



Flehmen

- Arkane Kraft: Djurin
- Gesinnung: Chaos oder Ordnung (je nach Element, siehe unten)
- Element: Hitze (Chaos oder Ordnung), Feuer & Odem (Ordnung), Winter & Tod (Chaos oder Ordnung), Kälte (Ordnung), Wasser (Ordnung), Holz & Blatt (Chaos oder Ordnung), Erde (Chaos oder Ordnung)
- Macht: 5 (Schwaches Ritual)
- Art des Rituals: Verzauberung
- Ritualformen: Wort & Geste, Zeremonie oder Alchemie
- Ritualdauer: 4 Sek., 4 Min. oder 4 Std.
- Entfernung: ohne
- Wirkungsbereich: selbst
- Wirkungsdauer: 5 Min., 1 Std. oder 1 Tag
- Beschreibung: Dieses Ritual ist folgenden Tiermensen **angeboren**: Wolfsmensen, Minotauren, Zentauren, Fledermensen, Pantra, Farûn, Majava, Sâtyrn, Bjarn, Brôk, Rattkôr, sodass es 11 Rituale des Flehmens gibt. Um sie zu unterscheiden, benennt man sie nach dem jeweiligen Tiermensch. Menschen und andere Tiermensen können dieses Ritual erlernen, wenn sie das Element und die erforderliche Gesinnung von Ordnung oder Chaos beherrschen.
Der Tiermensch kann während der Wirkungsdauer flehmen und der Wert im Riechen steigt um 5 Punkte.