



Triochs Erben

# De Ludis

DSA

*Liverollenspiel  
Geweihte - Regelwerk*

## Inhaltsverzeichnis

---

INHALTSVERZEICHNIS .....	2
HINWEIS .....	2
IMPRESSUM .....	2
Ariochs Erben .....	3
GRUNDSÄTZLICHES ZU GÖTTLICHEM WIRKEN .....	3
Allgemeines .....	3
Schadenserhöhende Effekte .....	4
Konzentration, Störungen beim Beten.....	4
GEWEIHTEN SPEZIALFERTIGKEITEN .....	6
LITURGIEN .....	8
Allgemeines .....	8
Beschreibung .....	9
Liturgien nach Herkunft .....	11
Die Liturgien.....	14
GÖTTLICHE RITUALE .....	41
Die einzelnen Ritualarten .....	41
GÖTTLICHE ARTEFAKTE .....	42
GLOSSAR.....	42

## Hinweis

---

**Bei der derzeitigen Regelversion handelt es sich um eine Alpha Testversion!**

Daher ist dieses Regelwerk noch nicht zur Gänze auf Rechtschreibung, Grammatik und Sinnhaftigkeit überprüft.

Änderungen des Regelwerks sind ebenfalls in oft sehr kurzen Zeitabständen möglich.

Neue Versionen sind immer unter [www.dgdr.at](http://www.dgdr.at) in der Live-Sektion und im Forum zu finden.

Wenn dir selbst Fehler auffallen oder du Verbesserungsvorschläge hast, melde dich im Forum, oder schreibe mir eine E-Mail unter <mailto:bernhard.schano@gmail.com>

## Impressum

---

Alle Rechte vorbehalten. Benutzung nur für private, nicht kommerzielle Zwecke gestattet. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Zustimmung des Autors gestattet.

Änderungen, Irrtümer, Tipp und Rechtschreibfehler vorbehalten.

DAS SCHWARZE AUGEN Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGEN in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Mit allerherzlichstem Dank an: (in alphabetischer Reihenfolge)  
Claudia Gundacker, Stefan Khollar, Benjamin Kuderna, Irene Schraick, Denny Voch  
und all jene die durch ihren Beitrag geholfen haben dieses Regelwerk zu gestalten.

**Bei Fragen, Anregungen und Problemen stehen**

**unsere Homepage:**

**<http://www.ariochs-erben.at>**

**und der Autor:**

**[bernhard.schano@gmail.com](mailto:bernhard.schano@gmail.com)**

**zur Verfügung.**

## *Ariochs Erben*

---

**Name** Ariochs Erben, erster österreichischer Verein für Liverollenspiele

**ZVR-Zahl** 024637004 (Zentrales Vereinsregister des Bundesministeriums für Inneres der Republik Österreich)

**Zustellanschrift** Breitenseerstraße 61a/1/4 , 1140 Wien

## *Grundsätzliches zu göttlichem Wirken*

---

Göttliches Wirken im DSA-Live sollte etwas mystisches an sich haben und nicht damit abgehandelt werden, dass der Teilnehmer sein Gebet aufsagt und weiter seiner Weg geht, ohne dass auch nur jemand Anderer gemerkt hat, dass überhaupt etwas geschehen ist. Daher sollte sich jeder Geweihte mit seinen Liturgien etwas beschäftigen um diese auch Stimmungsvoll darzustellen.

Die Macht der Geweihten liegt darin dass sie die Karmalkraft, welche sie von ihrem Gott erhalten haben durch Gebete in eine bestimmte Wirkung umsetzen können.

Jeder Geweihte muss außerdem in der Lage sein allen Beteiligten die Wirkung der Liturgie in schneller und verständlicher Form zu erklären. Die Befehls Worte dienen hierbei als Stütze und eine Art „Universal-Sprache“ zur Verständigung.

## *Allgemeines*

---

### *Liturgien gegen Magie*

Liturgien können nicht durch Magie aufgehoben werden. Zauber hingegen können durch bestimmte Liturgien aufgehoben oder geschwächt werden.

*Wenn der LtW größer/gleich dem ZfW ist so wird die Wirkung aufgehoben.*

**Wenn eine Liturgie in Konkurrenz zu einem Zauber tritt, ist sie bei Stufen-Gleichstand immer im Vorteil.**

### *Liturgien und Effekte stapeln*

- Ein Charakter kann von einem Effekt gleichzeitig nur einmal profitieren.
- Ein Charakter kann von ähnlichen Effekten welche gleiche oder ähnliche Wirkung haben gleichzeitig nur einmal profitieren, egal ob sie magischen, göttlichen oder weltlichen Ursprungs sind.

Wenn also ein Armatruz (ZfW: 4) mit RS 4, eine göttliche Rüstung (LtW: 3) mit RS 3 und ein Schutzpulver (Stufe: 5) mit RS 5 auf einem Charakter liegen, dann hat ausschließlich das Schutzpulver mit RS 5 Wirkung. Die Wirkung der anderen Beiden (Armatruz und göttliche Rüstung) verfliegt augenblicklich.

Ein Charakter der Rondras wundersame Rüstung (LtW: 3) mit RS 6 und AwP 2 und einen Duplicatus (ZfW: 5) mit 4 AwP, verfügt also über RS 6 und AwP 4. Bei mehreren Effekten gilt immer jeweils der Stärkere.

**Es ist nicht möglich Effekte zu stapeln!**

### *Aufheben von Liturgien*

Es kann jede Liturgie vom Geweihten selbst innerhalb der Wirkungsdauer durch nochmaliges Aussprechen der Liturgie ohne weitere Kosten aufgehoben werden, sofern er ALLE Bedingungen für das Gebet erfüllt (Reichweite, Geste, ...) sind. Dies wird durch den Zusatz AUFGEHOBEN zu den Befehlswörtern kundgetan.

Wenn ein Geweihter eine Liturgie eines Anderen aufheben will so ist dies leider nicht so einfach möglich. In diesem Fall muss man sich eines längerdauernden Rituals bedienen.

## *Schadens erhöhende Effekte*

---

Da man durch optimierte Kombination von Schadens erhöhenden Effekten (magisch, göttlich und weltlich) auf Waffen Schadenswerte jenseits der 10 Trefferpunkte kommen kann, muss dies im Sinne des Spielgleichgewichts geregelt werden:

- Zu schadens erhöhenden Effekten zählen: Prinzipiell alle Zauber, Liturgien, Artefakte und Spezialfertigkeiten welche einen TP oder SP Bonus auf eine Waffe legen oder die SP statt TP verursachen, also auf Direkt-Schaden erweitern. Ausnahmen sind jeweils explizit angegeben.
- NICHT zu schadens erhöhenden Effekten zählen: TP oder SP Boni die man durch einen hohen TaW erhält. Zauber oder Liturgien die den TaW erhöhen zählen also auch nicht dazu.
- Eine Waffe kann gleichzeitig nur von einem Schadens erhöhenden Effekt aus den Kategorien magisch, göttlich und weltlich profitieren.
- Wenn eine Waffe von mehreren Effekten gleichzeitig betroffen ist, so wirkt nur der Effekt, der eine höhere Wirkung hat.

**z.B.:** Objektweihe, Stufe 5 & Saft Kraft, Stufe 4 => Objektweihe = +2, Saft Kraft = +4, höhere Wirkung: Saft Kraft (+4)

Würde dieser Zauber auf eine Hellebarde gelegt deren Träger diese mit TaW 5 (4 TP) führt, so verursacht diese Waffe für den nächsten Treffer 8 TP.  $4 + 4 = 8$ .

## *Konzentration, Störungen beim Beten*

---

### *Zu Störungen zählen*

- Trefferpunkte und Schadenspunkte, außer sie wurden durch GARDIANUM, ARMATRUTZ oder ähnliche Zauber und Liturgien abgefangen.

**Treffer die durch Zauber oder Liturgien abgefangen werden zählen aber trotzdem jeweils als unsanfte Berührungen!**

Treffer werden nur durch Zauber und Liturgien vollständig abgefangen, welche dem Geweihten Ausweichpunkte verleihen.

- Langsam gehen oder laufen
- den Zaubernden unsanft berühren (rütteln, schupsen)
- den Zaubernden anbrüllen oder Lärm. Auch während dem Kämpfen herrscht lärm.
- bestimmte Zauber oder Liturgien wie BLITZ DICH FIND, WINDHOSE, BLENDSTRAHL oder solche die direkt Auswirkungen auf den Geweihten haben.

### Konzentration (XX/KK)

TaW-Kosten: 40%

Benötigter TaW: 2

XX steht für eine der Liturgie-Leiteigenschaften, also entweder IN oder CH.

Durch Konzentration kann sich ein Geweihter trotz Störung weiter auf die Liturgie konzentrieren.

Hohe Selbstbeherrschungswerte bringen einen Bonus auf die Konzentration

TaW Selbstbeherrschung	TaW+ Konzentration
3	+1
5	+2
7	+3

Auswirkungen von Konzentration:

Art der Störung	TaW 2	TaW 3	TaW 4	TaW 5	TaW 6	TaW 7	TaW 8
Lärm	ja	ja	ja	ja	ja	ja	LeP>0
Ein Schritt	-	ja	ja	ja	ja	ja	LeP>0
Gehen (schnell)	-	-	ja	ja	ja	ja	LeP>0
Unsanfte Berührung	-	-	-	ja	ja	ja	LeP>0
Schadenspunkte /Trefferpunkte°	-	-	-	-	3	6	LeP>0
Kann Zauber / Liturgie ignorieren *	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4	Stufe 5	Stufe 6	LeP>0

° Ein Treffer der durch Zauber / Liturgien abgehalten wird zählt nur als unsanfte Berührung.

\* Der Geweihte wird von diesem Zauber / dieser Liturgie zwar betroffen, schafft es aber sich noch so lange zu beherrschen bis seine Liturgie zu Ende gesprochen wurde. Dies gilt nicht wenn man Schaden von diesem Zauber erhalten hat.

### Konzentration und Kampf

- Während eines Kampfes herrscht automatisch der Zustand: „Lärm“, auch wenn es still sein sollte, was aber sehr unwahrscheinlich ist. Dies stellt die Anspannung während des Kampfes dar.

**TaW 2 wird benötigt um im Kampf eine Liturgie zu wirken wenn man sonst nicht gestört wird.**

- Wenn ein Geweihter während eines Kampfes TP/SP erleidet und durch einen Zauber davor geschützt ist, so erleidet er eine unsanfte Berührung. Stellt der Zauber oder die Liturgie dem Geweihten AwP zur Verfügung, so gilt dies nicht.

**TaW 5 wird benötigt um im Kampf die Konzentration bei unsanften Berührungen zu behalten.**

- Wenn ein Geweihter während eines Kampfes TP/SP erleidet und NICHT durch einen Zauber oder Liturgie davor geschützt ist, so wird er verletzt.

**TaW 6 wird mindestens benötigt um im Kampf die Konzentration bei Verletzungen zu behalten.**

# Geweihten Spezialfertigkeiten

---

Die Punkte-Kosten dieser Spezialfertigkeiten fließen die Nicht-Weltlichen-Kosten mit ein.

Die einzelnen Stufen sind nicht aufbauend zu kaufen. Will man eine Fertigkeit auf Stufe 2 kaufen so sind nur die Kosten für diese Stufe zu bezahlen.

**z.B.:** Meditation – göttlich 1, 30 Punkte

Nicht-Weltliche Kosten: -10%,  $30 * 0,9 = 27$  Punkte

## Geweihter Ritualgegenstand

Benötigt: IN oder CH: 3

Kosten: 20P

Der Charakter erhält einen permanent geweihten Gegenstand seiner Kirche.

**z.B.:** Praiosgeweihte: Sonnenzepter, Rondrageweihte: Rondrakamm, ...

## Liturgiedauer verändern

Benötigt: IN oder CH: 4 + ZfW der Liturgie: 3

Kosten: 0P

LtW-Kosten der gewählten Liturgie: +15%

Der Geweihte ist in der Lage bei gewählten Liturgien durch Erhöhung der Liturgiedauer (s.u.) den LtW virtuell für eine Anwendung um 1 zu heben.

*Erhöhung der Liturgiedauer auf: Liturgiedauer \* 2 +10 Silben*

## Liturgiewirkung erzwingen

Benötigt: IN oder CH: 4 + LtW der Liturgie: 3

Kosten: 0P

LtW-Kosten der gewählten Liturgie: +10%

Der Geweihte ist in der Lage bei gewählten Liturgien die sich gegen die Geist-Resistenz oder den ZfW eines Zaubers des Ziels richten durch Verdoppelung der KaP-Kosten den LtW für eine Anwendung um 1 zu heben.

*Diese Modifikation ist nicht mit Zauberdauer verdoppeln kombinierbar.*

## Meditation – göttlich, 1-5

Benötigt: CH oder IN: X

Stufe	Kosten	Benötigte IN oder CH	Regeneration
1	30P	3	1 KaP
2	65P	4	2 KaP
3	105P	5	3 KaP
4	150P	6	4 KaP
5	200P	7	5 KaP

Die Meditation dauert 10 Minuten und muss ausgespielt werden. Wenn der Charakter während dieser Dauer gestört wird, muss die Meditation von Vorne begonnen werden.

**Es können maximal Anzahl KaP Meditationen pro Live-Tag durchgeführt werden.**

## Mirakel

Liturgiedauer: 25 Silben

	Basis TaW-Kosten	Kosten	KaP-Kosten
0% – 120%, Eigenschaft, LeP(+2), AwP		20P	1
130% – 150%, GR		25P	2
160%		30P	4

Der Geweihte darf sich bis zu 3 Talente, Eigenschaften, die Ausweichpunkte, die Lebenspunkte oder die Geist-Resistenz auswählen, welche später nicht mehr geändert werden dürfen. Diese müssen ihrer Art her der Gottheit des Geweihten entsprechen!

Ein Praiosgeweihter mit Mirakel TASCHENDIEBSTAHL ist also nicht gestattet. Er ist nun in der Lage, die gewählten Talente, Eigenschaften oder Basiswert kurzzeitig, für eine Anwendung, einen Kampf oder für 10 Minuten, um einen Punkt zu erhöhen. Die LeP werden sogar um 2 Punkte erhöht.

*Diese SF darf bis zu drei mal gewählt werden.*

Es ist nicht möglich das Mirakel auf das Talent RITUALKENNTNIS anzuwenden.

Um dieses Mirakel zu aktivieren muss der Geweihte ein kurzes Gebet mit mindestens 25 Silben sprechen. Der Geweihte kann das Mirakel nur auf sich selbst anwenden.

### *Reichweite erhöhen*

*Benötigt:* IN oder CH: 4 + LtW der Liturgie: 3

*Kosten:* 0P

*ZfW-Kosten der gewählten Liturgie:* +10%

Der Geweihte ist in der Lage bei gewählten Liturgien die Reichweite um 1 Kategorie zu erhöhen.

*Reichweiten:* G, B, 3 Meter, 7 Meter, 20 Meter, 50 Meter, Sicht und Spielgebiet

### *Späte Weihe*

*Benötigt:* IN und CH: 2, nur möglich für Charakterkonzept: Weltlich

*Kosten:* 0P

*Neues Charakterkonzept:* Geweiht (weltlich orientiert)

Der Charakter wird ein Geweihter und ist von nun an in der Lage Liturgien zu wirken. Um dies zu erreichen muss sich der Charakter in letzter Zeit IN-TIME der Gottheit gefällig verhalten haben.

### *Wirkungsdauer verdoppeln*

*Benötigt:* IN oder CH: 4 + ZfW des Zaubers: 3

*Kosten:* 0P

*LtW-Kosten der gewählten Liturgie:* +15%

Der Geweihte ist in der Lage bei gewählten Liturgien die Wirkungsdauer ohne weitere KaP-Kosten zu verdoppeln.

### *Zielobjekte erweitern*

*Benötigt:* IN oder CH: 4 + ZfW der Liturgie: 3

*Kosten:* 0P

*LtW-Kosten der gewählten Liturgie:* +15%

Die Wirkung dieses Zaubers kann auf maximal LtW - 1 Zielobjekte erweitert werden. Sind die Basis-Objekte eine Gruppe von etwa LtW Personen so wird auf LtW \* (LtW-1) erweitert. Diese Erweiterung kostet einen zusätzlichen KaP je Zielperson. Bei Liturgien die nur einen KaP Kosten werden die Kosten unabhängig von der Anzahl der Ziele auf 2 KaP angehoben.

**z.B.:** Basiskosten der Liturgie: 2 KaP

Kosten mit insgesamt 3 Zielen: 2 + 3 = 5 KaP

# Liturgien

## Allgemeines

### Basis Kosten

Die einzelnen Stufen sind nicht aufbauend zu kaufen. Will man eine Liturgie auf Stufe 2 kaufen so sind nur die Kosten für diese Stufe zu bezahlen.

LtW	Basis-Kosten	Beschreibung
0	0P	Unkenntnis
1	12P	
2	26P	Anfänger
3	44P	
4	74P	Kundiger
5	120P	
6	180P	Meister
7	260P	
8	360P (je + 100P)	Groß-Meister

### Reale Kosten

In die Realen Kosten von Liturgien fließen die LtW-Kosten und die Nicht-Weltlichen-Kosten mit ein. Sie müssen lediglich einmal berechnet werden und ändern sich danach nicht mehr.

Werden die realen Kosten mit den Basis-Kosten multipliziert, so erhält man die Punkte-Kosten.

**z.B.:** Liturgie: Anrufung der Erdkraft:

LtW-Kosten: 50%

Nicht-Weltliche-Kosten: 90%

1) Zuerst die realen Kosten berechnen:

$$50\% (\text{LtW-Kosten}) * 90\% (\text{Nicht-Weltliche-Kosten}) = 45\% (\text{reale Kosten})$$

2) Die realen Kosten mit den Basiskosten verrechnen und echt runden um die Punkte-Kosten zu erhalten.

$$\text{LtW 1: } 0,45 * 12 = 5,76 \sim 6\text{P}$$

$$\text{LtW 2: } 0,45 * 26 = \sim 12\text{P}$$

$$\text{LtW 3: } 0,45 * 46 = \sim 22\text{P}$$

Die Punkte-Kosten um auf LtW 3 zu gelangen betragen bei realen Kosten von 48% also: 18P

Die Punkte-Kosten um auf LtW 3 zu gelangen betragen bei 45% also: 22P

**Die Liturgie-Spezifischen guten Eigenschaften betragen für alle Liturgien: IN und CH.**

### Der LtW

**Ein LtW von 0 bedeutet bei allen Liturgien, dass diese nicht angewendet werden können!**  
**Selbiges Gilt für alle Talente und Zauber.**

Bei den meisten Liturgien liegt das vernünftige Maximum bei LtW 8, es kann jedoch jede Liturgie darüber hinaus gesteigert werden. Die Angaben in diesem Regelwerk sind dann sinngemäß zu erweitern.

Um eine Liturgie auf einen bestimmten Wert steigern zu können, muss die Summe der zugeordneten Eigenschaften abzüglich 2, den Wert haben, auf den gesteigert werden soll. Dieser Wert wird auch LtW-Maximum genannt.

**z.B.:** Heilungssegen (IN/CH), IN=4, CH=3,  $4 + 3 = 7$ ,  $7 - 2 = 5$ , der höchst mögliche LtW beträgt 5.



## Grundbedingungen beim Beten

Um eine Liturgie wirken zu können müssen einige Bedingungen erfüllt sein:

- Der Geweihte muss wissen wo sich sein Ziel befindet. Erahnen zählt nicht.
- Der Geweihte muss ungehindert sprechen können. (keine Knebel o.ä.)
- Der Geweihte darf in seiner Bewegungsfreiheit nicht eingeschränkt sein (keine Fesseln o.ä.)
- Der Geweihte muss sich konzentrieren können. (siehe unter KONZENTRATION)

## Allgemeiner Liturgieablauf

- Aussprechen der Liturgiesilben oder Kurzritual abhalten und Gesten durchführen
- Die Befehlswörter aussprechen. Die Liturgie ist jetzt gelungen!
- Falls nötig noch die Liturgiewirkung den Beteiligten erklären. Dies sollte den Spielablauf aber nicht stören und findet für alle betroffenen im OUT-TIME statt.

**z.B.:** ANRUFUNG DER WINDE

- Vor das Opfer stellen
- „Oh Wind der Meere ström herbei“ (6+ Silben)
- Mit der Hand auf den Gegner Zielen
- „Windstoß 3, 9 Meter zurück“ (Befehlswörter)

Zusammenfassend: „Oh Wind der Meere ström herbei, Windstoß 3, 9 Meter zurück“

## Beschreibung

---

**Die Liturgie-Spezifischen guten Eigenschaften betragen für alle Liturgien: IN und CH.**

## Name + Eigenschaften

Der Name der Liturgie und eventuelle Bedingungen der Liturgie.

**+GR:** LtW muss größer/gleich der Geist-Resistenz des Gegners sein.

**+ZfW:** LtW der Liturgie muss größer/gleich dem ZfW des Gegenzaubers sein.

**+LtW:** LtW der Liturgie muss größer als dem LtW der Gegenliturgie sein.

Wenn diese Bedingungen nicht erfüllt werden wirkt der Zauber gar nicht. Es müssen aber die vollen Zauberkosten bezahlt werden.

## LtW-Kosten

Die Kosten in % für diese Liturgie.

## Benötigter LtW & Maximaler LtW

Der benötigte LtW um die Liturgie überhaupt ausführen zu können.

Der maximale LtW der in dieser Liturgie erreicht werden kann.

## Ursprung

Ein Geweihter kann nur Liturgien erlernen die seiner Gottheit entsprechen.

*Die Götter:* Prais, Rondra, Efferd, Travia, Boron, Hesinde, Firun, Tsa, Phex, Peraine, Ingerim, Rahja, Aves, Kor, Nandus, Ifirn, Swafnir und Angrosch.

Alle Götter sind mit ihren ersten 3 Buchstaben abgekürzt.

## Modifikatoren

Hier sind alle möglichen Erweiterungen durch Spezialfertigkeiten für diese Liturgie angegeben. Es können nur solche Erweiterungen auf die Liturgie angewendet werden die auch angegeben sind.

RW	Reichweite erhöhen
WD	Wirkungsdauer verdoppeln
LD	Liturgiedauer verändern
ERZ	Liturgiewirkung erzwingen
ZO	Zielobjekte erweitern

Alle Anderen Spezialfertigkeiten können ohne Beschränkung auf die Liturgien angewendet werden.

## Liturgiedauer

Bei der Liturgiedauer ist entweder eine Zeit- oder eine Silbenangabe zu finden. Bei langen Liturgien ist eine Zeitangabe zu finden. In dieser Zeit muss der Spieler Improvisieren. Eine Silbenangabe findet sich bei kürzeren Liturgien. Die angegebene Anzahl an Silben muss vor den Befehlswörtern gesprochen werden und zählen zur Liturgiedauer. Es können zwar mehr, aber nicht weniger Silben sein. Diese Silben muss sich der Spieler selbst ausdenken und sie sollten zur jeweiligen Liturgie passen.

**Bei Silben, welche nur aus 2 Buchstaben bestehen, zählen jeweils zwei Silben als eine Liturgiesilbe.**

Die Liturgie ist erst nach Aussprechen der Befehlswörter erfolgreich. beendet.

**Die Silben die ausgesprochen werden müssen in sinngemäßem direktem Zusammenhang mit der gesprochenen Liturgie stehen und eindeutig als Liturgie zu erkennen sein!**

**Trifft dies nicht zu so ist die Liturgie misslungen.**

## KaP-Kosten

Die KaP die der Geweihte bei gelingen der Liturgie leisten muss. Verfügt er nicht mehr über genug, so ist die Liturgie automatisch misslungen. Der Zeitpunkt der KaP Abgabe ist das Ende des Zaubers.

Für misslungene Liturgien müssen keine KaP aufgewendet werden.

Ausnahmen siehe unter Name + Eigenschaften auf Seite 9.

## Reichweite

Die maximale Entfernung aus der die Liturgie gewirkt werden kann.

Reichweiten: G, B, 3 Meter, 7 Meter, 20 Meter, 50 Meter, Sicht und Spielgebiet

G: nur auf den Geweihten selbst, B: Berührung erforderlich

## Wirkungsdauer

Maximale Dauer in der die Liturgiewirkung aufrecht erhalten bleibt.

Wenn der Geweihte während der Wirkungsdauer ohnmächtig oder gar getötet wird bleibt die Liturgiewirkung trotzdem erhalten, außer die Liturgie benötigt permanenten Kraftfluss, welcher dann versiegt.

Der Geweihte kann beim Beten bestimmen ob die maximale oder eine kürzere Wirkungsdauer eintritt. Außerdem kann jede Liturgie vom Geweihten selbst innerhalb der Wirkungsdauer durch nochmaliges Aussprechen der Liturgie ohne weitere Kosten aufgehoben werden, sofern er ALLE Bedingungen für die Liturgie erfüllt sind. Dies wird durch den Zusatz AUFGEHOBEN zu den Befehlswörtern kundgetan.

## Technik

Die Liturgiegeste die mindestens vollführt werden muss und entsprechende Befehlswörter. Sie wird erst kurz vor Ende der Liturgie durchgeführt.

**Wird die Liturgietechnik nicht fehlerfrei durchgeführt, so ist die Liturgie misslungen!**

Die Technik kann um das Beten stimmungsvoller zu gestalten fast beliebig erweitert werden, jedoch darf nichts ausgelassen werden, sonst gilt die Liturgie als misslungen. Für eine misslungene Liturgie müssen keine KaP bezahlt werden.

Anschließend muss der Geweihte allen Beteiligten noch die Liturgiewirkung erklären.

Wenn etwas unter Anführungszeichen steht („XXX“), so muss es ausgesprochen werden. Worte die durch Bindestriche gekennzeichnet sind (-LtW-), stellen einen Wert dar. Nach der Geste muss vom Geweihten noch die Dauer und eventuell die Wirkung angegeben werden (z.B.: „XXX -LtW- -Wirkung- -Dauer-“).

Wenn die GR des Opfers überwunden werden muss so ist dies durch den Zusatz „Resistenz -LtW-“ anzugeben.

Es ist nur möglich Personen und Dinge mit einer Liturgie zu belegen, die der Geweihte auch sieht, bzw. weiß wo sie sich genau aufhalten.

**Eine Liturgie gilt übrigens nur dann als Gelungen wenn das/die Opfer auch merkt/merken, dass es/sie davon betroffen ist/sind.**

**Daher bitte laut und deutlich sprechen!**

**Dies gilt sowohl für die Befehlsörter als auch für die Liturgiesilben.**

***Konsequentes ignorieren von Liturgiewirkungen wird allerdings nicht toleriert!***

*Es kann jedoch auch eine SL oder ein NSC als Überbringer der Liturgiewirkung fungieren!*

### *Wirkung*

Die Auswirkungen einer gelungenen Liturgie.

Wenn der Geweihte die Liturgie-Technik nicht korrekt ausführt, so ist die Liturgie nicht gelungen.

***Bei der Wirkung angegebene Erweiterungen der Liturgie beziehen sich auf den Gekauften LtW, nicht auf den durch Fertigkeiten angehobenen!***

### *Hinweise*

Eventuelle Hinweise und Ergänzungen zur Liturgie.

## *Liturgien nach Herkunft*

---

### *Praios*

Bannende Hand, Blendstrahl, Eidsegen, Exorzismus, Feuersegen, Glücksegen, Grabsegen, Goldene Rüstung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Innere Ruhe, Licht des Herren, Märtyrersegen, Magiebann, Magiemantel, Objektsegen, Objektweihe, Praios Mahnung, Prophezeiung, Schutzsegen, Seelenprüfung, Sicht auf Madas Welt, Speisesegen, Unverstellter Blick, Vertreibung des Dunkelsinns, Visionssuche, Weisheitssegen, Weisung des Himmels und Wille zur Wahrheit.

### *Rondra*

Anrufung der Winde, Ehrenhafter Zweikampf, Eidsegen, Exorzismus, Feuersegen, Glücksegen, Grabsegen, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Objektweihe, Prophezeiung, Rondras wundersame Rüstung, Rüstung, Schlachtgesang, Schutzsegen, Seelenprüfung, Speisesegen, Visionssuche und Weisheitssegen.

## *Efferd*

Anrufung der Winde, Eidsegen, Exorzismus, Feuersegen, Gleichklang des Geistes, Glücksegen, Grabsegen, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Objektweihe, Prophezeiung, Schutzsegen, Seelenprüfung, Speisesegen, Visionssuche, Weisheitssegen und Weisung des Himmels.

## *Travia*

Eidsegen, Exorzismus, Feuersegen, Fürbitten des Heiligen Therbun, Glücksegen, Grabsegen, Großer Speisesegen, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Lohn des Unverzagten, Märtyrersegen, Objektsegen, Objektweihe, Prophezeiung, Schutzsegen, Seelenprüfung, Segnung des Geistes, Segnung des Heimes, Speisesegen, Traviniens Segen der Schwelle, Visionssuche und Weisheitssegen.

## *Boron*

Bannfluch, Bishdariels Angesicht, Eidsegen, Exorzismus, Feuersegen, Glücksegen, Grabsegen, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Märtyrersegen, Nemekaths Zwiesprache, Objektsegen, Objektweihe, Prophezeiung, Ruf in Borons Arme, Ruf zur Ruhe, Schlaf des Gesegneten, Schutzsegen, Seelenprüfung, Segen der Heiligen Velvena, Segnung des Geistes, Siegel Borons, Speisesegen, Süße Gnade, Visionssuche, Weihe der letzten Ruhestatt und Weisheitssegen.

## *Hesinde*

Aura der Form, Bannende Hand, Blick der Weberin, Buchprüfung, Eidsegen, Exorzismus, Feuersegen, Gift der Erkenntnis, Glücksegen, Grabsegen, Graues Siegel, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Ingalfs Alchemie, Märtyrersegen, Magiemantel, Magiespiegel, Objektsegen, Objektweihe, Prophezeiung, Schrifttum ferner Lande, Schutzsegen, Seelenprüfung, Sicht auf Madas Welt, Speisesegen, Sprechende Symbole, Unverstellter Blick, Vertreibung des Dunkelsinns, Visionssuche, Weisheitssegen und Wunderbare Verständigung.

## *Firun*

Eidsegen, Exorzismus, Feuersegen, Firuns Einsicht, Glücksegen, Grabsegen, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Objektweihe, Prophezeiung, Schutzsegen, Seelenprüfung, Speisesegen, Visionssuche, Weisheitssegen und Weisung des Himmels.

## *Tsa*

Anrufung der Erde, Aura des Regenbogens, Eidsegen, Erneuerung des Geborstenen, Exorzismus, Feuersegen, Gleichklang des Geistes, Glücksegen, Grabsegen, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Kirschblüten Segen, Märtyrersegen, Objektsegen, Objektweihe, Prophezeiung, Rüstung, Schutzsegen, Seelenprüfung, Speisesegen, Tsas Heiliges Lebensgeschenk, Verborgen wie der Neumond, Visionssuche und Weisheitssegen.

## *Phex*

Aura der Form, Blick für das Handwerk, Buchprüfung, Eidsegen, Exorzismus, Feuersegen, Glücksegen, Grabsegen, Graues Siegel, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Objektweihe, Phexens Elsterflug, Phexens Meisterschlüssel, Prophezeiung, Schrifttum ferner Lande, Schutzsegen, Seelenprüfung, Speisesegen, Sternenspur, Sternenstaub, Unverstellter Blick, Verborgen wie der Neumond, Visionssuche, Weisheitssegen und Wunderbare Verständigung.

## *Peraine*

Anrufung der Erde, Eidsegen, Exorzismus, Feuersegen, Fürbitten des Heiligen Therbun, Giftbann, Gleichklang des Geistes, Glücksegen, Grabsegen, Großer

Speisesegen, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Lohn des Unverzagten, Märtyrersegen, Objektsegen, Objektweihe, Peraines Pflanzengespeise, Prophezeiung, Schutzsegen, Seelenprüfung, Speisesegen, Visionssuche und Weisheitssegen.

### *Inferim*

Blick für das Handwerk, Blick in die Flammen, Eidsegen, Erneuerung des Geborstenen, Exorzismus, Feuersegen, Glücksegen, Grabsegen, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Herr über Feuer und Glut, Licht des verborgenen Pfades, Märtyrersegen, Objektsegen, Objektweihe, Prophezeiung, Schutzsegen, Seelenprüfung, Speisesegen, Vertrauter des Felsens, Visionssuche, Waliburias Wehr und Weisheitssegen.

### *Rahja*

Eidsegen, Exorzismus, Feuersegen, Gleichklang des Geistes, Glücksegen, Grabsegen, Göttliche Hingabe, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Levthans Fesseln, Märtyrersegen, Objektsegen, Objektweihe, Prophezeiung, Rahjalinas Kuss, Reichung des Amethyst, Schlaf des Gesegneten, Schutzsegen, Seelenprüfung, Segnung des Geistes, Speisesegen, Vertreibung des Dunkelsinns, Visionssuche und Weisheitssegen.

### *Aves*

Eidsegen, Exorzismus, Feuersegen, Glücksegen, Grabsegen, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Hilfe in der Not, Märtyrersegen, Objektsegen, Objektweihe, Prophezeiung, Schutzsegen, Seelenprüfung, Speisesegen, Sternenspur, Visionssuche, Weisheitssegen, Weisung des Himmels und Wunderbare Verständigung.

### *Kor*

Eidsegen, Exorzismus, Feuersegen, Glücksegen, Grabsegen, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Märtyrersegen, Neun Streiche, Objektsegen, Objektweihe, Prophezeiung, Rüstung, Schutzsegen, Seelenprüfung, Speisesegen, Visionssuche und Weisheitssegen.

### *Nandus*

Aura der Form, Buchprüfung, Eidsegen, Exorzismus, Feuersegen, Glücksegen, Grabsegen, Graues Siegel, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Hoftag der Sprachen, Märtyrersegen, Objektsegen, Objektweihe, Prophezeiung, Schrifttum ferner Lande, Schutzsegen, Seelenprüfung, Sicht auf Madas Welt, Speisesegen, Sprechende Symbole, Sternenspur, Süße Gnade, Unverstellter Blick, Visionssuche, Weisheitssegen und Wunderbare Verständigung.

### *Hirn*

Eidsegen, Exorzismus, Feuersegen, Glücksegen, Grabsegen, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Hilfe in der Not, Märtyrersegen, Objektsegen, Objektweihe, Prophezeiung, Schutzsegen, Seelenprüfung, Speisesegen, Visionssuche, Weisheitssegen und Weisung des Himmels.

### *Sawalpin*

Anrufung der Winde, Eidsegen, Exorzismus, Glücksegen, Grabsegen, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Objektweihe, Prophezeiung, Schutzsegen, Seelenprüfung, Speisesegen, Visionssuche, Weisheitssegen und Weisung des Himmels.

### *Angrach*

Blick in die Flammen, Eidsegen, Erneuerung des Geborstenen, Exorzismus, Feuersegen, Glücksegen, Grabsegen, Handwerkssegen, Heiliger Befehl,

Heilungssegen, Herr über Feuer und Glut, Licht des verborgenen Pfades, Märtyrersegen, Objektsegen, Objektweihe, Prophezeiung, Schutzsegen, Seelenprüfung, Speisesegen, Vertrauter des Felsens, Visionssuche, Waliburias Wehr und Weisheitssegen.

## Die Liturgien

---

### Anrufung der Erde

LtW-Kosten: 50%

Ursprung: Per, Tsa

Modifikatoren: RW, LD, ZO

Liturgiedauer: 100 Silben

KaP-Kosten: 2

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 15 Minuten

**Technik:** Eine Hand auf den Verwundeten die andere auf den Boden legen und „Anrufung der Erde -LtW-„

**Wirkung:** Der Nutznießer fällt in einen tiefen Schlaf und regeneriert während der Wirkungsdauer  $LtW * 1,5$  LeP [aufgerundet] und  $LtW / 2$  AsP (abgerundet). Nach Ende der Wirkungsdauer erwacht der Patient automatisch.

Aus diesem Schlaf kann man nur durch Gewaltanwendung erweckt werden.

- Ab einem LtW von 2 können abgetrennte Gliedmaßen geheilt und auch Personen vom Rande des Todes gerettet werden (bis zu 30 Sekunden nach einem Todesstoß). (KaP-Kosten: 4)
- Ab einem LtW von 4 kann diese Liturgie auch verkürzt gewirkt werden um dem Verletzten sofort  $LtW / 2$  LeP zurückzugeben. (Liturgiedauer: 20 Silben, KaP-Kosten: 1, Wirkungsdauer: sofort)

**Hinweise:** -

### Anrufung der Winde

LtW-Kosten: 45%

Benötigter LtW: 2

Ursprung: Eff, Swa, Ron

Modifikatoren: LD, ZO

Liturgiedauer: 5 Silben

KaP-Kosten: 1

Reichweite:  $LtW * 3$  Meter

Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Anrufung aller Winde und „Windstoß -LtW-„

**Wirkung:** Es wird eine Person um  $ZfW * 3$  Meter zurückgeschleudert

- Ab einem LtW von 4 und mit Erweiterung der ZIELOBJEKTE kann die Liturgie auf alle umstehenden angewendet werden. (Liturgiedauer: 12 Silben, KaP-Kosten: 4)

**Hinweise:** Die Anwendung dieser Liturgie sollte unter äußerster Vorsicht erfolgen, vor allem in der Nähe von Abgründen!

### Aura der Form

LtW-Kosten: 45%

Benötigter LtW: 3

Ursprung: Hes, Phe, Nan

Modifikatoren: RW

Liturgiedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 3

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Anrufung der Götter und „Aura der Form -LtW-„

**Wirkung:** Der Geweihte erhält Einblicke in die bisherige Benutzung des Gegenstandes. Je Höher der LtW desto genauere und weiter zurückliegende Eindrücke können gewonnen werden.

**Hinweise:** -

### *Aura des Regenbogens (+ZfW)*

LtW-Kosten: 70%  
Benötigter LtW: 3  
Ursprung: Tsa  
Modifikatoren: RW, WD, ERZ  
Liturgiedauer: 30 Silben  
KaP-Kosten: 3  
Reichweite: 3 Meter Radius  
Wirkungsdauer: LtW \* 15 Minuten

**Technik:** Um Licht und Frieden bitten und „Aura des Regenbogens -LtW-“,

Darstellung erfolgt mit einer, wenn möglich farbigen Taschenlampe, welche auf alle potenziellen Angreifer gerichtet werden sollte. Diese dabei aber auf keinen Fall blenden. Um ganz sicher zu gehen kann noch ein rotes Band um die Schutzsuchenden gelegt werden.

**Wirkung:** Die Geweihte erschafft eine immobile Zone in der alle friedfertigen Schutz vor Angreifern finden.

Das Betreten und Angriffe egal welcher Art von außen in die Kuppel sind nicht möglich. Ausgenommen sind Zauber, welche nicht direkt Schaden erzeugen. Alle anderen Zauber können nur mit Erfolg gewirkt werden wenn der ZfW größer ist als der LtW. Wenn jedoch innerhalb der Kuppel ein Streit entbrennt, so bricht der Schutz der Liturgie. Um erweiterten Schutz zu bieten, können weitere KaP von der Geweihten in die Liturgie investiert werden.

Inwieweit andere, nicht unten angegebene Wesen, von dieser Liturgie betroffen sind liegt in Händen der SL.

- Ab einem LtW von 3 schützt diese Liturgie vor allen sterblichen Wesen.
- Ab einem LtW von 4 können mit dieser Liturgie auch Niedere Dämonen, Untote und Geister vom betreten abgehalten werden.
- Ab einem LtW von 5 können auch gehörnte Dämonen abgehalten werden.
- Ab einem LtW von 6 können auch vielgehörnte Dämonen abgehalten werden.
- Ab einem LtW von 8 können auch Erzdämonen abgehalten werden.

**Hinweise:** Ein Angreifer wird trotzdem vom Eindringen in die Zone abgehalten, auch wenn er nicht angeleuchtet wird.

### *Bannende Hand (+ZfW)*

LtW-Kosten: 50%  
Ursprung: Pra, Hes  
Modifikatoren: RW, WD, LD, ZO  
Liturgiedauer: 3 Minuten  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Ein Gebet sprechen und „Bannende Hand -LtW-“,

**Wirkung:** Die Liturgie hebt alle Zauber der Sparten Beherrschung, Bewegung, Eigenschaften, Illusion und Objekt die gegen ein Objekt oder eine Person gerichtet sind auf, sofern der LtW größer gleich dem ZfW ist.

- Ab einem LtW von 4 kann diese Liturgie präventiv gewirkt werden um einen eingehenden Zauber bei einem Ziel zu neutralisieren sofern der ZfW nicht größer als der dieser Liturgie ist. (Wirkungsdauer: LtW \* 2 Stunden)
- Ab einem LtW von 4 ist es möglich den Zauber in einer Zonen-Variante zu wirken. (KaP-Kosten: 6, Reichweite: 50 Meter, Wirkungsdauer: LtW \* 15 Minuten)

**Hinweise:** Bei Zone SL verständigen!

### **Bannfluch (+ZfW)**

LtW-Kosten: 65%  
Ursprung: Bor  
Modifikatoren: RW, LD, ZO  
Liturgiedauer: 20 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: 7 Meter  
Wirkungsdauer: Permanent

**Technik:** Den Untoten gegenübertreten und „Bannfluch -LtW-“

**Wirkung:** Ein Untoter verliert auf der Stelle sein unheiliges Leben.

Der LtW dieser Liturgie muss mindestens gleich groß sein wie der ZfW des Zaubers mit dem der Untote erschaffen wurde.

**Hinweise:** -

### **Bishdariels Angesicht (+ZfW)**

LtW-Kosten: 30%  
Benötigter LtW: 2  
Ursprung: Bor  
Modifikatoren: RW, ERZ  
Liturgiedauer: 5 Minuten  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: Permanent

**Technik:** Das Bett segnen und „Bishdariels Angesicht -LtW-“

**Wirkung:** Dem Ziel der Liturgie kann während der Nachtruhe, vergessenes oder magisch gelöscht, Wissen wieder in Erinnerung gerufen werden.

**Hinweise:** -

### **Blendstrahl (+GR)**

LtW-Kosten: 40%  
Ursprung: Pra  
Modifikatoren: RW, WD, LD, ERZ, ZO  
Liturgiedauer: 0 Silben  
KaP-Kosten: 1  
Reichweite: 7 Meter  
Wirkungsdauer: LtW \* 5 Sekunden

**Technik:** Die Hand ausstrecken und „Praios blende dich (euch), Resistenz -LtW-Dauer-“

**Wirkung:** Ein Gegner wird für die Wirkungsdauer geblendet und ist desorientiert.

**Hinweise:** Man ist nicht wirklich blind, nur das Gesehene kann während der Liturgiedauer nicht verarbeitet werden, danach schon.

*Der Zauber wird beendet wenn das Opfer Schaden erleidet.*

### **Blick der Weberin (+je nach Objekt)**

LtW-Kosten: 90%  
Ursprung: Hes  
Modifikatoren: RW, LD  
Liturgiedauer: 5 Minuten  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Das Ziel fixieren und „Blick der Weberin -LtW-,“

**Wirkung:** Eigenschaften eines magischen Artefakts oder Zaubers werden offenbart.

**Hinweise:** Es ist eine SL zu verständigen.



### *Blick für das Handwerk*

LtW-Kosten: 20%  
Benötigter LtW: 2  
Ursprung: Ing, Phe  
Modifikatoren: RW, LD, ERZ  
Liturgiedauer: 30 Silben  
KaP-Kosten: 1  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Mit einer Hand die Gürtelschnalle umfassen und „Blick aufs Handwerk -LtW-„

**Wirkung:** Der Geweihte erhält einen Bonus auf das Talent Schätzen um die Qualität oder Echtheit eines Gegenstandes oder Handwerkes zu erkennen.

LtW	TaW Schätzen +
2-3	+1
4-5	+2
6-7	+3
8	+4

**Hinweise:** -

### *Blick in die Flammen*

LtW-Kosten: 15%  
Ursprung: Ang, Ing  
Modifikatoren: RW, LD  
Liturgiedauer: 20 Silben  
KaP-Kosten: 1  
Reichweite: 3 Meter  
Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Den Herren anrufen und „Blick in die Flammen -LtW-„

**Wirkung:** Der Geweihte erkennt die Ursache eines Brandes und erlebt auch einige visionäre Szenen während des Brandes.

**Hinweise:** -

### *Buchprüfung*

LtW-Kosten: 20%  
Ursprung: Phe, Hes, Nan  
Modifikatoren: LD, ZO  
Liturgiedauer: 20 Silben  
KaP-Kosten: 1  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Mit den Händen über das Buch streichen und „Buchprüfung -LtW-„

**Wirkung:** Dem Geweihten eröffnen sich für ihn interessante Stellen innerhalb eines Buches.

**Hinweise:** -

### *Ehrenhafter Zweikampf (+GR)*

LtW-Kosten: 40%  
Benötigter LtW: 2  
Ursprung: Ron  
Modifikatoren: RW, ERZ  
Liturgiedauer: 15 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: 3 Meter  
Wirkungsdauer: Dauer des Kampfes

**Technik:** Der Person gegenüber treten und „Ehrenhafter Zweikampf, Resistenz -LtW-“

**Wirkung:** Das Ziel, welches ein zumindest gleichstarker Gegner sein sollte, kann mit dieser Liturgie in einem Ehrenhaften Zweikampf gezwungen werden. Von außen kann niemand in ihn eingreifen, die GR gilt nur für das direkte Opfer, das sich der Liturgie

widersetzen kann. Der Kampf ist beendet wenn einer der Beiden Kämpfer auf 0 LeP gefallen ist.

**Hinweise:** Innerhalb dieses Kampfes darf keine Liturgie oder Zauber gewirkt werden und beide Kämpfer müssen sich an Rondras Tugenden halten. Außerdem darf ein ehrenhafter Zweikampf unter keinen Umständen gegen einen scheinbar schwächeren Gegner gesprochen werden

### *Eidsegen*

*LtW-Kosten:* 40%

*Benötigter LtW:* 2

*Ursprung:* Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Kor, Nan, Ifi, Swa, Ang

*Modifikatoren:* RW, LD, ERZ, ZO

*Liturgiedauer:* 30 Silben

*KaP-Kosten:* 2

*Reichweite:* Berührung

*Wirkungsdauer:* Bis der Eid erfüllt ist

**Technik:** Blut der Schwörenden sammeln, eine Strafe bei Bruch des Schwures festlegen und „Eidsegen -LtW-“

**Wirkung:** Durch diese Liturgie werden alle Beteiligten an einen Schwur den sie leisten gebunden. Der Schwur wird von der Gottheit (SL) sinngemäß, nicht aber wortwörtlich angenommen. Wenn jemand diesen bricht dann erleidet er die genannte Strafe. Ist keine Strafe festgelegt worden, so sind von nun an alle Liturgien mit positiver Auswirkung auf ihn um die Höhe des LtW Eidsegen verringert. Personen die einen solchen Eid gebrochen haben werden als Eidbrecher bezeichnet.

Die Liturgie kann gleichzeitig auf maximal LtW Personen angewendet werden.

- Spezielle KaP-Kosten für die Erweiterung der Zielobjekte auf LtW \* (LtW-1) Personen. (*KaP-Kosten:* 4)

**Hinweise:** Eidbrecher kann man durch andere Liturgien wie z.B. Seelenprüfung erkennen. Ein Eidbrecher kann entweder nur durch ausgiebigen Dienst an einer der Götter oder durch Wiedergutmachung diese Last von sich nehmen. Dies liegt im Ermessen der jeweiligen SL. Bei Ungenügen entscheidet die SL über die jeweils angemessene Strafe.

### *Erneuerung des Geborstenen*

*LtW-Kosten:* 50%

*Ursprung:* Ang, Ing, Tsa

*Modifikatoren:* RW, ZO

*Liturgiedauer:* 5 Minuten

*KaP-Kosten:* 1

*Reichweite:* Berührung

*Wirkungsdauer:* sofort

**Technik:** Laterne anzünden das Licht auf das Objekt fallen lassen und „Erneuerung des geborstenen -LtW-,“

**Wirkung:** Ein beschädigtes lebloses Objekt wird wieder repariert. Handelt es sich dabei um eine Rüstung so können LtW/2 RS Punkte wieder hergestellt werden.

**Hinweise:** -

### *Exorzismus*

*LtW-Kosten:* 70%

*Ursprung:* Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Kor, Nan, Ifi, Swa, Ang

*Modifikatoren:* RW, LD

*Liturgiedauer:* 40 Silben

*KaP-Kosten:* 2 (Geist, Niederer Dämon), 3(Gehörnter Dämon), 4(Vielgehörnter Dämon), 12(Erzdämon)

*Reichweite:* 7 Meter

*Wirkungsdauer:* Sofort

**Technik:** Vor das Wesen treten und „Exorzismus -LtW-“

**Wirkung:** Vertreibt einen Geist (ZfW: 2-3), Niederen Dämon (ZfW: 3-4), Gehörnten Dämon (ZfW: 4-5), Vielgehörnten Dämon (ZfW: 6-7) oder Erzdämon (ZfW: 8)

**Hinweise:** -

### *Feuersegen*

LtW-Kosten: 20%

Ursprung: Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Kor, Nan, Ifi, Ang

Modifikatoren: RW, WD, LD

Liturgiedauer: 20 Silben

KaP-Kosten: 1

Reichweite: 3 Meter

Wirkungsdauer: LtW \* 5 Stunden

**Technik:** Hand über die Flamme halten und „Feuersegen -LtW-“

**Wirkung:** Ein ausgewähltes Feuer kann nur mehr durch mächtige Magie oder dämonisches wirken gelöscht werden, außer das Brennmaterial geht aus.

**Hinweise:** -

### *Firuns Einsicht*

LtW-Kosten: 35%

Benötigter LtW: 2

Ursprung: Fir

Modifikatoren: LD, WD

Liturgiedauer: 30 Silben

KaP-Kosten: 1

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: LtW \* 30 Minuten

**Technik:** Auf die Natur konzentrieren und „Firuns Einsicht -LtW-,“

**Wirkung:** Mit Hilfe dieser Liturgie ist es leichter bestimmte Personen oder spezielle Dinge aufzuspüren.

LtW	TaW Spurenlesen oder TaW Wildnisleben +
2-3	+1
4-5	+2
6-7	+3
8	+4

**Hinweise:** Diese Liturgie hat nur in der freien Natur Wirkung.

### *Fürbitten des Heiligen Therbun*

LtW-Kosten: 40%

Ursprung: Per, Tra

Modifikatoren: RW, LD, ERZ

Liturgiedauer: 15 Minuten

KaP-Kosten: 2

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Dem Kranken die Besonderheiten der Götter näher bringen, ihn waschen und „Fürbitten des Heiligen Therbun -LtW-,“

**Wirkung:** Das Ziel der Liturgie wird von allen Krankheiten bis zur LtW Stufe geheilt.

**Hinweise:** -

### *Giftbann*

LtW-Kosten: 50%  
Ursprung: Per  
Modifikatoren: RW, LD, ERZ  
Liturgiedauer: 50 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Den Vergifteten berühren und „Giftbann -LtW-“,

**Wirkung:** Stopp sofort die Wirkung von Giften bis zu LtW Stufe.

**Hinweise:** -

### *Gift der Erkenntnis*

LtW-Kosten: 60%  
Ursprung: Hes  
Modifikatoren: RW, WD, LD, ERZ  
Liturgiedauer: 30 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: 3 Meter  
Wirkungsdauer: LtW \* 30 Sekunden

**Technik:** Hesinde anrufen und „Gift der Erkenntnis -LtW-“,

**Wirkung:** Die Geweihte erhält Informationen über die aktuellen Gedanken des Opfers.

- Ab einem LtW von 3 ist es möglich mit dieser Liturgie in die Träume von Opfern einzudringen und diese zu steuern. (KaP-Kosten: 3, Wirkungsdauer: LtW \* 15 Minuten)
- Ab einem LtW von 6 ist es mit der Liturgie möglich dass alle Gedanken des Opfers, auch jene von denen es gar keine Ahnung hat, offenbart werden. (Zauberdauer: 20 Minuten, KaP-Kosten: 8, Reichweite: B)

**Hinweise:** -

### *Gleichklang des Geistes (+GR)*

LtW-Kosten: 30%  
Ursprung: Per, Rah, Tsa, Eff  
Modifikatoren: RW, LD, ERZ  
Liturgiedauer: 20 Silben  
KaP-Kosten: 1  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Mit den Händen den Kopf umfassen und „Gleichklang des Geistes, Resistenz -LtW-“,

**Wirkung:** Der Geweihte erhält einen augenblicklichen Einblick in die Gedanken des Ziels.

**Hinweise:** -

### *Glücksegen*

LtW-Kosten: 65%  
Benötigter LtW: 3  
Ursprung: Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Kor, Nan, Ifi, Swa, Ang  
Modifikatoren: RW  
Liturgiedauer: 50 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: LtW \* 5 Minuten

**Technik:** Hände des zu segnenden nehmen und „Glücksegen -LtW-“,

**Wirkung:** Das Ziel verfügt nun temporär über den Vorteil „Extremes Glück“.

**Hinweise:** -

### *Goldene Rüstung*

LtW-Kosten: 65%  
Ursprung: Pra  
Modifikatoren: RW, WD  
Liturgiedauer: 15 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Selbst  
Wirkungsdauer: LtW \* 5 Minuten

**Technik:** Die Stirn berühren und „Goldene Rüstung -LtW-“

**Wirkung:** Mit dieser Liturgie wird der Nutznießer von einem Schützenden Feld umgeben. Dieses Feld schützt gegen jede art von Schaden, auch die des Zaubers FULMINICTUS.

LtW	RS	MR
1	+1,	+0
2	+2,	+0
3	+3,	+1
4	+4,	+1
5	+5,	+2
6	+6,	+2
7	+7,	+3
8	+8,	+4

**Hinweise:** -

### *Göttliche Hingabe (+GR)*

LtW-Kosten: 40%  
Ursprung: Rah  
Modifikatoren: RW, WD, LD, ZO  
Liturgiedauer: 15 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: LtW \* 30 Minuten

**Technik:** Das Ziel der Liturgie umarmen und „Göttliche Hingabe, Resistenz -LtW-,“

**Wirkung:** Das Ziel der Liturgie befindet sich in einem friedlichen Rauschzustand in dem es keine aggressiven Handlungen unternimmt. Außerdem versucht es jedem Kampf Friedlich zu entgehen. Die Wirkung endet wenn der Gesegnete verletzt oder geschlagen wird.

**Hinweise:** -

### *Grabsegen (+ZfW)*

LtW-Kosten: 25%  
Ursprung: Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Kor, Nan, Ifi, Swa, Ang  
Modifikatoren: RW, LD, ZO  
Liturgiedauer: 5 Minuten  
KaP-Kosten: 1  
Reichweite: 7 Meter  
Wirkungsdauer: Bis Grab von lebendem Menschen geschändet wird

**Technik:** Eine Grabrede halten und „Gabsegen -LtW-“

**Wirkung:** Mit dieser Liturgie kann man LtW Gräber vor unheiligen Wesen schützen. Bei der Erhebung von Untoten muss der ZfW größer als der LtW der Liturgie sein.

**Hinweise:** Diese Liturgie gilt als unabdingbar bei Begräbnissen.

### *Graues Siegel*

LtW-Kosten: 35%  
Ursprung: Phe, Hes, Nan  
Modifikatoren: ERZ  
Liturgiedauer: 5 Minuten  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: permanent

**Technik:** Siegelwachs auf das Schriftstück tropfen lassen und „Graues Siegel -LtW-„

**Wirkung:** Das Schriftstück kann von nun an nur mehr von Personen gelesen werden welche während der Liturgie genannt und aufgeschrieben wurden. Für alle anderen handelt es sich um einen zusammenhanglosen Text.

**Hinweise:** Das Schriftstück kann nur mittels des Talents Kryptographie entziffert werden, sofern der TaW größer als der LtW der Liturgie ist.

### *Großer Speisesegen*

LtW-Kosten: 65%  
Ursprung: Tra, Per  
Modifikatoren: RW, LD  
Liturgiedauer: 3 Minuten  
KaP-Kosten: 3  
Reichweite: 20 Meter  
Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Vier Kerzen entzünden und „Großer Speisesege -LtW-„

**Wirkung:** Alle Portionen eines Festmahles oder ähnlichem werden von allen Giften und Krankheitserregern der Stufe LtW+1 oder niedriger befreit.

**Hinweise:** Die gereinigte Nahrung muss aber mit jedem geteilt werden der darum bittet.

### *Handwerkssegen*

LtW-Kosten: 55%  
Benötigter LtW: 2  
Ursprung: Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Kor, Nan, Ifi, Swa, Ang  
Modifikatoren: LD, ZO  
Liturgiedauer: 5 Minuten  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: Eine Anwendung

**Technik:** Mit dem Ziel zusammen beten und „Handwerkssegen -LtW-„

**Wirkung:** Der Geweihte kann damit einer anderen Person, nicht aber sich selbst, für die nächste Anwendung eines Handwerkstalentes den TaW um einen gewissen Betrag erhöhen.

LtW	TaW +
2-3	+1
4-5	+2
6-7	+3
8	+4

- Bei Erweiterung der Zielobjekte ist lediglich eine Selbstanwendung möglich.

**Hinweise:** Das Talent darf sich nicht gegen die Grundprinzipien des Gottes richten und darf anderen Personen dadurch nicht direkt Schaden zugefügt werden.

### *Heiliger Befehl (+GR)*

*LtW-Kosten:* 65%

*Ursprung:* Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Kor, Nan, Ifi, Swa, Ang

*Modifikatoren:* RW, WD, ERZ

*Liturgiedauer:* 15 Silben

*KaP-Kosten:* 2

*Reichweite:* 20 Meter

*Wirkungsdauer:* LtW \* 30 Minuten

**Technik:** Den betroffenen ansehen und „Heiliger Befehl, Resistenz -LtW-“

**Wirkung:** Das Ziel dieser Liturgie führt den Befehl den es erhalten hat auf der Stelle aus. Der Befehl darf der Person nicht schaden und muss göttergefällig sein. Wenn das Opfer dazu gezwungen werden soll die Wahrheit zu sprechen so muss es die nächsten LtW Fragen wahrheitsgemäß beantworten.

**Hinweise:** -

### *Heilungssegen*

*LtW-Kosten:* 50%

*Ursprung:* Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Nan, Ifi, Swa, Ang

*Modifikatoren:* RW, LD, ZO

*Liturgiedauer:* 50 Silben

*KaP-Kosten:* 2

*Reichweite:* Berührung

*Wirkungsdauer:* 5 Minuten

**Technik:** Anrufung der Gottheit und „Heilungssegen -LtW-“

**Wirkung:** Der Nutznießer erhält innerhalb von 5 Minuten LtW LeP zurück.

- Ab einem LtW von 3 können abgetrennte Gliedmaßen „angezaubert“ werden und auch Personen vom Rande des Todes gerettet werden (bis zu 30 Sekunden nach einem Todesstoß). (*KaP-Kosten:* 4)

**Hinweise:** -

### *Herr über Feuer und Glut*

*LtW-Kosten:* 55%

*Ursprung:* Ing, Ang

*Modifikatoren:* RW, WD, LD

*Liturgiedauer:* 25 Silben

*KaP-Kosten:* beliebig (max. LtW)

*Reichweite:* Selbst

*Wirkungsdauer:* LtW \* 15 Minuten

**Technik:** Gebet und „Herr über Feuer und Glut -LtW-,“

**Wirkung:** Der Geweihte erhält einen Rüstungsschutz in Höhe von LtW \* KaP Kosten gegen jede Art von Feuerschaden. Zusätzlich kann der Geweihte den Brennvorgang von Feuer in gewisser Weise beeinflussen, es aber nicht löschen.

**Hinweise:** -

### *Hilfe in der Not*

*LtW-Kosten:* 20%

*Benötigter LtW:* 3

*Ursprung:* Ifi, Ave

*Modifikatoren:* WD, LD

*Liturgiedauer:* 5 Minuten

*KaP-Kosten:* 1

*Reichweite:* Berührung

*Wirkungsdauer:* LtW \* 15 Minuten

**Technik:** Einen Stab in Händen halten und „Hilfe in der Not -LtW-,“

**Wirkung:** Der Stab zeigt nun in die Richtung in der sich eine vermisste Person befindet. Je höher der LtW desto exakter eragiert der Stab.

**Hinweise:** -f

### *Hoftag der Sprachen*

LtW-Kosten: 40%  
Ursprung: Nan  
Modifikatoren: RW, WD, LD, ZO  
Liturgiedauer: 40 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: LtW \* 15 Minuten

**Technik:** Alle fassen sich an den Händen und „Hoftag der Sprachen -LtW-„

**Wirkung:** Es können sich maximal LtW Personen unabhängig von den beherrschten Sprachen miteinander unterhalten. Sie dürfen den Ort der Liturgie jedoch nicht verlassen.

**Hinweise:** Eine Erweiterung der Zielobjekte ist größeren Gruppen unabdingbar.

### *Ingalfs Alchemie*

LtW-Kosten: 25%  
Ursprung: Hes  
Modifikatoren: LD  
Liturgiedauer: 5 Minuten  
KaP-Kosten: 1  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Die alchemistische Mixtur durch einen Trichter laufen lassen und „Ingalfs Alchemie -LtW-„

**Wirkung:** Die Geweihte kann eine alchemistische Mixtur in ihre Bestandteile zerlegen solange die Stufe nicht größer als der LtW ist. Mit dieser Liturgie können also die Zutaten aus einer alchemistischen Mixtur zurückgewonnen werden.

**Hinweise:** -

### *Innere Ruhe*

LtW-Kosten: 20%  
Benötigter LtW: 2  
Ursprung: Pra  
Modifikatoren: RW, WD, ZO  
Liturgiedauer: 15 Silben  
KaP-Kosten: 1  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: LtW \* 3 Stunden

**Technik:** Hand auf die Stirn legen und „Innere Ruhe -LtW-“

**Wirkung:** Der Selbstbeherrschungswert des Nutznießers wird erhöht:

<b>LtW</b>	<b>Selbstbeherrschung +</b>
2	+2, nicht über 3
3	+3, nicht über 4
4	+4, nicht über 5
5	+5, nicht über 6
6	+6, nicht über 7
7	+7, nicht über 8
8	+8

**Hinweise:** -



### *Kirschblüten Segen*

LtW-Kosten: 50%  
Ursprung: Tsa  
Modifikatoren: RW, WD, ZO  
Liturgiedauer: 30 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Selbst  
Wirkungsdauer: LtW \* 5 Minuten

**Technik:** Blüten verstreuen und „Kirschblütensegen -LtW-„

**Wirkung:** Die nächsten LtW Fernkampfangriffe auf den Geweihten schlagen fehl. Er verfügt also über Ausweichpunkte gegen Fernkampfangriffe.

**Hinweise:** -

### *Levthans Fesseln (+GR)*

LtW-Kosten: 65%  
Ursprung: Rah  
Modifikatoren: RW, WD, ERZ  
Liturgiedauer: 50 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: 7 Meter  
Wirkungsdauer: LtW \* 15 Minuten

**Technik:** Anrufung Levthans und „Levthans Fesseln, Resistenz -LtW-„

**Wirkung:** Das Ziel der Liturgie widmet sich einer speziellen Aufgabe bis zur Erschöpfung. Diese Aufgabe muss Rahjagefällig sein.

**Hinweise:** -

### *Licht des Herren*

LtW-Kosten: 30%  
Benötigter LtW: 3  
Ursprung: Pra  
Modifikatoren: RW, WD  
Liturgiedauer: 30 Silben  
KaP-Kosten: 1  
Reichweite: 7 Meter  
Wirkungsdauer: LtW \* 15 Minuten

**Technik:** Die hand ausstrecken uns „Licht des Herren -LtW-“

**Wirkung:** Aus der Hand des Geweihten strahlt echtes Sonnenlicht. Dieses kann magische Dunkelheit auflösen und Lichtempfindliche Kreaturen vertreiben.

**Hinweise:** -

### *Licht des verborgenen Pfades*

LtW-Kosten: 20%  
Benötigter LtW: 3  
Ursprung: Ing, Ang  
Modifikatoren: LD  
Liturgiedauer: 20 Silben  
KaP-Kosten: 1  
Reichweite: Selbst  
Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Gebet und „Licht des verborgenen Pfades -LtW-„

**Wirkung:** Der Geweihte findet sich mit Hilfe dieser Liturgie in unterirdischen Gemäuern und Höhlen besser zurecht und es wird ihm der Weg zu bestimmten Orten und Gegenständen offenbart.

**Hinweise:** -

### *Lohn des Unverzagten*

LtW-Kosten: 40%  
Ursprung: Per, Tra  
Modifikatoren: RW, WD, LD, ZO  
Liturgiedauer: 5 Minuten  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: LtW \* 4 Stunden

**Technik:** Die Person waschen und „Lohn des Unverzagten -LtW-“,

**Wirkung:** Die Person ist während der Wirkungsdauer gegen alle Krankheitserreger bis zur LtW Stufe immun.

**Hinweise:** -

### *Märtyrersegen*

LtW-Kosten: 20%  
Benötigter LtW: 2  
Ursprung: Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Kor, Nan, Ifi, Swa, Ang  
Modifikatoren: RW, WD  
Liturgiedauer: 15 Silben  
KaP-Kosten: 1  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: LtW \* 2 Stunden

**Technik:** Hand auf die Stirn legen und „Innere Ruhe -LtW-“

**Wirkung:** Der Selbstbeherrschungswert des Nutznießers wird erhöht:

LtW	Selbstbeherrschung +
2	+1, nicht über 3
3	+2, nicht über 4
4	+3, nicht über 5
5	+4, nicht über 6
6	+5, nicht über 7
7	+6, nicht über 8
8	+7

**Hinweise:** -

### *Magiebann (+ZfW)*

LtW-Kosten: 90%  
Ursprung: Pra  
Modifikatoren: RW, WD, LD  
Liturgiedauer: 30 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: 20 Meter  
Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Ritual abhalten und „Magiebann -LtW-“

**Wirkung:** Der Geweihte kann alle Zauber bei einem Ziel aufheben

- Ab einem LtW von 4 kann diese Liturgie präventiv gewirkt werden um einen eingehenden Zauber bei einem Ziel zu neutralisieren sofern der ZfW nicht größer als der dieser Liturgie ist. (Wirkungsdauer: LtW \* 2 Stunden)
- Ab einem LtW von 4 ist es möglich die Liturgie in einer Zonen-Variante zu wirken. (Zauberdauer: 5 Minuten, KaP-Kosten: 6, Reichweite: 50 Meter Radius, Wirkungsdauer: LtW \* 15 Minuten)

**Hinweise:** Bei Zone SL verständigen!

### *Magiemantel (+ZfW)*

LtW-Kosten: 70%  
Ursprung: Hes, Pra  
Modifikatoren: RW, WD  
Liturgiedauer: 5 Minuten  
KaP-Kosten: 3  
Reichweite: Selbst  
Wirkungsdauer: LtW \* 30 Minuten

**Technik:** Ritual abhalten und „Magischer Mantel -LtW-“.

Wenn ein Zauber dadurch abgefangen wird: „Resistenz“

**Wirkung:** Der Geweihte kann sich vor allen Zaubern die ihn persönlich (also keine Flächenwirksame Zauber oder Illusionen) betreffen schützen sofern der ZfW nicht größer als der LtW der Liturgie ist.

**Hinweise:** -

### *Magiespiegel (+ZfW)*

LtW-Kosten: 80%  
Ursprung: Hes  
Modifikatoren: WD  
Liturgiedauer: 25 Silben  
KaP-Kosten: 3  
Reichweite: Selbst  
Wirkungsdauer: LtW \* 5 Minuten

**Technik:** Einen Kreis vor dem Oberkörper ziehen, Hesinde, Mada und St. Argelion anrufen und „Magischer Spiegel -LtW-“.

*Ankommenden Zauber Spiegeln:* Handfläche zum Zauberer richten und „Spiegeln - LtW- (-Anzahl Spiegelungen übrig-, dies aber leise),“

**Wirkung:** Spiegelt maximal LtW Zauber der Stufe LtW oder niedriger auf den Anwender zurück.

**Hinweise:** Mit dieser Liturgie ist es möglich gespiegelte Zauber zurückzuspiegeln!

### *Nemekraths Zweisprache*

LtW-Kosten: 70%  
Benötigter LtW: 3  
Ursprung: Bor  
Modifikatoren: WD  
Liturgiedauer: 10 Minuten  
KaP-Kosten: 3  
Reichweite: Selbst  
Wirkungsdauer: LtW \* 5 Minuten

**Technik:** Eine zweite Person berührt den Geweihten und „Nemekraths Zweisprache - LtW-“,

**Wirkung:** Die Seele des Geweihten löst sich und geht in die Welt der Geister ein. Dort kann er mit auf Dere gebunden aber nicht manifestierten Geistern kommunizieren. Die Seele des Geweihten findet nur in den eigenen Körper zurück solange diese zweite Person seinen Körper berührt.

**Hinweise:** -

### *Neun Striche*

LtW-Kosten: 25%  
Ursprung: Kor  
Modifikatoren: WD, ERZ, ZO  
Liturgiedauer: 10 Silben  
KaP-Kosten: 1  
Reichweite: Selbst  
Wirkungsdauer: LtW \* 5 Minuten

**Technik:** Die Namen Kors rufen und „Neun Striche -LtW-“,

**Wirkung:** Der Geweihte hat auf den nächsten Treffer mit einer Nahkampfwaffe einen Trefferpunkte-Bonus in Höhe von LtW.

- Bei Erweiterung der Zielobjekte richten mit dieser Liturgie die nächsten LtW - 1 Treffer mit einer Nahkampfwaffe LtW - 1 Trefferpunkte mehr an. (KaP-Kosten: 2 AsP)

**Hinweise:** Beachte Regeln zu schadenserhöhenden Effekten auf Seite 4.

### *Objektsegen*

LtW-Kosten: 55%

Ursprung: Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Kor, Nan, Ifi, Swa, Ang

Modifikatoren: RW, WD, LD

Liturgiedauer: 60 Silben

KaP-Kosten: 2

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: LtW \* 1 Stunden

**Technik:** Den Gegenstand berühren und „Objektsegen -LtW-“

**Wirkung:** Der Gewählte Gegenstand wird für die Wirkungsdauer als Geweiht. Bei Waffen zeigt diese Segnung jedoch keinen Effekt. Maximal: LtW \* 3 kg

- Ab einem LtW von 3 ist es möglich eine Waffe zu weihen.
- Ab einem LtW von 4 können auch größerer Gegenstände gesegnet werden. Dazu zählen auch kleine Schreine oder kleine geschlossene Räume. Maximal: LtW \* 15 kg oder LtW \* 5m<sup>2</sup> (Liturgiedauer: +5 Minuten)
- Ab einem LtW von 4 kann die Wirkungsdauer erhöht werden. (Liturgiedauer: +5 Minuten, Wirkungsdauer: LtW \* 3 Stunden, KaP-Kosten: 3)

**Hinweise:** -

### *Objektweihe*

LtW-Kosten: 90%

Benötigter LtW: 2

Ursprung: Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Kor, Nan, Ifi, Swa, Ang

Modifikatoren: RW, WD, LD

Liturgiedauer: 5 + 10 \* TP-Bonus Minuten oder 5+ Minuten (SL Entscheid, 4h für Tempel)

KaP-Kosten: 3 + 4\*TP-Bonus oder 2+ (SL Entscheid, 30 für Tempel)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: LtW \* 3 Stunden

**Technik:** Ein Ritual abhalten und „Objektweihe -LtW-“

**Wirkung:**

**Waffen:** Eine Waffe wird geweiht und richten mehr Trefferpunkte an. Der TP-Bonus kann auch niedriger gewählt werden als angegeben.

**Wird die Waffe nicht vom Geweihten selbst geführt, so sinkt der TP-Bonus um einen Punkt, da sich die Klerikale Wirkung nicht voll entfalten kann.**

LtW	Wirkung
2	Magische Waffe, +0 TP-Bonus
3-4	Magische Waffe, +1 TP-Bonus
5-6	Magische Waffe, +2 TP-Bonus
7-8	Magische Waffe, +3 TP-Bonus

**Objekte:** Es können mit dieser Liturgie auch große Objekte wie Tempel geweiht werden.

- Ab einem LtW von 3 kann die Liturgie so verändert werden, dass die Waffe nur geweiht wird, sie erhält also keine zusätzlichen TP. (Liturgiedauer: 1 Minute, KaP-Kosten: 2)
- Ab einem LtW von 4 bleibt die Weihe von Objekten bei entsprechender Pflege permanent erhalten (z.B.: Tempel, ...). Dies gilt nicht für Waffen!

- Ab einem LtW von 5 können gleichzeitig bis zu LtW Waffen geweiht werden. Diese werden jedoch nur geweiht und richten keinen zusätzlichen Schaden an. (Liturgiedauer: 1 Minute, KaP-Kosten: 1 + 1 je Waffe)

**Hinweise:** Beachte Regeln zu schadens erhöhenden Effekten auf Seite 4.

### *Peraines Pflanzengespir*

LtW-Kosten: 30%  
 Ursprung: Per  
 Modifikatoren: RW, WD, LD  
 Liturgiedauer: 5 Minuten  
 KaP-Kosten: 2  
 Reichweite: G  
 Wirkungsdauer: LtW \* 30 Minuten

**Technik:** Gebet zu Peraine und „Peraines Pflanzengespir -LtW-„

**Wirkung:** Die Geweihte erhält einen Bonus im Talent Pflanzenkunde.

LtW	TaW +
2-3	+1
4-5	+2
6-7	+3
8	+4

**Hinweise:** -

### *Phexens Elsterflug*

LtW-Kosten: 30%  
 Ursprung: Phe  
 Modifikatoren: -  
 Liturgiedauer: 20 Silben  
 KaP-Kosten: 2  
 Reichweite: Berührung  
 Wirkungsdauer: LtW \* 5 Stunden

**Technik:** Zu Phex beten, die Dauer der Verwahrung nennen und „Phexens Elsternflug -LtW-„

**Wirkung:** Der Geweihte kann ein Objekt zu Phex an den Himmel schicken der es für ihn aufbewahrt und nach der zuvor bestimmten Dauer wieder zurücksendet.

**Hinweise:** Durch besonders intensive Gebete ist es auch möglich den Gegenstand früher zu erhalten.

### *Phexens Meisterschlüssel*

LtW-Kosten: 35%  
 Benötigter LtW: 2  
 Ursprung: Phe  
 Modifikatoren: LD, ERZ  
 Liturgiedauer: 30 Silben  
 KaP-Kosten: 1  
 Reichweite: Berührung  
 Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Einen Dietrich in Händen halten und „ Phexens Meisterschlüssel -LtW-„

**Wirkung:** Der Geweihte verschafft sich mit dieser Liturgie für die sofort folgende Anwendung von Schlösser öffnen ein TaW Bonus.

LtW	TaW +
2-3	+1
4-5	+2
6-7	+3
8	+4

**Hinweise:** -

### *Praios Mahnung (+GR)*

LtW-Kosten: 65%  
Ursprung: Pra  
Modifikatoren: RW, WD, LD, ERZ  
Liturgiedauer: 40 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: LtW \* 15 Minuten

**Technik:** Das Ziel abmahnen und „Praios Mahnung -LtW-“,

**Wirkung:** Das Ziel ist während der Wirkungsdauer Blind.

**Hinweise:** -

### *Prophezeiung*

LtW-Kosten: 40%  
Ursprung: Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Kor, Nan, Ifi, Swa, Ang  
Modifikatoren: RW  
Liturgiedauer: 3 Minuten  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Vor die Person setzen und „Prohezeiung -LtW-“

**Wirkung:** Mit dieser Liturgie erlangt der Geweihte Schemenhafte Eindrücke der Zukunft einer Person, und nur dieser. Die Eindrücke sind sehr verschwommen, wie bei jeder Prophezeiung. Diese Liturgie kann zusammen mit dem Talent „Prophezeien“ verwendet werden um das Bild etwas zu schärfen.

Je höher der LtW desto mehr und genauerer Eindrücke werden vermittelt.

**Hinweise:** -

### *Rahjalinas Kuss (+GR, +ZfW)*

LtW-Kosten: 40%  
Benötigter LtW: 3  
Ursprung: Rah  
Modifikatoren: WD, LD, ERZ  
Liturgiedauer: 3 Minuten  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: LtW \* 5 Minuten

**Technik:** Den Patienten auf ein Bett legen und „Rahjalinas Kuss, (Resistenz) -LtW-“,

**Wirkung:** Der Geweihte kann mit dieser Liturgie in die Träume des Ziel eindringen und ihm in diesen Beistehen.

**Hinweise:** Geschieht das Eindringen gegen den Willen des Ziels so muss außerdem die Geist-Resistenz überwunden werden. Wird der Traum von einem Magiebegabten kontrolliert so muss zusätzlich der ZfW überwunden werden.

### *Reichung des Amethyst*

LtW-Kosten: 60%  
Ursprung: Rah  
Modifikatoren: -  
Liturgiedauer: 50 Silben  
KaP-Kosten: Stufe des Gifts  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Einen Amethyst auf die Stirn des Vergifteten legen und „Reichung des Amethyst -LtW-“,

**Wirkung:** Das Ziel der Liturgie wird von allen Rausch- und Giftwirkungen befreit.

**Hinweise:** -

### *Rondras wundersame Rüstung*

LtW-Kosten: 55%  
Ursprung: Ron  
Modifikatoren: WD  
Liturgiedauer: 5 Minuten  
KaP-Kosten: 5  
Reichweite: Selbst  
Wirkungsdauer: LtW \* 3 Stunden

**Technik:** Anrufung Rondras und „Rondras Wundersame Rüstung -LtW-“

**Wirkung:** Der Geweihte ruft Rondras wundersame Rüstung herbei, welche über unten angegebene Werte verfügt. Der Träger einer solchen Rüstung muss speziell gekennzeichnet sein.

Regeltechnisch bedeutet dies dass die Rüstung des Geweihten temporär über verbesserte Werte verfügt. Diese verbesserten Werte können jedoch nicht durch Reparatur wiederhergestellt werden. Ist der Schutz einmal verloren, so kann er nur durch erneutes Wirken der Liturgie wieder hergestellt werden.

**Diese Liturgie kann nur 1x je Livetag angewendet werden.**

**Der Geweihte kann die Rüstung ausschließlich für sich selbst verwenden!**

LtW	+RS	+AwP
1	2	0
2	4	1
3	6	2
4	8	3
5	10	4
6	12	5
7	14	6
8	16	7

**Hinweise:** Diese Rüstung schützt NICHT vor Direkt-Schaden. Außerdem kann sie nur vom Geweihten für sich selbst verwenden. Will er sie für Andere herbeirufen, so misslingt die Liturgie.

### *Ruf in Borons Arme (+GR, +Z/W)*

LtW-Kosten: 55%  
Ursprung: Bor  
Modifikatoren: RW, ZO  
Liturgiedauer: 25 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: LtW \* 2 Stunden

**Technik:** Ein Gebet sprechen und „Ruf in Borons Arme, Resistenz -LtW-“

**Wirkung:** Das Ziel der Liturgie fällt in einen tiefen Schlaf aus dem es nur durch Gewalteinwirkung geweckt werden kann.

Während der Wirkungsdauer sind die Wirkungen aller Gifte und Krankheiten bis zur LtW + 1 Stufe aufgehoben und das Ziel hat keine Alpträume magischem oder natürlichen Ursprungs.

**Hinweise:** -

### *Ruf zur Ruhe (+GR)*

LtW-Kosten: 40%  
Ursprung: Bor  
Modifikatoren: RW, WD, ERZ, ZO  
Liturgiedauer: 15 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: LtW \* 2 Stunden

**Technik:** Zeigefinger auf den Mund legen und „Ruf zur Stille, Resistenz -LtW-“

**Wirkung:** Das Ziel dieser Liturgie kann während der Wirkungsdauer nicht mehr sprechen. Das heißt dass es auch nicht mehr zaubern kann.

Der Geweihte muss während dieser Zeit ebenfalls schweigen.

**Hinweise:** -

### *Rüstung*

LtW-Kosten: 50%  
Ursprung: Ron, Kor, Tsa  
Modifikatoren: RW, WD, LD  
Liturgiedauer: 10 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Selbst  
Wirkungsdauer: LtW \* 5 Minuten

**Technik:** Anrufung Rondras und „Rüstung -LtW-“

**Wirkung:** Der Geweihte erhält LtW RS Punkte.

**Hinweise:** Der RS wirkt NICHT gegen einen FUMINICTUS, sonst aber gegen jeden Direkt-Schaden.

### *Schlachtgesang*

LtW-Kosten: 60%  
Benötigter LtW: 3  
Ursprung: Ron  
Modifikatoren: WD  
Liturgiedauer: 25 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Selbst  
Wirkungsdauer: LtW \* 5 Minuten

**Technik:** Anrufung Rondras und „Schlachtgesang -LtW-“

**Wirkung:** Eine Waffenfertigkeit des Geweihten steigt um einen bestimmten Betrag und er spürt keine Schmerzen mehr.

LtW	TaW +
3-4	+1
5-6	+2
7-8	+3

**Hinweise:** -

### *Schlaf des Gesegneten (+ZfW)*

LtW-Kosten: 40%  
Benötigter LtW: 2  
Ursprung: Bor, Rah  
Modifikatoren: RW, LD, ZO  
Liturgiedauer: 3 Minuten  
KaP-Kosten: 1  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: 8 Stunden

**Technik:** Die Person in ein Bett legen und „Schlaf des Gesegneten -LtW-“

**Wirkung:** Der Gesegnete regeneriert während des nächsten Schlafes zusätzlich LtW LeP und ist vor allen Arten von Schlechten Träumen geschützt. Bei magischen Effekten schützt die Liturgie nur wenn der ZfW nicht größer als der LtW ist.

**Hinweise:** -



### *Schrifttum ferner Lande*

LtW-Kosten: 70%  
Benötigter LtW: 3  
Ursprung: Phe, Hes, Nan  
Modifikatoren: WD  
Liturgiedauer: 5 Minuten  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Selbst  
Wirkungsdauer: LtW \* 15 Minuten

**Technik:** Ein Gebet anstimmen und „Schrifttum ferner Lande -LtW-„

**Wirkung:** Der Geweihte kann nun eine Bestimmte Schrift lesen und verstehen. Diese Schrift muss dem Geweihten nicht bekannt sein. Es reicht wenn er Schriftzeichen von ihr sieht. Je schwieriger die Schrift desto höher der benötigte LtW. Reicht der LtW nicht aus so ist die Schrift nur teilweise verständlich.

**Hinweise:** -

### *Schutzsegen*

LtW-Kosten: 65%  
Benötigter LtW: 2  
Ursprung: Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Kor, Nan, Ifi, Swa, Ang  
Modifikatoren: RW, WD, ERZ  
Liturgiedauer: 25 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: 3 Meter Radius  
Wirkungsdauer: LtW \* 5 Minuten

**Technik:** Den betreffenden Bereich markieren und „Schutzsegen -LtW- Meter Radius“.

**Wirkung:** Mit dieser Liturgie kann man einen Schutzkreis gegen eine dieser Wesensgruppen errichten. Mit einem LtW von 4 kann man also einen Schutzkreis entweder gegen niedere Dämonen, gegen Untote oder gegen Geister ziehen.

<b>Gruppe</b>	<b>LtW</b>
Geister	2-3
Untote (ohne Vampire)	3-4
Untote (mit Vampire)	4-5
Niedere Dämonen	4-5
Gehörnte Dämonen	5-6
Vielfach gehörnte Dämonen	6-7
Erzdämonen	8

Der LtW bestimmt aber nicht nur die Art der abzuhaltenen Wesen. Man kann zwar ab einem LtW von 3 Untote abhalten, wenn jedoch eine ganze Schar von ihnen versucht den Bereich zu stürmen, könnte ein Höherer LtW von Nutzen sein. Ebenso kann es helfen (ab LtW 3) mehr KaP in den Segen zu investieren.

- Ab einem LtW von 3 können zusätzliche KaP investiert werden um den Schutz des Segens zu verstärken.
- Ab einem LtW von 4 kann die Wirkungsdauer beträchtlich erweitert werden. (Liturgiedauer: 5 Minuten, KaP-Kosten: 5, Wirkungsdauer: LtW \* 1 Stunden)

**Hinweise:** -

### *Seelenprüfung (+LtW)*

LtW-Kosten: 50%  
Benötigter LtW: 2  
Ursprung: Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Kor, Nan, Ifi, Swa, Ang  
Modifikatoren: RW  
Liturgiedauer: 40 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: Sofort

**Technik:** Hände auf den Kopf legen und „Seelenprüfung -LtW-“.

**Wirkung:** Der Geweihte erkennt ob das Ziel (Person oder Gebiet) der Liturgie:

<b>LtW</b>	<b>Wirkung</b>
2	einem Gott wohlgefällig ist * (ihn also anbetet) ein Eidbrecher ist
3	einem Gott geweiht ist* ein Anathema auf ihm liegt das Mal des Frevlers trägt
4	einem Dämon nahe steht * ein Gebiet göttlich gesegnet ist.
5	sich in einem Kreis der Verdammnis befindet ein Gebiet dämonisch verseucht ist
6+	Es können weitere Details erkannt werden *

\* Es kann nicht erkannt werden um welchen Gott/Dämon es sich handelt. Auch der Namenlose ist ein Gott und kann etwa von Praios nicht unterschieden werden!

**Hinweise:** Der Namenlose kann den Blick auf seine Untergebenen durchaus etwas trüben oder sogar verschleiern. In diesem Fall ist der LtW der Gegenliturgie zu überwinden.

### *Segen der Heiligen Velvena (+ZfW)*

LtW-Kosten: 35%

Benötigter LtW: 2

Ursprung: Bor

Modifikatoren: LD, ERZ, ZO

Liturgiedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 2

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Mit der Person beten und „Segen der Heiligen Velvena -LtW-“.

**Wirkung:** Das Ziel der Liturgie wird von allen Angstzuständen kuriert. Bei magisch hervorgerufenen Ängsten muss der ZfW überwunden werden.

**Hinweise:** -

### *Segnung des Geistes*

LtW-Kosten: 50%

Ursprung: Bor, Tra, Rah

Modifikatoren: RW

Liturgiedauer: 15+ Minuten

KaP-Kosten: 2

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Ein Gespräch mit der Person führen und „Segnung des Geistes -LtW-“

**Wirkung:** Das Ziel der Liturgie wird von Geisteskrankheiten und Verwirrungszuständen geheilt. Ein eventuell vorhandenes Talent Heilkunde Geist kann hilfreich sein.

**Hinweise:** -

### *Segnung des Heimes*

LtW-Kosten: 40%

Benötigter LtW: 3

Ursprung: Tra

Modifikatoren: RW, WD, LD

Liturgiedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 3

Reichweite: 20 Meter

Wirkungsdauer: LtW \* 3 Stunden

**Technik:** Eine Messe halten und „Segnung des Heimes -LtW-“.

**Wirkung:** Ein Gebäude oder Raum wird so gesegnet dass alle an die göttlichen Prinzipien von Gastfreundschaft, Sitte und Anstand halten. Eine Person kann auch für sich beschließen dieses Gebot zu brechen, gilt dann jedoch als Eidbrecher.

**Hinweise:** -

### *Sicht auf Madas Welt*

LtW-Kosten: 30%  
Ursprung: Pra, Hes, Nan  
Modifikatoren: RW, WD, LD, ZO  
Liturgiedauer: 25 Silben  
KaP-Kosten: 1  
Reichweite: 20 Meter  
Wirkungsdauer: Sofort

**Technik:** Den Gegenstand ansehen und „Sicht auf Madas Welt -LtW-“.

**Wirkung:** Man erkennt ob ein Gegenstand/Person magisch oder bezaubert ist.

LtW	Erkennt ob ein Zauber gewirkt wurde*	Erkennt Art des Zaubers*	Magiebegabter oder Gegenstand mit
1	-	-	≥ 14 AsP
2	20 Minuten	-	≥ 10 AsP
3	1 Stunde	30 Minuten	≥ 6 AsP
4	3 Stunden	1,5 Stunden	≥ 2 AsP
5	8 Stunden	4 Stunden	≥ 1 AsP
6	24 Stunden	12 Stunden	≥ 1 AsP
7	3 Tage	36 Stunden	≥ 0 AsP
8	1 Woche	3,5 Tage	≥ 0 AsP

Die angegebene Zeit gilt je AsP den der Zauber gekostet hat

- Spezielle Kosten für die Erweiterung der Zielobjekte unabhängig von der Anzahl der Ziele von 2 KaP. (KaP-Kosten: 2)
- Ab einem LtW von 4 ist es möglich auch einen Rundblick zu nehmen. (Wirkungsdauer: ZfW \* ZfW \* 1 Sekunden)

**Hinweise:** -

### *Siegel Borons (+GR)*

LtW-Kosten: 30%  
Ursprung: Bor  
Modifikatoren: RW, WD, LD, ERZ, ZO  
Liturgiedauer: 15 Minuten  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: LtW \* 1 Livetage

**Technik:** Den Mund der Person mit dem Zeigefinger berühren und „Siegel Borons, Resistenz -LtW-“.

**Wirkung:** Das Ziel dieser Liturgie darf/kann über ein Bestimmtes genanntes Gebiet oder Ereignis kein Wort mehr verlieren.

- Ab einem LtW von 5 kann die Wirkungsdauer auf permanent erweitert werden. (KaP-Kosten: 5, Wirkungsdauer: +10 Minuten)

**Hinweise:** -

### *Speisesegen*

LtW-Kosten: 50%  
Ursprung: Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Kor, Nan, Ifi, Swa, Ang  
Modifikatoren: RW, LD, ZO  
Liturgiedauer: 2 Minuten  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Das Essen segnen und „Speisesegen -LtW-“.

**Wirkung:** Maximal LtW \* 2 Portionen des gesegneten Essens werden von allen Giften und Krankheitserregern bis zur LtW Stufe befreit.

**Hinweise:** -

### *Sprechende Symbole*

LtW-Kosten: 30%  
Benötigter LtW: 3  
Ursprung: Hes, Nan  
Modifikatoren: RW  
Liturgiedauer: 30 Silben  
KaP-Kosten: 1  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Das Symbol berühren und „Sprechende Symbole -LtW-“.

**Wirkung:** Die Geweihte erhält Einblick in die Bedeutung eines beliebigen Symbols. Bei sehr alten oder geheimen Symbolen ist ein höherer LtW von Nöten.

**Hinweise:** -

### *Sternenspur*

LtW-Kosten: 20%  
Ursprung: Phe, Ave, Nan  
Modifikatoren: RW, WD, ZO  
Liturgiedauer: 10 Silben  
KaP-Kosten: 1  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: LtW \* 5 Stunden

**Technik:** Einen Gegenstand mit einem gelben Stern markieren und „Sternenspur - LtW-“.

**Wirkung:** Der Geweihte kann einen Gegenstand mit einem nur für ihn sichtbaren Stern markieren.

**Hinweise:** Der Gegenstand wird mit einem gelben (gelb = IN-TIME nicht vorhanden) Stern markiert. Hat der Charakter einen solchen nicht so misslingt die Liturgie.

### *Sternenstaub*

LtW-Kosten: 70%  
Benötigter LtW: 2  
Ursprung: Phe  
Modifikatoren: RW, WD, LD  
Liturgiedauer: 25 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Selbst  
Wirkungsdauer: LtW \* 5 Minuten

**Technik:** Anrufung von Phex und „Sternenstaub -LtW-“.

**Wirkung:** Man erhält Ausweichpunkte in Höhe von LtW-1. Diese sind mit anderen Ausweichpunkten kumulativ.

Mit diesen Ausweichpunkten kann man nur Waffenattacken ausweichen. Mit AwP darf keinem Zauber, keiner Liturgie, keinem Angriff von hinten und keiner erfolgreichen Meuchel- oder K.O.-Schlagen-Attacke ausgewichen werden!

**Hinweise:** -

### *Süße Gnade (+GR)*

LtW-Kosten: 50%  
Ursprung: Bor, Nan  
Modifikatoren: RW, WD, LD, ERZ, ZO  
Liturgiedauer: 5 Minuten  
KaP-Kosten: 3  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: LtW \* 1 Livetage

**Technik:** Das Ziel der Liturgie waschen und „Süße Gnade, Resistenz -LtW-“

**Wirkung:** Das Opfer verliert seine Erinnerung an einen gewissen Zeitraum vor Beginn der Liturgie.

**LtW    Zeitraum    vor beginn der Liturgie**

1	5 Minuten	20 Minuten
2	20 Minuten	1 Stunde
3	1 Stunde	1 Tag
4	1 Tag	1 Woche
5	1 Woche	1 Monat
6	1 Monat	1 Jahr
7	1 Jahr	10 Jahre
8	∞	∞

- Ab einem LtW von 5 kann die Erinnerung auch permanent gelöscht werden (*KaP-Kosten: 6*)

**Hinweise:** Wenn das Ziel in diese Liturgie einwilligt ist die Geist-Resistenz um 1 vermindert einzurechnen.

### *Travians Segen der Schwelle*

LtW-Kosten: 760%

Ursprung: Tra

Modifikatoren: RW, WD, ERZ

Liturgiedauer: 25 Silben

KaP-Kosten: 2

Reichweite: Ein Raum

Wirkungsdauer: LtW \* 5 Minuten

**Technik:** Die Turschwelle mit Honig bestreichen und „Travians Segen der Schwelle - LtW-„

**Wirkung:** Mit dieser Liturgie kann man einen Raum so weihen dass er von folgenden Wesenheiten nicht betreten werden kann:

<b>Gruppe</b>	<b>LtW</b>
Geister	2-3
Untote (ohne Vampire)	3-4
Untote (mit Vampire)	4-5
Niedere Dämonen	4-5
Gehörnte Dämonen	5-6
Vielfach gehörnte Dämonen	6-7
Erzdämonen	8

Der LtW bestimmt aber nicht nur die Art der abzuhaltenden Wesen. Man kann zwar ab einem LtW von 3 Untote abhalten, wenn jedoch eine ganze Schar von ihnen versucht den Bereich zu stürmen, könnte ein Höherer LtW von Nutzen sein. Ebenso kann es helfen (ab LtW 3) mehr KaP in den Segen zu investieren.

- Ab einem LtW von 3 können zusätzliche KaP investiert werden um den Schutz des Segens zu verstärken.
- Ab einem LtW von 4 kann die Wirkungsdauer beträchtlich erweitert werden. (*Liturgiedauer: 5 Minuten, KaP-Kosten: 5, Wirkungsdauer: LtW \* 2 Stunden*)

**Hinweise:** -

### *Tsas Heiliges Lebensgeschenk*

LtW-Kosten: 30%

Ursprung: Tsa

Modifikatoren: RW, LD, ERZ, ZO

Liturgiedauer: 15 Minuten

KaP-Kosten: 2

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Die Person reinigen und „Tsas Heiliges Lebensgeschenk -LtW-„

**Wirkung:** Das Ziel der Liturgie erhält von Vampiren geraubtes Sikaryan (LeP) wieder zurück.

**Hinweise:** Von Vampiren geraubte LeP können ansonsten nur durch nächtliche Regeneration zurückgewonnen werden.

### *Unverstellter Blick (+ZfW)*

LtW-Kosten: 40%  
Ursprung: Pra, Hes, Nan, Phe  
Modifikatoren: RW, WD, LD  
Liturgiedauer: 30 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: 20 Meter  
Wirkungsdauer: LtW \* 5 Minuten

**Technik:** Die Augen abdecken und „Unverstellter Blick -LtW-“.

**Wirkung:** Der Geweihte erkennt innerhalb der Reichweite alle Illusionen deren ZfW nicht höher als sein LtW ist.

**Hinweise:** -

### *Verborgten wie der Neumond*

LtW-Kosten: 65%  
Benötigter LtW: 3  
Ursprung: Tsa, Phe  
Modifikatoren: -  
Liturgiedauer: 20 Silben  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Selbst  
Wirkungsdauer: LtW \* 5 Minuten

**Technik:** Ein kurzes Gebet und „Verborgten wie der Neumond -ZfW-“,

**Wirkung:** Unsichtbarkeit bezieht sich rein auf Lebewesen, man ist weiterhin spürbar, hinterlässt Spuren und erzeugt Geräusche.

***Es ist nicht möglich andere Liturgien zu wirken solange diese Liturgie aktiv ist!  
Man muss also die Liturgie beenden bevor man eine neue wirkt.***

***Ebenfalls endet die Wirkung der Liturgie wenn ein Artefakt oder ein sonst  
irgendwie wirkender Gegenstand aktiviert wird.***

Ausrüstungsgegenstände wie Rucksäcke, alle Waffen (ein Totschläger zählt in diesem Fall auch als Waffe) und Rüstung über RS:2 sind von allen sichtbar!

Darstellung durch 2 rote Schärpen oder Faust auf dem Kopf.

**Hinweise:** -

### *Vertrauter des Felsens*

LtW-Kosten: 55%  
Ursprung: Ing, Ang  
Modifikatoren: RW, WD, LD  
Liturgiedauer: 25 Silben  
KaP-Kosten: beliebig (max. LtW)  
Reichweite: Selbst  
Wirkungsdauer: LtW \* 5 Minuten

**Technik:** Gebet und „Vertrauter des Felsens -LtW-“.

**Wirkung:** Der Geweihte erhält einen Rüstungsschutz in Höhe von LtW \* KaP Kosten gegen jede Art von Erz- und Feuerschaden. Zusätzlich kann der Geweihte die Stabilität von Stollen im Felsen zum positiven beeinflussen.

**Hinweise:** -

### *Vertreibung des Dunkelsinns (+ZfW)*

LtW-Kosten: 30%  
Ursprung: Pra, Hes, Rah  
Modifikatoren: RW, LD, ZO  
Liturgiedauer: 2 Minuten  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Das Zeichen des Gottes auf die Stirn zeichnen und „Vertreibung des Dunkelsinns -LtW-“,

**Wirkung:** Das Ziel der Liturgie wird von allen Beherrschungszaubern befreit sofern der ZfW kleiner gleich dem LtW ist.

**Hinweise:** -

### *Visionssuche*

LtW-Kosten: 40%  
Ursprung: Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Kor, Nan, Ifi, Swa, Ang  
Modifikatoren: -  
Liturgiedauer: 10 Minuten  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: Selbst  
Wirkungsdauer: Sofort

**Technik:** Ein Gebet anstimmen und „Visionssuche -LtW-“

**Wirkung:** Diese Liturgie versetzt den Geweihten in die Lage Visionen zu erleben. Dies kann zusätzlich zu dem Talent Prophezeien eingesetzt werden.

**Hinweise:** -

### *Waliburias Wehr*

LtW-Kosten: 65%  
Benötigter LtW: 2  
Ursprung: Ing, Ang  
Modifikatoren: RW, WD, LD  
Liturgiedauer: 50 Silben  
KaP-Kosten: 3  
Reichweite: 3 Meter  
Wirkungsdauer: LtW \* 15 Minuten

**Technik:** Ein rotes Band auf den Boden legen und „Waliburs Wehr –Element- -LtW-“,

**Wirkung:** Im Sichtfeld des Geweihten erscheint eine Wand aus Feuer oder Erz. Diese Wand hat eine Länge von ZfW \* 2 Metern. Bei Berührung verursacht sie LtW elementare Trefferpunkte. Pfeile, Bolzen und geworfene Gegenstände werden von der Barriere vernichtet.

Der Geweihte selbst ist immun gegen die Auswirkungen der Barriere.

**Hinweise:** Wand kann beliebig geformt werden (auch als Kreis).

### *Weihe der letzten Ruhestatt (+ZfW) (+TaW Selbstherrschung)*

LtW-Kosten: 35%  
Ursprung: Bor  
Modifikatoren: RW, WD  
Liturgiedauer: 5 Minuten  
KaP-Kosten: 2  
Reichweite: 20 Meter  
Wirkungsdauer: bis entweicht

**Technik:** Einen Grabsegen Sprechen und „Weihe der letzten Ruhestatt -LtW-“

**Wirkung:** Alle bestehenden Gräber im Umkreis von 20 Meter sind nun gegen Grabräuber geschützt und die Erhebung von Untoten ist erschwert. Wenn ein Grabräuber das Grab öffnen will, muss sein TaW Selbstbeherrschung größer als der LtW sein.

**Hinweise:** -

### *Weisheitssegnen*

LtW-Kosten: 45%

Benötigter LtW: 2

Ursprung: Pra, Ron, Eff, Tra, Bor, Hes, Fir, Tsa, Phe, Per, Ing, Rah, Ave, Kor, Nan, Ifi, Swa, Ang

Modifikatoren: RW, WD, LD, ZO

Liturgiedauer: 15 Silben

KaP-Kosten: 2

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: LtW \* 3 Stunden

**Technik:** An den Schläfen berühren und „Weisheitssegnen -LtW-“

**Wirkung:** Hebt die Geist-Resistenz des Nutznießers um: (GR+)

LtW	GR+
2	+1, nicht über 3
3	+2, nicht über 4
4	+2, nicht über 5
5	+3, nicht über 6
6	+3, nicht über 7
7	+4, nicht über 8
8	+4

**Hinweise:** -

### *Weisung des Himmels*

LtW-Kosten: 25%

Benötigter LtW: 2

Ursprung: Fir, Ifi, Pra, Eff, Ave, Swa

Modifikatoren: -

Liturgiedauer: 15 Silben

KaP-Kosten: 1

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: sofort

**Technik:** Mit der Hand die Stirn berühren und „Weisung des Himmels -LtW-“

**Wirkung:** Der Geweihte erhält sofort Informationen über die Himmelsrichtungen.

- Ab einem LtW von 3 auch Informationen über die Beschaffenheit der näheren Umgebung.

**Hinweise:** -

### *Wille zur Wahrheit (+GR)*

LtW-Kosten: 60%

Ursprung: Pra

Modifikatoren: RW, WD, LD

Liturgiedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 3

Reichweite: 20 Meter

Wirkungsdauer: LtW \* 5 Minuten

**Technik:** Ein kurze Messe halten und „Wille zur Wahrheit -LtW-“.

**Wirkung:** Alle Zuhörer dieser Liturgie können und wollen während der Wirkungsdauer ausschließlich die Wahrheit sprechen.

**Hinweise:** -



## *Wunderbare Verständigung*

LtW-Kosten: 25%

Benötigter LtW: 3

Ursprung: Phe, Ave, Nan, Hes

Modifikatoren: WD

Liturgiedauer: 20 Silben

KaP-Kosten: 1

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: LtW \* 15 Minuten

**Technik:** Ein Gebt anstimmen und „Wunderbare Verständigung -LtW-“.

**Wirkung:** Der Geweihte ist in der Lage eine gesprochene Sprache zu verstehen. Um eine alte Sprache verstehen zu können, benötigt man einen LtW von 4. Für noch ältere Sprachen ist ein noch höhere LtW von Nöten.

**Hinweise:** -

---

## *Göttliche Rituale*

Bei Ritualen kann es sich um verschiedene Arten handeln:

- Die Verstärkung einer vom Ritualteilleiter beherrschten Liturgie.
- Ausführung eines Rituals das durch eine Sonderfertigkeit beherrscht wird.
- Abhaltung eines Rituals um einen speziellen Effekt zu erzielen der nicht durch obiges abgedeckt ist.

Um göttliche Rituale ausführen zu können sind ein paar Kenntnisse Voraussetzung:

- Götter und Kulte
- Ritualkenntnis
- Karmapunkte (oft große Mengen)
- Bestimmte Nicht-Weltliche Spezialfertigkeiten

### *Ritualkenntnis (KL/IN)*

TaW-Kosten: 60%

Ritualkenntnis wird benutzt um Rituale durchzuführen und Rituale zu erkennen.

Jeder Charakter besitzt eine Ritualkenntnis nur in einem Gebiet: z.B.: ein Zwölfgötter-Geweihter besitzt Ritualkenntnis Zwölfgötter usw.

In anderen Gebieten hat man einen wesentlich niedrigeren TaW und kann Rituale auch nicht durchführen sondern nur erkennen.

---

## *Die einzelnen Ritualarten*

Derzeit sind die Informationen über die Ritualarten fast nur bei der SL zu erhalten.

**Die Entscheidung ob ein Ritual gelungen ist liegt alleine bei der jeweiligen SL!**

### *Verstärkung einer beherrschten Liturgie*

Voraussetzungen: TaW Götter und Kulte: 3, TaW Ritualkenntnis: 3, LtW der Liturgie: 3

Ritualdauer: 5 Minuten + Liturgiedauer der Liturgie+ 3 Minuten \* Ritualstufe

KaP-Kosten: Kosten der Liturgie + Ritualstufe

*Wirkung:* Durch dieses Ritual kann eine Liturgie in ihrer Wirkung verstärkt werden. Hierbei können alle Aspekte verbessert (z.B.: Reichweite, Wirkungsdauer, Wirkung) werden.

Die Ritualstufe entscheidet über die Stärke der Verbesserung. (z.B.: Ritualstufe 3, 3x Wirkungsdauer, ...)

## *Wunder*

*Voraussetzungen:* TaW Götter und Kulte: 3, TaW Ritualkenntnis: 3

*Ritualdauer:* Ein länger dauerndes Gebet. Mindestens Stufe \* 10 Minuten

*KaP-Kosten:* Je nach Wirkung (SL Entscheid), nicht selten 10-20 oder mehr

*Wirkung:* Durch dieses Gebet/Ritual kann fast jede beliebige der Gottheit entsprechende Wirkung erbeten werden.

Wunder können auch von mehreren Geweihten erbeten werden. Bei Ökumenischem Gebet werden die KaP von Angehörigen einer anderen Gottheit als der des Vorbeters nur zu 50% eingerechnet. Weiters besteht die Möglichkeit dass nicht Geweihte aber gläubige an diesem Gebet teilnehmen.

---

## *Göttliche Artefakte*

### *Allgemeines*

Es gelten die Selben Regeln wie für magische Artefakte, nur dass man eben nur Liturgien in Artefakte binden kann und die verwendeten Talente sind Götter und Kulte und Ritualkunde. Der Zauber Arcanovi wird durch die Liturgie Objektweihe ersetzt. Sonst sind alle Regeln im Magieregelwerk zu verwenden.

---

## *Glossar*

A-LeP	Die bei Ambiente-Kämpfen verwendeten LeP.
A-RS	Der bei Ambiente-Kämpfen verwendete RS.
ArAn	Die Maximale Anzahl an Artefakten die ein Charakter besitzen darf.
ARTEFAKT	Zeigt, dass der folgende Effekt durch ein Artefakt ausgelöst wurde.
AsP	Astralpunkte
AUFGEHOBEN	Kennzeichnet einen durch den Wirker selbst aufgehobenen Effekt
BEREITHALTEN	Ein Zauber der bereitgehalten wurde und nun seine Wirkung entfaltet.
bNSC	befugter Nicht-Spieler-Charakter
Casted-Live	Live mit vorgegebenen Rollen.
CH	Charisma
Check-IN	Alle Teilnehmer müssen sich bei Spielgebinn bei der SL melden.
Co-SL	Kompagnon-Spielleitung
DIREKT	Wird zu Treffern angesagt, um SP zu kennzeichnen.
Einladungs-Live	Live auf dem nur Teilnehmer mit Einladung der SL erwünscht sind.
EP	Erfahrungspunkte
FF	Fingerfertigkeit
Fix-NSC	Fixrollen-Nicht-Spieler-Charakter. Hat eine fixe Rolle & kennt den Plot.
GE	Gewandtheit
GP	Generierungspunkte
GR	Geist-Resistenz
IN	Intuition
IN-TIME	Bezeichnung für innerhalb des Spieles, oder im Spiel befindlich.
KaP	Karmapunkte

KL	Klugheit
LARP	Abkürzung von: Live Action Roleplay, Ausdruck für Liverollenspiel.
Live	Kürzel für Liverollenspiel.
Live-Tag	Beginnt um 0:00 und endet um 24:00 Uhr.
LeP	Lebenspunkte
LT	Live-Tag
LtW	Liturgie-Wert
MeiP	Meisterschaftspunkte, Regeln den Besitz von Fertigkeiten über 3.
NSC	Nicht-Spieler-Charakter, Gehilfe der SL, auch Darsteller genannt.
OFF-PLAY	Außerhalb des Spiels, auch OUT-TIME.
Orga	Die Organisation des Liverollenspiels.
OUT-TIME	Bezeichnung für außerhalb des Spieles, oder nicht im Spiel befindlich.
RS	Rüstungsschutz, schützt vor Treffern.
RP	Ressourcen-Punkte, zur Herstellung von alchemistischen Mixturen
SC	Spieler-Charakter
SF	Spezialfertigkeit.
SL	Spielleitung
SLOWMO	Halbiert die Geschwindigkeit einer Situation oder eines Kampfes.
SNCS	Semi-NSC. Hat eine fixe Rolle & kennt den Plot nicht.
SP	Schadenspunkte (direkt von den LeP abzuziehen)
SPONTAN	Zeigt, dass der Zauber in einer Kurzform gezaubert wurde.
sRS	Schild-Rüstungsschutz, wird für Schildspalter benötigt
TIME-FREEZE	Spielpause: Ohren zuhalten, Augen schließen und summen.
TIME-IN	Befehl zum Beginn des Spiels.
TIME-OUT	Beendet das Spiel sofort. Anweisungen des Ausrufers sind zu folgen.
TIME-STOP	Unterbricht das Spiel für kurze Zeit.
tLeP	temporäre Lebenspunkte
TP	Trefferpunkte: Abzug von der LE, wenn RS auf 0 gefallen ist
TaW	Talent-Wert
ZfW	Zauberfertigkeiten-Wert