

Göttliche Liturgien

Ein Summarium für Terian

Gemeinschaft. Gebet. Gunst.

Zusammengestellt in Methaven von Vater Damian

Kein vollständiges Werk – ein Summarium

Weitergabe von Liturgien ist Weitergabe von Amt

Inhalt

Vorwort **4**

Ein loses Blatt: Vom Maß des Gebets **6**

Die Gemeinschaften und ihre Ordnung **7**

Wie göttliche Magie funktioniert 7

Der Sonnenritus 8

Zugang nach Spruchgrad 9

Die Gebetswoche 10

Gunst und Buße 11

Umkehrungen 13

Signaturen: exklusiv ist die Fassung 14

Entrückung: wenn zu viel durch dich hindurchgeht 16

Geografie des Glaubens 16

Besondere Lehrstätten 17

Die Gemeinschaften im Einzelnen 18

Die Liturgien nach Grad **20**

1. Grad 21

2. Grad 25

3. Grad 29

4. Grad 35

5. Grad 41

Kurzreferenz **45**

Anhang: Die Liturgien des Naturzirkels 47

Was der Steinkreis verlangt 48

Vorwort

Terian,

du hast in Methaven angefangen, an einem Schrein mit einer Bank, zwei Kerzen und einem Dach, das bei Westwind tropft. Du hast gelernt, was man dort lernen kann: das Licht, den Segen, die leichte Handauflegung, das Erkennen von Gut und Böse. Das war keine schlechte Ausbildung. Es war nur eine kurze.

Denn Methaven hat **keine Betkammer**. Ich kann dir das Grundgebet beibringen, und ich kann dir sagen, wann du bereit bist für mehr – aber ich kann dir das Mehr nicht geben. Wer Liturgien weitergibt, gibt Amt weiter, und Amt habe ich hier nicht. Das ist keine Bescheidenheit, das ist Kirchenrecht. **Ich habe dir deshalb dieses Buch zusammengestellt, statt dich zu lehren.**

Was darin steht, ist aus Tempelabschriften zusammengetragen – aus Garana, aus Lichtenwalde, und aus zwei Büchern, die ich lieber nicht benenne. Es ist kein vollständiges Werk. Es ist ein Summarium: erst die Ordnung, in der wir beten (wie Gunst funktioniert, was der Sonnenritus ist, wie eine Gebetswoche abläuft und was eine Umkehrung kostet), dann die Liturgien selbst, geordnet nach Grad, mit der Angabe, **welche Gemeinschaft sie lehrt**.

Nimm diesen letzten Punkt ernst. In diesen Landen ist niemand ein Kleriker überhaupt, sondern immer ein Kleriker **von etwas**. Die Kirche des Amaunator hat den Tempel in Garana und die Erz-Heilerin in Lichtenwalde – und zwei Zentren bedeuten zwei Antworten auf dieselbe Frage. Der Scharlachrote Konvent heilt jeden, auch den Ketzer, und nennt das Sühne. Die Jünger des Schwertfeuers lehren schnell und laut und verlangen dafür einen Ketzer. Die Seher verkaufen dir Deutung und nehmen Schweigen. Die Hüter von Aribor lehren nur, wer den Eid auf den Stein ablegt. Und der Naturzirkel lässt dich erst eine Nacht allein im Hain stehen, bis du weißt, welche Eiche deine Mistel trägt – und erst dann zeigt er dir, wie man Dornen wachsen lässt.

Du kannst bei jeder Gemeinschaft Liturgien lernen. Du kannst nicht bei allen gleichzeitig zu Hause sein. **Such dir aus, wem du folgen willst – und dann folge konsequent genug, dass man es dir ansieht.** Wer überall ein wenig betet, wird nirgends erhört. Die Menschen merken es eher als die Gottheit – und sie verzeihen es

seltener.

Ich weiß, was in Garana gerade geschieht: Es liegt ein Bann-Dekret in der Luft, und zwei Häuser legen es unterschiedlich aus – beide berufen sich auf dieselbe Sonne. Ich weiß auch, dass du dich in diesem Streit wirst entscheiden müssen. Ich gebe dir keinen Rat für die eine Seite. Ich gebe dir nur das hier: **Sprich mit beiden, bevor du einer Seite recht gibst.** Ein Bann kann Ordnung sein oder auch nicht – man erkennt den Unterschied nur, wenn man die Betroffenen ansieht.

Und noch etwas, das kein Summarium dir abnimmt: Du bist nicht der einzige Geweihte in dieser Gruppe. Der Paladin neben dir hat seinen Schwur, und du hast deinen. Ein Schwur, den man an deiner Stelle für dich spricht, ist nichts wert. Ebenso wenig ein Eid, den du brichst, weil es grad bequem ist. Ich sage das nicht als Warnung, sondern weil ich dich kenne: Du wirst in Versuchung kommen, das Richtige sehr laut zu tun.

Betest du, dann aufrecht, und mit dem Gesicht zur aufgehenden Sonne – nicht zur Menge. Hilf dem, der vor dir steht, bevor du den erklärst, der hinter dir steht. Und wenn du einmal nicht mehr weißt, wem du eigentlich folgst: komm zurück nach Methaven und sieh nach dem Schrein, an dem du angefangen hast. Dort brennt eine Kerze, und die Bank ist frei. Setz dich hin, bevor du weiterziehst.

Vater Damian, Geweihter des Amaunators zu Methaven

Ein loses Blatt: Vom Maß des Gebets

Was in keinem Lehrplan steht und was man dir in keiner Betkammer sagen wird, weil man es dort nicht sagen muss: Wo die Gunst der Gottheit ist, ist sie nicht unbegrenzt.

Der Kleriker glaubt gern, er bete nur. Aber jedes Gebet, das Erhörung findet, geht durch ihn hindurch – nicht durch seinen Willen, sondern durch seine Fassungskraft. Und diese Kraft ist bei jedem anders groß. Solange du sie nicht überschreitest, spürst du sie nicht; das ist das Heimtückische an der Sache. Es gibt keinen Schmerz beim Überschreiten, kein Zeichen vorher.

Was danach kommt, sieht nicht wie Strafe aus, sondern wie Erwählung: Zeichen an Haut und Hand, eine Wahrheit, die man nicht mehr abschalten kann, ein Licht, das aus einem herausleuchtet. Ich habe einen Kaplan gekannt, der an einem einzigen Nachmittag sechs Liturgien wirkte. Bei der siebten versagte ihm die Stimme. Er stand vier Stunden lang stumm neben einem Kind mit gebrochenem Arm und konnte nicht einmal sagen, dass es nicht schlimm sei. Am Abend war die Stimme zurück. Der Arm ist krumm zusammengewachsen. Niemand hat ihn dafür getadelt, und er hat es nie vergessen.

Führ Buch über deine Gebete. Nicht weil die Gottheit mitzählt – sondern weil du aufhören können musst, solange du es noch selbst entscheidest.

Damians Merksätze

Wer nur betet, wenn es drängt, betet umsonst.

Das Maß ist nicht dein Eifer, sondern deine Fassung.

Überschreitung merkst du nicht beim Beten – erst danach, an dir.

Zeichen sind Antworten, keine Auszeichnungen.

Die Gemeinschaften und ihre Ordnung

Wie göttliche Magie funktioniert

Göttliche Magie in den Westreichen ist kein Handwerk, das man beherrscht, sondern eine Beziehung, die man unterhält. Vier Punkte regeln alles Weitere.

Zauberplätze sind Fehlversuche, keine Vorräte

- Der Kleriker hat **Zauberplätze pro Grad und Tag** nach der Stufentabelle. Sie werden nicht beim Wirken verbraucht: Ein **gelungener Spruchcheck kostet nichts**, ein misslungener kostet **einen Platz des Grades**.
- Die Plätze sagen also, wie viele **Fehlversuche** eines Grades er an einem Tag wegsteckt. Solange noch Plätze übrig sind, darf er weiter Liturgien dieses Grades erbitten – auch dieselbe wieder und wieder.
- **Das Morgengebet setzt alle Plätze wieder auf das Maximum.** Nach der Gebetszeit ist das Kontingent frisch – vorausgesetzt, die Gunst steht und der Sonnenritus ist gehalten.
- Ein Kleriker, der viel und oft zaubert, riskiert die **Entrückung**; sein Geist entfernt sich dann in mehreren Schritten immer weiter von der realen Welt.

Zauberplätze des Klerikers (Fehlversuche pro Grad und Tag)

Stufe	1	2	3	4	5
2	1	–	–	–	–
3	2	–	–	–	–
4	2	1	–	–	–
5	2	2	–	–	–
6	2	2	1	1	–
7	2	2	2	1	1
8	3	3	2	2	1
9	3	3	3	2	2
10	4	4	3	3	2
11	4	4	4	3	3
12	5	5	4	4	3
13	5	5	5	4	4

Stufe	1	2	3	4	5
14	6	5	5	5	4

Stufe 1 hat noch keine Liturgien – erst mit dem zweiten Grad des Glaubens kommt die erste.

Voraussetzungen des Wirkens

1. **Heiliges Symbol** muss getragen werden – ohne Symbol keine Liturgie.

2. **Lebensführung nach den Geboten der Gottheit**, dazu der tägliche Sonnenritus.

3. **Gunst** der Gottheit: Ist sie gedämpft, wird das Gebet nicht erhört.

Unzuverlässiges Beten

Jede Liturgie verlangt einen Spruchcheck. Ein **klerikaler Patzer kostet den Kontakt zur Gottheit** – die Fähigkeiten kommen erst durch Buße zurück. Ein Patzer ist keine Explosion, sondern ein Beziehungsbruch: der Grund, warum Kleriker vorsichtig beten.

Kein automatisches Wissen

> „Kleriker, Druiden sowie hochstufige Waldläufer und Paladine haben **nicht automatisches Wissen** über Magie. Der Zugriff auf einzelne Zaubergebete wird ihnen **über Lehrer** zugänglich gemacht.“

Eine Liturgie ist eine überlieferte Formel mit Gesten, Rufantworten und Komponenten – kein Gefühl. **Wer sie nie gelehrt bekam, kann sie nicht erbitten, auch wenn seine Stufe reicht.** Genau darum geht es im nächsten Abschnitt.

Der Sonnenritus

- **Täglich, bei Sonnenaufgang, 10 Minuten:** Gebet mit dem Symbol in der Hand. Keine Probe, keine Kosten. Er entfällt nur, wenn der Kleriker bewusstlos, eingesperrt oder von der Sonne abgeschnitten ist.
- **Wöchentlich ein Ruhetag:** Fällt er mit einer Rast zusammen, ist er erfüllt – es wird **kein Kalender geführt**.
- **Wirkung:** Der Ritus ist die Bedingung dafür, dass die Gottheit überhaupt zuhört (Gunststufe 3). Er ist keine Probe und kein Zauber.

- **Anreiz statt Fessel:** Hält der Kleriker den Wochenritus, gibt er der Gruppe für den folgenden Tag **+1 auf den ersten Rettungswurf** jedes Gruppenmitglieds.
- **Andere Gottheiten, gleiche Form:** Konvent – Handauflegen am Krankenbett; Schwertfeuer – Morgenappell mit Urteilsgebet; Seher – Traumnotiz vor dem Schlafen; Naturzirkel – Gruß an die aufgehende Sonne oder den Mond; Aribor – Hand auf den Wachstein.

Situation	Folge
Ein Tag ohne Ritus (Kerker, Krankheit, Nachtkampf)	nichts – wird bei der nächsten Andacht nachgeholt
Eine Woche ohne Ruhetag	**Buße light:** 5 Taler Opfer oder Fasten bis zum Abend
Ritus über Wochen ignoriert, obwohl Zeit war	**Gunststufe 2** bis zur Buße
Ritus bewusst verweigert	Gunststufe 1 und ein Gespräch mit dem Vorgesetzten

Zugang nach Spruchgrad

- **Grad 1–2 ist Allgemeingut:** Jede Gemeinschaft lehrt dieselbe Grundausbildung – Segen, Licht, Heilung, Schutz, Erkennen. Ein Wechsel kostet nur Zeit und einen Vorwand.
- **Ausnahme:** Druidenliturgien (Feenfeuer, Verstricken, Rindenhaut, Wachstum …) sind **nicht** Allgemeingut der Kirche. Wer sie wirken will, braucht den Naturzirkel oder eine Lehrzeit bei einem Druiden.
- **Ab Grad 3** lehrt jede Gemeinschaft eine breite, aber nicht vollständige Auswahl – den **Lehrplan**. Was nicht darin steht, gibt es nur über Umwege.
- **Ab Grad 4** ist Zugang **Amtssache**: Der örtliche Klerus entscheidet, nicht der Spieler. Ab Grad 5–6 kommt eine Queste oder ein Gelübde hinzu (siehe die Tabelle unten).
- **Einzelne Liturgien stehen in gar keinem Lehrplan** (†): Sie werden nur an einer besonderen Lehrstätte und nur unter Auflage weitergegeben – siehe „Besondere Lehrstätten“.
- **Gemeinsame Liturgien** (Krankheit heilen, Fluch bannen, Gegenstand lokalisieren) lehren mehrere Gemeinschaften; **Signaturen** sind gemeinschaftsspezifische Fassungen derselben Liturgie.

Rang	Voraussetzung	Zugang
Novize	Aufnahme, Weihe	Grad 1–2
Geweihter	Probezeit, erste Prüfung	Grad 3
Priester	Weihe durch einen Prälaten, Gemeindedienst	Grad 4
Prälat	Amt, Verdienst, Fürsprache; darf weihen und lehren	Grad 5–6
Erz-Kleriker	Führung einer Kirche oder eines Ordens	alle Liturgien, Liturgie-Politik

Die Gebetswoche

Das Gegenstück zum Abschreiben – aber ohne Tinte, Pergament und Intelligenzwurf. **Der Kleriker schreibt nicht ab, er betet nach.**

- **Voraussetzung:** Der Spruchgrad ist durch die Stufe freigeschaltet, die Gunst steht mindestens auf 2, und es gibt Zugang zu einem Schrein, Tempel oder einer geweihten Stätte der eigenen Gemeinschaft.
- **Dauer: 1 Tag pro Spruchgrad**, mindestens drei Tage; mehrere Liturgien in derselben Woche werden summiert.
- **Kosten: 5 Taler pro Spruchgrad** als Tempelabgabe (Kerzen, Weihrauch, Opfer). Betkammer und Zehrung kommen obendrauf; in Garana steht eine Kammer am Allerheiligsten derzeit bei 200 statt 100 Talern, solange der Bann schwelt.
- **Wurf am Ende der Woche:** 1W20 gegen den **Weisheits-Wert**, vermindert um **Spruchgrad − 1** (Grad 1: kein Malus, Grad 3: −2, Grad 5: −4).
- **Erfolg:** Die Liturgie ist **verankert** und darf ab sofort erbeten werden.
- **Misserfolg: Göttliches Schweigen.** Zeit und Abgabe sind verloren, die Liturgie ist einen Monat gesperrt. Kein Gunstverlust – die Gottheit schweigt, sie zürnt nicht.
- **Ausnahme Grad 1:** Liturgien des ersten Grades gelten als Gebetsgrundlage und brauchen keine Gebetswoche. Sie kommen mit der Weihe.

Der SL würfelt am Ende jeder Gebetswoche zusätzlich 1W6 auf die Gebetswochentabelle der Gemeinschaft – Stimmung und Plot-Hook,

keine Strafe.

Liturgien außerhalb der eigenen Gemeinschaft

1. **Gastgeleit:** förmliche Erlaubnis, in einem fremden Tempel zu beten; kostet Zeit, Abgabe und einen Gefallen. Der fremde Klerus entscheidet über den Rang.

2. **Gebetsbuch:** ein erbeutetes oder geliehenes Buch enthält Liturgien in fremder Formel – lernen ja, aber die Herkunft bleibt peinlich, wenn es auffällt.

3. **Vision oder Traumoffenbarung:** Der SL kann eine Liturgie schenken – ohne Gebetswoche, ohne Abgabe, aber als Auftrag.

4. **Ketzer-Mentor:** lehrt schnell und ohne Fragen. Politischer Selbstmord, wenn es herauskommt – und die Gunst leidet.

Gunst und Buße

Die Gunst ist die klerikale Ressource. Sie ersetzt keinen Rang und kostet kein Zauberkontingent – sie entscheidet, ob die Gottheit überhaupt zuhört. **Sie wird nicht offen als Zahl geführt:** Der SL beschreibt den Zustand (das kalte Gefühl beim Gebet, das Ausbleiben des Lichts).

Stufe	Zustand	Wirkung
3 – Im Licht	Gebote gehalten, Sonnenritus gehalten, keine unheiligen Mittel	kein Abzug; neue Liturgien lernbar
2 – Gedämpft	kleine Verfehlung, Ritus wochenlang versäumt, Streit mit dem eigenen Klerus	−1 auf alle Spruchchecks; keine neuen Liturgien bis zur Buße
1 – Ferne	schwere Verfehlung, Gebotsbruch, Machtmissbrauch, unheilige Mittel	−2 auf Spruchchecks; Grad 4+ gesperrt; Grad 1 nur in schwacher Fassung
0 – Abgefallen	klerikaler Patzer mit kritischem Fehler, Bruch des Kernsgebots, Gebrauch verbotener Mittel	alle klerikalen Fähigkeiten weg bis zur Buße

Ein-Wege-Regel: hoch nur durch Buße, nicht durch Zeit. Ein Kleriker steigt nicht automatisch wieder auf.

Auslöser: klerikaler Patzer, wochenlang versäumter Ritus, Gebotsbruch der eigenen Gemeinschaft (Amaunator: Wortbruch und Eidbruch; Konvent: verweigerte Heilung aus Geiz; Schwertfeuer: Nachsicht mit Häresie; Naturzirkel: sinnlose Zerstörung von Wildnis),

verbotene Umkehrungen und **unheilige Mittel** – also Mittel, die wirken, obwohl sie es nicht dürften. Was darunter fällt, entscheidet der SL, nicht der Spieler; der bloße Verdacht ist noch kein Beweis: Manche davon werden von angesehenen Händen ausgegeben und in gutem Glauben benutzt.

Schwere	Bußauflage	Dauer / Kosten	Rückgewinn
Leicht	Fasten und Nachtwache im Schrein, Geständnis	1 Tag, 5 Taler Opfer	+1 Stufe
Mittel	Tempeldienst, Wallfahrt, Verzicht auf einen Zaubereffekt	1 Woche, 20 Taler oder ein Dienst	+1 Stufe
Schwer	Pilgerfahrt, Sühnequeste, Weihe neu ablegen	Wochen bis Monate, Abenteuer	+1 Stufe, frühestens bei 1
Abgefallen	öffentliche Sühne, Aufgabe eines Besitzes oder Amtes, Prüfung durch einen Prälaten	ein Abenteuer	0 → 1, dann wie „Schwer“

Untote vertreiben ist keine Liturgie, sondern eine Machtprobe der Gottheit: kein Spruchcheck, keine Komponente – aber sie hängt an der Gunst. Ab Stufe 1 wirkt Vertreiben mit −2, auf Stufe 0 gar nicht. Ein kritischer Fehler kann die Gunst um eine Stufe senken.

Kirchenbann und Sanktionen

Gemeinschaften können Liturgien **sperren** – für Personen, Orte oder ganze Städte. Das **Bann-Dekret** der Kirche von Lichtenwalde gegen den Abt von Garana ist das Beispiel aus dieser Kampagne: Heilungen und Wiederbelebungen für Tote aus Garana werden verweigert. Ein verhängter Bann sperrt die betroffenen Liturgien; der Zauber misslingt nicht – er wird **gar nicht erst erhört**, es wird kein Spruchcheck gewürfelt. Gelöst wird ein Bann durch Fürsprache, Pilgerfahrt, Sühne oder politischen Handel.

Umkehrungen

Viele Liturgien haben eine **Umkehrung**. Diese Hausregel macht daraus eine Glaubensfrage statt einer Geschmacksfrage: **Die Umkehrung ist eine eigene Liturgie.** Sie wird separat gelehrt, separat erbeten und kostet eine Gunststufe, wenn sie ohne Rechtfertigung gewirkt wird.

Liturgie	Umkehrung	KIR	Ko	SF	Seh	Ar	Nat
Leichte / Schwere Wunden heilen	Wunden verursachen	nein	nein	Urteil	nein	nein	nein
Krankheit heilen	Krankheit verursachen	nein	nein	Urteil	nein	nein	nein
Furcht bannen	Furcht verursachen	ja	nein	ja	nein	nein	ja
Segen	Fluch	nein	nein	ja	nein	nein	nein
Licht / Dauerhaftes Licht	Dunkelheit	nein	nein	nein	nein	nein	ja
Fluch bannen	Fluch legen	ja	ja	ja	nein	ja	nein
Queste	Queste aufheben	ja	ja	ja	nein	nein	nein
Wasser atmen	Wasser atmen aufheben	ja	nein	nein	nein	ja	ja
Fels zu Schlamm verwandeln	Schlamm zu Fels	ja	nein	nein	nein	ja	ja
Tote erwecken	Todesfinger	nein	nein	Urteil	nein	nein	nein
Grenzweihe	Grenzweihe brechen	ja	nein	nein	nein	ja	ja

ja = lehrbar und ohne Gunstmalus · **Urteil** = nur nach Rechtsurteil der Gemeinschaft, sonst Gunststufe −1 · **nein** = führt zu Gunststufe 0 und Kirchenbann. Die Tabelle ist der Startpunkt, nicht das Gesetz: Der SL darf begründete Ausnahmen zulassen – aber **vor** dem Wirken, nicht hinterher.

Signaturen: exklusiv ist die Fassung

Keine Gemeinschaft hat das Monopol auf eine Liturgie – aber jede hat ihre eigene **Fassung** davon, und die gibt sie nicht weiter. Das ist der Grund, warum zwei Kleriker derselben Gottheit unterschiedlich beten können, ohne daß einer weniger kann.

Keine Signatur ist ein striktes Upgrade. Jede hat einen Vorteil und einen spürbaren Nachteil. Wer die Fassung einer fremden Gemeinschaft will, braucht Gastgeleit, ein Gebetsbuch oder einen Ketzer-Mentor.

Standardliturgie	Signatur	Gemeinschaft	Vorteil	Nachteil
Leichte Wunden heilen (Grad 1)	Konvent-Heilung	Scharlachroter Konvent	heilt +2 TP zusätzlich	der Heiler verliert selbst 1 TP (Sühne am eigenen Leib)
Licht (Grad 1)	Amaunator-Licht	Kirche des Amaunator	gilt als echtes Tageslicht, Untote im Umkreis fliehen	weithin sichtbar, Heimlichkeit ausgeschlossen
Schutz vor Bösem (Grad 1)	Aribor-Wächter	Hüter von Aribor	Radius doppelt so groß	wirkt nur innerhalb eines geweihten Bezirks
Verstricken (Grad 1)	Zirkel-Verstrickung	Naturzirkel	Dauer verdoppelt	wirkt nur in unberührter Wildnis, nicht auf Feld oder Straße
Gesinnung erkennen (Grad 2)	Seherblick	Orden der Seher	zeigt zusätzlich die schwerste Schuld des Ziels	das Ziel spürt den Blick und weiß, dass es geprüft wurde
Segen (Grad 2)	Segen der Aufgenommenen	Scharlachroter Konvent	wirkt auch auf Gebannte und Bußfertige, die sonst nicht gesegnet werden dürfen	nur innerhalb eines Roten Hauses
Segen (Grad 2)	Wachsteinsegen	Hüter von Aribor	hält bis zum nächsten Sonnenaufgang und gilt für jeden, der den Bezirk verteidigt	außerhalb des geweihten Bezirks wirkungslos

Standardliturgie	Signatur	Gemeinschaft	Vorteil	Nachteil
Fluch bannen (Grad 3)	Schwertfeuer-Bann	Jünger des Schwertfeuers	+1 auf den Spruchcheck und deckt den Urheber auf	laut und amtlich, die Inquisition erfährt davon
Krankheit heilen (Grad 3)	Sonnenreinigung	Kirche des Amaunator	heilt zusätzlich 1W4 TP	dauert eine Stunde Gebet, nicht im Kampf einsetzbar
Wasser atmen (Grad 3)	Zirkel-Atem	Naturzirkel	Dauer verdoppelt	wirkt nur in natürlichem Gewässer, nicht in Zisternen oder Kanälen
Schwere Wunden heilen (Grad 4)	Wundmal-Heilung	Scharlachroter Konvent	heilt +3 TP und hinterlässt keine Narbe	der Heiler trägt die Wunde sichtbar als Mal und kann sich bis zur nächsten Rast nicht durch Rasten erholen
Böses bannen (Grad 5)	Sonnenwort	Kirche des Amaunator	deckt zusätzlich Meineid und Eidbruch im Umkreis auf	wirkt nur bei Tageslicht
Böses bannen (Grad 5)	Richturteil	Jünger des Schwertfeuers	wirkt auch gegen namentlich Verurteilte, die nicht böse sind	ein Fehlurteil trifft den Anwender mit (Gunststufe −1)
Göttliche Gemeinschaft (Grad 5)	Traumantwort	Orden der Seher	die Antwort kommt als Bild im Schlaf und ist deutbar	keine knappen Ja/Nein-Antworten und nur einmal pro Monat

Konvent, Seher und Aribor haben zusätzlich eigene Liturgien, die keine andere Gemeinschaft lehrt – sie stehen mit † im Liturgieteil: `Sühne`, `Schmerz tragen`, `Sterbesegen` und `Reinigung der Stätte` (Konvent), `Traumgesicht` und `Zeichenlesen` (Seher), `Grenzweihe` und `Eid binden` (Aribor).

Entrückung: wenn zu viel durch dich hindurchgeht

Es gibt keine Zahl, die du abhaken könntest. Das ist das Heimtückische: Der Kleriker merkt nicht, wann es zu viel war – er merkt es danach. Es gibt keinen Schmerz beim Überschreiten und kein Zeichen vorher, nur die Folgen.

Was dann kommt, hat viele Gesichter: Zeichen an Haut und Hand, eine Stimme, die nicht mehr die eigene ist, ein Licht, das aus einem herausleuchtet, ein Metallgeschmack im Mund, ein Tag, den man nicht mehr erinnert, eine Woche, in der man nur noch den letzten Satz betet. Die Betkammer nennt das **Entrückung**. Die Laien nennen es Gnade. Es ist dasselbe.

Wer einmal entrückt war, kennt die Anzeichen – und hört früher auf. Wer es für Erwählung hält, betet weiter; das ist der Weg, auf dem Kaplanen sterben, von denen man später sagt, sie hätten so viel Gutes getan.

> Was du wirklich wissen willst, steht nicht in diesem Buch: **wann** es zu viel ist. Das weiß keiner für dich. Es hängt nicht an deinem Eifer, sondern an dem, was du tragen kannst.

Geografie des Glaubens

Nicht jede Gemeinschaft ist überall. **Merksatz:** *Grad 1–2 findet man überall, Grad 3 am Stützpunkt, Grad 4+ am Sitz – und was in keinem Lehrplan steht, nur an einer besonderen Stätte (†).*

Stufe	Was es vor Ort gibt	Konsequenz für Liturgien
Sitz	vollständige Gemeinschaft: Prälat, Archiv, Betkammern	alle Liturgien der Gemeinschaft; Weihe und Rangverleihung
Stützpunkt	Schrein, Kapelle oder Gebetshaus mit einem Geweihten	Grad 1–3, Gebetswoche möglich; ab Grad 4 nur mit Fürsprache
Zelle / Reiseprediger	einzelner Geweihter, kein Gebäude, keine Betkammer	Grad 1–2; höhere Liturgien nur, was dieser eine NPC zufällig kennt
Kein Zugang	Ort ohne Präsenz	nur Gastgeleit in einem fremden Tempel oder Heimlichkeit

Gemeinschaft	Sitz	Stützpunkte	Von Garana aus erreichbar
Kirche des Amaunator	Tempel in Garana (Abt Volus)	Lichtenwalde (Erz-Heilerin), Schrein Methaven (Vater Damian), Kapellen Weiherlaach und Hammerwacht	alles vor Ort – aber Grad 4+ faktisch nur in Lichtenwalde
Scharlachroter Konvent	altes Siechenhaus im Hügelland	Rote Häuser in Garana (vor der Mauer) und Aschenheim	ja, vor der Mauer; Heilung umsonst, aber nur mit Probezeit
Jünger des Schwertfeuers	Feuerhof in Garana	Zellen in Lichtenwalde und Kandelstein	ja, aber teuer – Lehre gegen einen Ketzerauftrag
Orden der Seher	Turm der Seher, Garana	„Haus der Träume“ in Kandelstein	nur über Zeichen – kein Publikumsverkehr
Hüter von Aribor	Aribor selbst (Lage geheim)	Wachstein an der Straße zum Hain	nein – nur über Fürsprache oder Eid
Naturzirkel	kein Sitz, Steinkreise zu den Sonnenwenden	Haine im Rabenforst, Hügel um Weiherlaach, Rand des Kürbistals	nur außerhalb der Mauern – der nächste Hain liegt im Hügelland

Bezugsort ist Garana, nicht Methaven: Methaven ist Startort mit einem einzigen Schrein – kein Standort für höhere Weihen.

Besondere Lehrstätten

Je endgültiger die Wirkung, desto strenger der Ort. Tote zurückholen, ein Urteil über Land und Leute sprechen, einen Schwur binden – das ist kein Wandspruch, den man in einer Betkammer nebenbei mitbekommt. Solche Liturgien stehen in **keinem Lehrplan**; sie werden an einem konkreten Ort unter einer Auflage weitergegeben. Die Auflagen werden erfüllt, **bevor** gewürfelt wird – und wer lernt, steht im Buch der Stätte.

Lehrstätte	Liturgie	Auflage
Sonnenschrein in den Hügeln über Garana	Dauerhaftes Licht (Grad 3)	nur in der Sonnenwendnacht; das Licht wird am Schrein entzündet und von dort getragen
Traumkammer im Haus der Träume zu Kandelstein	Göttliche Gemeinschaft (Grad 5)	nur nach der Prüfung der Seher und unter Schweigegelübde; die erste Frage stellt der Orden, nicht der Kleriker

Lehrstätte	Liturgie	Auflage
Feuerhof zu Garana	Insektenplage (Grad 5)	nur nach Rechtsurteil der Inquisition, im Beisein eines Richters – nie gegen Gläubige
Schwurkapelle an der Burg Hammerwacht	Queste (Grad 5)	nur wer den Schwur vor Zeugen spricht; der Lehrende nimmt die Queste an, die damit beginnt
Halle der Namen, Krypta unter dem Tempel zu Garana	Tote erwecken (Grad 5)	nur mit Erlaubnis des Abts, nach drei Nächten Totenwache am offenen Sarg und einem Gelöbnis für den Verstorbenen; die Lehre wird im Totenbuch verzeichnet
Betkammer der Erz-Heilerin zu Lichtenwalde	Tote erwecken (Grad 5)	nur nach Fürsprache der Erz-Heilerin und nur für Tote, die nicht über Garana kamen (Bann-Dekret) – als Gegenleistung für einen Dienst an der Kirche

Am Tisch ist die Stätte ein **Abenteuer oder eine Schuld**: eine Pilgerreise, ein Gelöbnis, ein Dienst. Wer die Liturgie will, bezahlt sie mit einer Geschichte, nicht mit Gold.

Die Gemeinschaften im Einzelnen

Kirche des Amaunator

Die anerkannte Amtskirche der Westreiche: Gott der Ordnung und Beständigkeit, Symbol die Sonne. Sie segnet Herrschaft, hält Eide, heilt die Gläubigen und wacht darüber, wer als rechtmäßig gilt. Wer eine höhere Liturgie erbitten will, muss sich an den örtlichen Klerus wenden – und dafür gibt es zurzeit zwei Orte: den Tempel in Garana und die Erz-Heilerin in Lichtenwalde. Beide lehren, beide weihen, und zwischen ihnen steht ein Bann-Dekret. Wie es dazu kam, erzählt jede Seite anders.

Zugang: Weihe, Rang und Tempeldienst; Zulassung durch den örtlichen Klerus

Scharlachroter Konvent

Heilender Zweig und kämpfender Arm in den Rote Häusern vor den Mauern: Heilung, Sühne, Reinigung – ohne Ansehen der Person, auch bei Ketzern und Fremden. Die Amtskirche nennt ihn Sekte; seine Heilungen gelten auch Gebannten, und daran stoßen sich beide Seiten. Als Liturgiequelle ist er offen und freundlich; er bindet seine Helfer dafür nach einer Probezeit.

Zugang: Aufnahme als Helfer, Probezeit, Gehorsam gegenüber dem Konvent

Jünger des Schwertfeuers

Inquisition: Häresie aufspüren, richten, bannen. Sie sitzen im Feuerhof zu Garana – in derselben Stadt wie der Tempel, dem sie misstrauen – und reisen nur auf Anruf von Adel und Paktlords. Ihre Liturgien erkennen, treffen und bannen; sie kommen nie umsonst.

Zugang: Berufung, Inquisitionsauftrag, Gehorsam – oft bezahlt mit einem Ketzer

Orden der Seher

Prophezeiung, Träume und Zeichendeutung. Sitz ist der Turm der Seher im Adelsviertel zu Garana; er hat keinen Publikumsverkehr – man hinterlässt eine Frage und wartet. Gelernt wird im Schweigen; Schweigegelübde ist Aufnahmebedingung.

Zugang: Einladung, Prüfung der Seher, Schweigegelübde

Hüter von Aribor

Wächter eines heiligen Ortes, dessen Lage geheim ist. Keine Mission, keine Predigt, keine Werbung – Schutzwacht und Bewahrung. Ihre Liturgien schützen, versiegeln und bannen; sie werden nur auf Aribor selbst gelehrt.

Zugang: Vereidigung auf Aribor, Wachdienst, Fürsprache

Naturzirkel

Druiden und Wanderer an Steinkreisen; Schirmherren von Gleichgewicht und Jahreszeit, kein Sitz in einer Stadt, in Garana nur Gärtner. Sie lehren, was keine Kirche lehrt: Feenfeuer, Verstricken, Rindenhaut, Wachstum, Blitz und Wetter. Elias ist einer ihrer Wanderer.

Zugang: Mistelweihe, Zirkelaufnahme, Eide des Gleichgewichts

Die Liturgien nach Grad

Geordnet nach Spruchgrad. Die Angabe „Gelehrt von“ nennt die Gemeinschaften, deren Lehrplan die Liturgie führt – bei Grad 1–2 ist das nur ein Schwerpunkt, gelehrt wird sie überall. Das Zeichen † markiert Liturgien ohne Lehrplan: Sie gibt es nur an einer besonderen Lehrstätte. Die Liturgien des Naturzirkels stehen im Anhang.

1. Grad

Böses entdecken

Grad 1 · Kleriker · Dauer: 6 Phasen · Reichweite: 36 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Jünger des Schwertfeuers (Allgemeingut – jede Gemeinschaft lehrt die Standardfassung)

Wirkung

- Lässt Objekte mit böser Verzauberung und Lebewesen mit bösen Absichten magisch glühen.
- Der Zauber liest keine Gedanken; er vermittelt nur eine allgemeine Ahnung böser Absicht.
- Der Spielleiter entscheidet, was als „böse“ gilt; Fallen und Gifte sind nicht automatisch böse.

Furcht bannen

Grad 1 · Kleriker · Dauer: 2 Phasen · Reichweite: Selbst oder eine berührte Kreatur

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator (Allgemeingut – jede Gemeinschaft lehrt die Standardfassung)

Wirkung

- Beruhigt die berührte Kreatur und befreit sie von Furcht.
- Magisch erzeugte Furcht wird nur gebannt, wenn dem Ziel ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt; der Wurf erhält +1 pro Stufe des Anwenders.
- Umkehrung (Furcht verursachen): Ein Ziel in 36 m flieht für die Dauer, sofern ihm kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt.

Kälte widerstehen

Grad 1 · Kleriker · Dauer: 6 Phasen · Reichweite: 9 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator (Allgemeingut – jede Gemeinschaft lehrt die Standardfassung)

Wirkung

- Alle Kreaturen in Reichweite sind gegen Kälte geschützt.
- Normale, nichtmagische Kälte verursacht keinen Schaden.
- Gewährt +2 auf Rettungswürfe gegen Kälteeffekte (Magie oder Odemangriffe).
- Kälteschaden wird um 1 pro Schadenswürfel reduziert (mindestens 1 TP pro Würfel).

Leichte Wunden heilen

Grad 1 · Kleriker · Dauer: Sofort · Reichweite: Selbst oder eine berührte Kreatur

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Scharlachroter Konvent (Allgemeingut – jede Gemeinschaft lehrt die Standardfassung)

Signatur (nur hier)

- **Konvent-Heilung** (Scharlachroter Konvent) – heilt +2 TP zusätzlich; der Heiler verliert selbst 1 TP (Sühne am eigenen Leib).

Wirkung

- Heilt 1W6+1 Trefferpunkte bei einer lebenden Kreatur; die TP steigen nicht über das Maximum.
- Hebt Lähmungseffekte auf.
- Umkehrung (Leichte Wunden verursachen): verursacht 1W6+1 TP Schaden; im Kampf ist ein Nahkampfangriff nötig.

Licht

Grad 1 · Kleriker · Dauer: 12 Phasen · Reichweite: 36 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator (Allgemeingut – jede Gemeinschaft lehrt die Standardfassung)

Signatur (nur hier)

- **Amaunator-Licht** (Kirche des Amaunator) – gilt als echtes Tageslicht, Untote im Umkreis fliehen; weithin sichtbar, Heimlichkeit ausgeschlossen.

Wirkung

- Erzeugt Licht in einem Radius von 4,5 m; genug zum Lesen, aber schwächer als Tageslicht.
- Kann auf die Augen eines Ziels gewirkt werden: Bei misslungenem Rettungswurf gegen Zauber ist das Ziel für die Dauer geblendet und kann nicht angreifen.
- Hebt den Zauber Dunkelheit auf.
- Umkehrung (Dunkelheit): 4,5 m Radius magische Dunkelheit; blockiert normale Sicht, nicht Infravision; kann ebenfalls blenden oder Licht aufheben.

Magie entdecken

Grad 1 · Kleriker · Dauer: 2 Phasen · Reichweite: 18 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Orden der Seher (Allgemeingut – jede Gemeinschaft lehrt die Standardfassung)

Wirkung

- Lässt verzauberte Objekte, Bereiche oder Kreaturen glühen.
- Permanente und vorübergehende Verzauberungen werden gleichermaßen enthüllt.

Nahrung und Wasser reinigen

Grad 1 · Kleriker · Dauer: Permanent · Reichweite: 3 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Scharlachroter Konvent (Allgemeingut – jede Gemeinschaft lehrt die Standardfassung)

Wirkung

- Reinigt vergiftete, verdorbene oder anderweitig verunreinigte Nahrung und Wasser.
- Betroffen ist entweder Getränk (ca. 5,7 Liter), eine Ration oder unkonservierte Nahrung für 12 Personen.

Schutz vor Bösem

Grad 1 · Kleriker · Dauer: 12 Phasen · Reichweite: Selbst

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Hüter von Aribor (Allgemeingut – jede Gemeinschaft lehrt die Standardfassung)

Signatur (nur hier)

- **Aribor-Wächter** (Hüter von Aribor) – Radius doppelt so groß; wirkt nur innerhalb eines geweihten Bezirks.

Wirkung

- Gewährt +1 auf Rettungswürfe gegen Angriffe oder besondere Fähigkeiten von Wesen anderer Gesinnung.
- Angriffe solcher Wesen gegen den Anwender erleiden −1.
- Verzauberte, konstruierte oder beschworene Wesen können den Anwender nicht im Nahkampf angreifen; Fernkampf bleibt möglich. Greift der Anwender sie selbst im Nahkampf an, endet dieser Schutz, die Boni bleiben aber bestehen.

2. Grad

Fallen finden

Grad 2 · Kleriker · Dauer: 2 Phasen · Reichweite: 9 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Orden der Seher, Jünger des Schwertfeuers (Allgemeingut – jede Gemeinschaft lehrt die Standardfassung)

Wirkung

- Fallen in Reichweite glühen in einem schwachen blauen Licht.
- Magische und mechanische Fallen werden gleichermaßen entdeckt.
- Der Zauber verrät weder die Art der Falle noch, wie sie entschärft werden kann.

Feuer widerstehen

Grad 2 · Kleriker · Dauer: 2 Phasen · Reichweite: 9 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator (Allgemeingut – jede Gemeinschaft lehrt die Standardfassung)

Wirkung

- Eine Kreatur erhält übernatürlichen Schutz gegen Feuer.
- Normale, nichtmagische Hitze und Flammen verursachen keinen Schaden.
- Gewährt +2 auf Rettungswürfe gegen Feuer-Effekte (Magie oder Odemangriffe).
- Feuerschaden wird um 1 pro Schadenswürfel reduziert (mindestens 1 TP pro Würfel).

Gesinnung erkennen

Grad 2 · Kleriker · Dauer: 1 Runde · Reichweite: 3 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Jünger des Schwertfeuers, Orden der Seher (Allgemeingut – jede Gemeinschaft lehrt die Standardfassung)

Signatur (nur hier)

- **Seherblick** (Orden der Seher) – zeigt zusätzlich die schwerste Schuld des Ziels; das Ziel spürt den Blick und weiß, dass es geprüft wurde.

Wirkung

- Der Anwender erfährt sofort die Gesinnung einer Person, eines Monsters, eines Objekts oder eines Ortes in Reichweite.
- Die meisten gewöhnlichen Objekte und Orte haben keine Gesinnung; magische Gegenstände und heilige Stätten können eine haben.

Mit Tieren sprechen

Grad 2 · Kleriker · Dauer: 6 Phasen · Reichweite: 9 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Naturzirkel (Allgemeingut – jede Gemeinschaft lehrt die Standardfassung)

Wirkung

- Der Anwender kann mit einer Tierart in Reichweite kommunizieren.
- Normale Tiere und Riesenversionen normaler Tiere sind betroffen; intelligente Tiere und fantastische Monster nicht.
- Freundlich gesinnte Tiere können um einen Gefallen gebeten werden, der innerhalb ihrer Fähigkeiten und ihres Verständnisses liegt.

Person festhalten

Grad 2 · Kleriker · Dauer: 9 Phasen · Reichweite: 54 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Jünger des Schwertfeuers (Allgemeingut – jede Gemeinschaft lehrt die Standardfassung)

Wirkung

- Lähmt Menschen, Halbmenschen oder menschenartige Monster, wenn der Rettungswurf gegen Zauber misslingt.
- Einzelziel: Der Rettungswurf erleidet −2.
- Gruppe: 1W4 Personen in der Gruppe werden betroffen.

- Untote und menschenartige Monster mit mehr als 4+1 TW sind immun.

Schlangen bezaubern

Grad 2 · Kleriker · Dauer: 1W4+1 Runden oder Phasen · Reichweite: 18 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Orden der Seher (Allgemeingut – jede Gemeinschaft lehrt die Standardfassung)

Wirkung

- Eine oder mehrere Schlangen werden nicht feindselig; sie richten sich auf und wiegen sich, greifen aber nicht an.
- Betroffen sind bis zu 1 TW Schlangen pro Stufe des Anwenders (z. B. drei 2-TW-Schlangen auf Stufe 6).
- Dauer: 1W4+1 Runden, wenn die Schlangen bereits angreifen; sonst 1W4+1 Phasen.

Segen

Grad 2 · Kleriker · Dauer: 6 Phasen · Reichweite: 18 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Scharlachroter Konvent (Allgemeingut – jede Gemeinschaft lehrt die Standardfassung)

Signatur (nur hier)

- **Segen der Aufgenommenen** (Scharlachroter Konvent) – wirkt auch auf Gebannte und Bußfertige, die sonst nicht gesegnet werden dürfen; nur innerhalb eines Roten Hauses.
- **Wachsteinsegen** (Hüter von Aribor) – hält bis zum nächsten Sonnenaufgang und gilt für jeden, der den Bezirk verteidigt; außerhalb des geweihten Bezirks wirkungslos.

Wirkung

- Im Kampf: Verbündete in einem 6 m großen Bereich, die noch nicht im Nahkampf sind, erhalten +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe sowie +1 auf Moral.
- Kann als Teil von Reinigungs- oder Weiheritualen verwendet werden (SL-Entscheidung).

- Umkehrung (Fluch/Unsegen): Gegner in einem 6 m großen Bereich erleiden −1 auf Moral, Angriffs- und Schadenswürfe; ein Rettungswurf gegen Zauber ist erlaubt.

Stille

Grad 2 · Kleriker · Dauer: 12 Phasen · Reichweite: 54 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Scharlachroter Konvent, Hüter von Aribor (Allgemeingut – jede Gemeinschaft lehrt die Standardfassung)

Wirkung

- Ein Bereich von 4,5 m Radius wird vollständig still; Gespräche und Zaubern sind darin unmöglich.
- Geräusche von außerhalb des Bereichs sind für Personen darin weiterhin hörbar.
- Kann auf eine Kreatur gewirkt werden: Bei misslungenem Rettungswurf gegen Zauber bewegt sich die Stille mit der Kreatur; bei Erfolg bleibt der Bereich ortsfest.

---

3. Grad

Dauerhaftes Licht

Grad 3 · Kleriker · Dauer: Permanent · Reichweite: 36 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator

Besondere Lehrstätten

Diese Liturgie steht in keinem Lehrplan – sie wird nur hier und nur unter Auflage weitergegeben. Die Gebetswoche kommt zusätzlich.

- **Sonnenschrein in den Hügeln über Garana** – nur in der Sonnenwendnacht; das Licht wird am Schrein entzündet und von dort getragen.

Wirkung

- Erzeugt Licht in einem Radius von 9 m, so hell wie Tageslicht.
- Kann auf die Augen eines Ziels gewirkt werden: Bei misslungenem Rettungswurf gegen Zauber ist das Ziel geblendet und kann nicht angreifen.
- Hebt dauerhafte Dunkelheit auf.
- Umkehrung (Dauerhafte Dunkelheit): 9 m Radius magische Dunkelheit; blockiert normale Sicht und Infravision; Lichtquellen erhellen den Bereich nicht.

Eid binden

Grad 3 · Kleriker · Dauer: Permanent, bis gebrochen · Reichweite: Berührung

Gemeinschaft

Gelehrt von: Hüter von Aribor

Wirkung

- Der Kleriker wird **Zeuge eines freiwillig gesprochenen Eids**. Er muss den Wortlaut hören und verstehen; ein erzwungener, erlittener oder unklarer Eid wird nicht gebunden.
- **Wirkung:** Der Eid ist gebunden. Wer ihn bricht, trifft der **Bruch**: −2 auf alle Würfe, bis Sühne geleistet ist. Bei einem Geweihten sinkt zusätzlich die Gunststufe auf 0, bei einem Laien zeigt sich der Bruch als Krankheit, Unglück oder Wundmal (SL-Entscheidung).

- **Grenzen:** Nur ein Eid pro Person, nur auf einen klaren und erfüllbaren Wortlaut, nicht auf den Anwender selbst und nicht gegen den Willen eines Dritten.
- **Preis:** Der Anwender **bürgt mit** – bricht der Eid, hat der Zeuge bis zur Sühne **−1 auf alle Spruchchecks**. Die Hüter nehmen das wörtlich: Wer zeugt, haftet.
- **Komponente:** Steinmehl vom Wachstein, auf die Handflächen des Schwörenden gestreut.
- Keine Umkehrung: Ein gebundener Eid lässt sich nicht lösen, nur sühnen.

Regelhinweise

- **Abgrenzung zu Queste (Grad 5):** Die Queste ist ein göttlicher Auftrag, der dem Kleriker auferlegt wird. Der Eid ist ein eigenes Wort des Schwörenden – Aribor hört zu und hält es fest.
- **Am Tisch:** Der Eid ist das Handwerkszeug der Hüter für Wachen, Bündnisse und Geiseln – und eine Falle für jede Gruppe, die ihn leichtfertig spricht.

Fluch bannen

Grad 3 · Kleriker · Dauer: Sofort / Permanent (Fluch) · Reichweite: Selbst oder eine berührte Kreatur

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Jünger des Schwertfeuers, Hüter von Aribor

Signatur (nur hier)

- **Schwertfeuer-Bann** (Jünger des Schwertfeuers) – +1 auf den Spruchcheck und deckt den Urheber auf; laut und amtlich, die Inquisition erfährt davon.

Wirkung

- Entfernt einen einzelnen Fluch vom Ziel.
- Kann es einem Charakter ermöglichen, einen verfluchten magischen Gegenstand abzulegen.
- Umkehrung (Fluch): Belegt eine Kreatur bei misslungenem Rettungswurf gegen Zauber mit einem Fluch; Form und Wirkung bestimmt der Anwender, der SL hat die letzte Entscheidung.

Gegenstand lokalisieren

Grad 3 · Kleriker · Dauer: 6 Phasen · Reichweite: 36 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Orden der Seher

Wirkung

- Der Anwender spürt die Richtung (nicht die Entfernung) eines Objekts.
- Entweder eine allgemeine Objektklasse (z. B. Treppe, Altar) oder ein genau visualisiertes Einzelobjekt.
- Kreaturen können mit diesem Zauber nicht lokalisiert werden.

Krankheit heilen

Grad 3 · Kleriker · Dauer: Sofort · Reichweite: 9 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Scharlachroter Konvent

Signatur (nur hier)

- **Sonnenreinigung** (Kirche des Amaunator) – heilt zusätzlich 1W4 TP; dauert eine Stunde Gebet, nicht im Kampf einsetzbar.

Wirkung

- Heilt jede Krankheit, auch solche magischen Ursprungs.
- Tötet außerdem grünen Schleim sofort.
- Umkehrung (Krankheit verursachen): Das Ziel muss einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen, sonst erkrankt es schwer; Tod innerhalb von 2W12 Tagen, −2 auf Angriffe, doppelte natürliche Heilungszeit und magische Heilung wirkt nicht.

Schlagkraft

Grad 3 · Kleriker · Dauer: 1 Phase · Reichweite: 9 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Jünger des Schwertfeuers

Wirkung

- Verzaubert eine einzelne Waffe.

- Die Waffe verursacht zusätzlich 1W6 Schaden.
- Die Waffe gilt als magisch und kann Monster verletzen, die nur von magischen Waffen getroffen werden können.

Schmerz tragen

Grad 3 · Kleriker · Dauer: 1 Phase pro Stufe · Reichweite: Berührung

Gemeinschaft

Gelehrt von: Scharlachroter Konvent

Wirkung

- Der Kleriker übernimmt die Wunden eines Berührten: Bis zu **2W6 Trefferpunkte** Schaden gehen auf den Anwender über, und das Ziel wird um genau diesen Betrag geheilt.
- Der Anwender **kann dadurch nicht unter 1 TP** fallen; der übertragene Schaden wird dann entsprechend gekürzt.
- **Kein Ersatz für Heilung:** Der übernommene Schaden heilt normal, aber der Anwender kann sich in dieser Zeit **nicht durch Rasten** erholen – nur durch Liturgien anderer oder einen Heiltrank.
- Mehrfach anwendbar, solange der Anwender über 1 TP bleibt; jeder weitere Einsatz überträgt nur noch 1W6 TP.
- **Komponente:** Ein Stück Leinen des Siechenhauses (Bandage), das nach der Wirkung verbrannt wird.
- Keine Umkehrung: Der Konvent lehrt, dass Schmerz nicht geschickt, sondern geteilt wird.

Sterbesegen

Grad 3 · Kleriker · Dauer: 1W4 Runden (Gnadenfrist) · Reichweite: Berührung

Gemeinschaft

Gelehrt von: Scharlachroter Konvent

Wirkung

- Wird auf einen **bereitwilligen Sterbenden** gewirkt: 0 TP oder weniger, todgeweiht durch Krankheit, Gift oder eine unheilbare Wunde. Gegen den Willen des Ziels wirkt die Liturgie nicht.
- **Gnadenfrist:** Das Ziel bleibt für **1W4 Runden handlungsfähig** – es kann sprechen, Abschied nehmen, eine Anweisung geben oder

einen letzten Eid ablegen. Bewegung halbiert; es ignoriert Schmerz, Furcht und Erschöpfung.

- **In dieser Zeit:** keine Liturgien, keine Zauber, keine Klassenfähigkeiten – und **keine Heilung ist möglich**, weder durch Tränke noch durch Liturgien. Die Frist ist keine Rettung, sondern ein Aufschub des Endes.
- **Wahrheitszwang:** Alles, was das Ziel in der Gnadenfrist sagt, ist wahr, soweit es ihm bekannt ist. Es kann nicht lügen, auch nicht gezwungen – ein Sterbender ist ein Zeuge, kein Verdächtiger.
- **Ende:** Nach Ablauf der Runden stirbt das Ziel friedlich. Es kann **nicht als Untoter erhoben** werden, und `Tote erwecken` **versagt** bei ihm für immer.
- **Preis:** Der Anwender verliert **1W4 TP** (nicht unter 1) – der Konvent trägt den Schmerz mit.
- **Grenzen:** Nur einmal pro Person, nicht auf Untote, nicht auf Wesen ohne Sterben (Elementare, Dämonen), nicht auf den Anwender selbst.
- **Komponente:** Geweihtes Öl auf Stirn und Handflächen, eine Kerze, die bis zum Ende brennt.
- Keine Umkehrung: Die Umkehrung wäre das Erheben.

Regelhinweise

- **Am Tisch:** Der Sterbesegen ist die Antwort des Konvents auf `Tote erwecken` – die Kirche holt zurück, der Konvent lässt gehen. Der Preis ist immer derselbe: Wer den Segen empfängt, ist endgültig fort.
- **Wirkung im Spiel:** Letzte Worte, ein Name, ein Verrat, ein Geständnis oder ein Eid – die Gnadenfrist ist die Szene, für die es diesen Zauber gibt. Wer sie zum Kämpfen nutzt, hat den Segen nicht verstanden.
- **Wenn ein Spieler ihn empfängt:** Der Tod ist damit endgültig. Das muss vorher klar sein, nicht hinterher.

Sühne

Grad 3 · Kleriker · Dauer: 1 Phase Gebet · Reichweite: Berührung

Gemeinschaft

Gelehrt von: Scharlachroter Konvent

Wirkung

- Der Kleriker legt einem **reuigen** Sünder die Hände auf; das Ziel muss seine Schuld benennen und bereuen, bevor gewürfelt wird.
- **Bei einem Kleriker oder Geweihten:** Die Gunststufe des Ziels steigt um **1** (nie über 3).
- **Bei einem Laien:** Eine Kirchenbuße, ein Bann oder eine Auflage wird um **eine Stufe gemildert** – der Bann wird nicht aufgehoben, nur gelockert.
- **Grenzen:** Wirkt nicht auf den Anwender selbst, nicht auf ein Ziel, das die Schuld leugnet, und nur **einmal pro Ziel und Monat**.
- **Preis:** Der Anwender trägt die Sühne mit – bis zum nächsten Sonnenaufgang wirkt er keine weitere Sühne und hat **−1 auf alle Spruchchecks**.
- **Komponente:** Asche vom Altar der eigenen Gemeinschaft, auf die Stirn des Ziels gezeichnet.
- Keine Umkehrung.

Tierwachstum

Grad 3 · Kleriker · Dauer: 12 Phasen · Reichweite: 36 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Naturzirkel

Wirkung

- Verdoppelt Größe und Stärke eines einzelnen Tieres.
- Der Schaden der Tierangriffe und die Traglast werden verdoppelt.
- Normale und riesige Tiere sind betroffen; intelligente, magische Tiere und fantastische Monster nicht.

---

4. Grad

Gift neutralisieren

Grad 4 · Kleriker · Dauer: Sofort · Reichweite: Selbst oder eine berührte Kreatur bzw. ein berührtes Objekt

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Scharlachroter Konvent

Wirkung

- Neutralisiert Gift bei einer Kreatur oder einem Gegenstand.
- Eine an Gift verstorbene Kreatur kann wiederbelebt werden, wenn der Zauber innerhalb von 10 Runden gewirkt wird.

Grenzweihe

Grad 4 · Kleriker · Dauer: 1 Tag · Reichweite: 9 m Radius

Gemeinschaft

Gelehrt von: Hüter von Aribor

Wirkung

- Weiht einen Bezirk im Radius von 9 m: Schwelle, Halle, Hain, Tor oder Wachstein.
- **Wirkung:** Untote und unheilige Wesen (Kultisten, beschworene Diener, Wesen mit einem Mal der Entweihung) können die Grenze **nicht überschreiten**, solange die Weihe hält. Ihnen steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu, um trotzdem einzutreten; gelingt er, wirkt die Weihe für diesen einen Gegner nicht mehr.
- **Bedingung:** Der Anwender muss den Ort kennen und während der Weihe **anwesend** sein; endet seine Anwesenheit oder stirbt er, endet die Weihe.
- Der Bezirk muss klar umrissen sein (Kreide, Steine, Schwelle). Eine Weihe auf ein ganzes Stadtviertel ist nicht möglich.
- **Komponente:** Steinmehl vom Wachstein zu Aribor, entlang der Grenze gestreut.
- **Umkehrung (Grenzweihe brechen):** hebt eine Weihe auf, gleich welcher Herkunft – auch eine geweihte Schwelle der Amtskirche. Nur mit Rechtfertigung, sonst Gunststufe −1.

Mit Pflanzen sprechen

Grad 4 · Kleriker · Dauer: 3 Phasen · Reichweite: 9 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Naturzirkel

Wirkung

- Ermöglicht Kommunikation mit normalen Pflanzen; einfache Gefälligkeiten sind möglich, etwa das Freimachen eines Weges durch dichtes Gestrüpp.
- Auch pflanzenartige oder pflanzenbasierte Monster können angesprochen werden.

Reinigung der Stätte

Grad 4 · Kleriker · Dauer: 1 Stunde Ritual · Reichweite: 9 m Radius

Gemeinschaft

Gelehrt von: Scharlachroter Konvent

Wirkung

- Reinigt einen Ort im Radius von 9 m: **verseuchtes Wasser wird trinkbar**, Moder und Ungeziefer verschwinden, verdorbene Nahrung wird genießbar, ein Siechenhaus wird betretbar.
- Heilt **keine** Krankheiten an Personen (dafür gibt es `Krankheit heilen`), entfernt **keine** Flüche, keine magischen Wirkungen und keine Untoten.
- **Vorbereitung:** Der Ort muss begangen und benannt werden können; die Liturgie dauert eine Stunde und kann nicht im Kampf gewirkt werden.
- **Preis:** Der Anwender ist danach erschöpft – bis zur nächsten Rast **−1 auf alle Spruchchecks**.
- **Komponente:** Weihwasser, Asche und Salz, im Kreis ausgelegt; verbraucht im Wert von 10 Talern.
- Keine Umkehrung.

Schutz vor Bösem

Grad 4 · Kleriker · Dauer: 12 Phasen · Reichweite: 3 m Radius um den Anwender

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Jünger des Schwertfeuers, Hüter von Aribor

Wirkung

- Schützt den Anwender und alle Verbündeten innerhalb von 3 m vor Angriffen von Wesen anderer Gesinnung.
- Gewährt +1 auf Rettungswürfe gegen Angriffe oder besondere Fähigkeiten solcher Wesen; deren Angriffe erleiden −1.
- Verzauberte, konstruierte oder beschworene Wesen können keine Nahkampfangriffe gegen die Geschützten ausführen; Fernkampf bleibt möglich. Greift ein Geschützter sie im Nahkampf an, endet dieser Schutz für ihn.

Schwere Wunden heilen

Grad 4 · Kleriker · Dauer: Sofort · Reichweite: Selbst oder eine berührte Kreatur

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Scharlachroter Konvent, Naturzirkel

Signatur (nur hier)

- **Wundmal-Heilung** (Scharlachroter Konvent) – heilt +3 TP und hinterlässt keine Narbe; der Heiler trägt die Wunde sichtbar als Mal und kann sich bis zur nächsten Rast nicht durch Rasten erholen.

Wirkung

- Heilt 2W6+2 Trefferpunkte bei einer lebenden Kreatur; die TP steigen nicht über das Maximum.
- Umkehrung (Schwere Wunden verursachen): verursacht 2W6+2 TP Schaden.

Stöcke zu Schlangen

Grad 4 · Kleriker · Dauer: 6 Phasen · Reichweite: 36 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Jünger des Schwertfeuers

Wirkung

- Verwandelt 2W8 normale Stöcke in Schlangen, die den Befehlen des Anwenders folgen.
- Es besteht eine 50%-Chance, dass die Schlangen giftig sind.
- Getötete Schlangen oder das Ende der Dauer verwandeln sie wieder in Stöcke.

Traumgesicht

Grad 4 · Kleriker · Dauer: Schlaf · Reichweite: Selbst

Gemeinschaft

Gelehrt von: Orden der Seher

Wirkung

- Der Kleriker stellt vor dem Schlafengehen **eine** Frage und schläft mit dem Symbol in der Hand.
- **Wirkung:** Er erhält im Traum ein **Bild, eine Szene oder ein Sinnbild** – keine Antwort in Worten, kein Ja/Nein. Die Deutung ist Sache des Träumenden (und des SL).
- **Misserfolg beim Spruchcheck:** Der Traum kommt trotzdem, ist aber wirr, fremd oder aus einer anderen Zeit – und niemand sagt, welcher Fall vorliegt.
- **Grenzen:** Einmal pro Woche. Keine Frage nach der Zukunft als Termin („wann“), keine Frage nach Namen, die der Träumer nicht kennt.
- **Komponente:** Eine Notiz der Frage unter dem Kopfkissen; sie gehört nach dem Traum dem Orden.
- Keine Umkehrung.

Regelhinweise

- **Unterschied zu Göttliche Gemeinschaft:** Dort drei knappe Antworten, hier ein Bild und eine Woche Abstand. Das Traumgesicht ist häufiger, aber unschärfer – und es lügt nicht, es verschweigt.

Wasser erschaffen

Grad 4 · Kleriker · Dauer: Permanent · Reichweite: Berührung

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Scharlachroter Konvent, Naturzirkel

Wirkung

- Lässt eine magische Quelle aus dem Boden oder einer Wand sprudeln.
- Die Quelle liefert ca. 190 Liter Wasser – genug für 12 Menschen und 12 Reittiere für einen Tag.
- Ab Stufe 9 kommen für jede weitere Stufe zusätzlich 12 Menschen und 12 Reittiere hinzu.

Zeichenlesen

Grad 4 · Kleriker · Dauer: 1 Phase · Reichweite: 9 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Orden der Seher

Wirkung

- Der Kleriker liest die **Zeichen an einem Ort, einem Gegenstand oder einer Person**: Kratzspuren, Asche, Vogelzug, der Stand der Kerzen, der Geruch im Raum.
- **Wirkung:** Der SL gibt ein **Sinnbild und einen Hinweis** darauf, was hier geschah, wer hier war oder was hier droht. Der Hinweis ist wahr, aber deutbar – keine Namen, keine Termine, keine glatte Antwort.
- **Misserfolg beim Spruchcheck:** Der SL würfelt verdeckt. Es kommt ebenfalls ein Sinnbild – nur ist es falsch, und niemand sagt, welcher Fall vorliegt.
- **Grenzen:** Einmal pro Ort, Gegenstand oder Person und Woche. Wirkt nicht auf Wesen, die keine Spuren hinterlassen (Untote, Elementare, reine Magie).
- **Komponente:** Ein Tropfen Öl und Asche, in die Handfläche gestrichen und dort verrieben.
- Keine Umkehrung.

Regelhinweise

- **Abgrenzung:** `Traumgesicht` (Grad 4) antwortet im Schlaf auf eine gestellte Frage; `Göttliche Gemeinschaft` (Grad 5) antwortet knapp mit Ja oder Nein; das Zeichenlesen antwortet **am Schauplatz**, ohne dass jemand gefragt wurde.
- **Am Tisch:** Das Zeichenlesen ist der Ersatz für Spurensuche, wenn die Gruppe keine Waldläufer hat – aber es liefert Bilder, keine Beweise.

---

5. Grad

Böses bannen

Grad 5 · Kleriker · Dauer: Konzentration (bis 1 Phase) oder sofort · Reichweite: 9 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Jünger des Schwertfeuers

Signatur (nur hier)

- **Sonnenwort** (Kirche des Amaunator) – deckt zusätzlich Meineid und Eidbruch im Umkreis auf; wirkt nur bei Tageslicht.
- **Richturteil** (Jünger des Schwertfeuers) – wirkt auch gegen namentlich Verurteilte, die nicht böse sind; ein Fehlurteil trifft den Anwender mit (Gunststufe −1).

Wirkung

- Schutzwirkung: Solange der Anwender konzentriert und stehen bleibt, können verzauberte oder untote Monster in Reichweite gebannt oder zerstört werden; jedes Monster darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen. Bei Erfolg flieht es aus dem Bereich.
- Einzelziel: Ein verzaubertes oder untotes Monster wird sofort gebannt oder zerstört; der Rettungswurf gegen Zauber erleidet −2. Bei Erfolg flieht es.
- Fluch lösen: Der Einfluss eines verfluchten Gegenstands auf eine Person in Reichweite endet sofort.

Göttliche Gemeinschaft

Grad 5 · Kleriker · Dauer: 3 Phasen · Reichweite: Selbst

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Orden der Seher

Signatur (nur hier)

- **Traumantwort** (Orden der Seher) – die Antwort kommt als Bild im Schlaf und ist deutbar; keine knappen Ja/Nein-Antworten und nur einmal pro Monat.

Besondere Lehrstätten

Diese Liturgie steht in keinem Lehrplan – sie wird nur hier und nur unter Auflage weitergegeben. Die Gebetswoche kommt zusätzlich.

- **Traumkammer im Haus der Träume zu Kandelstein** – nur nach der Prüfung der Seher und unter Schweigegelübde; die erste Frage stellt der Orden, nicht der Kleriker.

Wirkung

- Der Anwender kontaktiert eine göttliche Macht und stellt Fragen.
- Pro Wirkung sind drei Fragen möglich; einmal pro Jahr dürfen sechs Fragen gestellt werden.
- Jede Frage wird mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet.
- Der Zauber kann nur einmal pro Woche gewirkt werden; bei Übernutzung kann der SL auf einmal pro Monat begrenzen.

Insektenplage

Grad 5 · Kleriker · Dauer: Konzentration (bis 1 Tag) · Reichweite: 144 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Jünger des Schwertfeuers

Besondere Lehrstätten

Diese Liturgie steht in keinem Lehrplan – sie wird nur hier und nur unter Auflage weitergegeben. Die Gebetswoche kommt zusätzlich.

- **Feuerhof zu Garana** – nur nach Rechtsurteil der Inquisition, im Beisein eines Richters – nie gegen Gläubige.

Wirkung

- Beschwört über der Erde einen Schwarm fliegender Insekten mit 18 m Durchmesser.
- Der Schwarm bewegt sich mit 6 m pro Runde; der Anwender kann ihn in Reichweite lenken.
- Die Sicht innerhalb des Schwarms ist stark behindert.
- Kreaturen mit 2 TW oder weniger werden vertrieben, wenn sie sich im Schwarm befinden.
- Der Zauber wirkt nicht unterirdisch; bewegt sich der Anwender oder verliert er die Konzentration, löst sich der Schwarm auf.

Nahrung erschaffen

Grad 5 · Kleriker · Dauer: Permanent · Reichweite: Erscheint in der Nähe des Anwenders

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Scharlachroter Konvent, Naturzirkel

Wirkung

- Erschafft Nahrung aus dem Nichts.
- Die Menge reicht für 12 Menschen und 12 Reittiere für einen Tag.
- Ab Stufe 9 kommen für jede weitere Stufe zusätzlich 12 Menschen und 12 Reittiere hinzu.

Queste

Grad 5 · Kleriker · Dauer: Bis zur Erfüllung / Sofort (aufheben) · Reichweite: 9 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator, Jünger des Schwertfeuers

Besondere Lehrstätten

Diese Liturgie steht in keinem Lehrplan – sie wird nur hier und nur unter Auflage weitergegeben. Die Gebetswoche kommt zusätzlich.

- **Schwurkapelle an der Burg Hammerwacht** – nur wer den Schwur vor Zeugen spricht; der Lehrende nimmt die Queste an, die damit beginnt.

Wirkung

- Der Anwender befiehlt einem Ziel, eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen (z. B. Gefangenen retten, Monster töten, Gegenstand bringen, Wallfahrt unternehmen).
- Die Aufgabe darf nicht offensichtlich selbstmörderisch sein.
- Das Ziel darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen; bei Erfolg hat der Zauber keine Wirkung.
- Bei Misserfolg muss das Ziel die Aufgabe übernehmen oder wird verflucht; der Fluch endet mit Erfüllung der Aufgabe.
- Umkehrung (Queste aufheben): beendet eine bestehende Queste sofort.

Tote erwecken

Grad 5 · Kleriker · Dauer: Sofort · Reichweite: 36 m

Gemeinschaft

Gelehrt von: Kirche des Amaunator

Besondere Lehrstätten

Diese Liturgie steht in keinem Lehrplan – sie wird nur hier und nur unter Auflage weitergegeben. Die Gebetswoche kommt zusätzlich.

- **Halle der Namen, Krypta unter dem Tempel zu Garana** – nur mit Erlaubnis des Abts, nach drei Nächten Totenwache am offenen Sarg und einem Gelöbnis für den Verstorbenen; die Lehre wird im Totenbuch verzeichnet.
- **Betkammer der Erz-Heilerin zu Lichtenwalde** – nur nach Fürsprache der Erz-Heilerin und nur für Tote, die nicht über Garana kamen (Bann-Dekret) – als Gegenleistung für einen Dienst an der Kirche.

Wirkung

- Erweckt einen kürzlich verstorbenen Menschen oder Halbmenschen wieder zum Leben.
- Zeitlimit: vier Tage pro Stufe über der 7. Stufe (ein Anwender der 10. Stufe kann einen seit 12 Tagen Toten erwecken).
- Nach der Rückkehr ist das Ziel geschwächt: 1 TP, halbe Bewegungsrate, keine schweren Lasten, keine Angriffe, Zauber oder Klassenfähigkeiten, bis es zwei volle Wochen Bettruhe hatte; magische Heilung verkürzt diese Zeit nicht.
- Zerstört außerdem ein einzelnes untotes Monster, wenn ihm kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt.
- Umkehrung (Todesfinger): tötet ein Ziel sofort, wenn ihm kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt.

Kurzreferenz

Alle klerikalen Liturgien dieses Summariums nach Spruchgrad, innerhalb des Grades alphabetisch – mit der Gemeinschaft, die sie lehrt. Für den schnellen Blick am Spieltisch.

Liturgie	Gr.	Gelehrt von
Böses entdecken	1	alle (SF)
Furcht bannen	1	alle (KIR)
Kälte widerstehen	1	alle (KIR)
Leichte Wunden heilen	1	alle (KIR, Ko)
Licht	1	alle (KIR)
Magie entdecken	1	alle (KIR, Seh)
Nahrung und Wasser reinigen	1	alle (KIR, Ko)
Schutz vor Bösem	1	alle (KIR, Ar)
Fallen finden	2	alle (Seh, SF)
Feuer widerstehen	2	alle (KIR)
Gesinnung erkennen	2	alle (SF, Seh)
Mit Tieren sprechen	2	alle (Nat)
Person festhalten	2	alle (KIR, SF)
Schlangen bezaubern	2	alle (KIR, Seh)
Segen	2	alle (KIR, Ko)
Stille	2	alle (Ko, Ar)
Dauerhaftes Licht †	3	KIR
Eid binden	3	Ar
Fluch bannen	3	KIR, SF, Ar
Gegenstand lokalisieren	3	KIR, Seh
Krankheit heilen	3	KIR, Ko
Schlagkraft	3	SF
Schmerz tragen	3	Ko
Sterbesegen	3	Ko
Sühne	3	Ko
Tierwachstum	3	Nat
Gift neutralisieren	4	KIR, Ko
Grenzweihe	4	Ar
Mit Pflanzen sprechen	4	Nat
Reinigung der Stätte	4	Ko
Schutz vor Bösem	4	KIR, SF, Ar

Liturgie	Gr.	Gelehrt von
Schwere Wunden heilen	4	KIR, Ko, Nat
Stöcke zu Schlangen	4	KIR, SF
Traumgesicht	4	Seh
Wasser erschaffen	4	KIR, Ko, Nat
Zeichenlesen	4	Seh
Böses bannen	5	KIR, SF
Göttliche Gemeinschaft †	5	KIR, Seh
Insektenplage †	5	SF
Nahrung erschaffen	5	KIR, Ko, Nat
Queste †	5	KIR, SF
Tote erwecken †	5	KIR

Abkürzungen der Gemeinschaften

- - **KIR** – Kirche des Amaunator
- - **Ko** – Scharlachroter Konvent
- - **SF** – Jünger des Schwertfeuers
- - **Seh** – Orden der Seher
- - **Ar** – Hüter von Aribor
- - **Nat** – Naturzirkel (Druiden)
- - † – nur an einer besonderen Lehrstätte, unter Auflage

„alle“ bedeutet: Die Liturgie ist Allgemeingut (Grad 1–2) und wird von jeder Gemeinschaft gelehrt; die Spalte nennt in diesem Fall den Schwerpunkt.

Anhang: Die Liturgien des Naturzirkels

Druidenliturgien sind **kein Allgemeingut** der Kirche – auch nicht in Grad 1–2. Wer sie erbitten will, braucht die Mistelweihe des Naturzirkels oder eine Lehrzeit bei einem Druiden (z. B. Elias). Die Liste steht hier, damit Terian weiß, was am Steinkreis zu haben ist – und was er dafür schwören müsste.

Liturgie	Gr.	Dauer	Signatur des Zirkels
Baumgestalt	3	6 Phasen + 1 pro Stufe	–
Blitz rufen	3	1 Phase pro Stufe	–
Dornenwand	5	1 Phase pro Stufe	–
Durch Pflanzen gehen	5	Sofort	–
Feenfeuer	1	1 Phase	–
Fels zu Schlamm verwandeln	5	3W6 Tage / Permanent (Umkehrung)	–
Flamme erzeugen	2	2 Phasen pro Stufe	–
Gefahr entdecken	1	6 Phasen (im Freien), sonst 3 Phasen	–
Gemeinschaft mit der Natur	5	1 Phase	–
Gift verlangsamen	2	1 Stunde pro Stufe	–
Holz verformen	2	Permanent	–
Leichte Wunden heilen	2	Sofort	–
Magie bannen	4	Sofort	–
Metall erhitzen	2	7 Runden	–
Mit Tieren sprechen	1	6 Phasen	–
Pflanze oder Tier lokalisieren	1	6 Phasen	–
Rindenhaut	2	1 Phase pro Stufe	–
Schutz vor Feuer und Blitzen	4	1 Phase pro Stufe	–
Schutz vor Gift	3	1 Phase pro Stufe	–
Schutz vor Pflanzen und Tieren	5	1 Phase pro Stufe	–
Sichtbehindernder Nebel	2	1 Phase pro Stufe	–
Temperatur kontrollieren	4	1 Phase pro Stufe	–
Tier festhalten	3	1 Phase pro Stufe	–
Tiere herbeirufen	4	3 Phasen	–
Tierfreundschaft	1	Permanent	–

Liturgie	Gr.	Dauer	Signatur des Zirkels
Unsichtbarkeit vor Tieren	1	1 Phase	–
Verstricken	1	1 Phase	–
Wachstum der Natur	3	12 Phasen (Tiere) / Permanent (Pflanzen)	–
Wasser atmen	3	1 Tag	–
Wasser erschaffen	2	Permanent	–
Wetter vorhersagen	1	Sofort	–
Wetterkontrolle	5	Konzentration	–

Was der Steinkreis verlangt

Aufgenommen wird nicht mit Gold, sondern mit einer Nacht. Wer die Liturgien des Zirkels erbitten will, muss aufgenommen sein – ein Gastgeleit gibt es für eine Nacht, nicht für eine Lehre.

Bedingungen der Aufnahme

- **Mistelweihe:** Du erntest selbst einen Mistelzweig – mit der Sichel, bei Mondlicht, von einer Eiche, die du benennen kannst. Der Zweig ist danach dein Symbol: **ohne ihn keine Liturgie**, auch keine, die du längst kennst.
- **Fürsprache:** Ein Zirkelmitglied bürgt für dich – Elias wäre der naheliegende Name. Ohne Fürsprache keine Prüfung.
- **Prüfung an der Sonnenwende:** eine Nacht und ein Tag allein im Hain, ohne Feuer, ohne Waffe, ohne Gebet an eine andere Gottheit. Wer geht, kommt nicht wieder.
- **Eid des Gleichgewichts:** die Wildnis schützen, nicht die Menschen bekämpfen; nicht roden, nicht brandschatzen, nicht jagen, was du nicht isst; Heilung niemals umkehren.
- **Doktrin:** keine metallische Rüstung, keine schneidenden Waffen – auch nicht als Gast.
- **Schweigen:** über die Haine wird nicht gesprochen. Wer sie verrät, verliert die Fürsprache und die Liturgien mit ihr.

Für dich, Terian, heißt das: Du kannst die Zirkellehre lernen – aber du kannst kein Amt im Zirkel tragen, und die Kirche sieht darin eine Neigung, keine Mitgliedschaft. Wer beides will, muss es beiden Seiten offen sagen. Die

Gebetswoche kommt zusätzlich, und der Zweig muss in deiner Hand sein, nicht in deinem Gepäck.

Warum hier nur Name, Grad und Dauer stehen: Die Formeln dieser Liturgien gehören dem Zirkel. Wer sie wirken will, lernt sie am Steinkreis – aus keiner Abschrift, an keiner Tempeltür und aus keinem Buch.