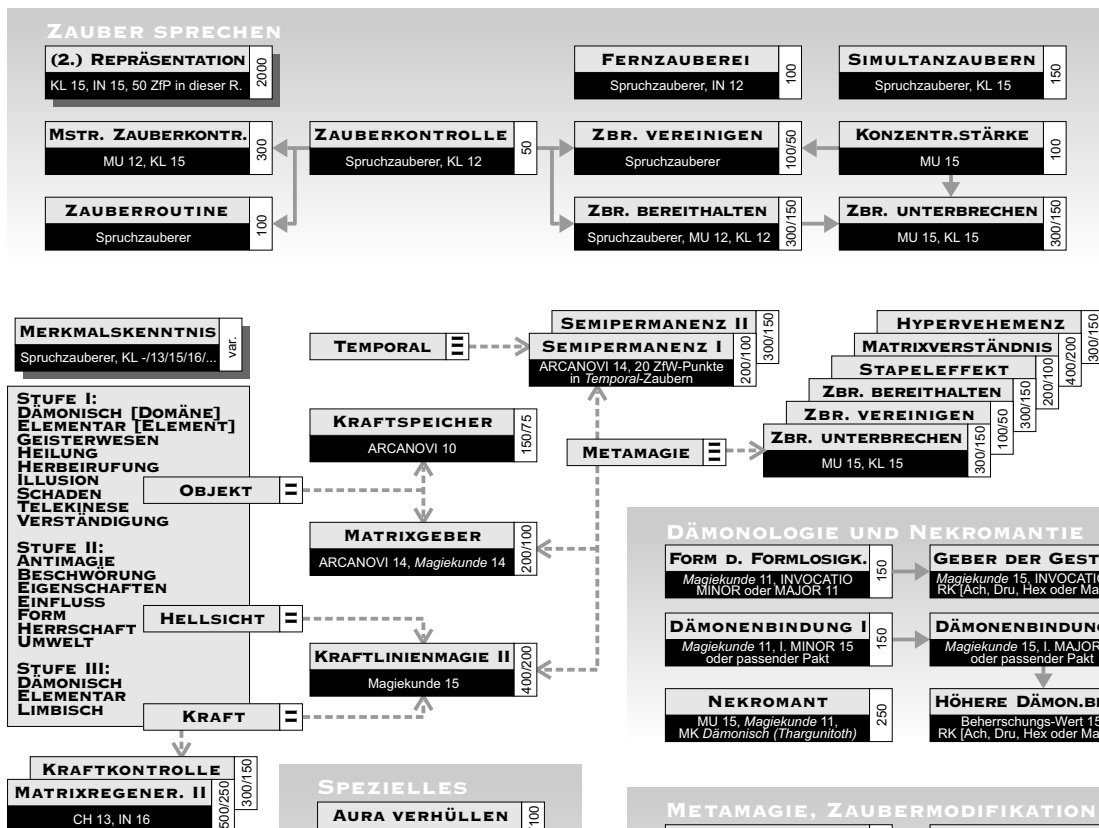


RITUALE		
RITUALKENNTNIS 250		
HERRSCHAFTSRITUALE	RK Druiden	var.
HEXENFLÜCHE	RK und Profession Hexe	var.
ZIBILJA-RITUALE	RK Zibilja	var.
VERTRAUTENBINDUNG	RK Hexe, Geode (DS) o. Zibilja	100
TIERISCH. BEGLEITER	Zweistimmiger Gesang	100/200
ELFENLIEDER	Zweistimmiger Gesang	var.
SALASANDRA	Zweistimmiger Gesang	0/200
ZAUBERTÄNZE	RK Zaubertänzer	var.
TROMMELZAUBER	RK Derwisch	var.
SCHAMAN. RITUALE	RK Schamane	50/Grad
APPORT	MU 12, KL 12, IN 13, CH 13, Bindungsritual	200
BANNSCHWERT	RK mit Ritualinstrument	200
DOLCHRITUALE	RK Druiden oder Geode (HdE)	var.
SCHLANGENRING-ZBR.	RK Geode	var.
SCHALENZAUER	RK Alchimie, Gildenmagie, Hexerei oder Kristallomantie	var.
KRISTALL. RITUALE	RK Kristallomantie	var.
SCHUPPENBEUTEL	RK Kristallomantie	var.
KUGELZAUBER	RK Ach, Mag oder Srl	var.
STABZAUBER	RK Gildenmagie	var.
KEULENZAUER	RK Schamane	var.

DIE KRAFT		
SUMUS FÜLLE	CH 15, IN 13	200
ATEM DER MUTTER	KL 12, IN 12	100(400)
GROSSE MEDITATION	IN 12	100
ASTRALE MEDITATION	IN 13	100/200
REGENERATION I	IN 12	100
REGENERATION II	IN 15	100/200
MSTR. REGENERATION		200/400
MATRIXREGENER. I	IN 14	200
MATRIXREGENER. II	CH 13, IN 16	500/250

AUCH FÜR NICHTMAGIEBEGABTE:		
EISERNER WILLE I	MU 13, IN 12, nicht: Jähzorn, Unstet oder Wilde Magie	200
EISERNER WILLE II		300
GEDANKENSCHUTZ	MU 15, IN 13	300
AURAPANZER	KL u. KO 13, nicht: Arkanoproth., Ast Block, Niedr. MR o. Schw. Astralkorp.	500
TANZ DER MADA	nicht: Unstet	50
OTTAGALDR		200/50



SPEZIELLES		
AURA VERHÜLLEN	MU 13, IN 13	200/100
ELEMENTARH. AURA	KL 15, IN 15, Magiekunde 12, ...	700/500
LOCKERES ZAUBERN	IN 16, Unbeschwertes Zaubern	400
TRAUMGÄNGER	IN 12, Traummagie-Kenntnisse	150
EXORZIST	Magiekunde 11, Beherrschungs-Wert 12	200

BLUTMAGIE		
BLUTMAGIE	MU12	200/400
VERBOTENE PFORTEN	MU 12	100
DRUIDENRACHE	Spruchzauberer, MU 15	100/50

THAUMATURGIE		
STAPELEFFEKT	ARCANOVI 7	200/100
VIELFACHE LADUNGEN	ARCANOVI 14	75
SEMIPERMANENZ I	ARCANOVI 14, 20 ZW-Punkte in Temporal-Zaubern	200/100
SEMIPERMANENZ II	ARCANOVI (Semipermanenz) 10, Magiekunde 16	300/150
RUNENKUNDE	FF 12, Singen 5, Alt-Hjaldingsch und dessen Runen TaW 9	200
ZAUBERZEICHEN	RK Alc. Mag. Ach oder Zib; KL 12, IN 12, FF 12	200
KRAFTSPEICHER	ARCANOVI 10	150/75
HYPERVEHEMENZ	ARCANOVI 14, Magiekunde 16	300/150
MATRIXGEBER	ARCANOVI 14, Magiekunde 14	200/100

SONDERFERTIGKEIT	Voraussetzungen
------------------	-----------------

... ist Voraussetzung für ...
 ... ist hilfreich für ...

DIE ZAUBER-SONDERFERTIGKEITEN UND DEREN VORAUSSETZUNGEN