

ALLGEMEINE KARMALE SONDERFERTIGKEITEN

Name	Voraussetzungen. Beschreibung	AP-Kosten
Abgeschwächte Liturgie*	Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13. QS von Liturgien senken.	5
Aspektkenntnis	Leiteigenschaft der Tradition 15, 3 Lit. & Zer. des Aspekts 10. Liturgie über 14 steigern. Maximal 3.	15/25/45
Daimonidenschreck*	Geweihter. Gesegnetes und geweihtes schadet auch Daimoniden.	3
Entrückungsmeditation*	Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15. Meditieren für Entrückung.	10
Extrem starke Segnung*	Geweihter, Starke Segnungen. Segnungen gelingen mit QS 3.	3
Extrem starker Segnungsbruch*	Geweihter, Segnungsbruch. Segnungen aller Stärken können aufgehoben werden.	6
Fokussierung	MU 13. Proben bei Störung um 1 leichter.	8
Furcht nehmen*	Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13. Anderen Furcht nehmen.	10
Gefestigter Zeremonieablauf*	Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13. Erschwernisse um 1 senken.	8
Göttlicher Schutz I-II*	Geweihter. RS 1 gegen Dämonen. II verleiht RS 2 gegen Dämonen der Gegenseite des Gottes.	10/15
Hauptsegnung I-III*	Geweihter. +1 je Stufe für ausgewählte Segnung.	1 pro Stufe
Hohe Weihe I-III*	Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13/15/17. +6 AE Grundwert je Stufe.	30 pro Stufe
Improvisierte Liturgie (Gebet)*	Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15. Nur -1 statt -2 bei weglassen des Gebets.	15
Improvisierte Liturgie (Gesten)*	Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15. Nur -1 statt -2 bei weglassen der Gesten.	10
Karmale Regeneration I-II*	Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15/17. 1 KaP je Stufe Regeneration.	12
Klarer Blick*	Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15. Entrückung aufheben.	12
Kontrolle des Karmalkörpers*	Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13. Bei misslingen von Liturgien zahlt man 1 KaP weniger.	10
Lieblingsliturgie*	Geweihter. Lieblingsliturgie +2 FP bei Gelingen. Nur eine erlaubt.	3/6/9/12
Liturgie abbrechen*	Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13. Liturgie kann jederzeit abgebrochen werden.	8
Machtige Kontrolle des Karmalkörpers*	Geweihter, Kontrolle des Karmalkörpers, Leiteigenschaft der Tradition 15. -1 KaP bei gelungenen Liturgien.	20
Mauer des Geistes*	Geweihter, MU 15, Leiteigenschaft der Tradition 13. Bei Konzentration +1 SK gegen Hellsicht und Einfluss.	10
Mirakelmacht*	Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15. Für 2 KaP mehr, Mirakelbonus +3 statt +2.	15
Routinierte Liturgiewiederholung*	Geweihter, KL 13, Leiteigenschaft der Tradition 13. Erschwernis durch Wiederholung beim ersten Mal ignorieren.	13

Schild des Glaubens*	Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15. SK wird zu RS gegen Schadenszauber/-liturgien.	15
Segnungsbruch*	Geweihter. ASegnungen bis QS 1 können aufgehoben werden.	2
Stabile Regeneration*	Geweihter. Bei Regeneration können 4 feste KaP gewählt werden statt zu würfeln.	10
Stärke des Glaubens	MU 15. Niedere Dämonen können dem Geweihten nichts anhaben solange er sich konzentriert.	10
Starke Segnungen	Geweihter. Segnungen gelingen mit QS 2.	2
Starker Segnungsbruch*	Geweihter, Segnungsbruch. Segnungen bis QS 2 können aufgehoben werden.	4
Wahre Stärke des Glaubens*	Geweihter, Wahrer Glaube, MU 17, Leiteigenschaft der Tradition 17. Selbst mächtigere Dämonen können den Geweihten nicht berühren.	25
Wahrer Glaube*	Geweihter, Stärke des Glaubens, MU 17, Leiteigenschaft der Tradition 15. Bei Konzentration können niedere Dämonen dem Geweihten nichts anhaben, auch indirekt nicht.	20
Zeremonialgegenstände herstellen*	Geweihter, Objektweihe, Leiteigenschaft der Tradition 17. Zeremonialgegenstände herstellen.	30
Zurück in die Niederhöhlen*	Geweihter. Niederhöllische Essenzen bannen.	2
Zwei Segnungen gleichzeitig*	Geweihter. Zwei Segnungen gleichzeitig aktivieren.	3

* - Aventurisches Götterwirken

ШИЦКСАЛСПУНКТЕ СОПДЕРФЕРТІГКЕІТЕН

Gespür für das Böse*	Geweihter. Dämonisch-Merkmal auf Gegenständen spüren.	5
Zeichen des Schicksals*	Geweihter, mindestens 2 Schicksalspunkte. Schicksalspunkte übertragen auf andere mit Geburtssegen oder Initiation des Pantheons.	10

* - Aventurisches Götterwirken



DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Inhalte erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.