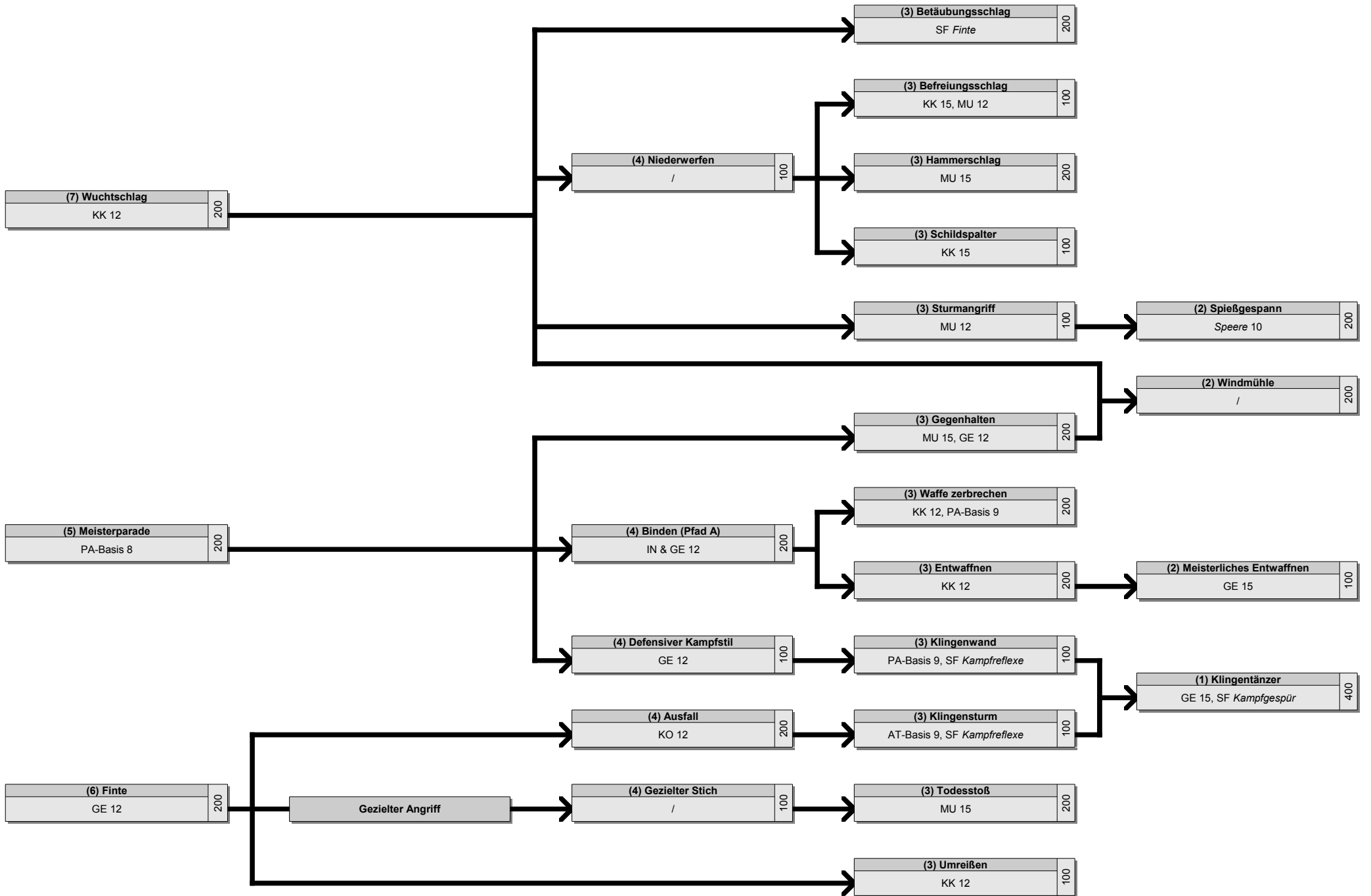
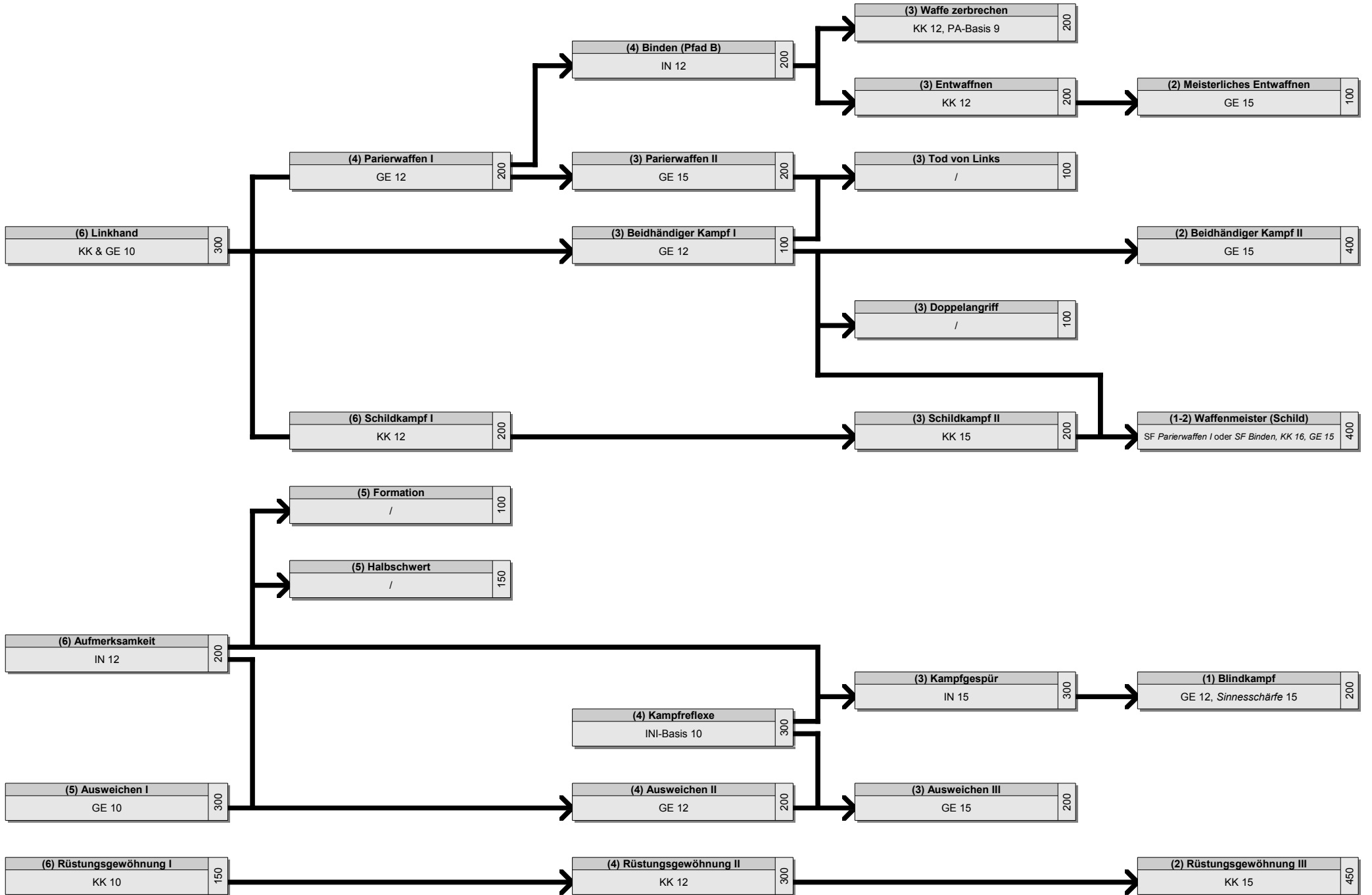


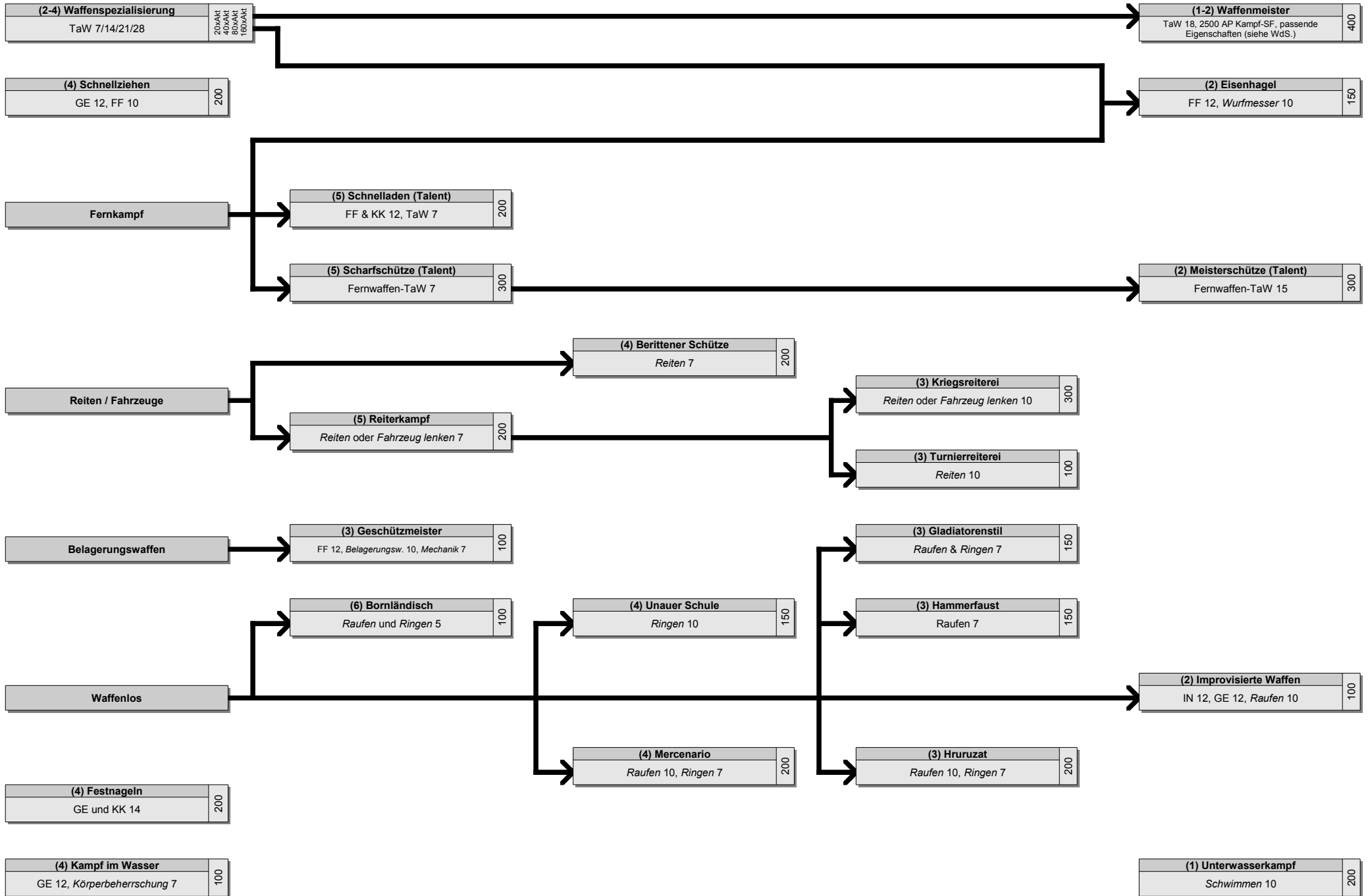
Kampf-Sonderfertigkeiten



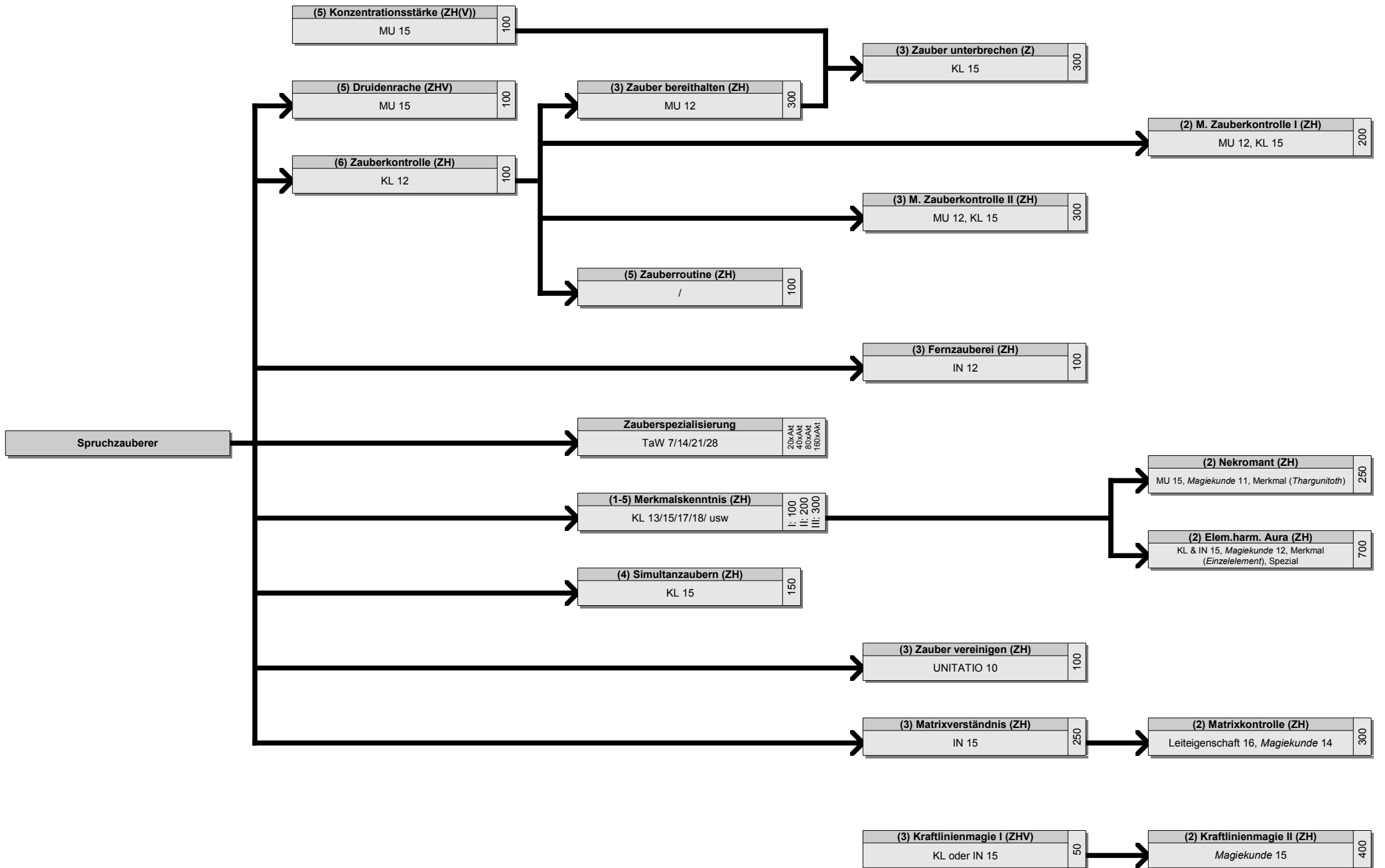
Kampf-Sonderfertigkeiten



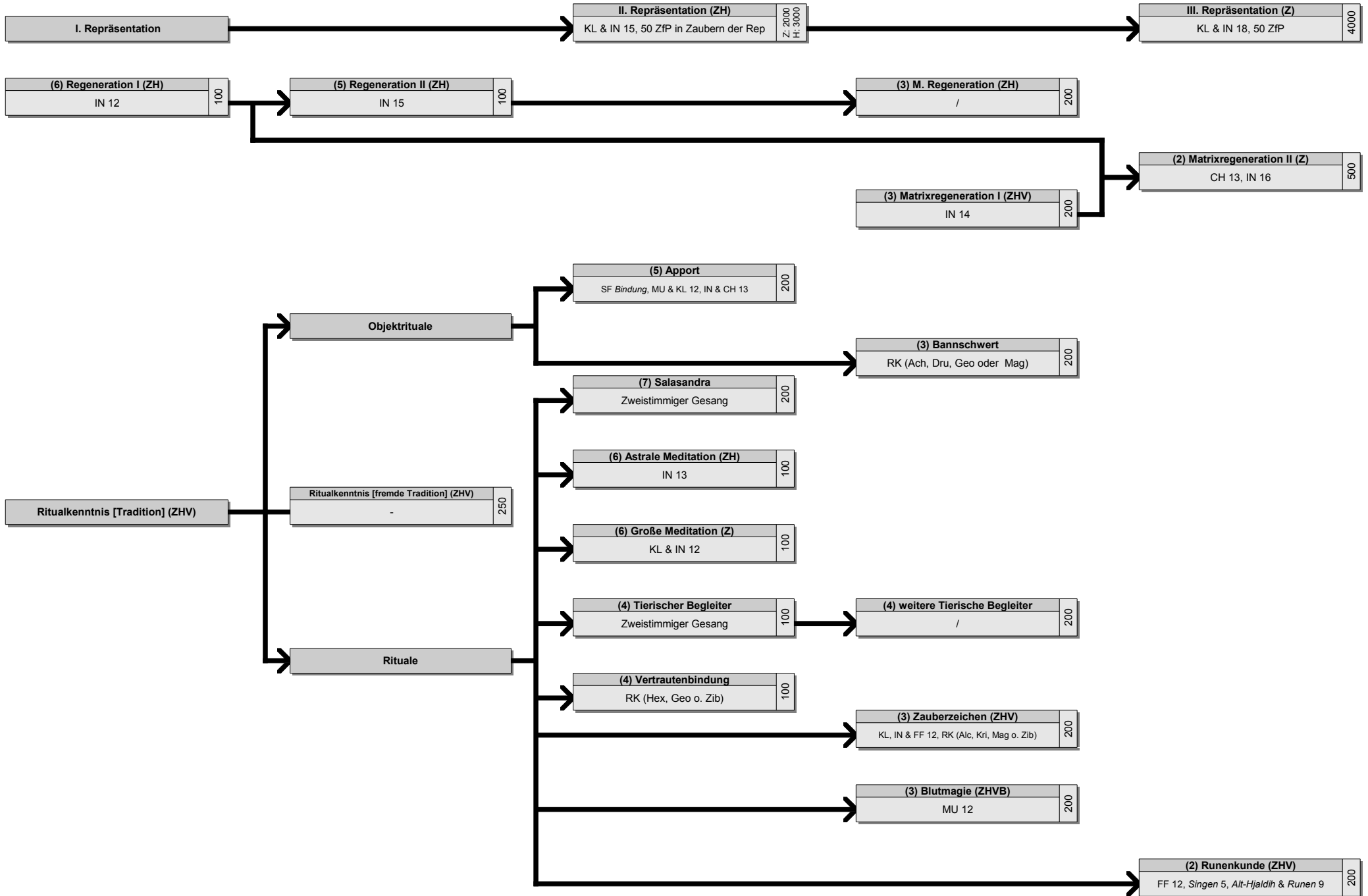
**Kampf-Sonderfertigkeiten**



Magische Sonderfertigkeiten (Z=Zauberer, H=Halbzauberer, V=Viertelzauberer, B=Borbaradianer)



**Magische Sonderfertigkeiten (Z=Zauberer, H=Halbzauberer, V=Viertelzauberer, B=Borbaradianer)**



Magische Sonderfertigkeiten (Z=Zauberer, H=Halbzauberer, V=Viertelzauberer, B=Borbaradianer)

<b>(4) Exorzist (ZHVG)</b>	200
MU 15, Magiekunde 11	

<b>(4) Verbotene Pforten (ZH(V))</b>	100
MU 12	

<b>(3) Gefäß der Sterne (ZH)</b>	250
CH 15, IN 13	

<b>(3) Kraftkontrolle (ZHV)</b>	300
IN 12, CH 13	

<b>(3) Aura verhüllen (ZHV)</b>	200
MU & IN 13	

ARCANOVI
----------

<b>(4) Matrixgeber (Z)</b>	200
ARCANOVI 14, Magiekunde 14, bei Kristallomanten V7	

<b>(3) Stapeleffekt (Z)</b>	200
ARCANOVI 7	

<b>(2) Hypervehemenz (Z)</b>	300
ARCANOVI 14, Magiekunde 16	

<b>(2) Kraftspeicher (ZH)</b>	150
ARCANOVI 10, V5 bei Kristallomanten	

<b>(3) Semipermanenz I (Z)</b>	200
ARCANOVI 14, 20 ZNW <i>Temporal</i> -Sprüche	

<b>(1) Semipermanenz II (Z)</b>	300
ARCANOVI (Semiperm.) 10, Magiekunde 16	

<b>(3) Vielfache Ladung (ZH)</b>	75
ARCANOVI 14	

INVOCATIO
-----------

<b>(3) Form der Formlosigkeit ZH</b>	150
Magiekunde 11, INVOCATIO MINOR oder MAIOR 11	

<b>(2) Geber der Gestalt Z</b>	100
Magiekunde 15, INVOCATIO MINOR oder MAIOR 15, RK (Dru, Hex, Kri o. Mag) 11	

INVOCATIO MINOR
-----------------

<b>(3) Dämonenbindung I (ZHB)</b>	150
Magiekunde 11, INVOCATIO MINOR 15	

<b>(3) Dämonenbindung II (ZHB)</b>	250
Magiekunde 15, INVOCATIO MAIOR 15	

<b>(2) Höhere Dämonenbindung (Z)</b>	250
RK (Dru, Hex, Kri o. Mag) 11	

INVOCATIO MAIOR
-----------------

<b>(3) Invocatio Integra (ZHV)</b>	200
INVOCATIO MAIOR 7	

ANALYS/ODEM/OCULUS	<b>(3) Signaturkenntnis (Z)</b>	200
	KL & IN 15, ANALYS & ODEM o. OCULUS 15	

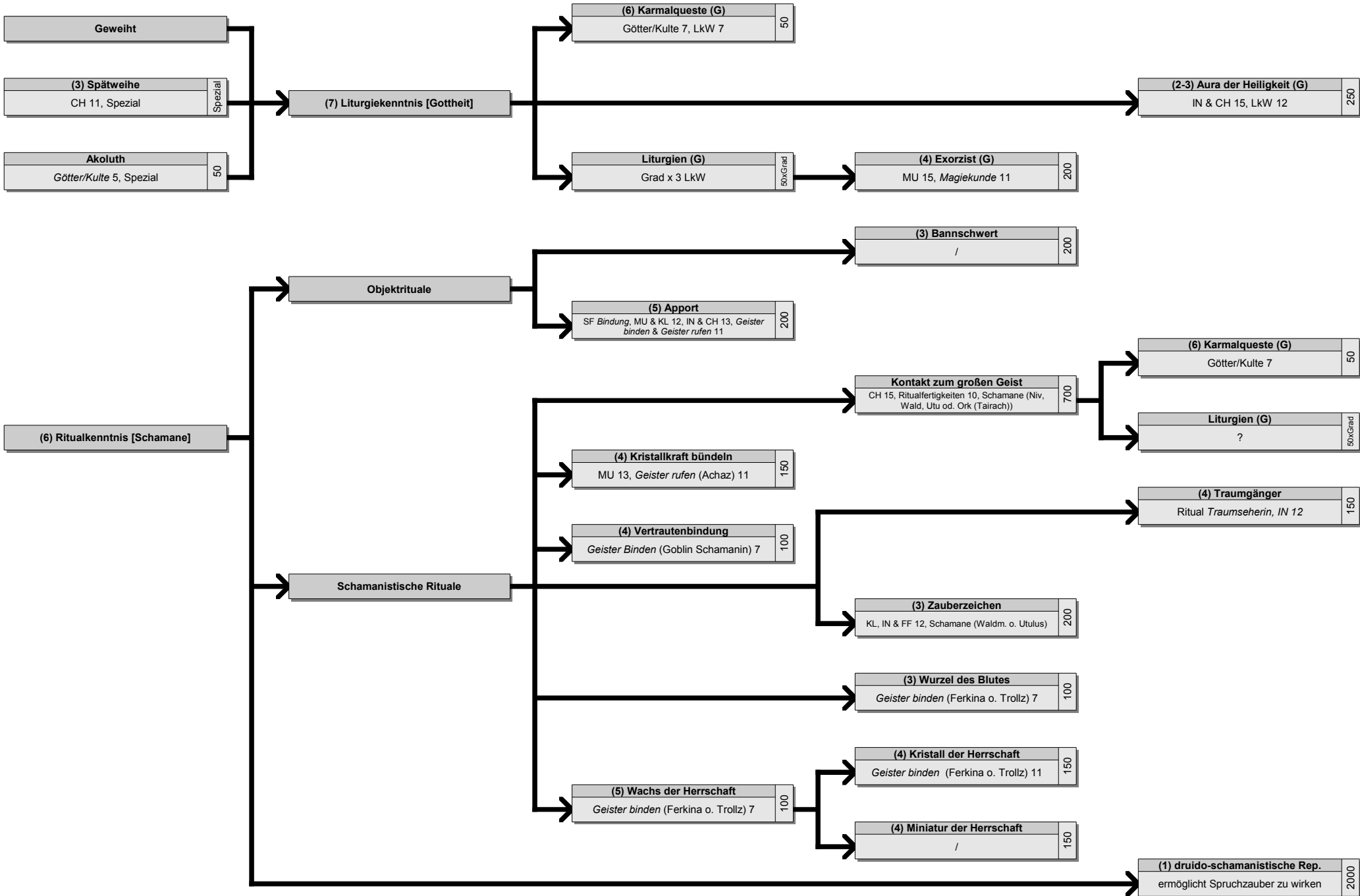
TRAUMGESTALT	<b>(2) Traumgänger</b>	150
	IN 12, TRAUMGESTALT 7 oder Spezial	

Unbeschwertes Zaubern	<b>(3) Lockeres Zaubern</b>	400
	IN 16	

STAUB/STEIN WANDLE	<b>(2) Golembauer (Z)</b>	250
	MU 15, Magiekunde 11, STAUB oder STEIN WANDLE 11	

CHIMAEROFORM	<b>(2) Chimärenmeister (Z)</b>	250
	MU 15, CHIMAEROFORM 11	

**Klerikale Sonderfertigkeiten (G=Geweih)**



**Allgemeine Sonderfertigkeiten**

<b>(7) erste Geländekunde</b>	150	→	<b>(7) weitere Geländekunden</b>	100
1 Jahr Aufenthalt			1 Jahr Aufenthalt	

<b>(2) Fälscher</b>	100
Alchimie 5, Malen 7, Ausdruck 5, Schrift 7	

<b>(7) erste Ortskenntnis</b>	150	→	<b>(7) weitere Ortskenntnisse</b>	100
6 Monate Aufenthalt			6 Monate Aufenthalt	

<b>(2) Berufsgeheimnis</b>	100
Handwerk 15, weitere 7	

<b>(7) erste Kulturkunde</b>	0	→	<b>(7) weitere Kulturkunden</b>	150
/			KL und IN 10, Sprache 5, 1 Jahr Aufenthalt oder Lehrmeister	

<b>(?) Talentspezialisierung</b>	20xAKT 40xAKT 80xAKT 160xAKT
TaW 7/14/21/28	

<b>(7) Akklimatisierung</b>	150
KO 12, 5 Jahre Aufenthalt, kein Hitze-/Kälteempfindlich	

<b>(7) Meister der Improvisation</b>	200
IN & FF 12	

<b>(4) Eiserner Wille I</b>	200
MU 13, IN 12 kein Jähzorn, Wilde Magie oder Unstet	

<b>(3) Eiserner Wille II</b>	300
/	

<b>(3) Gedankenschutz</b>	300
MU 15, IN 13	

<b>(2) Aurapanzer</b>	500
KL & KO 13, Spezial	

<b>(4) Tanz der Mada</b>	50
Nicht Unstet	

<b>(4) Rosstäuscher</b>	100
Reiten, Sich Verkleiden, Ablichten und Überreden 7	

<b>(4) Standfest</b>	200
GE 12	

<b>(4) Nandusgefälliges Wissen</b>	200
KL & IN 12	