Liturgiae Novae

inoffizielles Götterwirken als Zusatz zum Liber Liturgium

Impressum

Redaktion

Nandurion

Autoren

Daniel Bruxmeier, Sedef ibn Feyhach, Andreas ‚Cifer' Gruner, Josch, Kai Lemberg, Heike Most, Thorsten Most, Lena Richter

Illustrationen

Janina Robben

mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH

Fanprodukt

Inhalt

Liturgien von A-Z

Aves‘ wachsame Blicke	3
Bund der Schwerter	4
Erwachen des Stroms	5
Flüstern der Fluten	6
In der Welt zuhause	7
Liaiellas Orakel	8
Mut zum Aufbruch	10
Neckeratem	11
Orakel des Kampfes	12
Schild der Ehre	13
Schlachtross der Göttin	14
Swanifrejs Hilferuf	15
Swafnirs Blut	16
Tapferkeit der Ahnen	17
Wendigkeit der Leuin	18

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Spiele Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

Aves' wachsame Blicke

Grad: I **Ziel:** ZZ **Reichweite:** Fern
Art: speziell
Herkunft: Aves
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: solange der Geweihte schläft, jedoch nicht länger als LkW x2 Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Nachdem der Geweihte sein Lager hergerichtet hat, nimmt er etwas von seinem Proviant und seinem Wasser und stellt dies für die Vögel bereit. Danach versenkt er sich in eine kurze Meditation, indem er seine Flöte zur Hand nimmt und eine beliebige Melodie zu spielen beginnt, deren Klang irgendwann unwillkürlich an ein Vogelzwitschern gemahnt und die Tiere anlockt.
Auswirkung: Der Geweihte ruft mit dieser Liturgie Vögel zu seinem Lagerplatz, die ihm gegenüber keine Scheu kennen und sich, während er lagert, in seiner Nähe niederlassen. Sie bewachen seine Schlafstatt und deren direkte Umgebung von etwa 30 Schritt und warnen den Geweihten, sollte ihm Gefahr drohen, während er ruht. Trotz des göttlichen Einflusses werden die Vögel sich normal verhalten: Sie werden also versuchen, den Geweihten durch Warnrufe und Umherflattern zu wecken. Schläft er zu fest, schrecken sie auch nicht davor zurück, ‚schnabelgreiflich' zu werden. Sie wehren jedoch keinen Angreifer eigenständig ab und können auch nicht dazu gebracht werden, sich trotz herannahender Gefahr bewusst unauffällig zu verhalten, wie etwa bei einer ‚Stillen Wacht'.
Anmerkungen: Die Vögel werden von so weit her angelockt, wie die Musik zu hören ist. Insbesondere Fasane und Paradiesvögel folgen begeistert dem Ruf, so man diese Liturgie in einer Gegend anstimmt, wo diese häufig vorkommen.

Bund der Schwerter

Grad: III **Ziel:** PP **Reichweite:** Berührung
Art: speziell
Herkunft: Rondra (Senne Bornland)
Ritualdauer: Gebet
Wirkungsdauer: Dauer einer Schlacht, maximal LkP* Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte stellt sich mit ihren Gefährten Schulter an Schulter im Kreis auf, in der Mitte kreuzen sie ihre Waffen. Mit fester Stimme empfiehlt die Priesterin jeden ihrer Mitstreiter dem göttlichen Mythrael an, rühmt seine bisherigen Taten und seine Entschlossenheit.
Auswirkung: Die Liturgie wird vor einer Schlacht gesprochen. Während des folgenden Kampfes hat die Geweihte immer eine Vorstellung davon, wie es um die Mitglieder des Bundes bestellt ist. Sie spürt nicht jede Verletzung, aber sie weiß, wann einer der Kämpfer kampfunfähig oder tot ist. Außerdem spürt die Geweihte, wenn ein Bundgenosse sie um Hilfe anruft. Wenn die Geweihte sich eine KR auf einen ihrer Kampfgefährten konzentriert, kann sie darüber hinaus die Richtung und ungefähre Entfernung bestimmen, die sie von diesem Bundgenossen trennen.
Anmerkungen: keine

Erwachen des Stroms

Grad: III **Ziel:** ZZZ **Reichweite:** Sicht
Art: speziell
Herkunft: Efferd (Albenhus/Thalusien)
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte ruft lautstark Efferd und (soweit vorhanden) die Wesenheit des Flusses an und bittet sie, die Fesseln des Wasser zu sprengen.
Auswirkung: Der Fluss schwillt binnen etwa einer Spielrunde wie in der stärksten Regenzeit an und entwickelt starke Strömung. Der Fluss tritt über die Ufer, Boote werden von der Strömung erfasst, sogar Stege und Brücken können je nach Bauweise von den Fluten mitgerissen werden. Eine Furt mag plötzlich unpassierbar und ein Staudamm überspült oder gar fortgerissen werden. Besonders heftig ist die Auswirkung in den Landstrichen mit ausgeprägten Regenzeiten, in denen während der Sommermonate ein kleines Rinnsal zu einem reißenden Fluss anschwellen kann.
Varianten:
- **Grad IV:** In dieser im tulamidischen Raum bekannten Variante schwillt der Fluss nicht gleichmäßig an, sondern das Wasser erscheint schlagartig in einer flussabwärts laufenden, zerstörerischen Flutwelle.

Anmerkungen: Die Liturgie vermag entsprechend der launischen Natur Efferds sowohl in ausgedehnten Trockenzeiten kurzzeitig Wasser zu spenden, als auch Fehlverhalten durch die zerstörerische Seite des Wassers zu bestrafen. Die Variante in Grad IV wird gelegentlich dazu verwendet, ein rücksichtsloses Aufstauen von Flüssen in trockenen Gebieten zu beenden und den natürlichen Lauf des Stroms wiederherzustellen. In Albenhus ist sie auch unter dem Namen Zorn des Flussvaters bekannt.

Flüstern der Fluten

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** selbst
Art: speziell
Herkunft: Efferd
Ritualdauer: Gebet
Wirkungsdauer: LkP* Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte stellt sich mit nackten Beinen mindestens knietief ins Wasser eines Flusses, eines Sees oder ins Meer. Er schließt die Augen und versenkt sich in Meditation.
Auswirkung: Mit den Bewegungen des Wassers bekommt der Geweihte Eindrücke von natürlichen Gegebenheiten und von ungewöhnlichen Ereignissen vermittelt, wie zum Beispiel Stauungen, Versunkenes, Reichhaltigkeit der Fischgründe, andere maritime Bewohner oder Blut im Wasser.
Das Gebiet, aus dem der Geweihte so Informationen erhalten kann, hängt vom Gewässer ab. Bei Flüssen reicht das Gespür stromaufwärts bis zu LkP* Meilen, stromabwärts bis zu LkP*/4 Meilen. Im Ozean und bei stehenden Gewässern reicht das Gespür in alle Richtungen LkP*/2 Meilen weit.
Anmerkungen: Je näher die Ursache für ein Gefühl zum Geweihten liegt und je bedeutsamer sie für das Gewässer ist, desto stärker ist die Empfindung des Geweihten. Eine Entfernungsabschätzung ist nur sehr vage möglich, der Geweihte kann aber die Himmelsrichtung bestimmen.

In der Welt zuhause

Grad: II **Ziel:** G **Reichweite:** selbst
Art: speziell
Herkunft: Aves
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte stimmt sich auf Aves ein und bittet ihn um Beistand in der fremden Umgebung. Während des Gebets berührt der Geweihte Augen, Ohren, Nase und Mund, um sich darauf einzustimmen, die neuen Eindrücke mit allen Sinnen wahrzunehmen.
Auswirkung: Der Geweihte erhält ein intuitives Gespür für den Kulturkreis, in dem er sich bewegt. Er erahnt, welche Tugenden als besonders wichtig gelten, welche Vorurteile und eventuellen gesellschaftlichen Tabus es gibt, etc. Nach wie vor ist der Geweihte dabei als Fremder in der Kultur zu erkennen, jedoch wird er wesentlich weniger in Fettnäpfchen treten.
Aus mangelnder Kulturkunde resultierende Probenaufschläge beim Umgang mit Personen oder Wesen fremder Kulturen sinken während der Wirkungsdauer um LkP*/2 +5 Punkte. Nach Ablauf der Wirkungsdauer ist das übernatürliche Gespür verschwunden und die Probenaufschläge zählen wieder. Allerdings kann sich der Geweihte natürlich an die konkret gemachten Erfahrungen erinnern (KL-Proben) und sich so in gleichen Situationen wieder korrekt verhalten.
Anmerkungen: Das durch die Liturgie entwickelte Gespür wirkt nur beim Umgang mit Vertretern fremder Kulturen (was nicht zwangsweise in deren Heimatgebiet geschehen muss, der Geweihte kann somit auch für eine Delegation von Fremden Verständnis entwickeln), nicht aber beim Verständnis von Aufzeichnungen oder Erzählungen aus oder über fremden Kulturen.

Liaiellas Orakel

Grad: II **Ziel:** P (Schuppe) **Reichweite:** Berührung
Art: speziell
Herkunft: Efferd (Havena)
Ritualdauer: Gebet
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Zur Vorbereitung führt der Geweihte vor dem Orakel eine rituelle Waschung durch (**EV 26**). Er benötigt für dieses Ritual eine große Muschelschale, die mindestens 5 Schank Wasser aufnehmen kann, sowie die Schuppe einer Nixe. Die Muschel wird zu gleichen Teilen mit Salz- und Süßwasser gefüllt. Oft wird dieser Mischung noch eine Träne, die um den Vermissten geweint wurde, oder ein persönlicher Gegenstand (z. B.: Tabakpfeife, Haarlocke) hinzugefügt.
Das Ritual wird in einem Gewässer abgehalten, sowohl der Geweihte wie auch Freunde oder Familie des Vermissten stehen etwa knietief im Wasser eines Flusses oder des Meeres. Der Geweihte benetzt dann vor aller Augen die Schuppe mit der Träne, legt den Gegenstand ins Wasser (so vorhanden; ein fehlender Gegenstand hat keine regeltechnischen Auswirkungen) und singt danach mit den Gläubigen ein *Sankt Kenderans Hingabe* (**EV 32**). Dann legt er die Schuppe vorsichtig auf die Wasseroberfläche und ruft Efferd und Liaiella mit den Worten an:
Herr Efferd, Launenhafter, diese Gläubigen suchen nach ihrem [Liebsten/Freund/Sohn/Verwandten], der hinaus gefahren ist in die Weite Deines Reiches. Heilige Liaiella, Schutzpatronin der Ertrunkenen, Du geleitest die, welche die mächtigen Schwingen des ewigen Raben nicht erreichen können, und führst sie hinüber. Diese Menschen suchen nach einem Zeichen, so bitten wir Dich, habe Mitleid und sage uns, hast Du [Name des Vermissten] in Borons Hallen geleitet?
Dann kniet sich der Geweihte hin und hält die Muschel kurz über die Wasseroberfläche.

Auswirkung: Mithilfe dieses Gebetes kann der Geweihte ein Orakel empfangen, das Auskunft darüber gibt, ob eine Seele von Liaiella in Borons Hallen begleitet wurde oder nicht. Die Bedingung dafür ist, dass derjenige im Wasser war, als er starb (dies gilt auch für nicht Ertrunkene). Der Orakelspruch ist nur in diesem Fall eindeutig. Wenn Liaiella den Toten begleitet hat, wird die Schuppe untergehen. Wenn der Vermisste von Golgari geholt wurde, wenn sein Körper also für einen Vogel erreichbar wäre, dann wird die Schuppe an der Wasseroberfläche bleiben. Sie wird aber natürlich auch auf dem Wasser bleiben, wenn der Vermisste noch lebt. Wie weit der Ertrunkene von der Stelle entfernt starb, an der die Liturgie gewirkt wird, ist dabei unerheblich, solange das Gewässer Teil von Efferds Reich war.

Anmerkungen: Die für den Ritus benötigte Nixenschuppe verbraucht sich beim Wirken der Liturgie nicht. Der Geweihte bekommt sie beim Erlernen der Liturgie im Tempel ausgehändigt. Geht die Schuppe einmal verloren, kann man in ausgewählten Tempeln des Launenhaften für Ersatz sorgen.

Dass der Ertrunkene Teil von Efferds Reich gewesen sein muss, bedeutet, dass das Orakel keine Auskunft geben kann, sofern der Ertrunkene in einem charyptiden Gewässer ertrunken ist. In diesem Fall wird die Schuppe an der Oberfläche bleiben.

Mut zum Aufbruch

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: speziell
Herkunft: Aves
Ritualdauer: Andacht
Wirkungsdauer: LkP* Tage
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte zieht sich mit der Person, der er helfen will, an einen ruhigen und nach Möglichkeit avesgefälligen Ort (eine Wegkreuzung, ein Flussufer, ein Platz mit Blick auf den Horizont. etc.) zurück. Er nimmt ihre Hände und betet mit ihr zu Aves, Phex und Rahja, erzählt ihr von neuen Wegen und Möglichkeiten, dem fernen Horizont, hinter dem es Neues zu entdecken gibt, und spricht ihm oder ihr Mut zu.
Auswirkung: Die gesegnete Person wird in ihrem Mut bestärkt, sich aus einer Lage zu befreien, die ihre Freiheit einschränkt. Das kann die Beziehung zu einem besitzergreifenden Elternteil oder einem brutalen Ehegatten oder das Leben als Leibeigener oder Sklave sein, aber auch eine Profession, die die Person unglücklich macht oder ein Umfeld, in dem sie unterdrückt wird. Der oder die Gesegnete verspürt den Wunsch, sich aus ihrer misslichen Lage zu befreien und das tiefe Vertrauen, das der Weg, der vor ihr liegt, besser sein wird als die jetzige Situation. Alle MU-Proben des Gesegneten, um sich aus dieser Lage zu befreien, sind um LkP*/4 Punkte erleichtert. Schlechte Eigenschaften und Erschwernisse aufgrund einer *Prinzipientreue*, *Verpflichtung* oder eines vergleichbaren Nachteils werden um LkP*/4 Punkte vermindert.
Anmerkungen: Der Geweihte wird beim Erlernen der Liturgie dazu angeleitet, der gesegneten Person auf den ersten Schritten in ihr neues Leben zur Seite zu stehen. Auch wenn es nicht der Zweck der Liturgie ist, hilft diese auch dabei, sich aus den Befehlen von Beherrschungsmagie zu widersetzen. Entsprechende Proben auf Mut oder *Selbstbeherrschung* werden (sofern sie ja nach Zauber möglich sind) ebenfalls entsprechend erleichtert. Die Liturgie ist jedoch nicht geeignet, entsprechende Zauber zu beenden.

Neckerätem

Grad: II **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: speziell
Herkunft: Efferd, Swafnir
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet zu Efferd bzw. Swafnir und erbittet seinen Segen. Er gießt Wasser über den Kopf des zu Segnenden und lässt diesen einen Schluck des Wassers trinken.
Auswirkung: Die Zielperson ist in der Lage, im Wasser ebenso zu atmen wie an der Luft. Sie erstickt weder an Wasser noch an Land. Auswirkungen auf die Sicht unter Wasser oder den *Schwimmen*-Wert der Person hat die Liturgie nicht.
Varianten:
◔ **Grad III:** Diese Variante schützt den Anwender auch vor dem Druck und der Kälte der Tiefsee (siehe das Kapitel *Die Umwelt der Tiefe* in **EW 137f.**). Um in diese Gefilde jedoch überhaupt hinabzutauchen, wird meist zusätzlich eine Aufstufung der Wirkungsdauer vonnöten sein.
Anmerkungen: keine

Orakel des Kampfes

Grad: I **Ziel:** G **Reichweite:** selbst
Art: speziell
Herkunft: Rondra, Kor (Strömung des Guten Kampfes)
Ritualdauer: Stoßgebet (8 Aktionen)
Wirkungsdauer: Scharmützel von maximal LkP* Spielrunden Dauer oder bis der entsprechende Gegner bzw. Kampf gefunden wurde
Symbole, Gesten, Gebete: Die Rondrageweihte bittet ihre Göttin um Führung in den Wirren der Schlacht, auf dass sie einen ihr ebenbürtigen Gegner findet, mit dem sie ein rondragefälliges Duell fechten kann.
Auswirkung: Wie durch Zufall wird die Rondrageweihte im Verlauf eines Scharmützels (nicht mehr als etwa 100 Kämpfer pro Seite) dem würdigsten Streiter der gegnerischen Seite begegnen. Sobald dieser Zeitpunkt eintritt, wird sie ihn als solchen erkennen. Ein Korgeweihter wird durch die Liturgie zum Zentrum des größten Gemetzels gezogen.
Varianten:
◑ **Grad II:** Die Liturgie wirkt auf eine größere Schlacht, die Wirkungsdauer beträgt LkP* Stunden, die Ritualdauer steigt dafür auf Gebet. Diese Variante nennt sich Orakel der Schlacht.
Anmerkungen: Beide Liturgievarianten wirken nicht, wenn die Geweihten explizit taktisch vorgehen, statt sich von den Wogen der Schlacht von Kampf zu Kampf tragen zu lassen. Sie können nicht von der Aktion *Taktik* (**WdS 80**) profitieren, ohne dass die Liturgie endet. Beim Orakel der Schlacht werden sie aller Wahrscheinlichkeit nach nicht dem Schlachtplan ihres Heerführers folgen, aber eventuell auf ihre ganz eigene Art der Schlacht eine Wendung geben. Was einen würdigen Gegner darstellt, ist dabei Meisterentscheid: Es zählen etwa ein der Rondrianerin ähnlicher Ehrenkodex oder besondere Kampfesfähigkeiten, doch auch Paktierer, große Ungeheuer oder gar Dämonen sind häufige Ziele. Handelt es sich dabei nicht um übermenschlich starke Feinde, werden mehrere die Liturgie verwendende Rondrianer stets unterschiedliche Gegner finden. Das Zentrum der Schlacht des Korgeweihten ist stets ein Ort, an dem beide Seiten gleichermaßen Federn lassen müssen.

Schild der Ehre

Grad: III **Ziel:** G **Reichweite:** selbst
Art: speziell
Herkunft: Rondra
Ritualdauer: Stoßgebet (4 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* x10 Kampfrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte bittet ihre Göttin um Schutz vor Feinden, die sich nicht mit blankem Stahl mit ihr messen wollen.
Auswirkung: Die Liturgie erschwert Fernkampf- und Magieangriffe auf die Geweihte. Die Fernkampfproben eines Schützen werden, nimmt er die Geweihte aufs Korn, um LkP*+5 Punkte erschwert, ebenso die Zauberprobe eines auf die Geweihte gezielten Zaubers. Vor ungezielten Angriffen, wie dem Flächenschaden eines IGNISPHAERO oder einem Pfeilhagel, schützt die Liturgie jedoch nicht.
Anmerkungen: keine

Schlachtross der Göttin

Herkunft: Rondra (Amazonen)
Auswirkung: siehe Sulvas Gnade in **LL 300**
Anmerkungen: Bisher haben die beiden unterschiedlichen Kirchen keinen Zusammenhang zwischen ihren Liturgien erkannt.

Swanifrejs Hilferuf

Grad: II **Ziel:** P (das Schiff) **Reichweite:** Berührung
Art: speziell
Herkunft: Swafnir
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: LkP* Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet laut zu Swafnir und seinem Sendboten, dem Schwanendelphin Swanifrej. Er rühmt das Schiff und seine Mannschaft, berichtet von den begangenen Taten in Swafnirs Namen und bittet darum, dass ihre Fahrt nicht heute schon enden möge. Am Ende des Gebets nimmt er einen Bestandteil des Schiffs (ein Stück Planke, einen Fetzen Segel, einen Riemen, etc.), hält ihn sichtbar über seinen Kopf und wirft ihn dann über Bord.
Auswirkung: Diese Liturgie wird benutzt, wenn ein Schiff in Seenot geraten ist und nicht mehr allein weiterfahren kann oder zu sinken droht. Auch bei einer Bedrohung durch Hranngargezücht kann sie gewirkt werden. Innerhalb einer Reichweite von LkW x10 Meilen erscheint bei anderen Schiffen, Küstenorten oder auch einzelnen Personen, die sich an der Küste aufhalten, für einen kurzen Moment das Bild eines auf dem Wasser aufsteigenden Schwans. Wer ihn sieht, hört einen fernen Hilferuf und erhält eine Eingebung, in welcher Himmelsrichtung sich das Schiff in Not befindet. Während der Wirkungsdauer hält dieses Gefühl an und nimmt zu, sobald derjenige auf den Horizont in Richtung des Schiffes blickt.
Anmerkungen: Frevler und Paktierer vernehmen weder den Hilferuf noch sehen sie das göttliche Zeichen. Die Liturgie kann auf Schiffe, sowie auf größere Boote oder Flöße gesprochen werden, nicht jedoch auf andere Objekte, so dass ein über Bord gegangener Geweihter sich stattdessen mit der Göttlichen Verständigung behelfen muss.

Swafnirs Blut

Grad: I **Ziel:** P **Reichweite:** Berührung
Art: speziell
Herkunft: Swafnir
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte fügt sich und seinem Gegenüber jeweils einen kleinen Schnitt auf der Handfläche zu (1 SP), verschlingt seine Hand fest mit der Person, die er überprüfen will und betet leise zu Swafnir um Erkenntnis, ob sein Gegenüber Swafnirs heiligen Zorn in seinem Blut trägt.
Auswirkung: Der Geweihte erkennt, ob sein Gegenüber ein Swafnirskind, also ein Walwütiger, ist. Auf diese Weise kann der Geweihte Walwütige erkennen und unter seine Fittiche nehmen, ehe diese aufgrund der Swafskari sich oder anderen Schaden zufügen.
Anmerkungen: Mit dieser Liturgie kann der Geweihte, so er denn auf die Idee kommt, sie anzuwenden, auch den *Blutrausch* bei Personen anderer Kulturkreise erkennen.

Tapferkeit der Ahnen

Grad: II **Ziel:** PP **Reichweite:** Berührung
Art: speziell
Herkunft: Swafnir
Ritualdauer: Andacht
Wirkungsdauer: LkP* Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Swafnirgeweihte betet still zu Swafnir und den Runjas um die richtige Eingebung. Dann spricht er zu den zu segnenden Personen und erzählt eine Sage oder Heldengeschichte, um den Gläubigen Mut für die bevorstehende Unternehmung zu machen. Dabei wählt er eine Sage aus, die möglichst gut zu den drohenden Gefahren passt, denen die zu Segnenden sich stellen wollen. Er schließt mit den Worten *Die Mutigen sind mit Swafnir und Swafnir ist mit den Mutigen!* und klopft allen zu segnenden Personen kräftig auf die Schulter.
Auswirkung: Der *Aberglaube*-Wert und alle Ängste der gesegneten Personen sinken um LkP*/2 Punkte und ihr Mut steigt um LkP*/4 Punkte.
Anmerkungen: keine

Wendigkeit der Leuin

Grad: III **Ziel:** G **Reichweite:** selbst
Art: speziell
Herkunft: Rondra
Ritualdauer: Gebet (1 Spielrunde)
Wirkungsdauer: bis zum Ende des nächsten Kampfes, maximal LkP* Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte spricht auf Knien ein stilles Gebet, richtet sich dann auf und führt eine Reihe von Waffenübungen durch, die mit langsamen Bewegungen beginnt und sich am Ende zu einer schnellen Folge von Sprüngen, Hieben und Stichen steigert. Am Ende sinkt die Geweihte erneut auf die Knie, reckt ihre Waffe gen Himmel und bittet Rondra um Schnelligkeit und Geschick für den kommenden Kampf.
Auswirkung: Die Geweihte wird von einer übernatürlichen Geschicklichkeit erfüllt: Gewandtheit und Initiative der Geweihten steigt um LkP*/2, ihre Geschwindigkeit und ihr Ausweichenwert um LkP*/4. Dies führt zu keiner Neuberechnung von Werten. Außerdem sind Passierschläge gegen die Geweihte zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um LkP*/4 Punkte erschwert.
Anmerkungen: Auch in einzelnen Rondratempeln im tulamidischen Raum ist die Liturgie unter dem Namen Sturm der Rahandra bekannt. Als Teil des Gebets wird hier oft ein Schattenkampf aufgeführt. Die Liturgie kann nur in einer leichten Rüstung (Gesamt-BE der Geweihten maximal 2) ausgeführt werden. Eine schwerere Panzerung muss dann gegebenenfalls während der Wirkungsdauer angelegt werden.