel	–	V	231
Phexens Nebelleib	–	IV	232
Phexens Schatten	–	V	233
Phexens Sternenwurf	–	IV	234
Phexens Verteidigung	–	II	235
Phexens wunderbare Verständigung	–	II	236
Praios' Magiebann	–	IV	237
Praios' Mahnung	–	III	238
Prophezeiung	–	I	239
Purgation	–	III	240
Quellsegen	–	III	241

BEZEICHNUNG	ZU FINDEN UNTER	GRAD	SEITE
R			
Rahjalinas Farbenspiel	–	I	242
Rahjalinas Kuss	–	IV	243
Rahjalinas Weinranke	Parinors Vermächtnis	III	226
Rahjas Begehren	–	III	244
Rahjas Erquickung	Schlaf des Gesegneten	I	264
Rahjas Fest der Freude	–	III	245
Rahjas Freiheit	–	IV	246
Rahjas geheiligter Wein	–	IV	247
Rahjas heitere Gelassenheit	Segen der Heiligen Noiona	III	278
Rahjas Rauschsegen	–	II	248
Rahjas Schoß	–	IV	249
Rahjas Sinnlichkeit	–	VI	250
Rahjasbund	Großer Eidsegen	III	174
Reiches Land	–	IV	251
Reichung des Amethyst	–	I	252
Reisesegen	–	II	253
Revolution der Gedanken	–	III	254
Ritus der Schlachthilfe	–	V	255
Rondras Hochzeit	Belemans Hochzeit	IV	109
Rondras wundersame Rüstung	–	V	256
Ruf der Ferne	–	II	257
Ruf der Gefährten	–	II	258
Ruf in Borons Arme	–	II	259
Ruf zum Bund wider die Mächte der Finsternis	–	VI	260
Ruf zur Ruhe	–	I	261
Runjensweisung	–	II	262
S			
Salbung der Heiligen Noiona	Exorzismus	III	146
Sankt Gilborns Bannfluch	Argelions bannende Hand	V	97
Schattenlarve	–	VI	263
Schiffssegen	Bootssegen	IV	119
Schlaf des Gesegneten	–	I	264
Schlangenstab	–	II	265
Schleichende Fäulnis	–	IV	266
Schneesturm	–	V	267
Schnell wie eine Eidechse	–	II	268

BEZEICHNUNG	ZU FINDEN UNTER	GRAD	SEITE
Schrifttum ferner Lande	–	III	269
Schutz des Geleges	–	II	270
Schutzsegen	12 Segnungen / Schutzsegen	I	83
Schwindende Zauberkraft	–	IV	271
Schwitzhütte	Fünfte Lobpreisung des Frühlings	V	153
Sechs Leben des Mungos	–	II	272
Seelenbannung	–	IV	273
Seelengefährte	–	II	274
Seelenprüfung	–	III	275
Seelenrudel	Seelengefährte	IV	274
Seelenschatten	–	IV	276
Segen der Gabetaj	Parinors Vermächtnis	III	226
Segen der Heiligen Ardare	–	IV	277
Segen der Heiligen Noiona	–	III	278
Segen der Heiligen Theria	–	VI	279
Segen der Heiligen Velvenya	–	III	280
Segen des Heiligen Badilak	Segen der Heiligen Noiona	III	278
Segen des Heiligen Hlûthar	–	IV	281
Segen des Plättlings	–	II	282
Segensreiches Wasser	–	IV	283
Segnung der Schlacht	–	V	284
Segnung der stählernen Stirn	–	I	285
Segnung des Heims	–	III	286
Sichere Wanderung im Schnee	–	II	287
Sicherer Weg durch Fels	–	IV	288
Sicht auf Madas Welt	–	II	289
Siegel Borons	–	III	290
Simias Kelch	Tsas Segensreicher Neuanfang	II	314
Speisesegen	12 Segnungen / Speisesegen	I	291
Speisung der Bedürftigen	–	I	293
Speisung der hungernden Seelen	–	II	294
Sprechende Symbole	–	I	295
Sterne funkeln immerfort	–	I	296
Sternenglanz	–	II	297
Sternenspur	–	II	298
Sternenstaub	–	II	299
Sulvas Gnade	–	II	300
Swafnirs Fluke	–	V	301
Swafnirs Ruhelied	–	I	302

BEZEICHNUNG	ZU FINDEN UNTER	GRAD	SEITE
T			
Tabu	Siegel Borons	III	290
Tairachs Fluch	Sippenfluch	IV	291
Teilung der Wasser	–	II	303
Thalionmels Schlachtgesang	–	III	304
Therbûns Erkenntnis	–	I	305
Tierempathie	–	II	306
Tiergestalt	–	III	307
Tiersprache	Tierempathie	III	306
Tranksegen	12 Segnungen / Tranksegen	I	85
Traviabund	Großer Eidsegen	III	308
Travias Gebet der sicheren Zuflucht	–	V	308
Travias Gebet der verborgenen Halle	Travias Gebet der sicheren Zuflucht	VI	308
Travinians Segen der Schwelle	–	III	309
Trophäe erhalten	–	II	310
Tsas ewige Jugend	–	VI	311
Tsas heiliges Lebensgeschenk	–	V	312
Tsas Lebensschutz	–	IV	313
Tsas segensreicher Neuanfang	–	II	314
Tsas wunderbare Erneuerung	–	V	315
Tsas wundersame Fruchtbarkeit	–	IV	316
U			
Ucuris Geleit	–	II	317
Über die Wolken	–	V	318
Unterpfand des Heiligen Rhÿs	–	IV	319
Unverstellter Blick	–	III	320
Urischars ordnender Blick	–	III	321
V			
Vaês Tränen	–	IV	322
Verborgen wie der Neumond	Haut des Chamäleons	III	323
Versiegeltes Wissen	Graues Siegel	III	172
Vertrauter der Flamme	–	II	324
Vertrauter des Felsens	–	II	325
Vertreibung des Dunkelsinns	–	IV	326
Visionssuche	–	III	327

BEZEICHNUNG	ZU FINDEN UNTER	GRAD	SEITE
W			
Wachsamkeit der Gänse	–	II	328
Waffenfluch	–	III	329
Waliburias Wehr	Angroschs Zorn	III	330
Wandeln in Hesindes Hain	–	V	331
Weg des Fuchses	–	I	332
Wegzehrung der Heiligen Salma	–	I	333
Weihe der ewigen Flamme	–	IV	334
Weihe der letzten Ruhestatt	–	II	335
Weihegesang der Heiligen Elida von Salza	Anrufung der Winde	V	94
Weisheitssegen	12 Segnungen / Weisheitssegen	I	86
Weisung des Himmels	–	I	336
Wille zur Wahrheit	–	IV	337
Winterschlaf	–	IV	338
Wort der Wahrheit	Heiliger Befehl	II	183
Wunderbarer Geschlechterwandel	–	III	339
Wundersame Blütenpracht	–	I	340
Wundersames Teilen des Martyriums	–	IV	341
Wundsegen	–	II	342
Z			
Zerschmetternder Bannstrahl	–	V	343
Zuflucht finden	–	II	344