

# Zeichen der Steppe

## Neue Runen aus Trulk

*"Gesegnet sind die, die es vermögen, die Zeichen der Steppe zu deuten."*

- Waffenmeister Beregont Schwarzork von den Sturmheulern, mit einem Augenzwinkern

### Rune der Böen

Der Träger der Rune erhält einen Bonus in Höhe der halben Stufe des Waffenmeisters, der die Rune gewirkt hat, auf die Fertigkeit Springen. Die Rune lässt sich auch auf Rüstungen und Reittiere wirken.

### Rune des klaren Geistes

Der Träger der Rune erhält einen Bonus in Höhe der halben Stufe des Waffenmeisters, der die Rune gewirkt hat, auf seinen GW gegen Verspotten und Verführen.

### Rune des Nomaden

Wenn seine Belastung höchstens -2 beträgt, kann sich der Träger der Rune gegen den Einsatz von 2 KP eine Runde lang mit doppelter Bewegungsweite fortbewegen. Diese Rune lässt sich auch auf Rüstungen und Reittiere wirken.

### Reiterkrieger Rune

Im Kampf erhält der Träger der Rune einen Bonus in Höhe der halben Stufe des Waffenmeisters, der die Rune gewirkt hat, auf seine Reitenproben. Die Begrenzung der Waffenfertigkeit der entsprechenden Waffe entspricht dem um die Hälfte der Stufe verbesserten Fertigkeitwert in Reiten.

### Rune des Steppenregens

Bei der Ermittlung des Schadens durch Verdursten wird der Hitzemodifikator um zwei reduziert. Diese Rune kann auch auf Rüstungen und Reittiere gewirkt werden.

Anmerkung: Die Rune bezieht sich auf die Regeln für Verdursten im Kompendium. Leider konnte ich keine aktuellen Regeln für das Verdursten finden, ich hoffe aber auf zukünftige Veröffentlichungen.

### Sturmheuler Rune

Wenn die Rune von Wind umspielt wird, etwa weil sie geschwungen wird, ihr Träger reitet oder Vergleichbares, erschweren das ohrenbetäubende Heulen des Steppenwinds und immer wieder auftretende Böen, den Träger der Waffe und seine Verbündeten zu treffen. Alle Alliierten des Charakters, die sich weniger als zehn Meter von der Waffe entfernt befinden, erhalten einen Bonus von +1 auf ihren VW.

### Rune der Unscheinbarkeit

Wenn der Träger dies wünscht, sieht der Gegenstand oder das Reittier, auf den/das die Rune gewirkt wurde aus, als wäre er/es von normaler Qualität. Auch magische Effekte anderer Runen werden hierdurch versteckt. Die jeweiligen Effekte bleiben jedoch erhalten. Die Rune lässt sich auch auf Rüstungen und Reittiere einwirken.

### Windritt Rune

Der Träger der Rune kann für Proben auf Reiten und Ausweichen sein doppeltes Potential einsetzen. Diese Rune lässt sich auch auf Rüstungen wirken.

### Wünschelrune

Hält man die Wünschel Rune waagrecht, weist sie stets in Richtung der nächsten größeren Wasseransammlung. Dies kann ein Bach, eine Oase oder auch ein Wasserreservoir sein. Ein gefüllter Topf oder auch nur Wasserschlauch beeinträchtigt die Rune kaum.

## Glühender Stahl

### Lektionen der Waffenmeister Trulks

#### Magische Brandzeichen

**Voraussetzungen:** Waffenmeister 1, Tiere abrichten & pflegen in Höhe der doppelten Anzahl der auf das Reittier gewirkten Runen

Gegen einen Aufwand von 2 KP können eine Szene lang dafür vorgesehene Runen auf Reittieren eingebrannt werden. Wenn in der Beschreibung der Runen nichts Anderes vermerkt ist, profitiert das Reittier selbst von der Rune. Eventuell nötige Kraftpunkte müssen allerdings weiterhin vom Reiter aufgewendet werden.

Folgende Runen aus dem Grundregelwerk können ebenfalls als Brandmale gewirkt werden: Rune der Ausdauer, Rune der Geschicklichkeit, Rune der Heilung, Rune des Heldenmuts und Rune der Stärke.