

RUNENBENNIES

Diese optionalen Regeln wurden auf Basis einer Diskussion zwischen Philippe Depriester und Wiggy designt.
Ein Dank an Chuck Nichols und seiner Bande fürs Testen.



Bennies sind eine perfekte Spielmechanik, um die Manipulation des Schicksals durch die Nornen zu repräsentieren, vor allem da sie hauptsächlich von Helden und Bösewichten benutzt werden, eben jenen mit einem wichtigen Schicksal – sie erlauben Charakteren, einen Fehlschlag in einen Erfolg umzuwandeln und Schaden wegzustecken, der geringere Menschen töten würde.

Bei *Hellfrost* kannst du auch richtig gravierte Runensteine als Ersatz für Steine und Pokerchips nehmen. Selbst wenn du diese optionalen Regeln nicht verwendest, sind sie doch atmosphärischer als ein einfacher Pokerchip oder ein farbiger Stein.

Diese Regeln erlauben den Gebrauch der Runenbennies auf unterschiedliche Arten, um das Spiel der Nornen mit dem Schicksal noch weiter zu veranschaulichen. Welche alternative Version du benutzt, wenn sie dich überhaupt interessieren, hängt davon ab, wie du dein Spiel erleben möchtest. Such dir eine Version aus und bleibe dabei.

Leser mit Kenntnissen von den Runen und ihrer Bedeutung beim Weissagen werden feststellen, dass die Futhark-Runen nicht immer ganz genau der Natur des zugeordneten Gottes in *Hellfrost* entsprechen. Dafür gibt es einen ganz einfachen Grund: Die Götter wurden niemals mit dem Gedanken an die Futhark entworfen. Dass das Pantheon 24 große Götter kennt und die Futharkreihe 24 Runen beinhaltet, ist den Nornen geschuldet, nicht dem Bewusstsein des Autors.

Bitte bedenke aber auch immer, dass einige Leute in den Runensteinen einen Weg zur Weissagung sehen und sie mit einem spirituellen Glauben verbinden. Wir reden hier davon, die Runen in einer fiktionalen Welt als Spielhilfe zu benutzen, was einige Leute aufregen könnte. Vergewissere dich also, ob es in eurer Spielrunde jemanden gibt, der die Benutzung als beleidigend empfindet.

GRUNDSÄTZLICHE REGELN

Du benötigst einen kompletten Satz aus 24 Runensteinen, um diese Regeln zu verwenden. Wenn du dir keinen Satz kaufen möchtest, kannst du die Runensteine von den letzten Seiten dieses Dokumentes ausschneiden und sie auf Pappe kleben.

Lass jeden Spieler die für seinen Charakter übliche Anzahl an Bennies verdeckt ziehen - das Schicksal ist eine unberechenbare Macht und deshalb bekommen die Helden, was die Götter entschieden haben. Danach zieht der Spielleiter seine Bennies. Nur Wildcard-Bösewichte dürfen die Bennies auf diese alternative Art nutzen – Extras behandeln sie immer wie normale Bennies.

Jeder Runenbennie ist mit einer einzigartigen Glyphe gekennzeichnet und jede einzigartige Rune wird mit zwei Fähigkeiten assoziiert. Eine davon ist immer ein Modifikator auf eine Eigenschaftsprobe. Wird der Bennie in Verbindung mit der Eigenschaftsprobe genutzt, wird dieser Bonus angerechnet. Wie das genau von

statten geht, liegt in der Hand des Spielleiters – drei verschiedene Systeme werden weiter unten beschrieben. Die zweite Fähigkeit ist nicht mit einer Eigenschaftsprobe verbunden. Die Beschreibung der Rune sagt dir, wie es funktioniert.

Wenn ein Bennie ausgegeben wurde, wandert er in den Topf mit den nicht benötigten Bennies. Sobald ein Spieler sich einen Bennie verdient hat, zieht er sich blind einen aus dem Topf. Durchsichtige Behälter sind für den Topf selbstverständlich keine so gute Wahl.

Option 1 (Die harte Option): Mit dieser Option gibt der Spieler seinen Bennie aus *bevor* er seine Probe würfelt und erhält dann den entsprechenden Bonus. Da der Bennie vor der Probe ausgegeben werden muss, ist dies vor allem für die „Das muss jetzt klappen“-Proben. Natürlich gibt es auch hierbei keine Garantie auf ein Gelingen, aber so ist der Weg des Schicksals nun mal.

Runenbennies gewähren immer nur einen Eigenschaftsbonus. Ihre zweite Fähigkeit wird ignoriert.

Option 2 (Halb-Heldenhafte Option): Der Spieler gibt seinen Bennie wie gewöhnlich *nach* der Eigenschaftsprobe aus. Dadurch bekommt der Wiederholungswurf den entsprechenden Bonus. Dies gewährt ihm eine größere Chance auf Erfolg. Diese Option ist besser als die gewöhnliche Bennieregel, doch ein Runenstein gewährt diesen Bonus nur auf eine bestimmte Anwendung.

Diese Option erlaubt den Einsatz der zusätzlichen Fähigkeit, aber der Bennie kann nur während der Handlung des Charakters eingesetzt werden. So muss er ein zweites Mal darüber nachdenken, ob der Vorteil wirklich benötigt wird.

Option 3 (Heldenhafte): Der Spieler würfelt ganz normal. Wenn er einen entsprechenden Runenbennie ausgeben möchte, so bekommt er den entsprechenden Bonus auf sein Würfelergebnis angerechnet. Dies ist die machtvollste Option, da ein Held einen Fehlschlag in ein Gelingen oder ein Gelingen in eine Steigerung umwandeln kann, ohne einen weiteren Wurf riskieren zu müssen.

Die zusätzliche Fähigkeit kann *jederzeit* heraufbeschworen werden. Beachtet nur die Wirkungsdauer!

DIE RUNEN

✧ DARGAR

Göttlicher Aspekt: Gewalt und Einschüchterung

Runenaspekt: Not und Elend

Eigenschaftsbonus: +2 auf Einschüchternproben.

Zusätzliche Fähigkeit: Der Charakter wird wie beim gleichnamigen Talent bis zum Beginn der nächsten Runde zum Berserker, dann endet die Raserei automatisch. Sollte der Held das Talent Berserker besitzen, endet seine Raserei wie es sonst auch bei dem Talent enden würde.

✧ EIRA

Göttlicher Aspekt: Heilung und Gnade

Runenaspekt: Heilung, Regeneration, Frieden, Erneuerung, und Erholung

Eigenschaftsbonus: +2 auf Heilenproben.

Zusätzliche Fähigkeit: Bis zum Beginn seines nächsten Zuges muss jeder Angreifer, der dem Nutzer Schaden zufügen will, zuerst eine Willenskraftprobe ablegen. Falls die Probe scheitert, ist der Angreifer nicht in der Lage, den Charakter anzugreifen, darf aber sehr wohl sein Ziel wechseln. Beachte, dass dies selbst dann zum Tragen kommt, wenn der Bennie-Nutzer sich aus dem Kampf zurück zieht.

✧ EOSTRE

Göttlicher Aspekt: Natur, der Kreislauf des Lebens

Runenaspekt: Ernte und der natürliche Zyklus der Jahreszeiten

Eigenschaftsbonus: +2 auf Reiten *oder* Überleben (nur überirdisch) (der Spieler entscheidet, sobald er den Bennie ausgibt).

Zusätzliche Fähigkeit: Der Charakter kann einen Effekt aktivieren, der der Macht *Marionette* ähnelt. Die Macht hat nur einen Effekt auf Pflanzen oder Kreaturen mit tierischer Intelligenz (Verstand (T)). Er benutzt hierbei seine Willenskraft als arkane Fertigkeit. Das Opfer wird am Ende seiner nächsten Runde automatisch von dem Effekt befreit.

Alternativ kann das Opfer Modifikatoren für schwierigen Untergrund ignorieren, allerdings nur in Gebieten mit Vegetation. Falls der schwierige Untergrund auch das Sprinten verbietet, darf man auch mit diesem Vorteil nicht Sprinten.

✧ ERTHA

Göttlicher Aspekt: Die Erde

Runenaspekt: Das Unbekannte und Geschenke, denn sie ist die Göttin der Metalle und der Edelsteine, aus denen Ringe (häufige Geschenke) geschmiedet sind

Eigenschaftsbonus: +2 auf Kletternproben (nur auf Felsen) *oder* Überleben (nur unterirdisch) (der Spieler entscheidet, sobald er den Bennie ausgibt).

Zusätzliche Fähigkeit: Bis zum Beginn des nächsten Zuges des Charakters erhält dieser +2 Rüstung. Dies gilt zusätzlich zu jedem magischen oder herkömmlichen Rüstungsbonus.

✧ FREO

Göttlicher Aspekt: Reisen

Runenaspekt: Bewegung und Richtung, sowohl im wörtlichen als auch im übertragenen Sinne

Eigenschaftsbonus: Der Eigenschaftsbonus Freos ist etwas anders. Der Held kann seinen Bennie nutzen, um seinen Sprintenwürfel neu zu werfen. Ungeachtet dessen, welche Regeln der Spieler für den Einsatz der Runenbennies verwendet, darf der Spieler den Bennie ausgeben, nachdem er seinen Sprintenwurf gemacht hat.

Zusätzliche Fähigkeit: Bis zum Ende seiner aktuellen Runde darf der Charakter entweder als freie Aktion Sprinten *oder* Abzüge für schwierigen Untergrund ignorieren. Wenn der schwierige Untergrund auch das Sprinten verbietet, gilt das Letztere dennoch in beiden Fällen.

✧ HELA

Göttlicher Aspekt: Untot

Runenaspekt: Kontinuität und Ausdauer, Tod und Wiedergeburt

Eigenschaftsbonus: Der Charakter kann entweder +2 auf eine Willenskraftprobe gegen Angst erhalten *oder* +2 auf das Wirken der Macht *Zombie* (der Spieler entscheidet, sobald er den Bennie ausgibt).

Zusätzliche Fähigkeit: Untote, die der Charakter angreift, sind anfällig gegen angesagte Ziele und verlieren ihren Robustheitsbonus von +2. Außerdem sind Untote anfällig gegen Einschüchterungen durch diesen Charakter. Die Boni gelten bis zum Beginn des nächsten Zuges des Charakters.

✧ HOENIR

Göttlicher Aspekt: Wissen

Runenaspekt: Der Unterschied zwischen Mensch und Tier – Sprache, Kunst, Überlieferungen und vorausschauende Planung

Eigenschaftsbonus: +2 auf Allgemeinwissens- oder Wissensproben (der Spieler entscheidet, sobald er den Bennie ausgibt).

Zusätzliche Fähigkeit: Der Held nutzt seine weitreichenden Kenntnisse, um wahrscheinliche Eventualitäten in sehr naher Zukunft vorherzusehen. In der Runde nachdem der Bennie auf diese Weise ausgegeben wurde, zieht der Charakter eine weitere Karte vom Aktionsdeck. Er kann sie für sich selbst behalten oder sie einem seiner Mitspieler geben.

✧ HOTHAR

Göttlicher Aspekt: Recht und Gerechtigkeit

Runenaspekt: Gerechtes Gesetz, Gerechtigkeit und Regulierung

Eigenschaftsbonus: +2 um Einschüchterungen zu widerstehen *oder* +2 auf Überreden (der Spieler entscheidet, sobald er den Bennie ausgibt)

Zusätzliche Fähigkeit: Der Charakter kann mit seiner autoritären Stimme einen Effekt erwirken, der genauso wirkt wie die Macht *Marionette*. Er nutzt hierbei seine Willenskraft als arkane Fertigkeit. Das Opfer ist am Ende seines nächsten Zuges automatisch von dem Effekt befreit. Dies hat keinen Effekt auf Kreaturen mit tierischer Intelligenz (Verstand (T)).

✧ KENAZ

Göttlicher Aspekt: Feuer

Runenaspekt: Natürliche Wärme, das Bannen der Finsternis und robuste Gesundheit

Eigenschaftsbonus: +2 auf Konstitutionsproben, um den Effekten von Kälte zu widerstehen. Obwohl dies durch die Art, wie der Konstitutionsproben funktionieren, etwas eingeschränkt scheinen mag, kann es sehr leicht den Unterschied zwischen Tod und dem Finden eines Unterschlupfes ausmachen.

Zusätzliche Fähigkeit: Bis zum Beginn seines nächsten Zuges erhält der Charakter die Vorteile des Talents Stärkere Arkane Resistenz, allerdings nur bei Angriffen oder Zaubern mit Feuer oder Feuerausprägung. Falls der Held bereits Arkane Resistenz hat oder ein ähnlicher Effekt auf ihm liegt (wie *Panzerung*, *Immunität gegen Energie* oder *Arkane Resistenz*), wirkt der Bonus zusätzlich. Diese Fähigkeit würde zum Beispiel Rüstung gegen die Berührung eines Feuerelementars oder den Atem eines Sonnendrachen gewähren.

∇ MAERA

Göttlicher Aspekt: Magie und Wahrsagerei

Runenaspekt: Prophezeiung und Offenbarung, kontrollierte und göttliche Macht

Eigenschaftsbonus: +2 auf jede magische Fertigungsprobe.

Zusätzliche Fähigkeit: Der Charakter erhält die Vorteile des Talents *Arkane Resistenz* bis zum Beginn seines nächsten Zuges. Dies gilt zusätzlich zu dem Talent selbst und jeder Macht, die einen ähnlichen Effekt erzeugt.

∩ NAUTHIZ

Göttlicher Aspekt: Glück, Glücksspiel und Diebe

Runenaspekt: Glück und Geschick, das Beste aus deinem Schicksal zu machen

Eigenschaftsbonus: +2 auf Glücksspiel- oder Schlösser-knacken-Proben (der Spieler entscheidet, sobald er den Bennie ausgibt).

Zusätzliche Fähigkeit: Der Spieler darf sich dieses Bennies und einer beliebigen Anzahl seiner anderen Bennies entledigen und dieselbe Anzahl neu ziehen. Das Schicksal kann es gut mit ihm meinen oder grausam sein.

∇ NEORTHE

Göttlicher Aspekt: Wasser

Runenaspekt: Wasser, unbewusste Intuition, Veränderbarkeit, Fluss des Denkens und Handelns

Eigenschaftsbonus: +2 auf Seefahrt- oder Schwimmenproben (der Spieler entscheidet, sobald er den Bennie ausgibt).

Zusätzliche Fähigkeit: Der Bennie kann genutzt werden, um Schaden an einem Boot, auf dem der Charakter sich befindet, wegzustecken. Er legt eine Seefahrt- statt einer Konstitutionsprobe ab, um den Schaden zu absorbieren.

∩ NIHT

Göttlicher Aspekt: Dunkelheit und Geheimnisse

Runenaspekt: Misstrauen, Verrat, Stagnation, Isolation und Geheimhaltung

Eigenschaftsbonus: +2 auf Heimlichkeitsproben.

Zusätzliche Fähigkeit: Durch die Ausgabe dieses Bennies erhält der Charakter einen Überraschungsangriff gegen einen Gegner. Der Angriffswurf muss in der Runde, in der der Bennie ausgegeben wurde, stattfinden.

⊗ DIE NORNEN

Göttlicher Aspekt: Die dreifachen Göttinnen des Schicksals

Runenaspekt: Abstammung, vererbte Eigenschaften und weltliches Erbe

Eigenschaftsbonus: Der Charakter darf +2 auf eine Eigenschaftsprobe seiner Wahl addieren. Wenn der Bennie ausgegeben wird, um Schaden wegzustecken, wird der Bonus hierbei ebenfalls angerechnet.

Zusätzliche Fähigkeit: Die Rune der Nornen ist die mächtigste aller Runen. Wenn der Spieler den Bennie als einen gewöhnlichen Bennie nutzt (also keinen speziellen Bonus dazu wählt), wirft er einen W6. Bei einer 5 oder 6 bekommt er den Bennie zurück. Wie oft man den Bennie ausgeben und wieder zurück bekommen kann unterliegt keiner Begrenzung.

∩ RIGR

Göttlicher Aspekt: Wachsamkeit

Runenaspekt: Schutz durch Wachsamkeit, Weitblick, erfolgreichen Bemühungen

Eigenschaftsbonus: +2 auf Wahrnehmungsproben.

Zusätzliche Fähigkeit: Der Charakter kann dank seiner geschärften Sinne erahnen, was ein Gegner als nächstes unternimmt. Wenn er abwartet, darf er den Bennie ausgeben und automatisch einen Gegner unterbrechen. Dies ist sogar möglich, wenn der Gegner einen Joker gezogen hat.

◇ SCAETHA

Göttlicher Aspekt: Tod

Runenaspekt: Gesundheit und Schutz, ein Leuchtfeuer von Licht in der Dunkelheit

Eigenschaftsbonus: +2 auf eine Willenskraftprobe gegen Angst.

Zusätzliche Fähigkeit: Der Charakter erhält das Talent *Auserwählter* bis zum Beginn seines nächsten Zuges. Falls er das Talent bereits besitzt oder ein Jünger von Scaetha ist, wird der Modifikator um +1 erhöht. Falls er das Talent besitzt und ein Jünger von Scaetha ist, wächst der Bonus auf +2 an.

∩ SIGEL

Göttlicher Aspekt: Die Sonne

Runenaspekt: Die natürliche Kraft der Sonne, eine positive Kraft und Bewinger der Dunkelheit

Eigenschaftsbonus: +2 auf Wahrnehmungsproben.

Zusätzliche Fähigkeit: Bis zum Beginn seines nächsten Zuges ignoriert der Held alle Abzüge für schlechte Beleuchtung. Deckung wird wie gewohnt angerechnet.

∩ THRYM

Göttlicher Aspekt: Winter

Runenaspekt: Winter, Misstrauen, Konfrontation, Stagnation durch den Erhalt, Gefahr und Hindernisse

Eigenschaftsbonus: Wenn der Held einen Schadenszauber mit Kälte-, Kaltfeuer- oder einer Eisausprägung zaubert, darf er den Bennie benutzen, um den Schadenswurf zu wiederholen. Dies bezieht sich ebenfalls auf spezielle Fähigkeiten und Angriffen von Monstern.

Zusätzliche Fähigkeit: Bis zum Beginn seines nächsten Zuges erhält der Charakter die Vorteile des Talents *Stärkere Arkane Resistenz*, aber nur gegen Angriffe oder Zauber mit Kälte-, Kaltfeuer- oder Eisausprägung. Falls der Held bereits *Arkane Resistenz* hat oder ein ähnlicher Effekt auf ihm liegt (wie *Panzerung*, *Immunität gegen Energie* oder *Arkane Resistenz*), wirkt der Bonus zusätzlich. Diese Fähigkeit schützt zum Beispiel gegen die Kälteaura eines Frostriesen und den Atem von Helfrostdrachen.

∩ THUNOR

Göttlicher Aspekt: Wetter

Runenaspekt: Körperliche Stärke, Mut und die rohe Kraft der Freiheit

Eigenschaftsbonus: +2 um Griffen oder jeder anderen Art von Fesselungen zu entkommen. Die beinhaltet Zauber wie *Verlangsamen* oder *Marionette* (welche den Verstand einschnürt).

Zusätzliche Fähigkeit: Bis zum Beginn seines nächsten Zuges erhält der Charakter die Vorteile des Talents Stärkere Arkane Resistenz, aber nur gegen Angriffe oder Zauber mit Luft- oder Elektrizitätsausprägung. Falls der Held bereits Arkane Resistenz hat oder ein ähnlicher Effekt auf ihm liegt (wie *Panzerung*, *Immunität gegen Energie* oder *Arkane Resistenz*), wirkt der Bonus zusätzlich. Diese Fähigkeit würde zum Beispiel vor dem Wirbelwind eines Luftelementars schützen und Rüstung gegen den Atem eines Sturmdrachen gewähren.

TIW

Göttlicher Aspekt: Kampf

Runenaspekt: Leiden, Not und Verletzungen, das Leben eines Kriegers

Eigenschaftsbonus: +2 auf Kämpfen- oder Wissen-(Kriegsführung)-Proben (der Spieler entscheidet, sobald er den Bennie ausgibt).

Zusätzliche Fähigkeit: Der Charakter darf sich irgendein Kampftalent, dessen Rang er erfüllt und das kein anderes Talent als Voraussetzung aufführt, aussuchen. Sollte der Held das zugrundeliegende Talent haben und die Ranganforderung erfüllen, darf er die „verbesserte“ Version eines Talents wählen. Dies hält bis zum Ende seines aktuellen Zuges an.

ULLR

Göttlicher Aspekt: Bogenschießen und Jagd

Runenaspekt: Der Tag, die Zeit für die Jagd sowie die Sommermonate

Eigenschaftsbonus: +2 auf Schießen- oder Spuren-lesen-Proben (der Spieler entscheidet sobald, er den Bennie ausgibt).

Zusätzliche Fähigkeit: Angreifer, die Fernkampfaffen gegen den Charakter einsetzen, erleiden bis zum Beginn des nächsten Zuges des Runenträgers einen Abzug von -2 auf ihre Angriffsproben. Die betrifft Schießen, Werfen und Proben auf die arkane Fertigkeit, falls Zauber direkt auf den Helden gerichtet sind (also keine Zauber mit Flächeneffekten wie *Flächenschlag* und *Kegelschlag*).

DER UNBENANNTE

Göttlicher Aspekt: Lehren durch List und Tücke

Runenaspekt: Zufriedenheit, friedlicher Sieg und Erfolg

Eigenschaftsbonus: +2 beim Anwenden von Tricks oder +2 auf Provozieren (der Spieler entscheidet, sobald er den Bennie ausgibt).

Zusätzliche Fähigkeit: Der Charakter kann entweder eine Trick- oder Provozierenprobe als freie Aktion ausführen oder bis zum Beginn seines nächsten Zuges immun gegen Tricks und Provozieren sein (der Spieler entscheidet, sobald er den Bennie ausgibt).

VALI

Göttlicher Aspekt: Ungeziefer, Krankheit und Korruption

Runenaspekt: Lust, Laster, Korruption, Sünde, das Böse, alles, was falsch an der Welt ist

Eigenschaftsbonus: +2 auf Konstitutionsproben, um Gift und Krankheiten zu widerstehen.

Zusätzliche Fähigkeit: Der Charakter kann einen Effekt der dem der Macht *Marionette* entspricht hervorrufen, indem er einem Individuum Macht und Wohlstand verspricht. Er nutzt immer seine Willenskraft als arkanen Fertigkeitwürfel. Das Opfer ist am Ende seines nächsten Zuges automatisch von dem Effekt befreit. Dies hat keinen Effekt auf Kreaturen mit tierischer Intelligenz (Verstand (T)), mit der Ausnahme von Ratten.

VAR

Göttlicher Aspekt: Handel

Runenaspekt: Wohlstand

Eigenschaftsbonus: +2 auf Umhörenproben.

Zusätzliche Fähigkeit: Falls der Held den Bennie ausgibt, bevor er einen Gegenstand kauft, kann er diesen zu 50% des Standardpreises erwerben (nach Berücksichtigung etwaiger Aufschläge aufgrund von Verfügbarkeit).

Falls er den gleichen Gegenstand in einer höheren Stückzahl kauft, wird der Rabatt am Ende von den Gesamtkosten abgezogen.

Falls er also zum Beispiel drei *Heiltränke* kauft, bekommt er auf alle drei 50% Rabatt. Falls er drei unterschiedliche Tränke kauft, wird der Rabatt nur auf einen Trank seiner Wahl angerechnet.



ZWERGE UND DIE RUNEN

Die zwergische Kunst der Runenmagie ist mit den Runen der Götter verbunden. Allerdings ist über die Zeit ein Teil des Wissens verloren gegangen. Deshalb kennen die Zwerge nur 21 Runen.

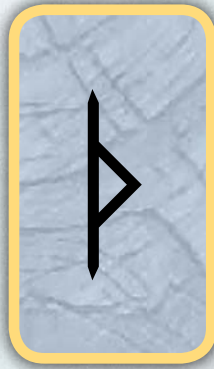
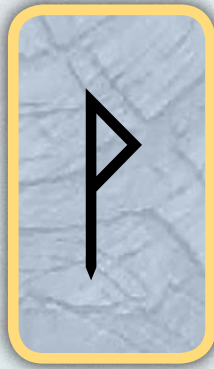
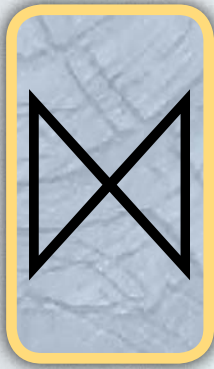
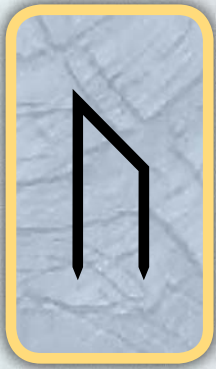
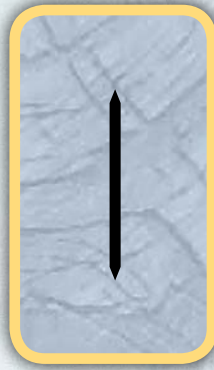
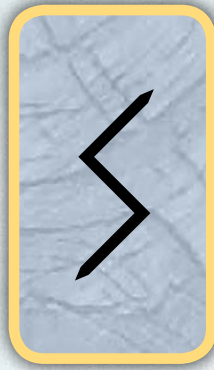
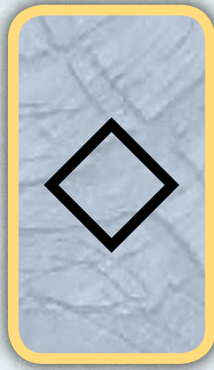
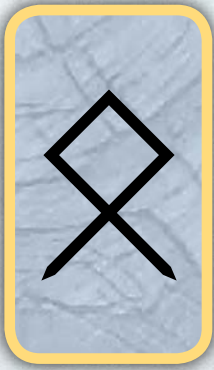
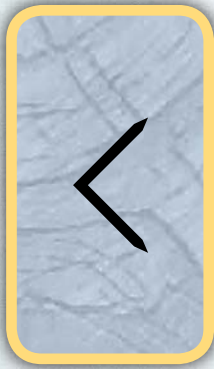
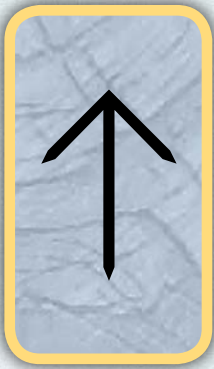
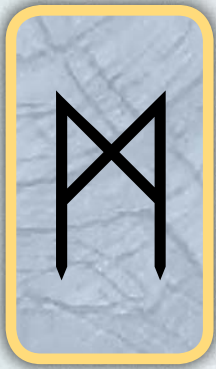
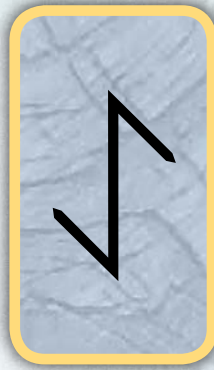
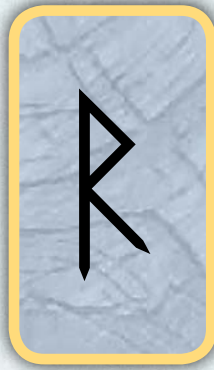
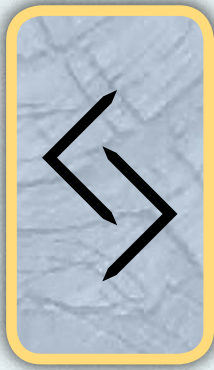
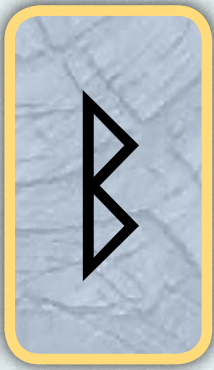
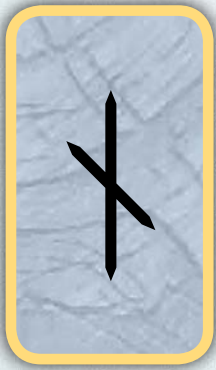
Die Tabelle unten zeigt die Götterrunen und ihre zugeordnete Magierunen. Das sind die Runen die zwergische Zauberer ritzen, um ihre Zauber zu weben.

Zwergenrunen

Rune des Bannens
Rune der Bezauberung
Rune der Elemente
Rune der Erde
Rune des Fluches
Rune der Geheimnisse
Rune des Glühens
Rune der Heilung
Rune des Kaltfeuers
Rune der Panzerung
Rune des Pfeils
Rune des Reisens
Rune der Ruhe
Rune des Schildes
Rune der Schlacht
Rune der Schneide
Rune des Segens
Rune der Tiere
Rune der Veränderung
Rune des Wetters
Rune der Zungen

Götterrunen

Die Nornen
Var
Maera
Ertha
Vali
Niht
Sigel
Eira
Thrym
Hothar
Ullr
Freo
Neorthe
Scaetha
Tiw
Dargar
Nauthiz
Eostre
Der Unbenannte
Thunor
Hoenir



SCHNELLREFERENZBOGEN

Rune Eigenschaftsbonus

†	+2 Einschüchtern
β	+2 Heilen
↘	+2 auf Reiten <i>oder</i> Überleben
×	+2 auf Klettern <i>oder</i> Überleben
⋈	Darf Sprintwurf wiederholen
↙	+2 auf Willenskraft gegen Angst <i>oder</i> +2 auf Macht <i>Zombie</i>
⌘	+2 Allgemeinwissen oder Wissen
↑	+2 gegen Einschüchtern <i>oder</i> +2 Überreden
<	+2 auf Konstitution gegen Kälte
⋈	+2 auf arkane Fertigkeit
⋈	+2 auf Glücksspiel oder Schlösser knacken
⌞	+2 auf Seefahrt <i>oder</i> Schwimmen
⌘	+2 auf Heimlichkeitsproben
⊗	+2 auf beliebige Eigenschaftsprobe
Υ	+2 auf Wahrnehmung
◇	+2 auf Willenskraftproben gegen Angst
↘	+2 auf Wahrnehmung
	Darf Schadenswurf für Kältezauber wiederholen
⌞	+2 gegen Ringen oder Fesselung
⌞	+2 auf Kämpfen oder Wissen (Kriegsführung)
⊗	+2 auf Schiessen <i>oder</i> Spuren lesen <i>Tracking</i>
⋈	+2 um Tricks auszuführen <i>oder</i> +2 auf Provozieren
⋈	+2 gegen Gifte und Krankheiten
⋈	+2 auf Umhören

Zusätzliche Fähigkeit

Berserker bis zum Beginn der nächsten Runde.
Bis zum Beginn der nächsten Runde müssen Angreifer eine erfolgreiche Willenskraftprobe ablegen, um angreifen zu können.
Kann einen Effekt ähnlich der Macht <i>Marionette</i> hervorrufen.
+2 Rüstung bis zum Beginn des nächsten Zuges.
Darf als freie Aktion Sprinten <i>oder</i> ignoriert Abzüge für schwierigen Untergrund.
Untote, die der Charakter angreift, sind anfällig gegen angesagte Ziele und verlieren ihren +2 Robustheitsbonus.
Ziehe nächste Runde eine zusätzliche Karte vom Aktionsdeck.
Kann einen Effekt ähnlich der Macht <i>Marionette</i> hervorrufen.
Stärkere Arkane Resistenz in Bezug auf Angriffe und Zauber mit einer Feuerausprägung bis zum Beginn des nächsten Zuges.
Erhält das Talent Arkane Resistenz bis zum Beginn des nächsten Zuges.
Darf diesen Bennie und eine beliebige Anzahl weiterer Bennies abwerfen und dieselbe Anzahl neuer Bennies ziehen.
Darf Schaden für ein Schiff wegstecken.
Überraschungsangriff gegen einen Gegner.
Wenn er als regulärer Bennie eingesetzt wird, wirf einen W6. Bei 5–6 erhält der Besitzer den Bennie zurück.
Automatisches Unterbrechen, wenn Abwartend.
Erhält das Talent Auserwählter bis zum Beginn des nächsten Zuges.
Ignoriert alle Abzüge für schlechte Beleuchtung bis zum Beginn des nächsten Zuges.
Stärkere Arkane Resistenz in Bezug auf Angriffe und Zauber mit einer Kälte-, Kaltfeuer oder Eisausprägung bis zum Beginn des nächsten Zuges.
Stärkere Arkane Resistenz in Bezug auf Angriffe und Zauber mit einer Luft- oder Elektrizitätsausprägung bis zum Beginn des nächsten Zuges.
Erhält ein Kampftalent nach Wahl, dessen Rang erfüllt wird und das kein anderes Talent als Voraussetzung aufführt.
Angriffe mit Fernkampfwaffen erleiden einen Abzug von –2 bis zum Beginn des nächsten Zuges.
Darf einen Trick oder Provozieren als freie Aktion ausführen <i>oder</i> ist bis zum Beginn des nächsten Zuges immun gegenüber Tricks und Provozieren.
Kann einen Effekt ähnlich der Macht <i>Marionette</i> hervorrufen.
Wenn der Held den Bennie vor dem Kauf eines Gegenstandes einsetzt, kann er ihn für 50% seiner üblichen Kosten kaufen (nach Anrechnung der Verfügbarkeit).