

The illustration is a full-page background image with a sepia or golden-brown color palette. It depicts a dramatic scene inside a stone cathedral. In the center, a massive, roaring werewolf with long fur and sharp teeth is lunging forward. On the left, a knight in chainmail armor holds a sword, looking towards the creature. On the right, a priest in a hooded robe gestures with his hands, seemingly casting a spell or performing a ritual. In the background, other figures in robes are visible, some appearing to be in a state of panic or flight. The scene is framed by an ornate, dark border with intricate scrollwork and a red velvet-like texture at the top and bottom.

Das Schwarze Auge

LITURGIELISTE

IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Regeldesign

Nikolai Hoch, Philipp Neitzel, Markus Plötz,
Alex Spohr, Fabian Talkenberg

Autor

Alex Spohr, Fabian Talkenberg

Lektorat

Nikolai Hoch, Philipp Neitzel

Korrektorat

Nikolai Hoch, Philipp Neitzel

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Luisa Preißler, Klaus Scherwinski

Layout, Satz und Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patric Soeder

Innenillustrationen

Matthias Rothenaicher, Elif Siebenpfeiffer

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

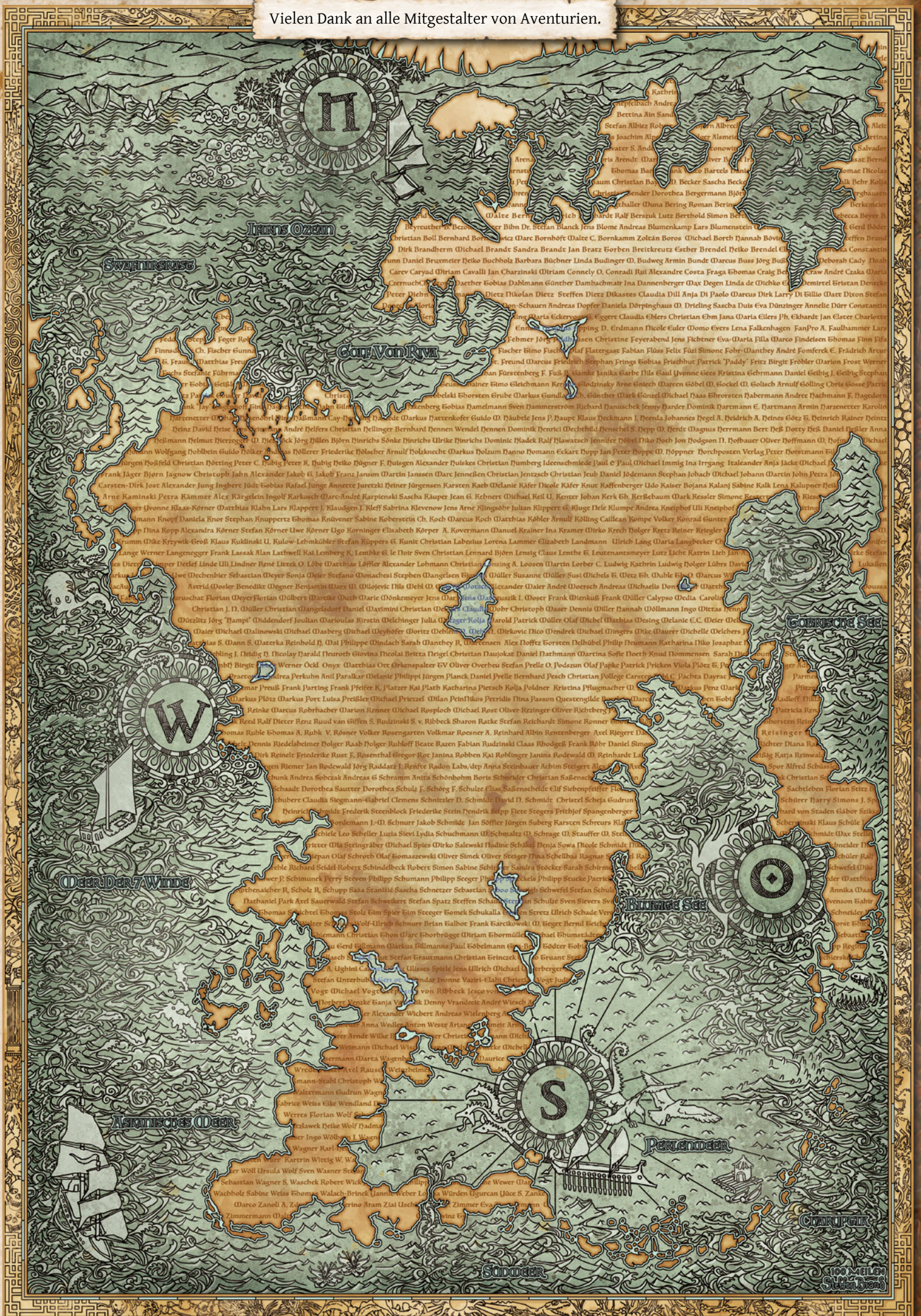
sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Nathan Fürstenberg.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



LITURGIELISTE



Diese Spielhilfe soll dir eine Übersicht über die bislang im **Regelwerk** und **Aventurisches Götterwirken** erschienenen Liturgien verschaffen.

Darüber hinaus enthält die Spielhilfe auch eine Aufteilung der Liturgien und Zeremonien getrennt nach Traditionen und Aspekten, sodass du immer einen optimalen Überblick über die einzelnen Kategorien hast. Wir haben zudem aufgeführt, in welcher Regelerweiterung du jede Liturgie finden kannst.

Nachdem eine Publikation mit neuen Liturgien erscheint, wird die Liste aktualisiert. So ist deine Liste immer auf den neuesten Stand und bietet dir eine umfassende Übersicht zu allen bisher publizierten Segnungen, Liturgien und Zeremonien.

Abkürzungsverzeichnis

A	Aspekt
AGÖ1	Aventurisches Götterwirken I
Kosten	KaP-Kosten
LD	Liturgiedauer
RGW	Regelwerk
RW	Reichweite
StF	Steigerungsfaktor
WD	Wirkungsdauer
ZD	Zeremoniedauer
ZKt	Zielkategorie

Segnungen

Segnungen	Publikation	Seite	RW	WS	ZKt	Aspekt
Eidsegen	RGW	322	4 Schritt	1 Jahr	Kulturschaffende	allgemein
Feuersegen	RGW	322	selbst	5 Minuten	Kulturschaffende	allgemein
Geburtssegen	RGW	322	Berührung	in Zwölfgötterkirchen bis zum 12. Lebensjahr	Kulturschaffende	allgemein
Glückssegen	RGW	323	Berührung	12 Stunden	Kulturschaffende	allgemein
Grabsegen	RGW	323	Berührung	12 Monate	Zone	allgemein
Harmoniesegen	RGW	323	Berührung	12 Stunden	Kulturschaffende	allgemein
Kleiner Heilsegen	RGW	323	Berührung	sofort	Kulturschaffende	allgemein
Kleiner Schutzsegen	RGW	323	4 Schritt	4 KR	Zone	allgemein
Speisesege	RGW	323	Berührung	sofor	Objekt	allgemein
Stärkungssegen	RGW	323	selbst	12 KR	Kulturschaffende	allgemein
Tranksegen	RGW	323	Berührung	sofort	Objekt	allgemein
Weisheitssegen	RGW	323	Berührung	12 Stunden	Kulturschaffende	allgemein

Liturgien

Liturgien	Publikation	Seite	Probe	LD	Kosten	RW	WD	Zkt	A	StF
Angriffslust	AGÖ1	111	MU/MU/IN	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	5 KR	Kultur-schaffende	Kor (Gutes Gold)	B
Angriffswelle	AGÖ1	111	MU/IN/KO	2 Aktionen	16 KaP	32 Schritt	sofort	Wesen	Efferd (Wogen)	C
Auge des Jägers	AGÖ1	112	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	selbst	1 Stunde	Lebewesen	Firun (Jagd)	B
Bann der Dunkelheit	RGW	324	MU/KL/CH	1 Aktion	4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro Minute	selbst	aufrecht-erhaltend	Lebewesen	Praios (Ordnung)	A
Bann der Furcht	RGW	324	IN/CH/CH	2 Aktionen	8 KaP	Berührung	sofort	Kultur-schaffende	Boron (Traum)	B
Bann der göttlichen Gaben	AGÖ1	112	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)	8 KaP	Berührung	QS x 10 Minuten	Kultur-schaffende	allgemein	A
Bann des Lichts	RGW	324	MU/KL/CH	4 Aktionen	16 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 8 KaP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Zone	Boron (Tod und Traum), Phex (Schatten)	B
Bann wider Untote	RGW	112	MU/KL/CH (modifiziert um ZK)	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	sofort	Untote	Boron (Tod)	C
Bannstrahl	RGW	113	MU/IN/CH	4 Aktionen	16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	Dämonen	Praios (Antimagie)	C
Befreiung des Geistes	AGÖ1	113	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Kultur-schaffende	Tsa (Freiheit)	B
Begnadeter Reiter	AGÖ1	114	MU/IN/CH	2 Aktionen	8 KaP	selbst	2 Stunden	Kultur-schaffende	Rahja (Harmonie)	A
Besänftigung	AGÖ1	114	MU/KL/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	2 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	sofort	Kultur-schaffende	Swafnir (Tapferkeit)	A
Bescheidenheit	AGÖ1	114	MU/KL/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	4 KaP	8 Schritt	QS Stunden	Kultur-schaffende	Travia (Freundschaft und Heim)	A
Beschwörung der gemeinen Diener des Rattenkindes	AGÖ1	115	MU/CH/KO	4 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	sofort	Dämonen	Namenloser	B
Blendstrahl	RGW	324	MU/KL/IN (modifiziert um SK)	1 Aktion	4 KaP	8 Schritt	QS KR	Lebewesen	Praios (Antimagie und Ordnung)	A
Blendung	AGÖ1	115	MU/KL/CH (modifiziert um SK)	8 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)	16 KaP	4 Schritt	QS x 5 Minuten	Kultur-schaffende	Praios (Antimagie und Ordnung)	C

Blick des Heilers	AGÖ1	115	KL/IN/CH	4 Aktionen	4 KaP	selbst	sofort	Kultur-schaffende	Perraine (Heilung)	A
Blitzschlag	AGÖ1	116	MU/IN/CH	4 Aktionen	16 KaP	16 Schritt	sofort	Wesen	Rondra (Sturm)	D
Blutiger Zorn	AGÖ1	116	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	16 KaP	8 Schritt	1 KR (statt der üblichen Zeit von 2W20 des Status Bluttausch)	Kultur-schaffende	Kor (Guter Kampf), Swafnir (Kraft)	C
Blutzoll	AGÖ1	117	MU/IN/CH	2 Aktionen	16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 2 KR	Kultur-schaffende	Kor (Guter Kampf)	B
Bodenweihe	AGÖ1	117	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	QS x 10 Minuten	Zone	allgemein	B
Dämonenwall	AGÖ1	117	MU/KL/CH	1 Aktion	mindestens 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	5 Minuten	Zone	allgemein	B
Delphinruf	AGÖ1	117	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	16 Schritt (maximale Entfernung des zu Rettenden vom Ge- weiten; der Delphin kann aus einer größe- ren Distanz kommen)	sofort	Kultur-schaffende	Efferd (Wogen)	A
Des Einen be- zaubernder Sphärenklang	AGÖ1	118	IN/CH/CH	1 Aktion	8 KaP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Kultur-schaffende	Namenloser	C
Ehrenhaftigkeit	RGW	325	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 KaP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Kultur-schaffende	Rondra (Schild und Sturm)	B
Ehrlicher Vertrag	AGÖ1	118	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	selbst	2 Stunden	Kultur-schaffende	Kor (Gutes Gold)	A
Entfesselung	AGÖ1	118	MU/KL/IN	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	4 Schritt	sofort	Kultur-schaffende	Tsa (Freiheit)	B
Entzifferung	RGW	325	KL/KL/IN	8 Aktionen	4 KaP	selbst	QS x 3 Minuten	Kultur-schaffende	Hesinde (Wissen), Nandus (Bildung)	A
Erdbeben	AGÖ1	119	MU/KL/IN	4 Aktionen	16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	5 KR	Zone	Ingerimm (Feuer und Handwerk)	C
Ermutigung	RGW	325	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	Berührung	QS x 3 Minuten	Kulturschaf- fende, über- natürliche Wesen	Efferd (Wind), Rondra (Sturm), Swafnir (Tapferkeit)	B
Ernüchterung	AGÖ1	119	MU/KL/CH	2 Aktionen	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Kultur-schaffende	Rahja (Harmonie)	A

Erzene Opfergabe	AGÖ1	119	MU/IN/CH	8 Aktionen	8 KaP	Berührung	sofort	Objekt (pro- fane Objek- te; Metalle und Steine)	Ingerimm (Handwerk)	B
Fall ins Nichts	RGW	325	MU/IN/GE	1 Aktion	8 KaP	selbst	QS x 3 KR	Kultur- schaffende	Phex (Schatten)	A
Feuerwall	AGÖ1	119	MU/KL/CH	2 Aktionen	16 KaP	selbst	5 Minuten	Zone	Ingerimm (Feuer)	B
Friedfertigkeit	AGÖ1	120	MU/IN/CH	4 Aktionen	4 KaP (Aktivierung der Litur- gie) + 2 KaP pro 2 KR	selbst	aufrecht- erhaltend	Zone	Travia (Freund- schaft), Tsa (Freiheit)	B
Friedvolle Aura	RGW	325	MU/IN/CH	1 Aktion	8 KaP	selbst	QS x 3 KR	Kultur- schaffende	Hesinde (Magie und Wissen), Ifrim (Hilfsbereitschaft), Nandus (Bildung und Erkenntnis), Peraine (Heilung und Land- wirtschaft), Rahja (Ekstase und Harmo- nie), Travia (Freund- schaft und Heim), Tsa (Freiheit und Wandel)	B
Friedvoller Rausch	AGÖ1	120	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen (Litur- giedauer ist nicht modifizierbar)	8 KaP	16 Schritt	5 KR	Kultur- schaffende	Rahja (Ekstase)	B
Froststurm	AGÖ1	120	MU/IN/CH	8 Aktionen	8 KaP (Aktivierung der Li- turgie) + 4 KaP pro 5 Mi- nuten (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	aufrecht- erhaltend	Zone	Firun (Kälte)	C
Gebieten der Flammen	AGÖ1	121	MU/KL/IN	4 Aktionen	4 KaP (Aktivierung der Litur- gie) + 2 KaP pro Minute	selbst	aufrecht- erhaltend	Zone	Ingerimm (Feuer)	B
Geisterblick	AGÖ1	121	MU/IN/CH	2 Aktionen	4 KaP (Aktivierung der Litur- gie) + 2 KaP pro Minute	selbst	aufrecht- erhaltend	Kultur- schaffende	Boron (Tod)	A
Gesegneter Rausch	AGÖ1	122	MU/IN/CH	8 Aktionen	4 KaP	Berührung	QS x 30 Minuten	Objekt (pro- fane Objekte; Rauschmittel)	Rahja (Ekstase)	A
Getreidewachs- tum	AGÖ1	122	KL/IN/CH	16 Aktionen	4 KaP	Berührung	sofort	Pflanzen (landwirt- schaftlich genutztes Getreide)	Peraine (Landwirtschaft)	A
Giftbann	RGW	325	KL/IN/CH	4 Aktionen	KaP pro Giftstufe (Kosten nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Lebewesen	Peraine (Heilung)	B

Goldene Hand	AGÖ1	122	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	Berührung	QS Stunden	Objekt (pro-fane Objek-te, maximal so groß wie ein Apfel)	Namenloser	C
Goldene Rüstung	AGÖ1	123	MU/KL/IN	2 Aktionen (Litur-gedauer ist nicht modifizierbar)	4 KaP für RS 1, 8 KaP für RS 2, 16 KaP für RS 3	selbst	QS x 3 Minuten	Kultur-schaffende	Praios (Antimagie und Ordnung)	C
Göttliche Klinge	AGÖ1	123	MU/KL/IN	4 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS x 2 KR	Objekt (pro-fane Objek-te; Waffen)	Kor (Guter Kampf und Gutes Gold), Rendra (Schild und Sturm), Swafnir (Kraft und Tapferkeit)	B
Göttliche Verständigung	AGÖ1	123	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	selbst	sofort	Kultur-schaffende	allgemein	C
Göttlicher Fingerzeig	RGW	326	KL/IN/IN	4 Aktionen	8 KaP	selbst	sofort	Kultur-schaffende	allgemein	A
Göttliches Zeichen	RGW	326	IN/IN/CH	4 Aktionen	4 KaP	4 Schritt	QS x 3 KR	Zone	allgemein	A
Heiliger Befehl	AGÖ1	123	MU/KL/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	16 KaP	4 Schritt	QS x 2 KR	Kultur-schaffende	allgemein	C
Heiliges Liebespiel	AGÖ1	124	MU/IN/CH	8 Aktionen	4 KaP	Berührung	QS x 30 Minuten	Kultur-schaffende	Rahja (Ekstase und Harmonie)	A
Heilsame Quelle	AGÖ1	124	KL/IN/CH	8 Aktionen	8 KaP	1 Schritt	QS Minuten	Zone	Efferd (Wogen)	A
Heilsegen	RGW	326	KL/IN/CH	16 Aktionen	1 KaP pro LeP, mindestens je-doch 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Kultur-schaffende, übernatürli-che Wesen	Perraine (Heilung)	B
Heldenkraft	AGÖ1	124	MU/IN/CH	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	5 KR	Kultur-schaffende	Rendra (Schild), Swafnir (Kraft und Tapferkeit)	B
Helfende Hand	AGÖ1	124	KL/IN/CH	16 Aktionen	8 KaP	Berührung	sofort (maxi-mal 1 Woche)	Kultur-schaffende	Travia (Freundschaft)	B
Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Ratten)	AGÖ1	125	MU/IN/CH	1 Aktion	8 KaP	32 Schritt	QS x 3 Tage	Tiere (Ratten)	Namenloser	B
Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Schakale)	AGÖ1	126	MU/IN/CH	2 Aktionen	16 KaP	32 Schritt	QS Tage	Tiere (Schakale)	Namenloser	C

Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Vam- pirfledermäuse)	AGÖ1	126	MU/IN/CH	1 Aktion	8 KaP	32 Schritt	QS x 3 Tage	Tiere (Vam- pirfleder- mäuse)	Namenloser	B
Herbeirufung des Heerscharen des Rattenkindes (Wolfsspinnen)	AGÖ1	127	MU/IN/CH	2 Aktion	16 KaP	32 Schritt	QS Tage	Tiere (Wolfsspinn- nen)	Namenloser	C
Herr der Flammen	AGÖ1	128	MU/IN/CH	8 Aktionen	8 KaP	selbst	QS x 30 Minuten	Kultur- schaffende	Ingerimm (Feuer)	B
Hilfreiche Seele	AGÖ1	128	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	4 KaP	8 Schritt	QS Stunden	Kultur- schaffende	ifirm (Hilfsbereitschaft)	A
Innere Ruhe	AGÖ1	128	MU/KL/IN	4 Aktionen	8 KaP	selbst	5 Minuten	Kultur- schaffende	Praios (Ordnung)	B
Klarer Geist	AGÖ1	128	MU/KL/IN	4 Aktionen	8 KaP	Berührung	sofort	Kultur- schaffende	Nandus (Bildung und Erkenntnis)	B
Kleine Windhose	AGÖ1	129	MU/CH/KO	1 Aktion	8 KaP	16 Schritt	sofort	Lebewesen	Efferd (Wind)	B
Kleiner Bann wi- der Untote	RGW	327	MU/MU/CH (modifiziert um ZK)	1 Aktion	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	sofort	Untote	Boron (Tod)	B
Kleiner Bannstrahl	RGW	327	MU/IN/CH	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	Dämonen	Praios (Antimagie)	B
Krankheitsbann	RGW	327	KL/IN/CH	16 Aktionen	2 KaP pro Krankheitsstufe (Kosten nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Lebewesen	Perraine (Heilung)	B
Lautlos	RGW	327	IN/IN/GE	4 Aktionen	4 KaP (Aktivierung der Litu- gie) + 2 KaP pro Minute	selbst	aufrecht- erhaltend	Kultur- schaffende	Firun (Jagd), Phex (Schatten)	B
Lebensschutz	AGÖ1	129	MU/KL/IN	2 Aktionen	16 KaP	Berührung	sofort	Kultur- schaffende	Tsa (Wandel)	C
Liturgieschild	AGÖ1	129	MU/KL/CH	1 Aktion	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	5 Minuten	Zone	allgemein	B
Mächtiger Angriff	AGÖ1	132	MU/IN/KO	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 3 KR	Kultur- schaffende	Kor (Guter Kampf)	C
Magiebann	AGÖ1	129	KL/IN/CH	4 Aktionen (Litu- giedauer ist nicht modifizierbar)	8 KaP + KaP in Höhe der AsP des gewirkten Zaubers	Berührung	sofort	alle	Praios (Antimagie)	D
Magieschutz	RGW	328	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP (Aktivierung der Litu- gie) + 4 KaP pro 10 Minuten	selbst	aufrecht- erhaltend	Kultur- schaffende	Hesinde (Magie), Praios (Antimagie)	C
Magiesicht	RGW	328	KL/IN/IN	2 Aktionen	4 KaP	8 Schritt	1 Minute	Lebewesen, Objekt	Hesinde (Magie), Nandus (Erkenntnis), Praios (Antimagie)	A

Magiespiegel	AGÖ1	130	MU/KL/IN	4 Aktionen	8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 5 KR (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	aufrecht-erhaltend	Kulturschaffende	Hesinde (Magie), Namenloser	D
Maske	AGÖ1	130	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	selbst	30 Minuten	Kulturschaffende	Phex (Schatten)	B
Mit Dummheit schlagen	AGÖ1	131	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 KaP	Berührung	2 Stunden	Kulturschaffende	Nandus (Bildung)	B
Mondsicht	RGW	328	KL/KL/IN	4 Aktionen	2 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 1 KaP pro 10 Minuten	selbst	aufrecht-erhaltend	Kulturschaffende	Aves (Schicksal), Phex (Schatten)	A
Mondsilberzunge	RGW	328	KL/IN/CH	1 Aktion	8 KaP	selbst	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Phex (Handel)	B
Motivation	AGÖ1	131	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	2 Stunden	Kulturschaffende	Tsa (Freiheit)	A
Namenlose Kälte	AGÖ1	131	KL/IN/CH	4 Aktionen	16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	30 Minuten	Zone	Namenloser	C
Namenlose Raserei	AGÖ1	131	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	16 KaP	8 Schritt	sofort	Lebewesen	Namenloser	B
Namenlose Zweifel	AGÖ1	132	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	16 KaP	16 Schritt	QS x 3 Tage	Kulturschaffende	Namenloser	B
Namenloses Vergessen	AGÖ1	132	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 KaP	Berührung	QS x 3 Tage	Kulturschaffende	Namenloser	B
Objektsegen	RGW	328	MU/IN/CH	4 Aktionen	4 KaP	Berührung	QS x 3 Stunden	Objekt	allgemein	B
Obsession	AGÖ1	133	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 KaP	Berührung	30 Minuten	Kulturschaffende	Rahja (Ekstase)	B
Offenlegung des Geistes	AGÖ1	133	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 30 Sekunden	Berührung	aufrecht-erhaltend	Kulturschaffende	Nandus (Erkenntnis)	C
Opfergang	AGÖ	133	MU/KO/KK	4 Aktionen	16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	ein Kampf, maximal 2 Stunden (der Meister hat das letzte Wort darüber)	Kulturschaffende	Rondra (Schild)	D
Ort der Ruhe	RGW	329	MU/KL/IN	8 Aktionen	4 KaP	4 Schritt	QS x 3 Stunden	Zone	Boron (Traum), Firun (Jagd)	A

Pech und Schwefel	AGÖ1	134	MU/KL/CH (modifiziert um ZK)	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	alle	Namenloser	C
Pflanzenwuchs	RGW	329	KL/IN/CH	16 Aktionen	8 KaP	Berührung	1 Jahr	Pflanzen	Peraire (Landwirtschaft)	A
Rabenruf	RGW	329	MU/KL/IN	16 Aktionen	8 KaP	QS x 3 Meilen (Reichweite nicht modifizierbar)	QS x 3 Stunden	Tiere	Boron (Tod und Traum)	A
Rattenschwarm	AGÖ1	134	MU/KL/IN	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	13 Stunden	Kultur- schaffende (nur der Geweihte selbst)	Namenloser	C
Ruf der Heimat	AGÖ1	135	KL/IN/CH	8 Aktionen	4 KaP	selbs	QS x 30 Minuten	Kultur- schaffende	allgemein	A
Schlaf	RGW	329	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 KaP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Kultur- schaffende	Boron (Traum)	B
Schlangenstab	RGW	329	MU/KL/IN	2 Aktionen	8 KaP	4 Schritt	QS x 3 Minuten	Objekt	Hesinde (Magie)	B
Schlangenzunge	RGW	330	MU/KL/IN	8 Aktionen	8 KaP	4 Schritt	QS x 3 Minuten	Tiere (nur Schlangen)	Hesinde (Magie und Wissen)	A
Schleichende Fäulnis	AGÖ1	135	MU/IN/KO (modifiziert um ZK)	2 Aktionen	16 KaP	Berührung	QS Tage	Kultur- schaffende	Namenloser	C
Schmerzresistenz	RGW	330	MU/IN/KO	1 Aktion	8 KaP	selbst	QS x 3 KR	Kultur- schaffende	Kor (Guter Kampf und Gutes Gold), Rondra (Schild), Swafnir (Kraft)	C
Schutz der Wehrlosen	RGW	330	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	1 Aktion	8 KaP	16 Schritt	QS x 3 Minuten	Kultur- schaffende	Rondra (Schild)	B
Schutzsegen	AGÖ1	135	MU/IN/CH	4 Aktionen (Li- turgiedauer nicht modifizierbar)	4 KaP (Aktivierung der Litu- rgie) + 2 KaP pro 5 KR	4 Schritt	aufrechterhal- tend	Zone	allgemein	B
Schwindende Zauberkraft	AGÖ1	136	IN/IN/CH	2 Aktionen	16 KaP	selbst	QS x 3 KR	Kultur- schaffende	Namenloser	C
Seelenschatten	AGÖ1	136	MU/IN/CH	2 Aktionen	8 KaP (Aktivierung der Litu- rgie) + 4 KaP pro 5 Stunden	selbst	aufrechterhal- tend	Kultur- schaffende	Namenloser	B
Seevogelsprache	AGÖ1	136	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	selbst	QS x 3 Minuten	Kultur- schaffende	Efferd (Wind)	A

Sicherer Weg	AGÖ1	136	MU/KL/IN	8 Aktionen	4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro 30 Minuten (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Aves (Reise)	B
Sternenglanz	RGW	330	KL/IN/CH	2 Aktionen	8 KaP	8 Schritt	QS x 15 Minuten	Objekt	Phex (Handel)	A
Sturmruf	AGÖ1	137	MU/IN/CH	8 Aktionen	8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 5 KR (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	aufrechterhaltend	Zone	Rondra (Sturm), Swafnir (Kraft und Tapferkeit)	B
Tiere beruhigen	AGÖ1	137	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	4 KaP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Tiere	Aves (Reise), Ifirn (Natur)	A
Tierleid lindern	AGÖ1	138	MU/IN/CH	8 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Tiere	Ifirn (Natur)	A
Tiersprache	AGÖ1	138	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	selbst	QS Minuten	Kulturschaffende	Ifirn (Natur)	B
Treuer Begleiter	AGÖ1	138	MU/KL/IN	8 Aktionen	4 KaP	selbst	QS/2 Tage	Kulturschaffende	Aves (Schicksal)	A
Unterwasseratmung	AGÖ1	139	MU/IN/KO	4 Aktionen	4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro 15 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Lebewesen	Efferd (Wind und Wogen)	B
Versteinerung	AGÖ1	139	MU/KL/IN (modifiziert um ZK)	4 Aktionen	16 KaP	4 Schritt	QS x 3 KR	Kulturschaffende	Ingerimm (Feuer und Handwerk)	B
Wahrheit	RGW	331	MU/KL/IN (modifiziert um SK)	8 Aktionen	16 KaP	Berührung	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Nandus (Erkenntnis), Praios (Ordnung)	C
Wasserlauf	AGÖ1	139	MU/IN/GE	8 Aktionen	8 KaP	selbst	QS x 3 Minuten	Lebewesen	Efferd (Wogen)	B
Wieselflink	RGW	331	IN/IN/GE	2 Aktionen	8 KaP	selbst	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Phex (Schatten)	B
Windhose	AGÖ1	139	MU/CH/KO	2 Aktionen	8 KaP	16 Schritt	sofort	Lebewesen	Efferd (Wind)	C
Windruf	AGÖ1	140	MU/IN/CH	8 Aktionen	8 KaP	selbst	30 Minuten	Objekt (profane Objekte; Segel)	Efferd (Wind)	B
Wundersame Verständigung	RGW	331	KL/KL/IN	2 Aktionen	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen	Hesinde (Wissen), Phex (Handel)	B
Zähe Haut	AGÖ1	140	MU/IN/KO	1 Aktion	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 2 KR	Kulturschaffende	Kor (Guter Kampf und Gutes Gold)	B

Zeremonien

Zeremonien	Publikation	Seite	Probe	ZD	Kosten	RW	WD	Zkt	A	StF
Ächtung (Exkommunikation)	AGÖ1	140	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	30 Minuten	16 KaP, davon 2 KaP permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	permanent bzw. bis zur Buße	Kulturschaffende (Initiat des Pantheons des Geweihten)	allgemein	D
Ackersegen	RGW	331	MU/KL/IN	2 Stunden	16 KaP	Sicht	ein Wachstumszyklus (zwischen 6 und 12 Monaten)	Pflanzen	Perraine (Landwirtschaft)	B
Aufnahme (Initiation)	AGÖ1	141	KL/IN/CH	30 Minuten	8 KaP, davon 1 KaP permanent	Berührung	sofort	Kulturschaffende	allgemein	A
Ausbrennen (Purgation)	AGÖ1	141	MU/KL/CH	2 Stunden	32 KaP, davon 4 KaP permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	permanent	Kulturschaffende	Hesinde (Magie), Ingerimm (Feuer), Kor (Guter Kampf und Gutes Gold), Namenloser, Praios (Antimagie), Rondra (Schild und Sturm)	D
Bannfluch (Anathema)	AGÖ1	141	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	8 Stunden (Zeremonie-dauer ist nicht modifizierbar)	128 KaP, davon 12 KaP permanent	Berührung	permanent	Kulturschaffende (Initiat des Pantheons des Geweihten)	allgemein	D
Berauscher Wein	AGÖ1	142	MU/IN/CH	5 Minuten	4 KaP	Berührung	sofort	Objekt (profane Objekte; Wasser)	Rahja (Ekstase)	A
Beschwörung der hohen Diener des Rattenkindes	AGÖ1	142	MU/CH/KO	5 Minuten	16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	sofort	Dämonen	Namenloser	C
Beschwörung der machtvollen Diener des Rattenkindes	AGÖ1	142	MU/CH/KO	30 Minuten	32 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	sofort	Dämonen	Namenloser	D
Bild für die Ewigkeit	AGÖ1	143	MU/KL/IN	30 Minuten (Zeremonie-dauer ist nicht modifizierbar)	4 KaP	selbst	QS x 2 Minuten	Kulturschaffende	Boron (Tod), Hesinde (Wissen), Nandus (Bildung)	B
Blick in die Flammen	AGÖ1	143	MU/KL/IN	5 Minuten	2 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	4 Schritt	sofort	alle	Ingerimm (Feuer)	A
Delphingestalt	AGÖ1	144	MU/KL/IN	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Efferd (Wind und Wogen)	B
Eidechsegestalt	AGÖ1	144	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Tsa (Freiheit und Wandel)	A
Eisbärgestalt	AGÖ1	145	MU/KL/IN	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Firun (Jagd und Kälte)	C

Erinnern	AGÖ1	145	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	sofort	Kulturschaffende	Boron (Traum), Hesin- de (Wissen), Nandus (Erkenntnis)	B
Exorzismus	RGW	331	MU/IN/CH (modifiziert um SK des Wesens)	8 Stunden	32 KaP	4 Schritt	sofort	Dämonen, Geister	allgemein, Boron (Traum), Praios (Antimagie)	B
Fest der Freude	AGÖ1	145	MU/IN/CH	30 Minuten	8 KaP	selbst	6 Stunden	Zone	Rahja (Ekstase)	B
Frostschutz	AGÖ1	146	MU/KL/IN	5 Minuten	4 KaP (Aktivierung der Zeremonie) + 2 KaP pro 30 Minuten (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Firun (Kälte), Ifirn (Natur)	B
Fruchtbarkeit	AGÖ1	146	MU/IN/CH	30 Minuten	4 KaP	Berührung	QS/2 Tage	Kulturschaffende	Perraine (Heilung und Landwirtschaft), Tsa (Wandel)	A
Fuchsgestalt	AGÖ1	146	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Phex (Handel und Schatten)	A
Gänsegestalt	AGÖ1	147	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Travia (Freundschaft und Heim)	B
Geschwinder Schritt	AGÖ1	147	MU/IN/CH	5 Minuten	2 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	8 Stunden (Wir- kungsdauer ist nicht modifizierbar)	Kulturschaffende	Aves (Reise)	A
Geweihter Panzer	RGW	331	MU/IN/CH	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 15 Minuten	Kulturschaffende	Ingerimm (Feuer und Handwerk), Kor (Gutes Gold), Rondra (Sturm), Swafnir (Tapferkeit)	B
Göttliche Erkenntnis	AGÖ1	147	KL/IN/CH	5 Minuten	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 10 Minuten	Kulturschaffende	Nandus (Bildung)	B
Greifenruf	AGÖ1	148	KL/IN/CH	8 Stunden (Zeremonie- dauer ist nicht modifizierbar)	32 KaP	selbst	QS/2 Stunden	Kulturschaffende	Praios (Ordnung)	D
Guter Fang	AGÖ1	149	IN/CH/KO	5 Minuten	4 KaP	Berührung	QS Stunden	Kulturschaffende	Efferd (Wogen)	B
Häutung	AGÖ1	149	MU/IN/CH	32 Stunden	32 KaP, davon 2 permanent (Kos- ten sind nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Kulturschaffende	Tsa (Wandel)	D
Heiliger Schwur	AGÖ1	149	MU/KL/CH	5 Minuten	8 KaP	Berührung	bis Schwur endet	Kulturschaffende	allgemein	B

Herr der Meere	AGÖ1	149	MU/IN/CH	30 Minuten	16 KaP	Berührung	8 Stunden bzw. eine Tagesstrecke (Wirkungsdauer ist nicht modifizierbar)	Objekt (profane Objekte; Schiffe)	Swafnir (Kraft)	B
Hilfe in der Not	AGÖ1	150	KL/IN/CH	5 Minuten	4 KaP	selbst	QS x 30 Minuten	Kulturschaffende	Ifirn (Hilfsbereitschaft)	A
Inspiration	AGÖ1	150	MU/KL/IN	5 Minuten	8 KaP	selbst	6 Stunden	Kulturschaffende	Hesinde (Wissen), Tsa (Freiheit)	B
Jagdglück	AGÖ1	150	MU/IN/CH	5 Minuten	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS/2 Stunden	Kulturschaffende	Firun (Jagd)	A
Jugendlichkeit	AGÖ1	151	MU/IN/CH	32 Stunden	32 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS Monate	Kulturschaffende	Namenloser, Rahja (Harmonie), Tsa (Wandel)	D
Kleine Moralstärkung	AGÖ1	151	MU/IN/CH	30 Minuten	16 KaP	32 Schritt	QS Tage	Kulturschaffende	Aves (Schicksal), Efferd (Wogen)	B
Läuterung des Erzes	AGÖ1	151	MU/KL/IN	30 Minuten	16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Objekt (profane Objekte; erzerne Materialien)	Ingerimm (Handwerk)	C
Liturgieabsorption	AGÖ1	152	MU/MU/IN	2 Stunden	mindestens 16 KaP	16 Schritt	maximal 13 Stunden	Liturgien und Zeremonien	Namenloser	D
Löwengestalt	RGW	332	MU/KL/IN	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Rondra (Schild und Sturm)	B
Makelloser Leib	AGÖ1	152	MU/IN/CH	5 Minuten	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS Stunden	Kulturschaffende	Rahja (Harmonie), Tsa (Wandel)	B
Metallerhitzung	AGÖ1	152	MU/KL/IN	30 Minuten	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS Stunden	Objekt (profane Objekte; Metall)	Ingerimm (Handwerk)	B
Moralstärkung	AGÖ1	153	MU/IN/CH	2 Stunden	16 KaP	32 Schritt	QS x 3 Tage	Kulturschaffende	Efferd (Wogen)	C
Nahrungsreinigung	AGÖ1	153	MU/KL/IN	5 Minuten	4 KaP	8 Schritt	sofort	Objekt (profane Objekte; Nahrungsmittel)	Travia (Heim)	A
Nebelleib	RGW	332	KL/IN/CH	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 10 Minuten	Kulturschaffende	Efferd (Wind), Phex (Schatten)	B
Nebelschwaden	AGÖ1	153	IN/CH/KO	30 Minuten	32 KaP	selbst	QS Stunden	Zone	Efferd (Wind)	B
Objektweihe	RGW	333	KL/IN/CH	2 Stunden	16 KaP, davon 2 permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)	4 Schritt	permanent	Objekt	allgemein	C
Ortsweihe (Sanctum)	AGÖ1	153	MU/IN/CH	8 Stunden	64 KaP, davon 16 permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	permanent	Zone	allgemein	D
Panthergestalt	AGÖ1	154	MU/KL/IN	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Kor (Guter Kampf und Gutes Gold)	C

Paradiesvogel- gestalt	AGÖ1	154	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Aves (Reise und Schicksal)	B
Pferdegestalt	AGÖ1	155	MU/KL/IN	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Rahja (Ekstase und Harmonie)	B
Priesterweihe (Ordination)	AGÖ1	155	MU/IN/CH	8 Stunden	32 KaP, davon 12 permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	permanent	Kulturschaffende	allgemein	D
Rabengestalt	AGÖ1	155	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Boron (Tod und Traum)	B
Reisesegen	AGÖ1	156	MU/IN/CH	5 Minuten	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS x 12 Stunden	Kulturschaffende	Aves (Reise und Schick- sal), Firun (Jagd), Travia (Freundschaft)	C
Sättigung	AGÖ1	156	MU/KL/CH	30 Minuten	8 KaP	4 Schritt	12 Stunden	Objekt (profane Objek- te; Nahrungsmittel)	Perraine (Landwirtschaft), Travia (Freundschaft)	B
Schlängenge- stalt	AGÖ1	157	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Hesinde (Magie und Wissen)	A
Schwanenge- stalt	AGÖ1	157	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Ifirn (Hilfsbereitschaft und Natur)	B
Seelenbannung	AGÖ1	158	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	16 Stunden	32 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	4 Schritt	sofort	Kulturschaffende	Namenloser	D
Seelenprüfung	AGÖ1	158	MU/KL/IN	5 Minuten	8 KaP	4 Schritt	sofort	Kulturschaffende	allgemein	C
Segnung des Heims	AGÖ1	158	MU/IN/CH	30 Minuten	16 KaP	Berührung	QS x 3 Tage	Zone	Travia (Heim)	B
Sicherer Tritt	AGÖ1	158	IN/CH/GE	5 Minuten	8 KaP (Aktivierung der Zeremonie) + 4 KaP pro 4 Stunden	selbst	aufrechterhaltend	Zone	Firun (Kälte)	B
Speisung	AGÖ1	159	MU/IN/CH	30 Minuten	16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	1 Tag	Kulturschaffende	Travia (Heim)	B
Staub und Schimmel	AGÖ1	159	IN/CH/KO	5 Minuten	2/4/8/16 KaP für ein Objekt von der Größe eines/einer Tasse/Truhe/Tür/ Burgtors	Berührung	permanent	Objekt (profane Objekte)	Namenloser	C
Storchengestalt	AGÖ1	159	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Perraine (Heilung und Landwirtschaft)	B
Tempelweihe (Konsekration)	AGÖ1	160	MU/IN/CH	8 Stunden	32 KaP, davon 8 permanent (Kos- ten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	permanent	Objekt (Tempel)	allgemein	C

Traumbild	AGÖ1	160	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	5 Minuten	8 KaP	Berührung	bis zum Ende des nächsten Traums des Ziels oder bis der Bo- rongeweihthe geweckt wird	Kulturschaffende	Boron (Traum)	B
Unbeschwerte Wanderung	AGÖ1	161	MU/IN/KO	5 Minuten	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	1 Tag	Kulturschaffende	Aves (Reise)	A
Verblässende Erinnerung	AGÖ1	161	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	5 Minuten	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	1 Jahr	Kulturschaffende	Boron (Traum), Rah- ja (Harmonie), Travia (Freundschaft)	A
Vergessen	AGÖ1	161	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	30 Minuten	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS Tage	Kulturschaffende	Boron (Tod)	B
Waffenfluch	AGÖ1	162	MU/IN/KO	30 Minuten	8/16/32 KaP für Ge- schosse, Dolche und Raufen-Waffen/alle übrigen Waffen/ Zweihandwaffen	Berührung	QS x 3 Stunden	Objekt (profane Objek- te; Waffen)	Namenloser	C
Wegweiser	AGÖ1	162	KL/IN/CH	5 Minuten	8 KaP	selbst	sofort	Kulturschaffende	Aves (Schicksal)	A
Weihe des Heims	AGÖ1	162	MU/KL/IN	5 Minuten	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS Stunden	Zone	Ingerimm (Handwerk), Rondra (Schild), Travia (Heim)	A
Wiederherstel- lung	AGÖ1	162	MU/FF/KO	30 Minuten	8 KaP	Berührung	sofort	Objekt (profane Objekte)	Ingerimm (Handwerk), Tsa (Freiheit und Wandel)	B
Winterschlaf	AGÖ1	163	MU/IN/CH	5 Minuten	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS Tage	Kulturschaffende	Boron (Tod), Firun (Kälte), Peraine (Heilung)	B
Zuflucht	AGÖ1	163	IN/CH/KO	5 Minuten	8 KaP pro Person (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	6 Stunden	Kulturschaffende	Firun (Kälte), Ifirn (Hilfs- bereitschaft), Travia (Heim)	B
Zwergwalgestalt	AGÖ1	163	MU/KL/IN	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihthe selbst)	Swafnir (Kraft und Tapferkeit)	C

Liturgien nach Tradition und Aspekt

Allgemein:

Liturgie	Publikation	Seite
Bann der göttlichen Gaben	AGÖ1	112
Bodenweihe	AGÖ1	117
Dämonenwall	AGÖ1	117
Göttliche Verständigung	AGÖ1	123
Göttlicher Fingerzeig	RGW	326
Göttliches Zeichen	RGW	326
Heiliger Befehl	AGÖ1	123
Liturgieschild	AGÖ1	129
Objektsegen	RGW	328
Ruf der Heimat	AGÖ1	135
Schutzsegen	AGÖ1	135

Praios:

Liturgie	Publikation	Seite
Bann der Dunkelheit (Ordnung)	GRW	324
Bannstrahl (Antimagie)	AGÖ1	113
Blendstrahl (Antimagie und Ordnung)	RGW	324
Blendung (Antimagie und Ordnung)	AGÖ1	115
Goldene Rüstung (Ordnung)	AGÖ1	123
Innere Ruhe (Ordnung)	AGÖ1	128
Kleiner Bannstrahl (Antimagie)	GRW	327
Magiebann (Antimagie)	AGÖ1	129
Magieschutz (Antimagie)	RGW	328
Magiesicht (Antimagie)	RGW	328
Wahrheit (Ordnung)	RGW	331

Rondra:

Liturgie	Publikation	Seite
Blitzschlag (Sturm)	AGÖ1	116
Ehrenhaftigkeit (Schild und Sturm)	RGW	325
Ermutigung (Sturm)	RGW	325
Göttliche Klinge (Schild und Sturm)	AGÖ1	123
Heldenkraft (Schild)	AGÖ1	124
Opfergang (Schild)	AGÖ1	133

Schutz der Wehrlosen (Schild) RGW 330

Sturmruf (Sturm) AGÖ1 137

Efferd:

Liturgie	Publikation	Seite
Angriffswelle (Wogen)	AGÖ1	111
Delphinruf (Wogen)	AGÖ1	117
Ermutigung (Wind)	RGW	325
Heilsame Quelle (Wogen)	AGÖ1	124
Kleine Windhose (Wind)	AGÖ1	129
Seevogelsprache (Wind)	AGÖ1	136
Unterwasseratmung (Wind und Wogen)	AGÖ1	139
Wasserlauf (Wogen)	AGÖ1	139
Windhose (Wind)	AGÖ1	139
Windruf (Wind)	AGÖ1	140

Travia:

Liturgie	Publikation	Seite
Bescheidenheit (Freundschaft und Heim)	AGÖ1	114
Friedfertigkeit (Freundschaft)	AGÖ1	120
Friedvolle Aura (Freundschaft und Heim)	RGW	325
Helfende Hand (Freundschaft)	AGÖ1	124

Boron:

Liturgie	Publikation	Seite
Bann der Furcht (Traum)	RGW	324
Bann des Lichts (Tod und Traum)	RGW	324
Bann wider Untote (Tod)	AGÖ1	112
Geisterblick (Tod)	AGÖ1	121
Kleiner Bann wider Untote (Tod)	RGW	327
Ort der Ruhe (Traum)	RGW	329
Rabenruf (Tod und Traum)	RGW	329

Hesinde:

Liturgie	Publikation	Seite
Entzifferung (Wissen)	RGW	325
Friedvolle Aura (Magie und Wissen)	RGW	325
Magieschutz (Magie)	RGW	328
Magiesicht (Magie)	RGW	328
Magiespiegel (Magie)	AGÖ1	130
Schlangenstab (Magie)	RGW	329
Schlangenzunge (Magie und Wissen)	RGW	330
Wundersame Verständigung (Wissen)	RGW	331

Firun:

Liturgie	Publikation	Seite
Auge des Jägers (Jagd)	AGÖ1	112
Froststurm (Kälte)	AGÖ1	120
Lautlos (Jagd)	RGW	327
Ort der Ruhe (Jagd)	RGW	329

Tsa:

Liturgie	Publikation	Seite
Befreiung des Geistes (Freiheit)	AGÖ1	113
Entfesselung (Freiheit)	AGÖ1	118
Friedfertigkeit (Freiheit)	AGÖ1	120
Friedvolle Aura (Freiheit und Wandel)	RGW	325
Lebensschutz (Wandel)	AGÖ1	129
Motivation (Freiheit)	AGÖ1	131

Phex:

Liturgie	Publikation	Seite
Bann des Lichts (Schatten)	RGW	324
Fall ins Nichts (Schatten)	RGW	325
Lautlos (Schatten)	RGW	327
Maske (Schatten)	AGÖ1	130
Mondsicht (Schatten)	RGW	328
Mondsilberzunge (Handel)	RGW	328
Sternenglanz (Handel)	RGW	330
Wieselflink (Schatten)	RGW	331
Wundersame Verständigung (Handel)	RGW	331

Peraine:

Liturgie	Publikation	Seite
Blick des Heilers (Heilung)	AGÖ1	115
Friedvolle Aura (Heilung und Landwirtschaft)	RGW	325
Getreidewachstum (Landwirtschaft)	AGÖ1	122
Giftbann (Heilung)	RGW	325
Heilsegen (Heilung)	RGW	326
Krankheitsbann (Heilung)	RGW	327

Ingerimm:

Liturgie	Publikation	Seite
Erdbeben (Feuer und Handwerk)	AGÖ1	119
Erzene Opfergabe (Handwerk)	AGÖ1	119
Feuerwall (Feuer)	AGÖ1	119
Gebieten der Flammen (Feuer)	AGÖ1	121
Herr der Flammen (Feuer)	AGÖ1	128
Versteinigung (Feuer und Handwerk)	AGÖ1	139

Rahja:

Liturgie	Publikation	Seite
Begnadeter Reiter (Harmonie)	AGÖ1	114
Ernüchterung (Harmonie)	AGÖ1	119
Friedvolle Aura (Ekstase und Harmonie)	RGW	325
Friedvoller Rausch (Ekstase)	AGÖ1	120
Gesegneter Rausch (Ekstase)	AGÖ1	122
Heiliges Liebesspiel (Ekstase und Harmonie)	AGÖ1	124
Obsession (Ekstase)	AGÖ1	133

Aves:

Liturgie	Publikation	Seite
Mondsicht (Schicksal)	RGW	328
Sicherer Weg (Reise)	AGÖ1	136
Tiere beruhigen (Reise)	AGÖ1	137
Treuer Begleiter (Schicksal)	AGÖ1	138

Ifirn:

Liturgie	Publikation	Seite
Friedvolle Aura (Hilfsbereitschaft)	RGW	325
Hilfreiche Seele (Hilfsbereitschaft)	AGÖ1	128
Tierleid lindern (Natur)	AGÖ1	138
Tiere beruhigen (Natur)	AGÖ1	137
Tiersprache (Natur)	AGÖ1	138

Kor:

Liturgie	Publikation	Seite
Angriffslust (Gutes Gold)	AGÖ1	111
Blutiger Zorn (Guter Kampf)	AGÖ1	116
Blutzoll (Guter Kampf)	AGÖ1	117
Ehrlicher Vertrag (Gutes Gold)	AGÖ1	118
Göttliche Klinge (Guter Kampf und Gutes Gold)	AGÖ1	123
Mächtiger Angriff (Guter Kampf)	AGÖ1	132
Schmerzresistenz (Guter Kampf und Gutes Gold)	AGÖ1	330
Zähe Haut (Guter Kampf und Gutes Gold)	AGÖ1	140

Nandus:

Liturgie	Publikation	Seite
Entzifferung (Bildung)	RGW	325
Friedvolle Aura (Bildung und Erkenntnis)	RGW	325
Klarer Geist (Bildung und Erkenntnis)	AGÖ1	128
Magiesicht (Erkenntnis)	RGW	328
Mit Dummheit schlagen (Bildung)	AGÖ1	131
Offenlegung des Geistes (Erkenntnis)	AGÖ1	
Wahrheit (Erkenntnis)	RGW	331

Swafnir:

Liturgie	Publikation	Seite
Besänftigung (Tapferkeit)	AGÖ1	114
Blutiger Zorn (Kraft)	AGÖ1	116
Ermutigung (Tapferkeit)	RGW	325
Göttliche Klinge (Kraft und Tapferkeit)	AGÖ1	123
Heldenkraft (Kraft und Tapferkeit)	AGÖ1	124
Schmerzresistenz (Kraft)	RGW	330
Sturmruf (Kraft und Tapferkeit)	AGÖ1	137

Namenloser:

Liturgie	Publikation	Seite
Beschwörung der gemeinen Diener des Rattenkindes	AGÖ1	115
Des Einen bezaubernder Sphärenklang	AGÖ1	118
Goldene Hand	AGÖ1	122
Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Ratten)	AGÖ1	125
Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Schakale)	AGÖ1	126
Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Vampirfledermäuse)	AGÖ1	126
Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Wolfsspinnen)	AGÖ1	127
Magiespiegel	AGÖ1	130
Namenlose Kälte	AGÖ1	131
Namenlose Raserei	AGÖ1	131
Namenlose Zweifel	AGÖ1	132
Namenloses Vergessen	AGÖ1	132
Pech und Schwefel	AGÖ1	134
Rattenschwarm	AGÖ1	134
Schleichende Fäulnis	AGÖ1	135
Schwindende Zauberkraft	AGÖ1	136
Seelenschatten	AGÖ1	136

Zeremonien nach Tradition und Aspekt

Allgemein:

Zeremonie	Publikation	Seite
Ächtung (Exkommunikation)	AGÖ1	140
Aufnahme (Initiation)	AGÖ1	141
Bannfluch (Anathema)	AGÖ1	141
Exorzismus	RGW	331
Heiliger Schwur	AGÖ1	149
Objektweihe	RGW	333
Ortsweihe (Sanctum)	AGÖ1	153
Priesterweihe (Ordination)	AGÖ1	155
Seelenprüfung	AGÖ1	158
Tempelweihe (Konsekration)	AGÖ1	160

Praios:

Zeremonie	Publikation	Seite
Ausbrennen (Purgation) (Antimagie)	AGÖ1	141
Exorzismus (Antimagie)	RGW	331
Greifenruf (Ordnung)	AGÖ1	148

Rondra:

Zeremonie	Publikation	Seite
Ausbrennen (Purgation) (Schild und Sturm)	AGÖ1	141
Geweihter Panzer (Sturm)	RGW	331
Löwengestalt (Schild und Sturm)	RGW	332
Weihe des Heims (Schild)	AGÖ1	162

Efferd:

Zeremonie	Publikation	Seite
Delphingestalt (Wind und Wogen)	AGÖ1	144
Guter Fang (Wogen)	AGÖ1	149
Kleine Moralstärkung (Wogen)	AGÖ1	151
Moralstärkung (Wogen)	AGÖ1	153
Nebelleib (Wind)	AGÖ1	332
Nebelschwaden (Wind)	AGÖ1	153

Travia:

Zeremonie	Publikation	Seite
Gänsegestalt (Freundschaft und Heim)	AGÖ1	147
Nahrungsreinigung (Heim)	AGÖ1	153
Reisesegen (Freundschaft)	AGÖ1	156
Sättigung (Freundschaft)	AGÖ1	156
Segnung des Heims (Heim)	AGÖ1	158
Speisung (Heim)	AGÖ1	159
Verblässende Erinnerung (Freundschaft)	AGÖ1	161
Weihe des Heims (Heim)	AGÖ1	162
Zuflucht (Heim)	AGÖ1	163

Boron:

Zeremonie	Publikation	Seite
Bild für die Ewigkeit (Tod)	AGÖ1	143
Erinnern (Traum)	AGÖ1	145
Exorzismus (Traum)	RGW	331
Rabengestalt (Tod und Traum)	AGÖ1	155
Traumbild (Traum)	AGÖ1	160
Verblässende Erinnerung (Traum)	AGÖ1	161
Vergessen (Tod)	AGÖ1	161
Winterschlaf (Tod)	AGÖ1	163

Hesinde:

Zeremonie	Publikation	Seite
Ausbrennen (Purgation) (Magie)	AGÖ1	141
Bild für die Ewigkeit (Wissen)	AGÖ1	143
Erinnern (Wissen)	AGÖ1	145
Inspiration (Wissen)	AGÖ1	150
Schlangengestalt (Magie und Wissen)	AGÖ1	157

Firun:

Zeremonie	Publikation	Seite
Eisbärgestalt (Jagd und Kälte)	AGÖ1	145
Frostschutz (Kälte)	AGÖ1	146
Jagdglück (Jagd)	AGÖ1	150
Reisesege (Jagd)	AGÖ1	156
Sicherer Tritt (Kälte)	AGÖ1	158
Winterschlaf (Kälte)	AGÖ1	163
Zuflucht (Kälte)	AGÖ1	163

Tsa:

Zeremonie	Publikation	Seite
Eidechsegestalt (Freiheit und Wandel)	AGÖ1	144
Fruchtbarkeit (Wandel)	AGÖ1	146
Häutung (Wandel)	AGÖ1	
Inspiration (Freiheit)	AGÖ1	150
Jugendlichkeit (Wandel)	AGÖ1	151
Makelloser Leib (Wandel)	AGÖ1	152
Wiederherstellung (Freiheit und Wandel)	AGÖ1	162

Phex:

Zeremonie	Publikation	Seite
Fuchsgestalt (Handel und Schatten)	AGÖ1	146
Nebelleib (Schatten)	RGW	332

Peraine:

Zeremonie	Publikation	Seite
Ackersege (Landwirtschaft)	RGW	331
Fruchtbarkeit (Heilung und Landwirtschaft)	AGÖ1	146
Sättigung (Landwirtschaft)	AGÖ1	156
Storchengestalt (Heilung und Landwirtschaft)	AGÖ1	159
Winterschlaf (Heilung)	AGÖ1	163

Ingerimm:

Zeremonie	Publikation	Seite
Ausbrennen (Purgation) (Feuer)	AGÖ1	141
Blick in die Flammen (Feuer)	AGÖ1	143
Geweihter Panzer (Feuer und Handwerk)	RGW	331
Läuterung des Erzes (Handwerk)	AGÖ1	151
Metallerhitzung (Handwerk)	AGÖ1	152
Weihe des Heims (Handwerk)	AGÖ1	162
Wiederherstellung (Handwerk)	AGÖ1	162

Rahja:

Zeremonie	Publikation	Seite
Berausender Wein (Ekstase)	AGÖ1	142
Fest der Freude (Ekstase)	AGÖ1	145
Jugendlichkeit (Harmonie)	AGÖ1	151
Makelloser Leib (Harmonie)	AGÖ1	152
Pferdegestalt (Ekstase und Harmonie)	AGÖ1	155
Verblässende Erinnerung (Harmonie)	AGÖ1	161

Aves:

Zeremonie	Publikation	Seite
Geschwinder Schritt (Reise)	AGÖ1	147
Kleine Moralstärkung (Schicksal)	AGÖ1	151
Paradiesvogelgestalt (Reise und Schicksal)	AGÖ1	154
Reisesege (Reise und Schicksal)	AGÖ1	156
Unbeschwerte Wanderung (Reise)	AGÖ1	161
Wegweiser (Schicksal)	AGÖ1	162

Ifirn:

Zeremonie	Publikation	Seite
Frostschutz (Natur)	AGÖ1	146
Hilfe in der Not (Hilfsbereitschaft)	AGÖ1	150
Schwanengestalt (Hilfsbereitschaft und Natur)	AGÖ1	157
Zuflucht (Hilfsbereitschaft)	AGÖ1	163

Kor:

Zeremonie	Publikation	Seite
Ausbrennen (Purgation) (Guter Kampf und Gutes Gold)	AGÖ1	141
Geweihter Panzer (Gutes Gold)	RGW	331
Panthergestalt (Guter Kampf und Gutes Gold)	AGÖ1	154

Nandus:

Zeremonie	Publikation	Seite
Bild für die Ewigkeit (Bildung)	AGÖ1	143
Erinnern (Erkenntnis)	AGÖ1	145
Göttliche Erkenntnis (Bildung)	AGÖ1	147

Swafnir:

Zeremonie	Publikation	Seite
Geweihter Panzer (Tapferkeit)	RGW	331
Herr der Meere (Kraft)	AGÖ1	149
Zwergwalgestalt (Kraft und Tapferkeit)	AGÖ1	163

Namenloser:

Zeremonie	Publikation	Seite
Ausbrennen (Purgation)	AGÖ1	141
Beschwörung der hohen Diener des Rattenkindes	AGÖ1	142
Beschwörung der macht- vollen Diener des Rattenkindes	AGÖ1	142
Jugendlichkeit	AGÖ1	151
Liturgieabsorption	AGÖ1	152
Seelenbannung	AGÖ1	158
Staub und Schimmel	AGÖ1	159
Waffenfluch	AGÖ1	162



AVENTURIEN

LITURGIELISTE

Die Macht der aventurischen Götter wird mit zahlreichen Liturgien und Zeremonien angerufen. In den Zeiten des Sternenfalls gewähren die Götter ihren Geweihten neue Kraft und seit Jahrhunderten überlieferte Gebete bewirken noch immer Wunder.

Jeder der Zwölfe und die Halbgötter Alverans, aber auch Gottheiten jenseits dieses Pantheons gewähren ihren Geweihten auf ganz eigene Weise Macht. Die Liturgien von Travia, Ifirn und Tsa sind mildtätig und dem Leben zugewandt. Perainegeweihte sind, dank des Segens ihrer Göttin, die wohl besten Heiler Aventuriens, während die Riten von Rondra und Kor ihre Diener zu herausragenden Kämpfern machen.

Umso wichtiger ist es für jeden Abenteurer, sich einen Überblick über die bekannten aventurischen Liturgien zu verschaffen.

Diese Spielhilfe enthält alle publizierten Liturgien aus dem **Regelwerk** und **Aventurisches Götterwirken** in Listenform. Die Liturgien sind sowohl als Tabelle mit allen wichtigen regeltechnischen Werten aufgelistet, wie auch getrennt nach Verbreitung und nach Aspekt. Für eine vollständige Nutzung setzt sie das **Regelwerk** und **Aventurisches Götterwirken** voraus.



www.ulisses-spiele.de

EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3-6 SPIELER
AB 14 JAHREN

US25609PDF