

## Anhänger verzaubern

### **Anhänger verzaubern** - Stufe 4

*Naturgeist rufen*

**Zeitaufwand:** 1 Monat

**Kosten:** 500Gs/ABW

**500:** Sc -**1000:** Tm -**5000:** Dr

Dies ist die Fertigkeit der Schamanen, ihre eigenen Talismane herzustellen. Hierzu ruft er einen niederen Naturgeist, den er mit der Fertigkeit „Anhänger verzaubern“ in einen kleinen Gegenstand bindet, und ihm eine bestimmte Aufgabe gibt. Ob der Versuch gelingt, entscheidet ein EW:Zaubern. Der Talisman kann z.B.:

- Jagdglück erbringen
- Vor Geister schützen
- Missgeschicke verhindern
- Glück in der Liebe
- ...

Letztendlich entscheidet aber der Spielleiter wie stark der Talisman in entsprechenden Situationen wirkt. Zu ergänzen ist noch, dass der Talisman nur bei Anhängern desselben Glaubens des Herstellers wirkt (Tiermeister können die Talismane nur selber verwenden).

Wichtig: Der PW:ABW wird jeweils nach dem Einsetzen des Talismans gewürfelt.