

Kapitel XIII

Das Hospital

Abenteurerleben

Nnscheinend hatte jemand Balgruf alarmiert, denn er bahnte sich einen Weg durch die Kämpfer, die einen Halbkreis um die Gruppe gebildet hatten. Als er Lunett sah, die sich immer noch um Alharrassans Arm kümmerte, warf er einen Blick zu Ailco, der gerade damit beschäftigt war, sich das Blut vom Mund und aus dem Gesicht zu wischen. Immer wieder wurde ihm schlecht, als er die Menge der roten Flecken in dem ehemals sauberen Tuch sah und sich darüber klar wurde, dass er die Verletzung am Arm des Verastis nur durch seinen Biss angerichtet hatte. Er musste immer wieder würgen und bekam diesen ekligen, bitteren und sehr beißenden Geschmack nicht aus seinem Mund, selbst als er mehrere Schlucke Wasser getrunken hatte.

Der Bruta hockte sich vor den Menschen und sah ihm mit einem stechenden Blick ernsthaft in die Augen. „War das Absicht?“, fragte er, auch wenn er die Antwort offensichtlich schon erahnte. Ailco schüttelte nur den Kopf. Er wusste nicht, was er sagen sollte. Gab es irgendeine Rechtfertigung für sein Handeln? „Der Fluch?“, hakte Balgruf nach. Ailco nickte und Alharrassan meinte: „Das war nicht zuletzt auch meine Schuld. Ich habe ihn zum Kampf aufgefordert. Eigentlich hätte ich es – AUA!“, er warf einen bösen Blick zu Lunett, die anscheinend den Verband etwas zu fest angezogen hatte, „eigentlich hätte ich wissen müssen, dass so etwas passiert.“, vollendete der Verasti seinen Satz.

Balgruf erhob sich und drehte sich zu den Kämpfern um, die immer noch mit gezogenen Waffen um die Kameraden herumstanden. „Macht weiter, die Situation ist geklärt.“, scheuchte er sie davon. Die meisten von ihnen steckten ihre Waffen wieder ein und gingen wieder an ihr Training, während einige sich auch nur zögerlich zurückzogen. Sie schienen sich nicht sicher zu sein, dass die Gefahr wirklich vorbei war. Aber auch die letzten Skeptiker widmeten sich schließlich wieder ihrem Tageswerk. Was sollten sie auch machen? Balgruf sah nicht so aus, als ob er irgendjemanden in die Nähe der kleinen Gruppe lassen würde.

Er hockte sich vor Alharrassan und Ailco, die immer noch nebeneinander an die Wand gelehnt saßen. Lunett hatte ihre Arbeit mittlerweile beendet. Xala stand nur da und schien nicht so recht zu wissen, was sie machen oder sagen sollte. Im Grunde genommen war Ailco das momentan recht, aber etwas Sorgen machte er sich wieder einmal um die Nigro. Auch wenn sie deutlich weniger Angst zu haben schien als bei seinen letzten Anfällen.

„Ich hoffe das kommt nicht noch einmal vor. Hier herrscht absolutes Verletzungsverbot. Unfälle passieren, aber es war wohl offensichtlich, dass es volle Absicht war – zumindest soweit es von anderen beurteilt werden kann.“ „Ich kann mich nicht dagegen wehren...“, versuchte Ailco sich zu verteidigen. „Ich weiß das, aber die anderen nicht. Und ich glaube auch nicht, dass es eine gute Idee wäre, ihnen etwas zu erzählen. Außerdem werdet ihr ja vermutlich in ein paar Tagen sowieso die Stadt verlassen. Versucht euch bis dahin möglichst unauffällig zu verhalten.“ „Wie sollen wir das machen?“, fragte Alharrassan nach, „Wir können uns schlecht den ganzen Tag in einem Haus einschließen.“ „Nein, ihr euch nicht. Aber ihn“, sagte Balgruf und zeigte auf Ailco. Auch wenn ihm das nicht gefiel, so musste er sich eingestehen, dass das vielleicht wirklich die beste Möglichkeit war. „Aber jetzt schleppt mir den Alharrassan erst einmal zum Siechenhaus. Nichts für ungut“, meinte Balgruf zu Lunett gewandt, „aber die Arbeit ist nicht gerade fachmännisch gemacht.“ Lunett zog einen Schmolmund, grinste aber dann und sagte: „Ja, ich weiß. Ich habe schon das Gleiche gesagt, aber es reicht, um die Blutung erst einmal zu stoppen.“ „Fragt,

wenn ihr angekommen seid, nach Yira. Sie ist eine der kundigsten Ärztinnen dort und wird Alharrassan versorgen, wenn ihr sagt, dass ich euch schicke. Lasst euch auf keinen Fall abwimmeln oder zu jemand anderem verweisen.“, sagte Balgruf ernst. „Und ich werde versuchen, die Beschaffung der Papiere so gut es geht zu beschleunigen.“, fügte er hinzu.

Sie erhoben sich und Ailco sagte: „Als ich dich das erste Mal getroffen habe, hätte ich nie gedacht, dass ich das mal sagen werde... aber: Danke, Balgruf. Wir sind dir wirklich etwas schuldig.“ „Lass gut sein, ich mache nur meine Arbeit und die Bezahlung kommt von Ionius. Bei ihm musst du dich bedanken.“

Als sie die Arena verlassen hatten und dabei waren, den Hof zum Siechenhaus zu überqueren, trat Ailco näher an Lunett heran und fragte leise: „Was hast du eigentlich mit Xala gemacht?“ Er blickte sich um und schaute zu der Nigro, die ein paar Schritte hinter ihnen lief und scheinbar in Gedanken versunken war. „Sie scheint den Vorfall deutlich besser wegzustecken als vorher.“ Lunett lächelte. „Ich habe nur mit ihr gesprochen. Sie steckt in einer ziemlichen Zwickmühle. Du machst ihr Angst.“ Ailco nickte betroffen: „Ja, ich weiß. Aber ich kann leider nichts dagegen tun.“ „Richtig“, erwiderte Lunett, „Das habe ich ihr auch gesagt. Naja, und noch einiges mehr. Sie will helfen, weiß aber nicht wie, und sie hat Schuldgefühle, dass es alles nur ihretwegen passiert. Deswegen will sie dich auch nicht im Stich lassen. Sie wird dich also weiterhin begleiten, wenn du die Stadt verlässt.“ „Das freut mich, auch wenn ich momentan gemischte Gefühle habe. Wie soll es nur weitergehen?“ Lunett legte ihm die Hand auf den Arm und sagte beruhigend: „Keine Sorge, wir kriegen das schon irgendwie wieder hin, wenn wir erst aus Kal Hadun raus sind.“ Ailco schaute sie erfreut an: „Das heißt, dass du uns weiterhin begleiten wirst?“ Die Magierin lächelte. „Natürlich, ich lass doch mein Forschungsobjekt nicht unbeobachtet laufen. Außerdem kann ich sowieso kommen und gehen wie es mir gefällt. Also werde ich weiter an eurer Seite sein.“ „Und hast du keine Angst, dass ich euch etwas antun werde?“ „Doch, eigentlich schon. Aber das Risiko bin ich bereit einzugehen.“, lachte Lunett ihn an, „Vielleicht kann ich sogar einmal mein Wissen über die Magie wieder sinnvoll einsetzen.“

Ailco war sich nicht sicher, dass er das wirklich wollte, aber hatte er eine Wahl? Er musste schnellstmöglich zu einem Tempel, bevor die Veränderungen ihn komplett übermannten.

Durch die kleine Eingangstür trat die Gruppe in das Siechenhaus und wurde sofort von der typischen Stille solcher Orte umgeben. Eine in eine helle Robe gekleidete Frau kam ihnen entgegen und fragte: „Seid gegrüßt! Was können wir für euch tun?“ Lunett zeigte auf Alharrassan. „Unser Freund braucht dringend ärztliche Hilfe. Man sagte uns, dass Yira sich darum kümmern würde.“ Die Frau schaute bedauernd und sagte schließlich: „Ich befürchte, Yira hat gerade zu tun. Aber ich bin mir sicher, dass jemand anders Zeit für euch finden wird.“ Ailco mischte sich ein: „Balgruf meinte, sie würde Zeit finden, wenn wir kommen.“ Die Frau schaute fast schon entsetzt, als er den Namen des Brutus erwähnte. „So, Balgruf. Nun gut, ich werde sehen, was ich machen kann. Wartet hier.“ Sie machte auf dem Absatz kehrt und verschwand durch eine der Türen, die aus der Eingangshalle führten.

Nach nur wenigen Augenblicken betrat eine ebenfalls in eine weiße Robe gekleidete Nigro den Raum und ging zielstrebig auf die Gruppe zu. „Seid mir gegrüßt. Mein Name ist Yira. Man sagte mir, dass Freunde von Balgruf meine Dienste benötigen?“ Ailco war erstaunt. Er hatte selten eine so ernste Nigro gesehen (von Xala abgesehen, aber die stand auch unter Schock). Yira war anscheinend schon sehr alt, denn ihre Haut war faltig, und sie hatte knochige Finger. Ihre Handrücken waren von Altersflecken übersät, und das Haar auf ihrem Kopf und an ihrem Schwanz war schlohweiß.

Der Mensch zeigte auf Alharrassan. „Es wäre freundlich, wenn du dich um unseren Freund kümmern könntest. Er hat eine ernste Verletzung erlitten.“ Yira nickte und schaute zu Alharrassan: „Dann folgt mir mal.“

Sie führte sie durch eine Tür in einen angrenzenden langgestreckten Raum, an dessen langen Wänden jeweils fünf Betten links und rechts neben dem Mittelgang standen. Die meisten der Lagerstätten waren nicht belegt, es befanden sich nur drei Verletzte darin. Die anderen Betten waren sorgsam mit gebleichtem Leinen bezogen. Durch die hellen Bodenplatten und die weißen Vorhänge, die die Sicht nach draußen versperrten, wirkte der Raum sehr kühl und steril.

Ailco ließ seinen Blick unbeteiligt über die Verletzten schweifen, die in den Betten lagen und blieb plötzlich stehen. Der eine Mann kam ihm erstaunlich bekannt vor. Wenn er sich recht entsann, dann hatte er ihn vor gar nicht so langer Zeit selbst festgenommen. Als er noch Stadtwache gewesen war... Er konnte sich aber nicht entsinnen, weshalb.

Die Bettdecke hatte sich ungefähr dort, wo das linke Knie des Verletzten sein musste, rot verfärbt. Anscheinend hatte er eine schwere Verletzung erlitten. Der Mann war bleich, fast weiß im Gesicht und atmete unregelmäßig und flach.

Langsam beugte er sich über seine Beute und sog ihren Geruch tief in die Nase. Es duftete süßlich, leicht bitter und ihm lief das Wasser im Maul zusammen. Endlich konnte er fressen. Das Opfer war geschlagen und nur noch wenig Lebenskraft floss durch seine Adern.

Ailco wurde warm, er fing an zu schwitzen und hatte das Bedürfnis sich seiner Kleidung zu entledigen. Fast schon hastig schnallte er seinen Waffengurt ab, der mit einem klirrenden Geräusch auf den Boden prallte, und riss sich sein Hemd vom Leibe.

Er ließ seine Klauen leicht und fast liebevoll über seine Beute gleiten. Er konnte durch die Haut hindurch jede Ader

sehen, durch die das Blut pulsierte. Sein Opfer schlug die Augen auf, erblickte ihn und Entsetzen machte sich in seinem Blick breit. Es wollte schreien, aber mit einer schnellen Bewegung legte er seine Klaue auf seinen Mund.

Ailco konnte der Veränderung an seinen Händen beim Entstehen zusehen. Er presste sie mit aller Kraft auf den Mund des Verletzten. Aus irgendeinem Grund wollte er nicht, dass der Mann schrie. Warum sollte er auch? Auf Ailcos Handrücken bildeten sich immer mehr kurze dunkle Haare, die Fingernägel wurden lang, dunkel und verhärteten sich. Seine Finger wuchsen, wurden lang und knochig.

Die Zeit des Fressens war gekommen. Es würde nicht mehr lange dauern. Sein Opfer war gefangen. Mit seinem abgetrennten Bein konnte es nicht fliehen. Außerdem war es starr vor Entsetzen.

Ailcos Rücken fing an zu schmerzen und der Schweiß lief ihm in Strömen von der Stirn. Seine Beine gaben nach und er fiel auf seine Knie. Vor Schmerzen krümmte er sich zusammen, beobachtete dabei, wie die Behaarung seiner Arme immer dichter wurde und sich die Muskeln in sehnigen Strängen unter dem dichten Bewuchs abzeichneten.

Nicht mehr lange, gar nicht mehr lange und die Zeit des Fressens war gekommen. Er fühlte sich stark, auch wenn er Schmerzen hatte. Aber die Verwandlung würde nicht lange dauern. Und dann konnte er fressen, sich am Fleisch laben und neue Kräfte sammeln.

Mit einem reißenden Geräusch platzte Ailcos Hose an der Naht auf, als seine Beinmuskeln erstaunliche Ausmaße erreichten. Seine Füße schienen nicht mehr in seine Stiefel zu passen. Er riss sich das Schuhwerk unter Schmerzen herunter und starrte ungläubig, aber auch auf seltsame Weise fasziniert auf die krallenbewehrten Klauen, die aus den Schuhen hervorkamen.

Die Schmerzen waren nahezu unerträglich, aber er wusste, dass er es bald überstanden hatte. Er bäumte sich auf, nur um danach wieder zuckend auf dem Boden zu landen. Ein unkontrolliertes tiefes Knurren bahnte sich den Weg durch seine Kehle.

Seine Augen tränten vor Schmerzen, als sein Gesicht anfang sich zu deformieren. Es gab keinen Spiegel, aber Ailco konnte merken, wie sich seine Kiefer veränderten und länger wurden. Seine Zähne wurden spitz und scharf und die schon vorhandenen Hauer verlängerten sich nochmals. In seinem Schmerz sah er Lunett auf ihn zukommen, die anscheinend an die anderen gerichtet etwas rief. Aber Ailco konnte es nicht verstehen. Der Schmerz vernebelte seine Sinne, und in seinen Ohren konnte er nur ein dumpfes Pochen hören.

Der Schmerz würde bald vorbei sein. Und seine Sinne wieder klar. Nur noch ein kleines bisschen, noch einen Augenblick. Es war fast vollendet...

Der Schmerz ebte langsam ab. Schwer atmend blieb Ailco auf seinen Knien hocken, erholte sich aber schnell von den Strapazen. Noch ein wenig unsicher erhob es sich und richtete sich zu seiner vollen Größe auf. Lunett stand wie vom Blitz getroffen starr im Gang und schaute ihn entsetzt an, auch die anderen waren herbeigeeilt. Einer der Verletzten in dem Raum war aufgesprungen und rannte wild gestikulierend zur Tür und schrie etwas dabei. Aber es drang nicht zu Ailco durch.

Sein Opfer hatte sich aufgerafft und versuchte verzweifelt aus dem Bett zu kommen. Mit einem erstickten Schmerzenslaut fiel es von der Kante auf den Boden und versuchte entsetzt, von ihm wegzukriechen. Die Menschenfrau ergriff es unter den Armen und versuchte ihm zu helfen, zur Tür zu gelangen. Aber das würde er nicht zulassen. Was fiel ihr ein, sich an seiner Beute zu vergreifen? Mit zwei schnellen Sprüngen war er bei ihr und fegte sie mit einem Schlag seiner Klauen von seinem Opfer. Aber es gab nicht auf. Er konnte die Angst riechen, und wie immer genoss er es. Er ließ dem Verletzten ein paar Meter Vorsprung, setzte dann nach und stellte sich zwischen ihn und die Tür. Ein paar andere Menschlänge liefen an ihm vorbei. Sie schrien etwas. Irgendwo hinter ihm entwickelte sich ein Tumult. Ihm war es egal. Sein Opfer war bereit zum Sterben. Und er war bereit zu fressen.

Als der Mann seinen Fluchtweg versperrt sah, versuchte er verzweifelt in die andere Richtung zu robben. Er entschied sich, ihn noch ein wenig zappeln zu lassen und ergötzte sich an der roten Spur, die sein abgetrenntes Bein auf dem Boden hinterließ. Er konnte der Lebenskraft zusehen, wie sie aus seinem Opfer herausfloss. Mit einer seiner Klauen strich er durch die Blutspur und leckte genüsslich die süßliche Flüssigkeit von den Fingern. Schließlich griff er seine Beute am verbliebenen Bein und zog sie mit einem kraftvollen Ruck wieder zu sich hin. Mit einer zweiten Bewegung wendete er es auf den Rücken. Die Augen seines Opfers waren weit aufgerissen, und es stammelte irgendwelche unverständlichen Worte. Mit langsamen Schritten ging er hinter ihm her, während es versuchte, rückwärts von ihm wegzurobben.

Schließlich hatte er aber genug von den Spielchen. Er hatte Hunger und wollte endlich fressen. Mit einem schnellen Sprung bewegte er sich auf sein Opfer zu und stellte sich über es. Langsam ließ er sich niedersinken und drück-

te sein rechtes Knie auf die Brust seiner Beute. Sie würde ihm nicht mehr entkommen. Er spürte, wie sich Speichel in seinem Maul sammelte und in das Gesicht des Verletzten tropfte, als er sich vorbeugte und den bitteren und doch verführerisch süßlichen Duft aufzog.

Mit seiner vollen Kraft versenkte er seine Zähne in der Kehle seines Opfers. Er spürte die knorpelige Luft- und Speiseröhre an seiner Zunge, die mit einem knackenden Geräusch zerquetscht wurde. Warmes Blut schoss in sein Maul und schürte die Gier zu fressen. Noch versuchte sich die Beute aufzubäumen, sich zu wehren, aber als er seinen Kiefer schließlich ganz schloss und den Hals durchgebissen hatte, hörten die Zuckungen des Körpers schnell auf. Die Muskeln erschlafften und die Hand, die sich in sein Rückenfell gekrallt hatte, verlor jegliche Kraft und fiel zu Boden. Er hatte seine Beute erlegt und konnte sich nun seinem verdienten Mahl widmen.

Genüsslich riss er große Stücke Muskelfleisch heraus und labte sich an Geschmack und Konsistenz. Es dauerte lange, bis sein Hunger gestillt war, aber er hatte viel zu lange warten müssen. Als er sein Mahl beendet hatte, war seine Beute fast komplett ausgenommen.

Ailco würgte das letzte Stück herunter, das er noch im Mund hatte. Es schmeckte nicht besonders gut und hinterließ einen widerlichen Nachgeschmack. Seine Arme waren bis über die Ellenbogen blutverschmiert und auch sein Oberkörper war voll mit Blut. Aber ihm war nicht schlecht, wie es bisher nach seinen Anfällen gewesen war. Im Gegenteil, er fühlte sich erstaunlich gekräftigt und zufrieden. Fast schon mit ungläubigem Interesse betrachtete er die völlig zerfetzte Leiche vor sich und fragte sich, ob er wirklich alles gegessen hatte.

Geräusche rissen ihn aus seinen Gedanken. Sie kamen von der geschlossenen Tür des Raumes und waren sehr laut. Anscheinend hatten sich zahlreiche Personen davor versammelt, und wenn er es richtig hörte, schienen auch Angehörige der Stadtwache dabei zu sein. Er musste raus hier! Dieses Mal würde er nicht so einfach davongekommen, mit dem was er getan hatte!

Er sprang auf und schaute sich im Raum um. Der einzige Ausgang war die Tür, aber von dort drohte die Gefahr. Hastig rannte er zu einem Fenster, riss den Vorhang beiseite... vergittert! Aber der einzige Ausweg! Er schlug die Scheibe ein und ergriff die Stäbe. Aber egal, wie viel Kraft er aufwendete – und er fühlte sich gerade enorm stark! –, sie bewegten sich keinen Millimeter. Gerade als er aufgeben wollte, erschien Balgrufs Kopf in der Fensteröffnung, der vorsichtig hindurchlugte und wohl die Situation begutachten wollte. Als er Ailco sah, schien er entsetzt und starrte mit weit aufgerissenen Augen auf die Blutspuren auf dem Menschen und auf die Überreste des Verletzten, der im Mittelgang lag. Aber er fing sich schnell wieder, legte seine riesigen Pranken um die Eisenstäbe und begann mit aller Kraft daran zu ziehen.

Mit einem knallenden Geräusch lösten sich die Stäbe mit einem Ruck, der Balgruf zurücktaumeln ließ, aus der Verankerung. „Los, raus hier!“, herrschte der Bruta Ailco an. Der Mensch ergriff seinen Waffengurt, der noch immer neben dem Bett lag und kletterte schleunigst durch die Öffnung. Noch bevor Ailco etwas sagen konnte, wandte sich Balgruf um und rannte an der Hausmauer entlang. Ailco hetzte ihm hinterher.

Als sie an der Ecke angekommen waren, drückte sich der Bruta mit dem Rücken an die Mauer und zeigte über den Platz der Burg zum Lagerhaus. „Da rüber. So schnell du kannst. An der linken Seite ist ein Fenster, das steht offen. Geh dort durch und lass dich nicht erwischen. Die Stadtwache will dich stellen, und was sie mit dir machen werden, wenn sie dich finden, ist noch harmlos gegen das, was der Mob mit dir machen wird, wenn er dich in die Finger kriegt. Versteck dich im Lagerhaus irgendwo, ich komme nach!“ Ailco nickte nur und spähte um die Ecke. Der Platz war immer noch gut bevölkert, aber die meisten schienen nur damit beschäftigt zu sein, in das Siechenhaus zu drängen, aus dem er laute Rufe hörte.

Er rannte los in Richtung des Lagerhauses. Es schien ihn keiner zu bemerken und er konnte den Weg unbeobachtet zurücklegen. Als er nur noch wenige Meter von der schützenden Mauer des Hauses entfernt war, hörte er plötzlich hinter sich einen lauten Ruf: „Da hinten ist er!“ Er blickte sich gehezt um und sah eine Stadtwache, die mit dem ausgestreckten Finger in seine Richtung zeigte, und einige Personen, die aus dem Siechenhaus auf den Platz strömten.

Schnell überwand er die letzten Meter, rannte an der Mauer entlang, bis er zu dem Fenster gelangte. Es stand weit offen und mit einem gewandten Sprung kletterte Ailco hinein. Drinnen angekommen, schloss er es und legte den Riegel vor.

Das Lagerhaus war vollgestopft mit Kisten und Säcken, und es war nicht schwer ein Versteck zu finden, in dem er sich niederlassen und erst einmal zu Atem kommen konnte. Aber es war nur eine Frage der Zeit, bis man ihn hier fand.

Es verging nur wenig Zeit, bis sich an der Seite der riesigen Lagerhalle eine Falltür im Boden öffnete und Balgruf heraustrat und leise nach ihm rief. Er zeigte sich, und der Bruta winkte ihn zu sich heran. „Hier rein!“, sagte er und zeigte die Treppe hinab, zu der man durch die Falltür gelangte.

Abenteurerleben

Das Leben eines Abenteurers birgt diverse Gefahren, die nicht mit Fertigkeiten, Kampf oder Magie gelöst werden können. So wird ein Abenteurer mit Stürzen aus großen Höhen konfrontiert oder Giften und Krankheiten ausgesetzt werden. Aber es gibt auch erfreuliche Ereignisse, wie das Finden und Verkaufen von Beute oder die Identifizierung und Benutzung von magischen Gegenständen.

Stürze

Immer wieder wird es vorkommen, dass sich ein Abenteurer hoch hinaus wagt. Sei es durch das Klettern auf Bäume oder Felswände oder durch Zauber oder Veränderungen wie Levitation oder Fliegen. Bei all diesen Aktionen besteht die nicht unwesentliche Gefahr des Stürzens, sei es durch einen Misserfolg, zu wenig AUS oder durch Konzentrationsverlust.

Sollte es dazu kommen, dass der Abenteurer fällt, erleidet er Schaden abhängig von der **Höhe**, aus der er fällt. Bei einem Sturz aus weniger als 3 Meter erleidet ein durchtrainierter Abenteurer keinen Schaden.

Rüstung schützt generell gegen alle Sturzschäden, verringert also den LE-Schaden, den der Träger erleidet.

Mit der Fertigkeit *Fallen* kann der Sturzschaden nach einer erfolgreichen Probe verringert werden (vgl. *Kapitel VII - Die Fertigkeiten*).

Der größte Faktor allerdings, der den Schaden eines Sturzes bestimmt, ist der **Untergrund**, auf den der fallende Charakter aufschlägt. Weiches Moos verringert den Schaden,

Höhe	KE	LE
3 Meter	1W6+2	
4 Meter	2W6	1W6
5 Meter	2W6+2	1W6+2
6 Meter	3W6	2W6
7 Meter	3W6+2	2W6+2
usw.		
Untergrund	Sturzschaden	
Stein	+6	
Geröll	+3	
Gras	+0	
Moos / weiches Erdreich	-2	
Matsch / durchweichtes Erdreich	-4	
Wasser	-6	

Tabelle 13.1: Sturzschaden

während harte und spitze Felsen den Schaden deutlich erhöhen.

Tabelle 13.1 zeigt eine Übersicht über den Sturzschaden und die Änderung durch den Untergrund.

Traglast

Abenteurer neigen dazu, allerlei Dinge mit sich herum zu schleppen, die eine ganze Menge wiegen. Man kann ja nie wissen, wozu man sie gebrauchen könnte...

Jeder Abenteurer hat einen Wert für seine **Traglast**, der während der Charakter-Erschaffung aus der Fertigungsstufe von *Kraftakt* (bzw. dem Grundwert Athletik) errechnet wird. Dieser Wert gibt an, wie viel Kilogramm Gewicht der Charakter zusätzlich zu Kleidung und Rüstung tragen kann, ohne darunter zusammenzubrechen.

Trägt ein Charakter mehr als seine Traglast beträgt, kostet ihn dieses **1 AUS pro zusätzlichem Kilo** Gewicht. Er verliert diese Ausdauer alle **10 Minuten**.

Durch die starke Belastung ist der Charakter außerdem nicht so beweglich. Er büßt die Hälfte seiner BEW ein und kann keine Sprints mehr durchführen.

Ist er sogar mit mehr als dem Doppelten seiner Traglast beladen, verliert er die **Ausdauer pro Kilo alle 5 Minuten**. Er kann sich unter dieser enormen Belastung kaum noch bewegen und seine BEW sinkt auf 1. Solche Figuren dürfen keine Sprints und keine Dauerläufe ausführen und können sich nur noch mit Mühe unter ihrem Gepäck dahinschleppen.

Bei mehr als dem Dreifachen der Traglast an Gewicht kann sich der Charakter nicht mehr bewegen.

Bewegung, Dauerlauf, Sprint

Die **Bewegung** an sich ist nur entscheidend in Kämpfen oder anderen aktionsreichen Phasen des Spieles, in denen es genau darauf ankommt, wo sich die einzelnen Spielfiguren gerade befinden und wie weit sie es bis zu bestimmten anderen Punkten haben, beziehungsweise wie schnell sie diese erreichen können.

Jede Spielfigur darf sich innerhalb einer Kampfrunde (5 Sekunden) maximal so viele Meter bewegen, wie ihre BEW beträgt.

In **unübersichtlichem Gelände**, wie z.B. einem belebten

Marktplatz oder einem Wald, sinkt die BEW einer Figur auf die Hälfte.

Ist das Gebiet **übersät von Hindernissen** (z.B. Unterholz) oder erschwert morastiges Erdreich die Bewegung (z.B. Moor), sinkt die BEW auf ein Viertel des ursprünglichen Wertes.

Man kann seine Geschwindigkeit jedoch bewusst erhöhen, indem man in einen **Dauerlauf** fällt. Diese Art der Bewegung verdoppelt die BEW der jeweiligen Figur, kostet allerdings 2 AUS pro Runde.

Eine noch schnellere Methode der Bewegung ist der **Sprint**. Hierbei bewegt man sich zumeist gradlinig mit seiner maximalen Geschwindigkeit und erreicht hiermit bis zu BEW x4 pro Runde. Allerdings ist die Art der Bewegung noch anstrengender und kostet die sprintende Kreatur 5 AUS pro Runde. Sprinten kann man außerdem nur, wenn man auf alle anderen Handlungen in der laufenden Runde verzichtet.

Besonders große oder schwere Kreaturen (dazu zählen beispielsweise auch Charaktere mit *Eisenknochen*) haben zu viel Masse, um einen Sprint durchzuführen; sie können maximal einen Dauerlauf machen.

Reisegeschwindigkeit

Reisen fasst im Spiel alle Bewegung außerhalb der Kampfrunden zusammen. Hierbei kommt es nicht auf die BEW der beteiligten Figuren an, sondern allein auf die Art der Umgebung.

Die Geschwindigkeit wird in Kilometern pro Stunde (km/h) berechnet. Die Geschwindigkeit richtet sich immer nach dem langsamsten Mitglied einer Gruppe. Ist also nur einer der Abenteurer schwer beladen, sinkt das Reisetempo der gesamten Gruppe, solange diese beabsichtigt zusammen zu bleiben.

Die normale Geschwindigkeit eines nicht beladenen Fußgängers beträgt auf hindernisfreiem Gelände (z.B. befestigten Straßen) etwa **5 km/h**. Bei einer durchschnittlichen Wanderzeit von **8 Stunden** legt man hiermit ungefähr **40 km pro Reisetag** zurück.

Ist man länger als 8 Stunden pro Tag unterwegs, gilt jede Stunde mehr als Gewaltmarsch, allerdings ohne die Erhö-

	Gelände 1	Gelände 2	Gelände 3	Gelände 4
ohne Gepäck	5	4	3	2
leichtes Gepäck (bis [Traglast] kg Last)	4	3	2	1
schweres Gepäck (mehr als [Traglast] kg Last)	3	2	1	1
leichtes Reittier (Pferd, Pony, Wolf, Echse, Kamel)	10	8	6	1
schweres Reittier (Schlachtroß, Elefant, Odunuk)	8	6	3	0
leichter Wagen	6	4	1	0
schwerer Wagen	5	2	0	0
beladenes Lasttier	4	3	2	1

Tabelle 13.2: Reisegeschwindigkeit (km/h)

Geländearten

Gelände 1: Straßen und Wege in ebenem Gelände, Straßen und Gassen in Städten

Gelände 2: Straßen und Wege in unebenem Gelände, querfeldein in ebenem Gelände, belebte Straßen in Städten

Gelände 3: Dichte Wälder, Dschungel, aufgeweichte Straßen und Wege, Straßen und Wege im Gebirge, Wüste, schneebedecktes Gelände

Gelände 4: Sumpf, dichtes Unterholz, tiefer Schnee, vereiste Flächen

hung der Reisegeschwindigkeit (siehe unten).

Mit leichtem oder schwerem Gepäck wird diese Geschwindigkeit schon erheblich reduziert.

Diese Reduzierungen wirken sich selbstverständlich nicht auf einen Ritt oder die Fahrt auf einem Wagen aus.

Tabelle 13.2 gibt Aufschluss über die Geschwindigkeit der Abenteurer in unterschiedlichen Geländen zu Fuß, beritten oder mit einem Wagen.

Man trennt hierbei zwischen vier verschiedenen Geländetypen, die man dem Kasten auf dieser Seite entnehmen kann.

Alle Angaben gehen allerdings davon aus, dass man relativ sorglos durch die Gegend zieht. Will man aber sorgfältig auf alle Umwelteinflüsse achten und so rechtzeitig auf eventuelle Gefahren aufmerksam werden, ist dieses nur möglich, wenn man zu Fuß unterwegs ist. Die Geschwindigkeit sinkt hierbei auf die **Halfte** der eigentlichen Geschwindigkeit.

Innerhalb von Gebäuden oder Verliesen senkt die genaue Erkundung (ohne Einsatz von speziellen Fertigkeiten) der Umgebung die Geschwindigkeit auf etwa **1 Kilometer** pro Stunde.

Hat man es besonders eilig, kann man sich bei einer Reise über Land dazu entschließen, einen **Gewaltmarsch** zu machen. Dieses verdoppelt die Reisegeschwindigkeit, ist aber sehr anstrengend. Pro angefangene Stunde verliert man 5 AUS.

Ist man **beritten** unterwegs, gilt der Ausdauerverlust sowohl für den Abenteurer als auch für sein Reittier.

Reist man auf einem **Fuhrwerk**, verlieren nur die Zugtiere Ausdauer.

Dehnt man den Gewaltmarsch auf mehr als 8

Stunden pro Tag aus, verdoppelt sich der Ausdauerverlust pro Stunde.

Eine komfortablere Möglichkeit, lange Strecken zu überwinden, ist die Reise mit dem **Schiff**.

Bei einer Schifffahrt auf einem **Fluss** legt man ungefähr 10 Kilometer pro Stunde flussaufwärts und das Doppelte flussabwärts zurück.

Die Geschwindigkeit großer **Überseeschiffe** ist in der Regel stark von den Wind- und Wetterbedingungen abhängig. Zu niedrige Windgeschwindigkeiten lassen Segelschiffe teilweise tagelang an ein und derselben Stelle verbleiben, während zu hohe Windgeschwindigkeiten eine ernste Gefahr für die Seeleute und Passagiere an Bord bedeuten.

Unter idealen Bedingungen (und davon darf bei einer einfachen Reise ausgegangen werden, außer der Spielleiter möchte diese spannender gestalten) legen **Handelsschiffe** durchschnittlich **200 Kilometer pro Tag** zurück, wobei sie normalerweise ungefähr 12 Stunden lang segeln und aufgrund von Dunkelheit 6 Stunden vor Anker liegen.

Kriegsschiffe (die in der Regel keine Passagiere an Bord nehmen) können auch deutlich höhere Geschwindigkeiten erreichen. Solche Schiffe sind in Notsituationen oftmals Tag und Nacht unterwegs. Sie können pro Tag zwischen 400 und 500 Kilometer zurücklegen.

Licht

Viele Abenteuer werden die Charaktere in dunkle oder schlecht beleuchtete Verliese, Kerker und Gewölbe führen.

Da nicht jede Spielfigur mit Gaben ausgestattet ist, die ihre Sicht verbessern, wird man auf gängige Lichtquellen zurückgreifen müssen.

Fackeln sind am weitesten verbreitet. Sie brennen ungefähr eine Stunde lang und spenden im Umkreis von 10 Metern um den Träger genügend Licht, um alles klar zu sehen. Darüber hinaus kann man nur vage Schemen erkennen.

Doch auch **Laternen** erfreuen sich großer Beliebtheit beim fahrenden Abenteuer, da er diese am Gürtel befestigen kann und somit seine Hände für andere Dinge frei hat. Eine normale Laterne spendet Licht im Umkreis von 10 Metern. Wird sie allerdings am Gürtel befestigt, wirft der Träger einen entsprechenden Schatten, in dem die Umgebung nicht erleuchtet wird.

Es gibt auch **abblendbare** Laternen, deren Gehäuse so konstruiert ist, dass es komplett geschlossen ist und nur nach vorne eine verschließbare Öffnung aufweist. Durch dieses Loch wirft die Laterne Licht in einem Kegel, der 10 Meter lang ist. Mit einer Platte kann man diese Öffnung ganz oder teilweise verschließen, sodass das Licht entweder ganz verschwindet oder der erhellte Bereich verkleinert wird. Laternen werden mit Lampenöl betrieben. Eine Füllung reicht für 6 Stunden Licht.

Das **Entzünden** einer Fackel oder Laterne dauert 2 Runden, wenn schon eine Feuerquelle vorhanden ist.

Muss man sie mit Feuerstein und Zunder entfachen, dauert dieses eine Minute.

Gifte und Krankheiten

Gifte

Auf Samyra kennt man zahlreiche verschiedene Gifte, die in unterschiedlichster Art und Weise verbreitet werden können. Obwohl sie sehr unterschiedlich sein können, haben sie als Gemeinsamkeit die Art, wie sie Schaden entwickeln.

Wird ein Charakter **vergiftet**, würfelt er eine FP(Widerstand), die eventuell bei besonders starken oder schwachen Giften mit Modifikationen belegt werden kann (ist entweder angegeben oder eine Spielleiterentscheidung).

Gelingt dieser Wurf, nimmt das Opfer keinen Schaden von der Wirkung des Schadstoffes.

Misslingt dieser Wurf allerdings, fängt das Gift an, zu wirken.

Schadenswirkung von Giften

Allen Giften ist es gemein, dass sie ihre schädliche Wirkung nicht augenblicklich entfalten, sondern über einen be-

stimmten **Zeitraum** wirken. Giftschäden werden immer in der Form: **Schaden über Zeitraum** angegeben. Mögliche Angaben wären z.B. 1W6 über 3 Runden, 4W6 über 2 Stunden oder 1W20 über 7 Tage.

Die meisten Gifte richten zunächst Schaden an der **körperlichen Energie** des Opfers an. Erst wenn diese auf 0 gesunken ist, greifen sie die **Lebensenergie** an.

Es gibt jedoch auch aggressive Wirkstoffe, die direkt die LE angreifen oder schwache Varianten, die nur die KE oder Ausdauer betreffen. Diese Wirkungsweise wird bei den Giften explizit angegeben. Ist keine spezielle Angabe zu finden, handelt es sich um gewöhnliche Gifte.

Wirkt ein Gift erst einmal, ist es in den Körper eingedrungen. Es hilft somit keine **Rüstung** gegen den erlittenen Schaden.

Um den Schaden eines Giftes zu ermitteln, betrachtet man zunächst den **Zeitraum**, in dem es wirkt. Diesem liegt eine bestimmte Einheit zugrunde, also **Runden, Minuten, Stunden** oder **Tage**. Es gibt auch Gifte, die über **Jahre** wirken, diese sind allerdings äußerst selten, weil sie

Beispiele für Gifte

Schlangengift

Kleinere Schlangen, wie die Sumpfnatter, haben ein für Humanoide recht ungefährliches Gift. Es schädigt leicht die inneren Organe, wenn diese es abbauen. Es richtet **1W6 Giftschaden über 3 Runden** an und gehört zur Gruppe der **Waffengifte**. Extrakte dieses Giftes werden oftmals als Paste verarbeitet und auf Waffen aufgetragen. Das erfolgreiche Anwenden von *Heilung - Gift* oder *Verunreinigung entfernen* hebt die Wirkung auf.

Belladonna

Belladonna ist das Gift der schwarzen Tollkirsche. Es handelt sich um ein **orales Gift**, das beim Essen der Früchte eingenommen wird. Teilweise wird der Wirkstoff aber auch extrahiert und kann dann in Essen gemischt oder direkt in die Blutbahn gespritzt werden. Je nach Menge und Konzentration des Giftes wird die FP(Widerstand) mit einer Erschwernis von +1 bis +3 belegt. Das Gift erzeugt Halluzinationen, Herzrasen und eine Rötung der Haut und richtet **2W6 Giftschaden über 12 Stunden** an. Führt der Schaden zum Tode, ist dieser durch Atemstillstand hervorgerufen worden. Die gesamte Zeit, die das Gift wirkt, kann der Charakter keine Handlungen durchführen, sondern wird von Krämpfen geschüttelt und ringt nach Atem. Er regeneriert in dieser Zeit außerdem keine LE, KE, ME oder AUS.

Eine erfolgreiche Probe auf *Heilung - Gift* reduziert die Wirkungsdauer um die Hälfte (also auf 6 Stunden). *Verunreinigung entfernen* halbiert den während der Zeit erlittenen Schaden.

Nesselgas

Das Nesselgas ist ein Gift, das von der Steinnessel absondert wird, sobald jemand die blühende Pflanze berührt. Man findet diese Pflanze in unterschiedlicher Art überall auf Samyra. Sie wächst vor allem in kargen Landschaften, die überwiegend steinig sind. Die Knollen dieser Blume stoßen bei Berührung Wolken eines Stoffes aus, der bei **Hautkontakt** eine Rötung, die stark juckt, und mit Flüssigkeit gefüllte Pusteln hervorruft. Wird der Stoff eingeatmet, bilden sich diese Pusteln auch in den Atemwegen, was dem Opfer

die Luft abschnürt. Es erleidet **1W6+2 Giftschaden über 10 Runden**. Eine gelungene FP(*Tauchen)+2, die pro Runde durchgeführt werden darf, halbiert den ausgewürfelten Schaden. Während der Wirkung des Giftes kann man keine Handlungen durchführen, da man nach Atem ringt.

Heilung - Gift kann mit einem entsprechenden Gegenmittel dafür sorgen, dass das Opfer wieder freier atmen kann und daher nur die Hälfte des Schadens erleidet. *Verunreinigung entfernen* hat keine Wirkung, da der Schaden nicht durch ein langfristig wirkendes Gift entsteht, sondern durch die Erstickung. Das eigentliche Gift ist zu diesem Zeitpunkt gar nicht mehr im Körper.

Pilzbrand

Auf den Namen Pilzbrand hat man das Gift des rotgetupften Weißschirmes getauft. Es handelt sich um einen sehr seltenen aber extrem giftigen Pilz, der überall in den gemäßigten Zonen Samyras zu finden ist. Sein Gift entfaltet seine Wirkung sobald man mit dem Pilz in **Kontakt** kommt. Bei Berührung mit der bloßen Haut verätzt das Gift diese Stellen. Da dieses mit einem brennenden Schmerz verbunden ist, wird der Wirkstoff Pilzbrand genannt. Das Gift gelangt durch die Verätzungen sofort in die Blutbahnen und richtet dort **2W6+4 Giftschaden über 60 Runden** (insgesamt 5 Minuten) an, indem es das Blut verklumpt. Nach Ablauf der Wirkung muss das Opfer (wenn es denn noch lebt) eine weitere FP(Widerstand)+2 machen. Misslingt der Wurf, stirbt es augenblicklich. Da der Wirkstoff weite Teile des Nervensystems lahmlegt, sobald es in den Körper eingedrungen ist, kann das Opfer während der Vergiftung nichts machen.

Heilung - Gift kann mit einem geeigneten Gegenmittel die Verklumpung des Blutes eindämmen und verhindert dadurch, dass das Opfer nach Ablauf der Wirkungsdauer eine weitere Probe werfen muss. *Verunreinigung entfernen* kann die Teile des Giftes entfernen, die das Nervensystem angreifen und daher der Lähmung entgegen wirken. Zudem schwächt der Zauber das Gift so weit, dass es nur noch 1W6+4 Schaden anrichtet.

nicht besonders effektiv sind. Mit Hilfe dieser Einheiten lässt sich der Wirkungszeitraum in gleich große **Abschnitte** gliedern.

Jeweils zu **Beginn** eines dieser Abschnitte wird einmal der Schaden für das Gift ausgewürfelt und dem Opfer abgezogen.

Der kleinste Wert für die Unterteilung in Zeitabschnitte ist hierbei **1 Runde**. Wirkt ein Gift nur 1 Runde lang, setzt der Schaden augenblicklich ein. Es macht also keinen Sinn eine noch kleinere Unterteilung zu wählen.

Nach Ablauf der gesamten Wirkungszeit hat der Körper das Gift soweit verarbeiten können, dass es nicht mehr ge-

fährlich ist. Das Opfer bekommt, wenn es noch am Leben ist, keinen weiteren Schaden.

Der Schaden eines Giftes beträgt 1W6 über 6 Runden. Die zu Grunde liegende Zeiteinheit ist also Runden. Wird ein Opfer mit diesem Wirkstoff vergiftet, erleidet es in der ersten Runde 1W6 KE-Schaden, in der zweiten Runde wiederum 1W6 KE, in der dritten ebenfalls und so weiter, bis 6 Runden vorüber sind. Sinken zwischenzeitlich die KE auf 0, wird der entstandene Schaden von den LE abgezogen.

Ein anderes Gift hat eine Schadenswirkung von 2W6+2 über 4 Stunden. Die Zeiteinheit ist also Stunden. Mit diesem schleichen Gift verliert das Opfer zu Beginn der ersten Stunde 2W6+2 KE. Zwei Stunden nach der Vergiftung erhält es noch-

mals 2W6+2 KE Schaden, zu Beginn der dritten Stunde ebenfalls. Hat es alle diese Schäden überstanden, wirkt das Gift nach vier Stunden ein viertes und letztes Mal mit 2W6+2 Schaden. Danach hat der Körper die Wirkstoffe soweit abbauen können, dass sie nicht mehr gefährlich sind.

Arten von Gift

Gifte gibt es in verschiedenen Ausführungen, die alle ihre Besonderheiten aufweisen. Auf diese Arten soll hier kurz eingegangen werden, die Aufzählung erhebt allerdings keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Es wird immer wieder Gifte geben, die andere Besonderheiten aufweisen.

Orale Gifte sind eigentlich die Standardform dieser Wirkstoffe. Sie sind flüssig oder pulverförmig und werden in der Regel unter das Essen gemischt. Sie müssen vom Magen und von den Schleimhäuten aufgenommen und verarbeitet werden, bevor sie wirken. Solche Gifte entfalten ihre Wirkung deswegen erst nach **1W6 Minuten**. Erst nach Ablauf dieser Zeit ist die FP(Widerstand) notwendig.

Waffengift ist in der Regel eine Paste, mit der man seine Waffe bestreicht. Ebenso fallen fast alle tierischen Gifte, die durch einen Biss oder Stich übertragen werden, in diese Kategorie.

Diese Art von Giften muss direkt in die Blutbahn des Opfers gelangen, um ihre Wirkung zu entfalten. Sie werden deswegen bevorzugt auf Waffen benutzt, die dem Opfer Schnitte oder Stiche zufügen.

Wird jemand mit einer vergifteten Waffe getroffen und verliert **Lebensenergie** durch diesen Schlag, muss er sofort eine FP(Widerstand) werfen, bei deren Misslingen das Gift sofort zu wirken beginnt.

Um die Wirkung von **Kontaktgift** zu entfalten, reicht es, von diesem Stoff an einer unbedeckten Stelle des Körpers berührt zu werden oder es einzuatmen. Diese Form des Giftes ist in der Regel gasförmig oder seltener flüssig. Sobald man mit diesem Gift in Kontakt gerät, muss man die FP(Widerstand) ablegen. Misslingt der Wurf, setzt die Wirkung des Giftes augenblicklich ein.

Es gibt zusätzlich zu den drei hier vorgestellten Formen des Giftes noch zahlreiche andere. Außerdem gibt es Gifte, die keine direkte Schadenswirkung haben, sondern das Opfer z.B. lähmen, einschläfern, die Verdauung stark anregen oder Halluzinationen hervorrufen. Solche Gifte sind allerdings im Alltag eines Abenteurers eher selten.

tel gegen Krankheiten wie Typhus oder die Pest. Außerdem gibt es zahlreiche Krankheiten oder diesen sehr ähnliche Effekte, die von z.B. Monstern übertragen werden. Und in Extremsituationen ist es auch ratsam, einfache Krankheiten, wie die oben erwähnten Erkältungen, auszuspielen. Ist man auf sehr langen Reisen, ohne zwischenzeitlich Kontakt zu anderen Menschen zu haben, bzw. ohne ein Bad in sauberem, möglichst warmem Wasser nehmen zu können, ist auch der Wundbrand eine sehr große Gefahr, vor allem nach schweren Verletzungen.

Besteht in einem Abenteuer die Möglichkeit, dass sich ein oder mehrere Abenteurer infizieren, muss der Spielleiter einige Merkmale der Krankheit festlegen.

Die **Ansteckungsgefahr** ist in der Regel die Chance, mit der man sich ansteckt, wenn man mit Kranken oder allgemein dem Erreger zu tun hat. Hierbei muss sich der Spielleiter Gedanken darüber machen, in welcher Form die Krankheit übertragen wird. Reicht eine Berührung? Überträgt sich ein Virus über die Luft, oder muss man eventuell sogar mit dem Blut oder anderen Körperflüssigkeiten in Kontakt kommen, um sich anzustecken?

Die Ansteckungsgefahr kann entweder eine prozentuelle Chance sein, sie kann für die ganze Gruppe gelten oder nur für einen einzelnen Abenteurer. Sie kann ebenfalls aus einer FP(Widerstand) für gefährdete Charaktere bestehen, die eventuell noch mit Modifikationen belegt wird, je nach Schwere der Krankheit.

Die **Inkubationszeit** ist die Zeit, die der Erreger braucht, um sich zu entfalten. Das können nur wenige Minuten sein, es kann sich dabei aber auch um Tage handeln. Der Spielleiter muss sich Gedanken darüber machen, ob der infizierte Charakter in dieser Zeit schon ansteckend ist und wenn ja, wie hoch die Ansteckungsgefahr für seine Kameraden ist.

Die **Symptome** beschreiben die Auswirkungen der Krankheit. Wie wirkt die Krankheit nach außen? Was kann man am Kranken erkennen? Wann setzen äußerliche Veränderungen ein?

Die **Wirkung** ist schließlich der für das Spiel entscheidende Faktor. Hier legt der Spielleiter fest, wie die Krankheit verläuft, was dem Kranken widerfährt. Er muss sich Gedanken über eventuellen Verlust von körperlicher Energie oder Ausdauer machen und sich entscheiden, welche Fertigkeiten die Krankheit beeinflusst, erschwert oder gar verhindert. Außerdem muss er eventuelle Modifikationen auf Proben festlegen, die der Kranke während der Zeit erleidet. Der Verlauf vieler Krankheiten geht einher mit einem Schaden, der wie der von Giften über einen bestimmten Zeitraum wirkt. Dabei handelt es sich in der Regel um Schaden über mehrere Tage.

Der Spielleiter sollte sich außerdem über die **Dauer** und den **Ausgang** der Krankheit Gedanken machen. Wie lange dauert die Krankheit, wenn sie nicht professionell behandelt wird und wie endet sie in diesen Fällen (Tod, eventuell bleibende Schäden etc.)?

Zu guter Letzt sollte sich der Entwerfer einer Krankheit darüber Gedanken machen, welche Möglichkeiten zur

Krankheiten

Krankheiten sind in einer Welt wie Samyra keine Seltenheit, vor allem, da die Hygiene (besonders auf Reisen) häufig zu wünschen übrig lässt. Es ist der Gruppe freigestellt, ob sie Infektionsgefahren, wie Wundbrand oder Erkältungen, ausspielt. In der Regel ist das nicht ratsam, da so das Abenteuerleben bald zu einem einzigen Husten und Keuchen wird oder die gesamte Gruppe absolut pedantisch reinlich wird. So etwas gefährdet auf Dauer sehr die Spiel Freude.

Doch es gibt noch deutlich stärkere Gefahren, die von Krankheiten ausgehen. So gibt es immer noch kein Heilmittel

Heilung es gibt. Wie kann man sie aufhalten oder sogar verhindern? Und was passiert, wenn man innerhalb der Krankheitszeit ärztliche Hilfe in Anspruch nimmt? Ferner

sollte er sich entscheiden, ob man nach einer einmaligen Infektion immun gegen die Krankheit wird, also nie mehr in seinem Leben von ihr ein zweites Mal infiziert wird.

Beispielkrankheit Typhus

Ansteckungsgefahr

Der Erreger dieser Krankheit wird durch mangelnde Hygiene verbreitet. Er kann durch verunreinigtes Essen oder verschmutztes Wasser in den Körper gelangen. Dem Opfer steht eine FP(Widerstand) zu. Gelingt der Wurf, entfaltet sich die Krankheit nicht.

Durch die Luft oder Körperflüssigkeiten kann der Erreger nicht übertragen werden.

Inkubationszeit

Nach 1W6+7 Tagen zeigen sich die ersten Symptome.

Symptome

In der ersten Woche wird der Erkrankte von Mattigkeit, Kopfschmerzen und Verstopfung geplagt. Außerdem bekommt er langsam, aber stetig steigendes Fieber.

In der zweiten Woche hat er dauerhaft sehr hohes Fieber und einen verlangsamten Herzschlag. Auf seiner Brust bildet sich ein roter Hautausschlag. Seine Zunge ist von einer weiß-gräulichen Färbung.

Ab der dritten Woche wird der Erkrankte zusätzlich noch von starkem Durchfall geplagt, der über lange Zeit anhalten kann.

Wirkung

In der **ersten Woche** sinkt mit jedem Tag das AUS-Maximum des Betroffenen um 10 Punkte. Gelingt eine FP(Widerstand), wird der Verlust dieses Tages auf 5 reduziert. Während der gesamten Zeit werden alle Proben um +1 erschwert. Nach dem Verlust von 20 Punkten AUS sind alle Proben um +2 erschwert. Sobald das AUS-Maximum auf 5 oder weniger gesunken ist, ist der Patient völlig entkräftet und bettlägerig.

Ab dem ersten Tag der **zweiten Woche** muss der Erkrankte jeden Tag eine FP(Widerstand) machen. Misslingt der Wurf, verliert er 1 Punkt seines KE-Maximums.

Ab der **dritten Woche** muss er jeden Tag eine FP(Widerstand)+1 werfen. Misslingt der Wurf, verliert er 2 Punkte seines KE-Maximums, bei Gelingen nur 1. Sinkt das KE-Maximum auf 0, verliert der Betroffene stattdessen LE.

Während der gesamten Krankheitszeit regeneriert der Patient keine LE, KE, ME oder AUS auf natürlichem Wege.

Dauer und Ausgang

Typhus dauert 1W6+6 Wochen. In der Regel verstirbt der Patient an der Krankheit, wenn er nicht behandelt wird. Nur extrem zähe Wesen haben eine Chance, diese Erkrankung zu überstehen.

Heilung

Es gibt keine bekannten Heilmittel gegen Typhus auf Samyra. Wird der Patient allerdings sorgsam betreut, und hält er strenge Bettruhe ein, werden die Proben auf Widerstand um -1 erleichtert und müssen nur jeden zweiten Tag durchgeführt werden.

Sorgt ein Pfleger nicht nur dafür, dass der Patient geeignet betreut wird, sondern gelingt ihm auch noch eine FP(*Heilung - Krankheit), die jeden Tag gemacht werden darf, kann er dadurch eine misslungene FP(Widerstand) des Patienten in einen Erfolg umwandeln.

Verunreinigung entfernen sorgt für eine halbierte Wirkungsdauer.

Ausrüstung und Beute

Als **Ausrüstung** werden all die Gegenstände bezeichnet, die ein Abenteurer sich vor oder während seiner Reisen kaufen kann.

Gegenstände, die gefallenen Gegnern abgenommen werden, oder gefundene Schätze werden im Gegensatz dazu als **Beute** bezeichnet.

Verfügbarkeit

In der Regel sind normale Gebrauchsgegenstände ohne Weiteres in jeder halbwegs großen Stadt zu bekommen. Es gibt jedoch Ausrüstung, die deutlich seltener ist und an die man nur schwer herankommt. Diese Gegenstände haben eine **Verfügbarkeit**, die anzeigt, ob sie in der Stadt zu bekommen sind. Sie wird als Zahl zwischen **1** (sehr selten) und **12** (fast überall erhältlich) ausgedrückt.

Möchte ein Abenteurer einen Gegenstand mit Verfügbarkeitswert erwerben, würfelt der Spielleiter verdeckt mit **2W6**.

Würfelt er hierbei ein Ergebnis **kleiner oder gleich** der Verfügbarkeit, kann der Charakter diesen Gegenstand kaufen.

Würfelt er einen Wert, der maximal **2 Punkte höher** ist als angegeben, ist der Gegenstand momentan nicht vorhanden und wird vermutlich in 1W6 Wochen wieder eintreffen.

Erzielt er **mehr als Verfügbarkeit+2**, ist der Gegenstand in dieser Stadt nicht erhältlich. Für solche Fälle gibt es mehrere Gründe. Der naheliegendste ist, dass die Stadt einfach zu klein ist, ein anderer, dass einfach kein Händler für solche speziellen oder wertvollen Gegenstände vorhanden ist (denn immerhin müsste solch ein Händler reich genug sein, um den Einkaufspreis für den Gegenstand bezahlen zu können). Oder es ist einfach kein Händler bereit, das Risiko für solch einen ausgefallenen Gegenstand einzugehen.

	VER
sehr kleine Stadt (<5.000 Einwohner)	+8
kleine Stadt (5.000-15.000 Einwohner)	+4
große Stadt (25.000-35.000 Einwohner)	-2
sehr große Stadt (>35.000 Einwohner)	-4
Einkauf im Herkunftsland	-4
Importartikel	+4
nach geglückter FP(Gassenwissen)	-4
nach geglückter FP(Handeln)	-2
Kritisch misslungenes <i>Gassenwissen</i>	+4
Kritisch misslungenes <i>Handeln</i>	+2

Tabelle 13.3: Modifikationen für Verfügbarkeit

Die Verfügbarkeit wird durch diverse Faktoren beeinflusst: Durch die **Größe** der Stadt, durch das **Herkunfts-** und **Verkaufsland** sowie durch die **Überzeugungskünste** des Käufers. Tabelle 13.3 bietet einen Überblick über diese Modifikationen, die alle auf den 2W6-Wurf addiert werden und kumulativ sind.

In kleinen Dörfern, deren Bevölkerung unter 1.000 Einwohner beträgt, kann der Spielleiter auf den Wurf für Verfügbarkeit bei diversen Gegenständen auch komplett verzichten und bestimmen, dass diese Handelswaren hier nicht zu finden ist.

Zahlungsmittel

Auf Samyra gibt es fünf verschiedene Arten von Zahlungsmitteln.

Die kleinste Münze ist aus **Kupfer** gefertigt. Sie wiegt ungefähr 1 Gramm und hat üblicherweise einen Durchmesser von 2-3 Zentimetern.

Die nächstgrößere Münze ist aus **Silber**, oder genauer einer Legierung mit hohem Silberanteil, gefertigt. Sie wiegt etwa 3 Gramm und hat einen Durchmesser von 3-4 Zentimetern.

Das gebräuchlichste Geldstück ist allerdings die Münze aus **Zinn**. Diese hat ein Gewicht von ungefähr 5 Gramm und misst zirka 5 Zentimeter.

Das Verhältnis zwischen den Münzen ist **10:1**. Das bedeutet:

1 Zinn (Z)
 = **10 Silber (S)**
 = **100 Kupfer (K)**

Die besser betuchten Bewohner Samyras zahlen auch gerne mit der größten Münze, die aus **Duran (D)**, einer Kupfer-Zink-Legierung, gefertigt ist. Sie hat ein Gewicht von ungefähr 10 Gramm, einen Durchmesser von 6-7 Zentimetern und einen Wert von 100 Zinn.

Alle Münzen sind mit einem Siegel des jeweiligen Herrschers geprägt und tragen zusätzlich auf der Kehrseite das Abbild des Hauptgottes oder einer hohen Persönlichkeit des Landes. Im Grunde sind sie aber vom Wert her in jedem Land gleich, und in der Regel stellt es auch kein Problem dar, in anderen Ländern mit Fremdwährung zu bezahlen.

Die höchste Währungseinheit sind die **Währungsdiamanten (WD)**. Diese bestehen aus einem kleinen geschliffenen Brocken dieser Edelsteine, der einen Durchmesser von knapp einem Zentimeter hat, der magisch behandelt wur-

de und in sich eingeschlossen eine kleine metallene Scheibe hat, die die gleichen Motive zeigt, wie die Münzen des Landes. Sie sind sehr selten und wertvoll. Nur sehr reiche Kunden bezahlen mit dieser Währung. Diamanten haben jeweils einen Wert von 100 Duran. Selbst reiche Personen setzen dieses Zahlungsmittel in der Regel nur für sehr große Einkäufe ein.

Der große Vorteil von Diamanten ist, dass sie deutlich leichter sind als die anderen Zahlungsmittel, denn sie wiegen nur so viel wie eine Duranmünze.

Die meiste Zeit werden Abenteurer vermutlich mit Münzen aus Zinn zu tun haben.

Beute

Als Beute werden alle die Gegenstände bezeichnet, die ein Abenteurer im Laufe seiner Reisen findet. Sei es nun, dass er sie bei gefallenen Gegnern findet oder dass er einen Schatz plündert. Grundsätzlich ist Beute identisch mit Ausrüstung, teilweise findet man in seiner Beute jedoch auch **magische** Gegenstände oder andere **wichtige** Gegenstände, die zum Beispiel für den weiteren Verlauf des Abenteurers gebraucht werden oder einfach nur wertvoll sind.

Es wird vermutlich irgendwann der Punkt kommen, an dem die Abenteurer einen oder mehrere Gegenstände finden, mit denen sie nichts anfangen können. Sie sind nicht wichtig im Abenteuer (wie sich danach herausstellt), doch sie wissen nicht, was sie sonst damit machen sollen. Nun ist es an der **Zeit**, diesen Gegenstand zu **identifizieren**. Hierfür gibt es zahlreiche Möglichkeiten, die nur von der Phantasie der Spieler begrenzt werden.

Als erstes ist es immer ratsam, zu überprüfen, ob der Gegenstand **magisch** ist. Dieses kann mit Hilfe eines Nichtspieler-Magiers geschehen (siehe unten) oder durch einen

Spieler erledigt werden. Sollte sich die Beute als magisch herausstellen, findet man die weitere Vorgehensweise im nächsten Abschnitt über magische Gegenstände. Was aber, wenn er nicht magisch ist?

Man sollte erst einmal herausbekommen, ob der Gegenstand einen **Materialwert** besitzt. Das ist meistens nicht besonders schwer, denn jeder Händler kann das erkennen. Aber auch mit einer erfolgreichen FP(Schätzen) kann man dieses feststellen.

Lohnt sich der Materialwert eines Verkaufes, muss der Händler mit dem besten Preis gefunden werden. Hierbei hilft auf jeden Fall *Gassenwissen* und *Handeln*. Was aber, wenn der Gegenstand nicht einmal einen Materialwert besitzt?

Dann beginnt der mühselige Teil der Identifizierung: Man muss Wissenschaftler und Sammler aufsuchen, die den Gegenstand vielleicht als **Kultgegenstand** oder **Sammlerstück** identifizieren können, oder man durchforscht auf eigene Faust die Bibliotheken der großen Städte, in der Hoffnung, dort einen Anhaltspunkt zu finden.

Verliert man die Geduld, bleibt einem nur noch, den Gegenstand entweder zu einem Niedrigpreis an den nächsten Händler zu verkaufen oder, falls sich dieses nicht lohnt, ihn wegzuerwerfen.

Beute, die einen hohen Materialwert oder Sammlerwert hat, kann man an Interessenten verkaufen, sobald man sie gefunden hat. In der Regel wird solch ein Kunde versuchen, den Preis möglichst zu drücken und so lange zu feilschen, bis er das Minimum erreicht hat. Inwieweit die Abenteurer auf solche Aktionen von Nichtspielerfiguren eingehen, ist ihnen überlassen.

Feilscht man gar nicht erst um den Verkaufspreis, werden die Käufer wahrscheinlich ein Gebot machen, das ungefähr einem **Drittel** des Realwertes entspricht (dieses kann man bei Gegenständen mit Materialwert mit einer geglückten FP(Schätzen) herausbekommen, bei Sammlerstücken wird das Ganze schon schwieriger).



Magische Gegenstände

Magische Gegenstände sind bei Abenteurern sehr beliebte Beute, verbessern sie doch in der Regel die Werte des Trägers. Aber nicht jeder Gegenstand ist gut. Es gibt zahlreiche **verfluchte** Gegenstände, die die Werte einer Figur verringern und deren Erfolgsaussichten erschweren. Damit man weiß, woran man ist, muss man solche Beutestücke **identifizieren**.

Benutzen kann man sie auch vorher schon. Es ist dann die Aufgabe des Spielleiters die gewürfelten Ergebnisse der Spieler richtig zu interpretieren. Sobald die Gegenstände identifiziert sind, kann der Spielleiter die genauen Werte an die Spieler weitergeben. Ab diesem Zeitpunkt liegt es in ihren Händen, dem Spielleiter die veränderten Werte mitzuteilen.

Viele Gegenstände müssen erst **aktiviert** werden, um sie benutzen zu können. Hierfür benötigt der Träger ein **Schlüsselwort** oder eine **Schlüsselgeste**. Außerdem muss er eine bestimmte Menge **mentaler Energie** aufbringen, um die befreiten magischen Energien nutzen zu können.

Identifizieren

Zunächst muss der Abenteurer herausfinden, ob es sich bei der gefundenen Beute um einen magischen Gegenstand handelt. Dieses kann er oder einer seiner Kameraden mit *Magie erkennen* erfahren, oder man wendet sich an eine der Magiergilden, die zumindest als Zweigstellen in nahezu jeder größeren Stadt gefunden werden können. Das Erkennen, ob ein Gegenstand magisch ist, kostet nur etwa **25 Zinn** und nimmt nur einen Augenblick in Anspruch.

Das Identifizieren bei erfolgreicher Magieerkennung kostet deutlich mehr Zeit. Magiergilden verlangen etwa **100 Zinn** pro Eigenschaft des Gegenstandes und benötigen (aufgrund starker Beschäftigung) mindestens **2 Tage**, um diese zu erkunden (bei sehr speziellen Eigenschaften wird wenig bis deutlich mehr Zeit beansprucht).

Nach dem Erkunden der ersten Eigenschaft wird der Abenteurer seinen Gegenstand zurückerhalten und mit ihm die Informationen über die gefundenen Fähigkeiten. Außerdem wird ihm dann mitgeteilt, wie viele weitere Eigenschaften festgestellt wurden. Ob er den Gegenstand dann für nochmals 1 Duran weiter identifizieren lassen will oder eventuell die Zeit oder das Geld nicht hat, liegt bei ihm.

Manche Gegenstände, vor allem alte **Relikte**, sind deutlich schwerer zu identifizieren. Für diese Gegenstände braucht eine Magiergilde mindestens **5 oder mehr Tage** pro Eigenschaft. Außerdem verlangen die Gilden für solch aufwendige Arbeiten üblicherweise **250 bis 500 Zinn**.

Sollte die Magiergilde gefährliche Eigenschaften bei dem

Beutestück finden oder es selber behalten wollen, kann es vorkommen, dass der Abenteurer belogen wird und falsche Eigenschaften erfährt. Es kann allerdings auch passieren, dass die Magiergilde den Gegenstand so interessant findet, dass sie dem Charakter einen angemessenen Preis bietet, damit sie ihn behalten kann.

Bei einigen Gegenständen kann man Teile der Informationen auch mit der Fertigkeit *Gegenstände und Relikte* erlangen. Welche Proben man dafür ablegen muss, findet man bei der Beschreibung des Artefaktes. Misslingen diese Proben, können sie nicht wiederholt werden. Der Charakter hat in diesem Falle kein Wissen über diese Art Gegenstand. Erst wenn er seine FS erhöht hat, kann er einen weiteren Versuch unternehmen.

Anwendungen

Nicht alle magischen Gegenstände wirken immer. Viele dieser Objekte werden durch sogenannte Schlüsselwörter oder auch Schlüsselgesten ausgelöst. Solche Artefakte haben nur eine **begrenzte Anzahl** an Anwendungen, also Aktivierungen.

Jedes Mal, wenn sich der Benutzer die Fähigkeiten durch die Schlüsselhandlung zunutze macht, verringert sich die Anzahl der Anwendungen um 1. Sinkt sie auf 0, verliert der Gegenstand vorerst seine magischen Eigenschaften.

Wird so ein Gegenstand aktiviert, muss der Benutzer eine bestimmte Menge an **mentaler Energie** aufwenden. Diese wird benötigt, um den Effekt hervorzurufen (als Art Aktivierungsenergie) oder um den Effekt aufrecht zu erhalten. Diese Punkte werden erst regeneriert, wenn der damit hervorgerufene Effekt erlischt, also wenn man das magische Artefakt deaktiviert oder wenn die Wirkung ausgelaufen ist.

Aufladen

Sinken die Aufladungen eines magischen Gegenstandes auf 0, kann er mit Hilfe eines komplizierten magischen Rituals neu aufgeladen werden. Spielerfiguren können dieses nicht lernen. Aufladungen müssen immer in Magiergilden durchgeführt werden, die dafür häufig horrenden Preise verlangen, die nicht selten mehrere Tausend Zinn erreichen können.

Wie hoch der **Preis pro Ladung** ist, muss der Spielleiter festlegen (oder ist bei einem vorgefertigten Artefakt angegeben). Dieser ist von vielen Faktoren abhängig, unter anderem von Mächtigkeit, Seltenheit, Alter und Anzahl der Eigenschaften des Gegenstandes.

Etwas günstiger (ungefähr **ein Zehntel** des normalen Preises) wird das Aufladen, wenn noch mindestens eine Anwendung im Objekt gespeichert ist, da man hierbei einfach die Magie vervielfältigen kann.

Durch jedes Mal Aufladen verändert sich die **maximale** Anzahl von Anwendungen, die der Gegenstand speichern kann, um **1W6-2** (Die Anzahl kann also auch steigen!). Außerdem wird der **Magieverlust** (s.u.) um 1 erhöht!

Magieverlust

Gegenstände mit Anwendungen sind sehr anfällig gegenüber Umwelteinflüssen und sind häufig ein relativ instabiles Gefängnis für die gebundenen arkanen Energien. Es kann vorkommen, dass solche Gegenstände ihre Magie einfach so verlieren, wenn man sie aktiviert, obwohl sie noch jede Menge Anwendungen hatten.

Bei **jedem** Aktivieren wird mit dem **W20** gewürfelt. Ist das Ergebnis **kleiner oder gleich** dem Wert für Magieverlust, verliert der Gegenstand seine Wirkung und ist unbrauchbar geworden. Er lässt sich danach nicht wieder aufladen!

Entfluchen

Verfluchte Gegenstände haben die unangenehme Eigenschaft, dass man sie nicht mehr ablegen kann, wenn man sie einmal benutzt hat. Kleidung lässt sich nicht mehr abstreifen, ein Schild nicht ablegen, Waffen springen einfach in die Hand, sobald man eine andere ziehen möchte usw. Damit man solche Flüche loswird, muss man zu einem **Tempel** und sich **entfluchen** lassen. Zauber wie *Böses* oder *Magie bannen* sind hierbei unnütz. Nur ausgebildete Priester können einen Fluch vollständig entfernen. Dieses kostet aber eine großzügige Spende, die mindestens **250 Zinn** betragen sollte.

Erhalten und Erschaffen

Es gibt viele verschiedene Formen von magischen Gegenständen, da theoretisch alles magisch hergestellt werden kann. Allerdings ist es mit erheblichem Aufwand verbunden, einen Gegenstand mit Magie zu versehen und diese dauerhaft mit ihm zu verbinden. Spielerfiguren haben dazu keine Möglichkeit, sondern müssen auf Objekte zurückgreifen, die andere Zauberer erschaffen haben.

Das Verteilen von magischen Gegenständen ist mit Vorsicht zu genießen. Einerseits liegen sie nicht an jeder Ecke herum, und nicht jeder Gegner ist mit magischen Artefakten ausgestattet. Andererseits gefährdet eine große Menge an magischer Unterstützung das Spielgleichgewicht und damit auf Dauer auch den Spielspaß.

Das Erhalten von magischer Ausrüstung sollte daher mit Bedacht passieren und beispielsweise als Belohnung für schwere Abenteuer reserviert sein, in denen die Spieler wirklich Großes geleistet haben. Aber auch in diesem Falle sollte nicht jeder Charakter mit Gegenständen überschüttet werden, sondern nur wenige Artefakte sollten an die

Gruppe gegeben werden.

Im Folgenden sollen ein paar Gegenständen vorgestellt werden, die als Leitfaden und Anhaltspunkte für eigene Kreationen dienen können. Bei der Erschaffung eigener Artefakte sollte darauf geachtet werden, dass sie ausgeglichen sind. Je mächtiger ein Gegenstand, desto beschränkter (in Form von Anwendungen), gefährlicher (durch verheerende Wirkungen bei einem möglichen Magieverlust) oder eingegrenzter (dadurch, dass sich der Gegenstand nur in wenigen speziellen Situationen überhaupt sinnvoll einsetzen lässt) sollte seine Anwendung sein.

Magische Waffen

Magische Waffen geben üblicherweise Zuschläge auf die Fertigungsstufe und auf den damit angerichteten Schaden. Es gibt jedoch Waffen, die andere, besondere Eigenschaften haben.

Die Standardbezeichnung einer magischen Waffe ist der Name gefolgt von zwei Zahlen, die den Bonus auf die FS (erste Zahl) und den auf Schaden (zweite Zahl) zeigen.

Ein Langschwert +1/+2 erhöht die Fertigungsstufe für 1hand-Schwerter bei der Benutzung dieses Schwertes um 1 und den angerichteten Schaden um 2. Ein Dolch -/+1 verändert die Fertigungsstufe nicht, erhöht aber den Schaden um 1, wenn er genutzt wird.

Viele magische Waffen haben ein besonderes Aussehen oder bestimmte Kennzeichen, die man mittels *Gegenstände und Relikte* identifizieren kann. Gelingt eine derartige Probe, kann ein Charakter die Waffe einordnen und ihre ungefähren Fähigkeiten vorhersagen. Ihre genauen Werte (also die Zuschläge auf die FS und den Schaden) erfährt er über diese Fertigkeit aber nicht. Es gibt jedoch eine Menge magischer Waffen, sodass die Probe um +1 erschwert wird. Hat eine Waffe kein spezielles Aussehen, kann sie mit der Fertigkeit nicht erkannt werden.

Blitzknüppel

Streitkolben +3/-

Magieverlust: 1

Dieser schlichte Streitkolben ist am Griff mit einigen Schnitzereien von zuckenden Blitzen verziert.

Trifft ein Kämpfer mit dieser Waffe nur aufgrund des magischen Angriffsbonus, entlädt sich eine elektrische Ladung und richtet 1W6 Blitzschaden beim Opfer an. Jedes Mal, wenn dieses passiert, wird ein Wurf auf Magieverlust gemacht. Glückt dieser, verliert die Waffe seine besondere Eigenschaft und bleibt ein „normaler“ Streitkolben +3/-.

Eisschwert

Kurzschwert +1/-

Dieses Kurzschwert besteht vollständig aus Eis und strahlt starke Kälte aus. Der Griff ist mit Fell umwickelt, um den Träger vor der Temperatur zu schützen.

Wird mit dem Schwert ein Treffer erzielt, verliert das Opfer zusätzlich zum normalen Schaden 1W6 Kälteschaden, gegen den eine Rüstung nicht schützt.

Schwert des Todes

Langschwert -/-

Das Schwert des Todes hat eine vollständig schwarze Klinge und einen schmuckvollen goldenen Griff, der über und über mit Schlangenornamenten versehen ist. Die Parierstange bilden zwei echte Zähne einer Riesenschlange.

Mit dem Zauber *Aura lesen* erscheint das Schwert in einer tiefschwarzen Aura.

Wird mit diesem Schwert ein Treffer erzielt, und richtet der Angreifer Maximalschaden an, verliert das Opfer zusätzlich 1W6 LE, gegen die eine Rüstung nicht schützt. Dieser Schaden wird dem Träger als Heilung gutgeschrieben.

Rüstungen und Schilde

Magische Rüstungen können neben anderen Effekten den Rüstungsschutz erhöhen und dadurch mehr Schaden abfangen, als ihre nichtmagischen Äquivalente. Um dieses zu verdeutlichen, folgt bei einer magischen Rüstung noch eine Zahl, die angibt, um wie viele Punkte der RS steigt, also beispielsweise Lederrüstung +1.

Magische Schilde hingegen können die Fertigungsstufe von *Blocken* und den Blockwert des Schildes verbessern. Diese Artefakte werden genauso bezeichnet wie *Waffen*, nur steht bei ihnen die erste Zahl für den Bonus auf *Blocken* und der zweite für die Erhöhung des Blockwertes. Eine mögliche Beschreibung wäre also *Vollschild +2/+1*.

Auch bei *Waffen* und *Rüstungen* kann mittels *Gegenstände und Relikte* ungefähr bestimmt werden, um welches Artefakt es sich handelt, wenn es ein spezielles Aussehen hat. Die genauen Werte lassen sich jedoch nicht bestimmen.

Spiegelschild

großer Schild +1/+1

Dieser große Schild besitzt eine polierte, spiegelnde Metalloberfläche. Damit kann der Träger seinen Gegner blenden, wenn die FP(*Blocken*) gelingt und direktes Sonnenlicht vorhanden ist. In diesem Falle wird aus der FP(*Blocken*) eine Güte ermittelt, gegen die sich der Gegner mit einer FP(*Widerstand*) zur Wehr setzen darf. Misslingt der Wurf, ist er für 1W6 Runden geblendet. Gelingt die Probe auf *Widerstand* mit einer niedrigeren Güte als die des Angreifers, halbiert sich die Dauer. Geblendete Gegner leiden unter den gleichen Effekten wie sie der Zauber *Blindheit* hervorruft.

Obsidianrüstung

Plattenpanzer+0

Die Obsidianrüstung ist wie auch die Obsidianklinge ein Relikt aus der Dunklen Zeit. Sie besteht aus Platten des Namen gebenden Materials und wurde magisch behandelt, um das Gewicht fast vollständig aufzuheben und sie geschmeidig zu machen. Sie behindert ihren Träger daher nicht. Er muss also keine Abzüge auf seine Werte in Kauf nehmen.

Schmuckstücke

Es gibt zahllose magische Schmuckstücke, die oftmals ein sehr unscheinbares Aussehen haben. Damit man sie mittels

Gegenstände und Relikte identifizieren kann, müssen sie ein eindeutiges Kennzeichen haben und die Probe um +2 erschwert gelingen.

Ist ein Schmuckstück erst einmal als magisch erkannt, kann man mit einer unmodifizierten Probe auf *Gegenstände und Relikte* erfahren, wie viel man üblicherweise für eine Aufladung bezahlen muss.

Ring der Macht

Anwendungen: 2W20

Aufladen: 25Z pro Anwendung

Magieverlust: 1

Mentale Energie: 2

Dieser schlichte Goldring, der von einem kleinen Rubin gekrönt wird, lässt den Träger besonders attraktiv erscheinen, solange er ihn am Finger trägt. Er erhält dadurch einen Bonus von +6 auf alle gesellschaftlichen und Verhandlungsfertigkeiten.

Wird dieser Ring 18 Stunden durchgehend getragen, verliert der Träger 1W6 LE, die erst wieder regenerieren, wenn er den Ring für mindestens 18 Stunden nicht getragen hat. Jedes Mal, wenn der Ring an den Finger gesteckt wird, verliert er eine Anwendung.

Diese Art Ringe gibt es in zahlreichen Ausführungen und teilweise auch als Amulette. Es ist daher nicht möglich, sie mittels *Gegenstände und Relikte* zu erkennen.

Amulett des Feuers

Anwendungen: 1W20

Aufladen: 150Z pro Anwendung

Magieverlust: 4

Mentale Energie: 4

Dieses Amulett aus Bernstein in Form einer Flamme erhöht nach Aussprache des Schlüsselwortes für den nächsten innerhalb von 5 Minuten gewirkten Zauber aus der Fertigkeit *Feuer* die Kraftstufe um 1 (auch über KS 5 hinaus).

Pro Aktivierung verliert das Amulett eine Anwendung.

Kommt es zu einem Magieverlust, entlädt sich eine kleine Feuerkugel auf dem Zauberer und raubt ihm 2W6 LE.

Eine erfolgreiche Probe auf *Gegenstände und Relikte* kann nach einer vorherigen Identifikation die Reaktion bei einem Magieverlust aufdecken. Mit einer um +2 erschwerten Probe ist es zudem möglich, das Schlüsselwort zu kombinieren.

Trollring

Der Trollring ist ein einfacher und nicht gerade schöner Eisenring, der mit getrockneter und konservierter Trollhaut überzogen ist. Wird der Ring an den Finger gesteckt, spürt der Träger einen leichten Stich. Danach lässt sich der Ring nicht wieder entfernen, bis der Träger entflucht wurde.

Während er den Ring trägt, heilt der Träger 1 KE pro Runde bis zu seinem Maximum. Ist dieses erreicht, erhält er stattdessen pro Runde 1 LE.

Er erleidet allerdings durch *Feuer* doppelten Schaden und heilt diesen nur mit 1 LE pro zwei Tage.

Wenn der Träger stirbt, regeneriert er sich mit 1W6 LE pro Woche. Hat er sein Maximum erreicht, erwacht er geheilt von den Toten.

Die Kehrseite dieser enormen Heilkräfte ist, dass sie ihre Energie direkt aus dem Geist und der Seele des Trägers saugen. Dieses schädigt ihn zwar nicht direkt, lässt ihn aber langsam degenerieren. Alle zwei Tage sinken daher die Stufen sämtlicher Fertigkeiten und Grundwerte um 1. Sollte

dadurch einer der Werte auf 0 sinken, verfällt der Träger in einen nicht heilbaren Wahnsinn (erhält aber seine ursprünglichen Werte wieder zurück). Dieser Ring lässt sich mit einer geglückten Probe auf *Gegenstände und Relikte* identifizieren.

Mit einer um +1 erschwerten Probe auf *Gegenstände und Relikte* kann man die Auswirkungen eines Magieverlustes erkennen. Eine um +2 erschwerte Probe fördert s die Schlüsselgeste zutage. In beiden Fällen muss zuvor identifiziert werden, dass es sich um Siebenmeilenstiefel handelt.

Kleidungsstücke

Magische Kleidungsstücke sind normalerweise von hoher Qualität und besonders geschmückt. Sie werden durch die ihnen innewohnende Magie gepflegt und sehen daher immer sauber aus. Ebenso sorgt die Magie dafür, dass kleinere Beschädigungen automatisch ausgebessert werden.

Da sie vom Aussehen in der Regel normaler Kleidung von sehr hoher Qualität entsprechend, ist nicht ersichtlich, dass sie magisch sind. Es ist daher auch nicht möglich, sie mit *Gegenstände und Relikte* zu identifizieren.

Stärkegürtel

Anwendungen: 1W6
Aufladen: 50Z pro Anwendung
Magieverlust: 1
Mentale Energie: 1

Der Stärkegürtel ist ein breiter Gürtel aus schwarzem Leder, der an einigen Stellen mit Eisen beschlagen ist, das mit feinen Ornamenten versehen ist. Er hat eine edelsteinverzierte goldene Schnalle.

Legt man die Hand auf diese und spricht das Schlüsselwort, erhöht der Gürtel die Stärke des Trägers enorm. Er erhält für die nächsten 5 Minuten einen *Kraftakt* von 20 und richtet 6 Punkte mehr Schaden im Nahkampf an.

Gelingt nach einer erfolgten Identifizierung eine FP (Gegenstände und Relikte) +2, kann man herausbekommen, welches Schlüsselwort den Gegenstand aktiviert.

Tarnkappe

Anwendungen: 1W6
Aufladen: 150Z pro Anwendung
Magieverlust: 2
Mentale Energie: 5

Dieser schlicht, aber qualitativ hochwertige Umhang mit Kapuze macht den Träger nach Aussprechen des Schlüsselwortes für die nächsten 10 Minuten vollständig unsichtbar, inklusive aller Gegenstände, die er am Körper oder in der Hand hält.

Auch bei der Tarnkappe kann man mit einer um +2 erschwerten Probe auf *Gegenstände und Relikte* erkennen, welches Schlüsselwort erforderlich ist. Damit man diese Untersuchung durchführen kann, muss jedoch erst identifiziert werden, dass es sich bei dem Umhang um eine Tarnkappe handelt.

Siebenmeilenstiefel

Anwendungen: 1W20
Aufladen: 50Z pro Anwendung
Magieverlust: 2
Mentale Energie: 2

Werden diese magischen Stiefel aus rotem, weichem Leder mit der Schlüsselgeste aktiviert, vervierfacht sich die BEW des Trägers für die nächste Stunde. Kommt es zu einem Magieverlust, sinkt die BEW dauerhaft um einen Punkt.

Zauberstäbe

Zauberstäbe sind kurze Stecken, die selten länger als 30 Zentimeter sind. Sie beinhalten in der Regel eine bestimmte Anzahl von Anwendungen eines bestimmten Zauberspruches. Sie sind daher sehr beliebt bei Zauberern, können jedoch auch von Kämpfern genutzt werden, die keine magische Ausbildung genossen haben.

Aufgrund der umfangreichen Möglichkeiten an Zaubern, die in die Zauberstäbe gebunden werden können, sowie der absoluten Freiheit des Erschaffer bei der Wahl des Schlüsselwortes bzw. der Schlüsselgeste ist eine Identifizierung mit der Fertigkeit *Gegenstände und Relikte* nicht machbar. Mit einer unmodifizierten Probe ist es jedoch möglich, anhand des Holzes zu erkennen, aus welcher Zauberkategorie der gebundenen Spruch stammen muss.

Stab der Schlösser

Anwendungen: 2W20
Aufladen: 250Z pro Anwendung
Magieverlust: 2
Mentale Energie: 2

Wird mit diesem glatten Stab aus schwarzem Holz an eine Tür geklopft und spricht man dabei das Schlüsselwort, öffnet sie sich lautlos, selbst wenn sie verschlossen war. Kommt es bei dieser Aktion zu einem Magieverlust, wird die Tür dauerhaft verriegelt. Sie kann weder mit dem richtigen Schlüssel, einem Dietrich, Einbrechwerkzeug noch dem Zauber *Schloss&Schlüssel* geöffnet werden. Die einzige Möglichkeit, sie zu öffnen, ist ihre vollständige Zerstörung.

Stab des Donners

Anwendungen: 1W6
Aufladen: 100Z pro Anwendung
Magieverlust: 1
Mentale Energie: 1

In diesem Stab, der aus einem gewundenen Stück Kirschholz geschnitzt ist, sind einige Ladungen des Zaubers *Blitz* auf KS 5 gespeichert.

Kommt es zu einem Magieverlust, sinkt das ME-Maximum des Benutzers dauerhaft um 1.

Zaubermittel

Zaubermittel sind verschiedene magische Wirkstoffe, die man üblicherweise zu sich nehmen muss, damit sie wirken. Zu dieser Gruppe gehören unter anderem Zauberränke oder magische Kräuter.

Zaubermittel können üblicherweise nicht mit *Gegenstände und Relikte* erkannt werden. Ihre Identifikation fällt eher in den Bereich anderer Wissensfertigkeiten, beispielsweise *Kräuterkunde*.

Drachenherz

Wird eine Scheibe eines rohen Drachenherzens verspeist, wird der Essende für die nächsten 18 Stunden immun gegen jegliche Art von Angst.
Das Herz ist allerdings ein wenig giftig. Misslingt eine FP(Widerstand), verliert man 2W6 LE.

Sichtkraut

Kocht man die Blätter des Sichtkrauts und trinkt den daraus entstehenden bitteren Sud, wirkt dieser wie der Zauber Fernsicht auf KS 2.
Bei übermäßigem Konsum von Sichtkraut (mehr als einmal im Monat), führt dieses zu einer starken Abhängigkeit.

Heiltrank

Ein einfacher Heiltrank, der leichte Wunden verschließt und dem Anwender 1W6 LE und KE zurückgibt.

Kialah-Kraut

Die Blätter des Kialah-Krautes stellen, wenn sie zerkaut werden, 2W6+5 AUS wieder her.
Misslingt eine FP(Widerstand), entfaltet das Kraut eine stark aphrodisierende Wirkung.

Verwandlungstrank

Wird dieser grüne Trank getrunken, verwandelt sich der Anwender für 1W6 Stunden in eine während der Herstellung festgelegte Gestalt.

Weihwasser

Weihwasser zählt ebenfalls zu den Zaubermitteln, auch wenn es nicht eingenommen werden muss. Dieses heilige Wasser schädigt Untoten enorm, wenn sie damit übergossen werden. Damit dieses im Kampf möglich ist, muss man sich mit einem waffenlosen Angriff durchsetzen. Misslingt die Verteidigung des Untoten, verliert er 2W6 LE. Gelingt eine halbe Verteidigung, wird der Schaden halbiert.



