

Schwere Wundrune

Stufe 4

AP-Kosten: 4
Reichweite: -
Herstellungszeit: 30 min
Wirkungsdauer: -
Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkzeit: sofort

200: Ru - **400:** Sk - **2000:** Th (Dvarsheim)

Diese Rune gleicht der Wundrune. Nur das bei dieser die Rune in einen Zauberkiesel getrieben wird und anstatt der Stachelpalmenblätter Schnee benötigt wird. Einzelheiten s. Heilen von schweren Wunden.

Versteckrune

Stufe 3

AP-Kosten: 7
Reichweite: -
Herstellungszeit: 20 min
Wirkungsdauer: 2 h
Wirkzeit: sofort
Wirkungsbereich: 1 Wesen

150: Ru - **300:** Sk - **1500:** Th (Dvarsheim)

Die Versteckrune bringt dem Benutzer oder einem anderem, der die Rune um seinen Hals in Form einer Kette trägt +2 auf seinen EW:Tarnen. Außerdem gibt die Runde, nachdem ein EW:Tarnen geglückt ist auch noch +2 auf einen eventuellen EW:Schleichen. Aber auch nur, wenn der vorherige EW geglückt ist.

Orientierungsrune

Stufe 1

AP kosten 1
Zauberdauer 30 min
Reichweite -
Wirkungsbereich -
Wirkungsdauer 1 Monat

50: Ru - **100:** Sk - **500:** Th (Dvarsheim)

Die Orientierungsrune gesteht dem Anwender einen weiteren EW:Himmelskunde zu, falls sein erster gescheitert ist. Auf sonstige Orientierungsfertigkeiten werden +1 angerechnet.