

**Halbmagie
(Magiebuch)**

	1. Kreis	3. Kreis	4. Kreis	5. Kreis	7. Kreis	8. Kreis	9. Kreis	12. Kreis
<i>Elementarist</i>	- Halbmagie zum herstellen von Tränken und Blutamulette (siehe Fertigkeit Alchemie)	- Halbmagie, um Fadenobjekte herzustellen - Halbmagie, um wahre Elemente aufzufinden und zu sammeln - Halbmagie, um wahre Elemente in Gegenstände einzubinden	- Halbmagie, um Matrixgegenstände herzustellen	- Halbmagie, um Lebendige Rüstung herzustellen - Halbmagie zum "Läutern" von Orichalkum - Halbmagie zum beschwören und verbannen von Geistern - Halbmagie zur Erschaffung von Geisterfallen - entwerfen eigener Zauber (mit den nötigen Talentkniffen)	- Halbmagie zur Erschaffung von Orichalkum	-	-	-
<i>Geisterbeschwörer</i>	-	-	- Halbmagie, um Matrixgegenstände herzustellen - Halbmagie, um Blutamulette herzustellen	- Halbmagie, um Fadenobjekte herzustellen - Halbmagie zum beschwören und verbannen von Geistern - Halbmagie zur Erschaffung von Geisterfallen - entwerfen eigener Zauber (mit den nötigen Talentkniffen)	-	-	-	-

<i>Illusionist</i>	-	-	- Halbmagie, um Matrixgegenstände herzustellen	- entwerfen eigener Zauber (mit den nötigen Talentkniffen)	-	-	-	-
<i>Magier</i>	-	-	- Halbmagie, um Matrixgegenstände herzustellen	- entwerfen eigener Zauber (mit den nötigen Talentkniffen) - Halbmagie, um Fadenobjekte herzustellen	-	-	-	-
<i>Waffenschmied</i>	-	-	-	- Halbmagie, um Fadenwaffen und Rüstungen herzustellen	-	- Halbmagie, um wahre Elemente in Gegenstände einzuweben	- Halbmagie zur Erschaffung von Orichalkum	- blutmagie Ritual zum herstellen von Orichalkum

- Zauber können nur mit dem nötigen Talentkniff (siehe Arcane S. 5) benannt werden (E7, G7, I6, M5)