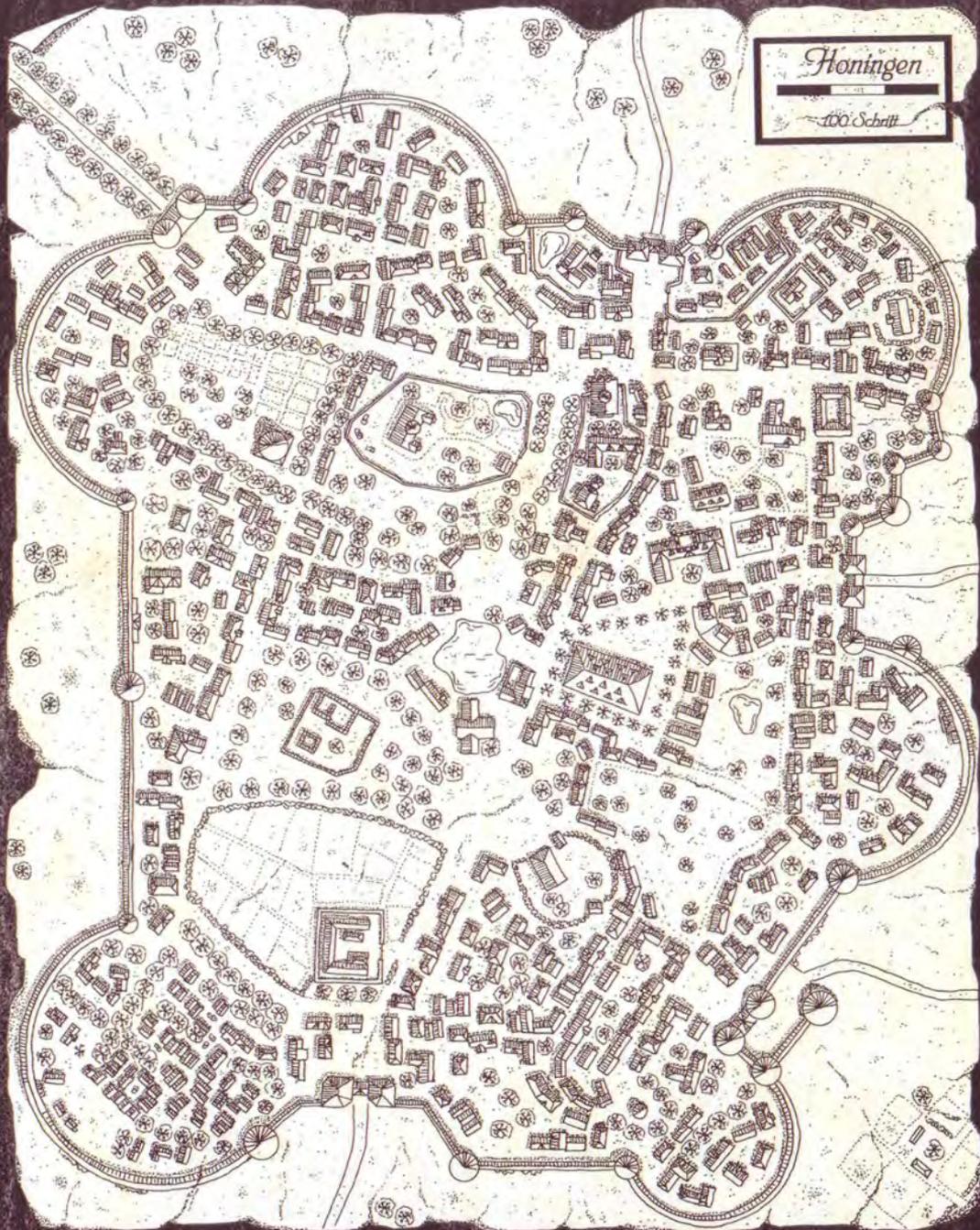
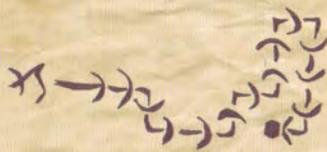
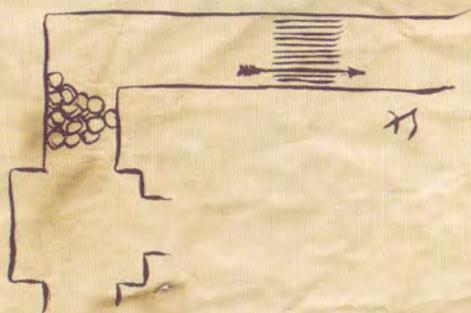
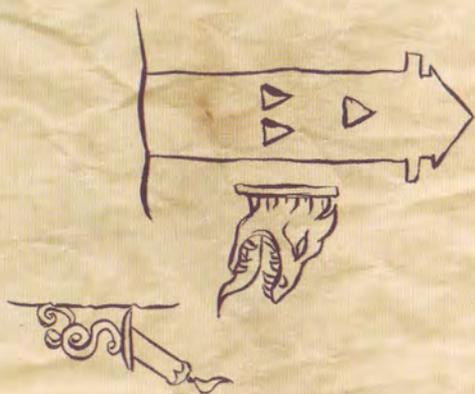


Honingen

W. Schmitt



STADTPLAN VON HONINGEN



DAS ALTE PERGAMENT

## SONDERFERTIGKEITEN

**Fährtsensuchen (KL-Probe):** Informationen aus Spuren und Fährten

**Fernkampf (AT-Probe):** Benutzung einer Fernkampf-Waffe

(Bogen, Armbrust, Wurfmesser o.ä.)

**Heilkunde (keine Probe):** Wunden reinigen und Blutungen stillen

**Klettern (GE-Probe):** selbst steile Wände mit wenigen

Griffmöglichkeiten

**Lesen/Schreiben (keine Probe):** flüssig Texte lesen und selbst schreiben

**Reiten (GE-Probe):** auch in schwierigen Situationen ein Pferd

beherrschen

**Schleichen (GE-Probe):** leise bewegen und sich verbergen

**Schlösser öffnen (GE-Probe):** mit einem Dietrich ein Schloß knacken

**Zweihandwaffen (AT-Probe):** große, zweihändige Waffen benutzen,

die bei einem Treffer zwei Lebenspunkte kosten

**Zauberei (Zauberei-Probe):** einen Zauberspruch wirken

## ZAUBER

**Balsam Salabunde:** Wunden schließen und bis zu 2 LP zurückgeben

(5 KR, Berührung, 2 ASP)

**Bannbaladin:** ein Opfer dazu bringen, ihm eine Stunde lang jeden

Gefallen zu tun (1 KR, 7 Meter, 2 ASP)

**Flim Flam Funkel:** eine leuchtende Kugel

(1 KR, bleibt beim Zauberer, 1 ASP)

**Foramen Foraminor:** mechanische Schlösser aufzaubern

(1 KR, Berührung, 1 bis 2 ASP)

**Fulminictus Donnerkeil:** magischer Pfeil raubt einem Opfer zwei

Lebenspunkte (1 KR, 7 Meter, 2 ASP)

**Horriphobus:** Opfer bekommt panische Angst

(1 KR, 7 Meter, 2 ASP; bei zwei oder drei Opfern 4 ASP)

**Odem Arkanum:** Magie erkennen (1 KR, 7 Meter, 2 ASP)

**Somnigravis:** tiefer Schlaf für eine Stunde (1 KR, 7 Meter, 2 ASP)

# ÜBERSICHT

