










# Liste der Runenzauber



Rune	Novize (ab 4 Bonus Punkte)		Adept (ab 8 Bonus Punkte)		Experte (ab 12 Bonus Punkte)	
 Fehu	<b>Losglück</b>	<b>5</b>	<b>Freundesbände</b>	<b>10</b>	<b>Pech</b>	<b>15</b>
	Glück bei Wetten / Trinkspielen		Nebelschleier weist den Weg zurück zur Gruppe		verflucht Ziel für 1xW10 Runden, 5 Schaden pro Runde	
 Uruz	<b>Kraftschub</b>	<b>6</b>	<b>Berserker</b>	<b>10</b>	<b>Elementare Haut</b>	<b>25</b>
	Steigert die Ausdauer für 1xW10 Runden		Steigert die Stärke für 1xW10 Runden		Elementare Angriffe geschwächt / wirkungslos (8-10)	
 Thurisaz	<b>Disziplin des Jägers</b>	<b>2</b>	<b>Adlerauge</b>	<b>12</b>	<b>Todesschuss</b>	<b>16</b>
	Doppelte Menge Pfeile sammeln		kein Ziel wird verfehlt		tödlich bei 8-10	
 Ansuz	<b>Sternkundiger</b>	<b>5</b>	<b>Schattenrune</b>	<b>8</b>	<b>Milde</b>	<b>15</b>
	Orientierung in unbestimmtem Gebiet		Chiffriert eine Botschaft für best. Personen		Vermindert Macht / Geschwindigkeit von etwas	
 Raído	<b>Schnellreise</b>	<b>10</b>	<b>Éile</b>	<b>12</b>	<b>Bruch</b>	<b>16</b>
	Verbindung zwischen zwei Runen		Verkürzt die Rundenzeit einer Wirkung		Etwas Zerschlagen Genauigkeit / Stärke abhängig von WW	
 Kenaz	<b>Leuchtfackel</b>	<b>3</b>	<b>Blenden</b>	<b>10</b>	<b>Feuerball</b>	<b>25</b>
	Erzeugt tragbare Flamme		Greller Lichtblitz, alle im Umkreis für 1xW10 Runden		Genauigkeit / Stärke abhängig von WW	

Rune	Novize (ab 4 Bonus Punkte)		Adept (ab 8 Bonus Punkte)		Experte (ab 12 Bonus Punkte)	
 Gebo	<b>Schlangenzunge</b> Steigert Gewinn beim Feilschen	6	<b>Taschenspiel</b> vertauscht zwei Gegenstände	12	<b>Schattentausch</b> vertauscht zwei Tiere / Menschen	28
 Wunjo	<b>Beruhigen</b> Angriffsstopp Tier (min. 2), Mensch (min. 7)	5	<b>Einschläfern</b> Tier (min. 2), Mensch (min. 7)	12	<b>Wutanfall</b> Unkontrollierte Rage Tier (min. 2), Mensch (min. 7)	16
 Hagalaz	<b>Frostblitz</b> friert Ziel für 1xW10 Runden ein	10	<b>Zersplittern</b> Zerstört unbewegtes Ziel	12	<b>Schutzgebiet</b> Zauber in best. Bereich wirkungslos für 1xW10 Runden	22
 Nauthiz	<b>Fesseln</b> Ziel kann sich nicht fortbewegen für 1xW10 Runden	10	<b>Entfesseln</b> Löst Fesseln, Fesselzauber (ab 5)	12	<b>Auraflüstern</b> Spürt Lebewesen im Umkreis auf	15
 Isa	<b>Frost</b> Ziel erzittert vor Kälte, Verwirrung für 2 Runden	6	<b>Eisschicht</b> frostet Boden / Wände für 1xW10 Runden	8	<b>Schmelze</b> Taut Eis, Genauigkeit / Stärke nach WW	12
 Jera	<b>Steigert Wachstum</b> Pflanzen wachsen schneller / besser	5	<b>Umwandeln</b> Verändert Festigkeit von Gegenständen	12	<b>Verderbnis</b> Pflanzensterben, Stärke nach WW	20

Rune	Novize (ab 4 Bonus Punkte)		Adept (ab 8 Bonus Punkte)		Experte (ab 12 Bonus Punkte)	
 Eiwaz	<b>Wasseratmung</b> Ziel kann kurzzeitig unter Wasser atmen	5	<b>Wahrheitsschlag</b> Erzwingt eine wahre Antwort vom Ziel	10	<b>Sog</b> saugt Lebenskraft des Ziels für 2 Runden um 5 P	15
 Perthro	<b>Blick der Wahrheit</b> Ziel bekommt ein Gespür für Lug und Trug	8	<b>Nebelschleier</b> Dichter Nebel um das Ziel erzwingt ziellosen Angriff	12	<b>Sicht des zehnten Auges</b> Blick in die Zukunft, Tipp vom Meister	30
 Algiz	<b>Beschwörung</b> Beschwört einen kleinen Gegenstand für 2 Runden	10	<b>Schildwall</b> beschwört 3 Schutzschilde für 1xW10 Runden	15	<b>Schildbruch</b> verdoppelt Angriff auf Schilde	25
 Sowilo	<b>Zauberlicht</b> Beschwört Lichtkugel, die umso heller ist je höher der WW	5	<b>Schattengang</b> Ziel kann sich für 1 Runde lautlos bewegen	10	<b>Dunkelheit</b> Löscht alle Lichtquellen im Raum / Umkreis	18
 Tiwaz	<b>Schärfen</b> Klingenangriff mit doppeltem Schaden	10	<b>Kritischer Schlag</b> Angriff +2, Ziel wird 1 Runde gelähmt (min. 5)	12	<b>Abstumpfen</b> Schaden von Klingenangriffen halbiert	15
 Berkano	<b>Wohltat</b> Findet Heilkräuter in der Umgebung	3	<b>Giftmischer</b> Heimliche Vergiftung (> 5)	8	<b>Reinheit</b> Wirkung aller Gifte / Tränke wird aufgehoben	20

Rune	Novize (ab 4 Bonus Punkte)		Adept (ab 8 Bonus Punkte)		Experte (ab 12 Bonus Punkte)	
 Ehwaz	<b>Lebensretter</b> gibt dem Ziel Teil der eigenen Lebenskraft	10	<b>Inspiration</b> Angriff +2 p.P. bei gemeinsamem Angriff	12	<b>Feindschlag</b> Feind wird Freund für 2 Runden	20
 Manaz	<b>Adlerpracht</b> lenkt Aufmerksamkeit auf das Ziel	5	<b>Wachsamkeit</b> +2 mehr Loot	10	<b>Delirium</b> Löscht Gedächtnis des Ziels (WW)	25
 Laguz	<b>Quelle</b> Findet Trinkwasser in der Umgebung	5	<b>Regen</b> Es regnet für unbestimmte Zeit	10	<b>Unlöscharer Durst</b> Ziel trocknet aus, Menschen (> 9)	25
 Ingwaz	<b>Weisenstein</b> Spürt Rohstoffe in der Umgebung auf	10	<b>Ruhige Hand</b> Fingerfertigkeit +5	15	<b>Ruhige Aura</b> halbiert die Stärke gegnerischer Angriffe für 2 Runden	20
 Dagaz	<b>Hellsehen</b> Liest die Gedanken des Ziels	8	<b>Wunden schließen</b> TP heilt aktiv doppelt so schnell	12	<b>Ruhige Rast</b> TP und MP heilen inaktiv doppelt so schnell	18
 Othalo	<b>Ahnenmacht</b> Beschwört die Waffe eines Ahnen für 1xW10 Runden	10	<b>Weisheit der Ahnen</b> Bestimmtes Wissen eines Ahnen erhalten	20	<b>Ahnenschwur</b> Beschwört den Geist eines Ahnen für 2 Runden	30