

# ARACLIA



**REGELREFERENZ PORTAL**

Araclia Regelreferenz  
© Alexander Schiebel | AceOfDice 1997-2014  
[www.aceofdice.com](http://www.aceofdice.com)

Umschlagillustration von Marco Morte

~ REGELREFERENZ ~

# ARACLIA & PORTAL

## RASSENFÄHIGKEITEN

### CASHATAXA

**Fähigkeit:** Cashataxa sind mittels Stufenprobe (einmal pro Szene) in der Lage, Vorurteile, Meinungen und Verdachtsmomente, die man ihnen gegenüber hegt, zu „neutralisieren“, sofern diese nicht auf eigener Wahrnehmung oder hieb- und stichfesten Fakten beruhen. Sie bewirken damit, dass ihr Gegenüber sie gänzlich neu bewertet. („Aber ich war doch nur dabei und hatte nichts damit zu tun!“)

Desweiteren gilt für Cashataxa:

- Sie erleiden bei Sturz und Fall nur die halben Schadenspunkte (abrunden).
- Sie können jederzeit ihre Krallen ein- und ausfahren. Es gelten dafür die Regeln des waffenlosen Kampfes, mit der Ausnahme, dass sich der Waffenwert nach dem Geschick bestimmt, „echte“ Trefferpunkte verursacht und bei jedem Würfelergebnis von „6“ noch ein zusätzlicher W6 hinzugerollt werden darf.
- Sie benötigen nach gelungenem Ausweichen keine Aktion, um ihr Gleichgewicht wieder zu finden.

**Startwerte:** Lebenskraft 24, Zauberkraft 0

**Fertigkeiten bei Erschaffung:** Körperbeherrschung +1, Menschenkenntnis -4, Schattensicht +3, Schleichen & Verstecken +1, Schwimmen -4.

**Attribute:** 37 Punkte zu verteilen, Gewandtheit 4-8, Stärke 3-6, Willenskraft 3-6, alle anderen 3-7

### COLWULVEN

**Fähigkeit:** Colwulven sprechen die Sprache der Wölfe und sind in der Lage, sich in einen Wolf zu verwandeln. Dazu würfeln sie eine Stufenprobe, die einmal pro Kampfrunde versucht werden darf und mit jedem Versuch um 1 leichter wird. In Wolfsgestalt profitiert der Colwulve von dessen tierischen Sinnen und Instinkten nach Maßgabe des Spielleiters, während im Kampf gilt: ST: unverändert, NK: wie Waffenlos, LK: unverändert, TP: wie Waffenlos, RS W4. Beengt. Die Rückverwandlung ist Colwulven jederzeit möglich (keine Stufenprobe nötig).

**Startwerte:** Lebenskraft 28, Zauberkraft 0

**Fertigkeiten bei Erschaffung:** Betören -1, Einschüchtern +1, Fährtensuche +3, Gesetz der Stadt -3, Gesetz der Wildnis +2, Höflichkeit -2, Menschenkenntnis +1, Schattensicht +2, Sechster Sinn +1, Überzeugen -1, Umgang mit Tieren +1, Verkleiden -1.

**Attribute:** 37 Punkte zu verteilen, Intuition 4-8, Willenskraft 4-8, alle anderen 3-7

### GAMANTULEN

**Fähigkeit:** Die Haut der Gamantulen ist zwar nicht aus Stein, schützt aber immerhin mit einem Rüstschutz von W6. Außerdem können Gamantulen mittels Stufenprobe, die einmal pro Kampfrunde versucht werden darf und mit jedem Versuch um 1 leichter wird, mit Stein verschmelzen, sofern dieser mindestens den Dimensionen (Höhe, Breite) des Gamantulen entspricht.

**Startwerte:** Lebenskraft 36, Zauberkraft 0

**Fertigkeiten bei Erschaffung:** Beruf: Schmied oder Steinmetz +5, Gesteine & Metalle +3, Götter & Kulte -3, Konzentration -3, Verkleiden -3.

**Attribute:** 36 Punkte zu verteilen, Empathie 3-5, Gewandtheit 3-5, Stärke 5-9, alle anderen 3-7

## LYNUEEN

**Fähigkeit:** Lynueen können sich mittels einer Stufenprobe, die einmal pro Kampfrunde versucht werden darf und mit jedem Versuch um 1 leichter wird, in einen Baum verwandeln, sofern sich der Untergrund zum Verwurzeln eignet. In dieser Form stehen ihnen ihre Sinne, nicht aber andere Fähigkeiten wie Sprechen, Bewegen, Zaubern etc. zur Verfügung. Ihre Borke beschert ihnen dafür einen fixen Rüstschutz von 6. Die Art des Baumes kann nicht frei gewählt werden, sondern richtet sich jeweils nach der Umgebung. Nur mit viel Fantasie lassen sich Merkmale wie Augen und Ohren aus Astlöchern und Mustern in der Borke ausmachen. Die Größe des Baumes beträgt im Zweifel 3W6 Meter. Verbringen sie als Baum die Nachtruhe in der freien Natur, so regenerieren die Lynueen +W6 Lebenspunkte. Die Rückverwandlung ist ihnen jederzeit (ohne Stufenprobe) möglich.

**Startwerte:** Lebenskraft 24, Zauberkraft 4

**Fertigkeiten bei Erschaffung:** Bogenbau +3, Gesetz der Stadt -3, Musizieren oder Singen +3, Zechen -3; Befreunden +3, Tier rufen +3, Leben erspüren +3, Scharfer Sinn +3, Pflanzenherrschaft +3, Heilzauber +3.

**Attribute:** 37 Punkte zu verteilen, Charisma 4-8, Intuition 4-8, Stärke 3-6, alle anderen 3-7

## NUEPHYN

**Fähigkeit:** Die besondere Fähigkeit der Nuephyn ist das Wechseln zwischen Baum- und humanoider Gestalt, das eine Stufenprobe voraussetzt, die pro KR versucht werden kann und jeweils um +1 leichter wird.

**Startwerte:** Lebenskraft 24, Zauberkraft 4

**Fertigkeiten bei Erschaffung:** Gesetz der Stadt -3, Musizieren oder Singen +3, Zechen -3; Befreunden +3, Tier rufen +3, Leben erspüren +3, Scharfer Sinn +3, Pflanzenherrschaft +3, Heilzauber +3.

**Attribute:** 37 Punkte zu verteilen, Charisma 4-8, Intuition 4-8, Stärke 3-6, alle anderen 3-7

## HARISIN (SCHATTENWANDLER)

**Fähigkeit:** Mittels einer Stufenprobe, die einmal pro Kampfrunde versucht werden darf und mit jedem Versuch um +1 leichter wird, vermögen sich Schattenwandler in einen Schatten zu verwandeln, dem es möglich ist, ein Hindernis (Reichweite: 0) zu durchdringen. Dieses darf maximal [Stufe] Meter tief und nicht gänzlich manifest sein (z.B. Ritzen einer Tür, Gitterstäbe, Schlüsselloch, Handschellen, nicht aber z.B. solide Wände). Die Bewegung ist nach 1 Kampfrunde abgeschlossen, am Ende verwandelt sich der Schattenwandler wieder in seine normale Form und ist voll handlungsfähig. Kleidung und Gegenstände, die er unmittelbar an sich trägt, sind davon ebenfalls umfasst. Darüber hinaus erhält er einen Bonus von +2 auf alle Proben bei schlechten Lichtverhältnissen („mehr Schatten als Licht“).

**Startwerte:** Lebenskraft 24, Zauberkraft 4

**Fertigkeiten bei Erschaffung:** Schatten-sicht +3, Zechen -3; Schlaf +3, Lebende Schatten +3, Scharfer Sinn +3, Unsichtbarkeit +6, Lichtquelle +3, Zone der Stille +3.

**Attribute:** 35 Punkte zu verteilen, alle Attribute 3-6

## SSAKATA

**Fähigkeit:** Ssaka'ta sind ob ihrer latent hypnotischen Aura in der Lage, Menschen in unmittelbarer Nähe (Reichweite: 0) durch eine Stufenprobe, die einmal pro Kampfrunde versucht werden darf und mit jeder KR um 1 leichter wird, von Aktionen oder Wahrnehmungen

gen abzulenken. Außerdem ermöglicht ihnen eine gelungene Empathie-Probe, die stärkste aktuelle Begierde ihres Gegenübers („was es im Augenblick am dringendsten braucht“) intuitiv zu erahnen. Dieser Instinkt ist umso präziser, je genauer sie ihr Gegenüber kennen. Die Probe darf im jeweiligen Kontext nur einmal versucht werden (Spielleiterermessen).

**Startwerte:** Lebenskraft 24, Zauberkraft 0

**Fertigkeiten bei Erschaffung:** Anführen -3, Belastbarkeit -3, Dunkle Kanäle +3, Fesseln & Entfesseln +3, Körperkraft -3, Lügen & Täuschen +1, Reiten -3, Schleichen & Verstecken +1, Umgang mit Tieren -3, Waren & Werte +1.

**Attribute:** 38 Punkte zu verteilen, Empathie 5-8, Gewandtheit 5-8, Stärke 3-6, alle anderen 3-7

## TROSH

**Fähigkeit:** Mit einer Stufenprobe, die einmal pro Kampfrunde gewürfelt werden darf und mit jedem Versuch um 1 leichter wird, können Trosh ihre Augen so umstellen, dass sie in absoluter Dunkelheit perfekt sehen. Vorsicht: In diesem Zustand sind sie extrem lichtempfindlich, und auch das Umstellen auf normale Wahrnehmung erfordert eine solche Probe! Darüber hinaus ist die Fertigkeit *Schattensicht* der Trosh, sofern sie positiv entwickelt ist, dreimal so stark wie die anderer Rassen.

**Startwerte:** Lebenskraft 24, Zauberkraft 0

**Fertigkeiten bei Erschaffung:** Beruf: Kshap oder Vluup +2, Einschüchtern -3, Gedächtnis -3, Gesteine & Metalle +2, Lesen & Schreiben +1, Mechanismen +2, Menschenkenntnis -3, Orientierung +2, Schattensicht +4

**Attribute:** 38 Punkte zu verteilen, Empathie 3-5, Geschick 4-8, Stärke 3-5, alle anderen 3-7

## KRELVETEN

**Fähigkeit:** In ihrem Revier oder bei Unterstützung durch einen Schamanen verursachen Krelveten zusätzlich zu Trefferpunkten einen

von ihren Geistern gestützten Malus, der die nächste Aktion des Feindes mit [Stufe] Punkten behindert. Überdies steht ihnen gegen Mangel an Schlaf, Nahrung oder Luft sowie gegen Krankheiten, Gifte und Furcht eine (zusätzliche) Stufenprobe zu.

**Startwerte:** Lebenskraft 32, Zauberkraft 0

**Fertigkeiten bei Erschaffung:** Belastbarkeit +1, Betören & Schmeicheln -3, Geister & Dämonen +2, Gesteine & Metalle +3, Musizieren -3, Singen -3, Zechen -3.

**Attribute:** 37 Punkte zu verteilen, Stärke 4-8, Willenskraft 4-8, alle anderen 3-7

## KREATURIUM

Im folgenden sind die Werte der Araclia-spezifischen Kreaturen aufgelistet. Die Vielzahl generischer Kreaturen findet sich im PORTAL-Regelwerk.

### DRACHEN

Anmerkung zu den angegebenen Stufen: Während bei normalen Kreaturen die Stufe stets angibt, wie erfahren ein Mensch sein muss, um sich mit der jeweiligen Kreatur im Kampf zu messen, indiziert die Stufe von Drachen, wie erfahren ein *Krieger* sein muss, um sich mit dem Drachen im Kampf einzulassen.

**Azurdrache:** ST 24, NK 27/14, LK 100, TP 3W6+6, RS W6, #AT 2, HW 4. Sturzflug.

**Bernsteindrache:** ST 12, NK 18/14, LK 80, TP 2W6+3, RS W6, #AT 2, HW 4. Sturzflug.

**Frostdrache:** ST 17, NK 21/12, LK 100, TP 3W6+3, RS W8, #AT 2, HW 4. Sturzflug.

**Glanzdrache:** ST 17, NK 24/14, LK 80, TP 3W6, RS W10, #AT 2, HW 4. Sturzflug.

**Glimmerdrache:** ST 14, NK 18/14, LK 80, TP 3W6+3, RS W6, #AT 2, HW 4. Sturzflug.

**Golddrache:** ST 22, NK 24/16, LK 100, TP 3W6+3, RS W8, #AT 2, HW 4. Sturzflug.

**Horndrache:** ST 13, NK 21/16, LK 80, TP 2W6 (Krallen), 3W6 (Horn), RS W6, #AT 1+1, HW 4. Sturzflug.

**Klippendrache:** ST 12, NK 21/16, LK 60, TP 2W6+3, RS W6, #AT 2, HW 4. Sturzflug.

**Kristalldrache:** ST 15, NK 18/14, LK 120, TP 2W6+3, RS W6, #AT 2, HW 4. Sturzflug.

**Onyxdrache:** ST 22, NK 24/16, LK 100, TP 3W6+3, RS W8, #AT 2, HW 4. Sturzflug.

**Perlmutterdrache:** ST 12, NK 21/16, LK 60, TP 3W6, RS W6, #AT 2, HW 4. Sturzflug.

**Speidrache:** ST 23, NK 27/12, FK 10, LK 120, TP 3W6 (Krallen), 2W6 (Säure), RS W8, #AT 2+1, HW 4. Sturzflug.

**Wüstendrache:** ST 17, NK 24/14, LK 100, TP 2W6+4 (Maul), RS W6, #AT 2, HW 4. Sturzflug.

## TIERE UND MONSTER

Die mit V gekennzeichneten Tiere können als Vertrautentier angenommen werden.

**Arkhat:** ST 8, NK 10/5, LK 60, TP 4W6, #AT 2.

**Baluff<sup>V</sup>:** ST 1, NK 12/24, LK 10, TP W6+1, HW 2

**Bar'sh<sup>V</sup>:** ST 1, NK 11/8, LK 5, TP W3

**Baumspinne<sup>V</sup>:** ST 1, NK 14/8, LK 10, TP W6

**Blauschimmerlöwe:** ST 15, NK 20/12, LK 40, RS W4, TP 3W6+3 (Rachen), 2W6+4 (Pranken), #AT 3, HW 2. Beengt.

**Boschkol:** ST 1, NK 15/8, LK 18, TP 1W6+3. Dunkelsicht.

**Charas-Python:** ST 8, NK 24/4, LK 30, TP 3W6, RS W6. Umschlingt.

**Dachstuhlsitzer:** ST 13, NK 24/12, LK 55, TP 2W6+3, #AT 2, HW 2. Dunkelsicht.

**Dherungaalspitz:** ST 5, NK 12/0, LK 35, TP W6+2, #AT 3. Gift (Sporen: einmalig W12 SP und W12 QP). Ätzend.

**Drachental:** ST 30.

**Dreiaugenkrokodil:** ST 9, NK 18/8, LK 25, TP 3W6+1, RS W4, #AT 2

**Eiswolf:** ST 5, NK 18/8, LK 15, TP 2W6+3, RS W4, Beengt.

**Falnang:** ST 9, NK 25/10, LK 20, TP 3W6, RS W6. Umschlingt.

**Felsmaul:** ST 5, NK 13/0, LK 7, TP 3W6, RS W30.

**Flammenaak:** ST 2, NK 18/8, LK 32, TP 2W6. Umschlingt.

**Gadrah:** ST 1, NK 18/9, LK 25, TP W6+3

**Gebren („Zahnsammler“):** ST 8, NK 20/10, LK 35, TP 3W6, #AT 2, HW 5

**Gewitterfalte:** ST 5, NK 20/14, LK 12, TP W6+3, HW 2. Sturzflug. Schock: Jeder Treffer reduziert GEW um -1!

**Goldfuchs:** ST 1, NK 18/22, LK 17, TP W6. Negiert Rüstung, Magieresistent, HW 1

**Grabtummeler:** ST 7, NK 16/10, LK 25, TP 0 (Treffer reduziert INT um -1).

**Grauer Malmer:** ST 8, NK 15/4, LK 30, TP 2W6, RS W12, #AT 2, HW 2

**Hund<sup>V</sup>:** ST 1, NK 8+/6, LK 10+, TP W6+3. Beengt. AT und LK sind mit Kampfeignung und Konstitution des Hundes (siehe Profil) zu modifizieren.

**Kargalos:** ST 1, NK 18/9, LK 22, TP W6+3, Sturzflug.

**Krelvete, Krieger:** ST 4, NK 20/10, LK 35, TP 2W6+WB

**Kristallion:** ST 3, NK 20/0, LK 5, TP W6+3, RS W20, #AT: 1 gegen jeden Gegner.

**Lochspinne:** ST 1, NK 16/9, LK 6, TP W6+2, HW 1

**Lotoschlange:** ST 1, NK 18/24, LK 3, TP W3\*. Gift (im Stundentakt W6 SP, W6 Stunden lang).

**Mamyo:** ST 5, NK 7/6, LK 40, TP W30, RS W4

**Moderkriecher:** ST 4, NK 15/5, LK 30, TP 2W6 (Säure), RS W4. Ätzend.

**Mondhörnchen:** ST 1, NK 15/20, LK 12, TP W6+2, HW 2

**Nalchiun (Irrfuß):** ST 4, NK 18/11, LK 20, TP W6+3, #AT 2.

**Nessen:** ST 1, NK 20/20, LK 10, TP W6. Gift (nach W6 Minuten W6 SP).

**Olgato-Echse:** ST 1, NK 15/20, LK 5, TP W6+3. Negiert Rüstungen.

**Pferd, ungezähmt:** ST 3, NK 13+/9, LK 35+, TP 3W6

**Pferd, Streitross:** ST 4, NK 16+/10, LK 35+, TP 3W6. AT und LK sind entsprechend dem Profil des Pferdes (Kampfeignung, Konstitution) zu modifizieren. *Reiten*-Proben des Reiters sind, falls es abgerichtet ist, um die Verlässlichkeit des Pferdes erleichtert. Die Kampfeignung erhöht in diesem Fall außerdem Trefferpunkte des Reiters.

**Pi-Pyu (Netzschneider):** ST 1, NK 15/15, LK 5, TP W6

**Ploquapa-Kröte:** ST 1, LK 3. Gift. Das Töten einer Ploquapa-Kröte löst einen Fluch aus: Der Betroffene würfelt künftig alle Proben, mit denen er sich gegen Gifte wehrt, um -3 erschwert!

**Schatteneule:** ST 2, NK 24/10, LK 17, TP W6+6. Dunkelsicht, Negiert Rüstungen, Sturzflug, HW 4

**Schlamm Schnapper:** ST 1, NK 18/18, LK 15, TP 2W6. An Land gilt für sie ein NK-Malus von 3/3.

**Schneelöwe:** ST 12, NK 22/10, LK 30, TP 3W6+3 (Rachen), 2W6+4 (Pranken), RS W4, #AT 1+1, HW 3. Beengt.

**Shahane-Skorpion:** ST 1, NK 6/6, LK 4, TP W3. Gift (s. Kapitel über Gifte).

**Skelettadler:** ST 4, NK 22/10, LK 26, TP 2W6+1, HW 3. Sturzflug, Dunkelsicht, Regeneriert 1.

**Silberpapagei:** ST 1, NK 12/10, LK 6, TP W6+2, HW 4

**Stiyonnischer Menschenaffe:** ST 5, NK 14\*/8, LK 60, TP 3W6. Auf Stiyonn haben diese Menschenaffen tatsächlich 2 AT/KR.

**Sumpfschreck:** ST 7, NK 12/4, LK 20 je Tentakel, TP W6+3 (Tentakel), #AT 3.

**Tanzende Sisqua:** ST 6, NK 15/15, LK 20, TP W6+6, #AT 2. Umschlingt.

**Wassergeier:** ST 1, NK 22/8, LK 20, TP 2W6+3, HW 3

**Weißviper:** ST 1, NK 20/25, LK 2, TP W3. Gift (einmalig 2W6 SP).

**Yklytu-Spinne:** ST 1, NK 6/8, LK 5, TP W3. Gift (s. Abschnitt über Gifte).

## DÄMONEN

**Anshétes:** ST 8, NK 10/5, LP 50, TP W6+3 (Körperkraft), Resistenz gegen Wasser und Luft. Ersticken: W6 Schadens- und Behinderungspunkte pro Kampfrunde, nur durch KR-weise Stufenproben zu vermeiden.

**Asphirándun:** ST 10, NK 16/10, LP 50\*, TP 2W6, #AT:2.

**Dherungaal:** ST 15, NK 15/3, LP 123\*, TP 4W6 (Berührung), Keim und Seuche

**Finfinoor:** ST 5, NK 18/14, LP 36, TP 2W6+1 (brennender Schwanz), Resistenz gegen Feuer

**Gloom:** ST 4, NK 16/8, LP 35, TP 1W6+3, #AT:2

**Khorsûl:** ST 18, NK 20/10, LP 80, TP 4W6+3, #AT:2

**Laergul:** ST 8, NK 20/5, LP 60, TP 2W6 (plus Säurefraß: W6, W6-1, W6-2 etc. SP pro KR), RS W4, #AT: 1 gegen jeden Gegner

**L'kén:** ST 1, NK -/20, LP 1

**Mash'a'door:** ST 11, NK 12/12, LP 45\*, TP 3W6 (tödliche Berührung), #AT: 3, Telekinese

**Mekhaleen:** ST 10, NK 20/10, LP 50, TP 2W6 (Krallen), 3W6 (Zähne), #AT: 1+1

**Mordesh:** ST 13, NK 20/5, LP 40, TP 3W6 (Peitsche, Aktionsverlust bei misslungener *Belastbarkeit*-Probe), RS W12

**Ranratul:** ST 12, NK 12/0, LP 72\*

**Sansarguûn:** ST 14, NK 5/5, LP 10, TP W30, Kuss: Werte sind um die durch den Kuss entzogenen LP ihres Opfers erhöht!

**Sashpmûn:** ST 8, NK 10/10, LP 50\*, TP 2W6+2 (Zunge), #AT:3

**Storgarath:** ST 6, NK 15/10, LP 60, TP 2W6+2, #AT: 1 gegen jeden Gegner in unmittelbarer Reichweite. Federn verursachen Husten-Malus in Höhe der jeweils zugefügten TP

**Tarantháruul:** ST 9, NK 18/8, LP 90, TP 2W6+3 (Mandibebiss: Ansteckungsgefahr bei W30 kleiner oder gleich konkreten TP).

**Tarssakresh:** ST 16, Schrei: pro KR W30 SP, -1 pro Meter Abstand zu Tarssakresh. Werte: wie Wirt.

**Vonkashaar:** ST 5, NK 15/25, LP 15, TP 2W6 (gleichzeitig Behinderungspunkte durch Vereisung oder Malus wegen Rutschgefahr), Resistenz gegen Kälte.

**Vrath:** ST 2, NK 18/12, LP 30, TP 2W6

**Wunuup:** ST 1, NK 8/16, LP 10, TP W6

## MANIFESTE GEISTER

Die konkrete Stufe eines Geistes ist durch die Kategorisierung vorgegeben und im Einzelfall mit einem W4 auszuwürfeln: minder (1-4), mächtig (5-8), übermächtig (9-12), allmächtig (13-16).

**Poltergeist:** Animierte Materie: NK 15+[ST]/0, LP 10x[ST], TP und RS je nach animierter Materie

**Elementargeist-Wasser.** NK 10/0, LP unendlich, TP W6+[ST].

**Elementargeist-Fels:** NK 10/0, LP 30, TP 2W6+[ST], RS [ST].

## KRANKHEITEN

Die Gefährlichkeit wird durch die **Krankheitsstufe** (KST) beziffert und bestimmt die Symptomatik. Um sich zu wehren, muss eine *Belastbarkeit*-Probe, um die KST erschwert, abgelegt werden. Gelingt sie, so ist die Wirkung abzuschwächen. Die unter „Gegenmittel“ bezeichneten Maßnahmen haben einen ähnlichen Effekt, in Kombination mit einer gelungenen *Belastbarkeit*-Probe im Vorfeld können sie sogar eine bereits ausgebrochene Krankheit vorzeitig beenden.

### ARMER MAGEN

KST: W6. Am Armen Magen leiden die, die schlechtes Essen vorgesetzt bekommen, z.B. schimmeliges Brot, verdorbenes Fleisch, vergorene Suppe etc. (20-30/W30) oder aber sich zu

lange von Trockenproviant ernähren (30/W30). Der Arme Magen zeigt sich unmittelbar nach der Einnahme mit einem flauen Gefühl, das nach 1 Stunde bereits zu einer heftigen Übelkeit anwächst. KST Stunden lang muss sich der Kranke bei jeder außergewöhnlichen Belastung seines Geruchssinns übergeben (Malus von -KST). Außerdem würfelt er mit dem W30: Bei „30“ kommt es zur Folgeerkrankung an Roter Kotze (1-5/W6) oder Schnellem Schlick (6/W6).  
Gegenwehr: Krankheit zeigt keine Wirkung. Gegenmittel: kein bekanntes, aber die Einnahme von Warhiler Doppelgezwitcher unmittelbar vor oder nach der schlechten Mahlzeit halbiert die Erkrankungschance.

### DHERUNGAALSFÄULE

KST: W6+12. Die Dherungaalsfäule befällt jene, die von einem Dämon berührt werden (30/W30), insbesondere jene, die dem Dämon Dherungaal zu nahe kommen sowie jene, die mit einem Erkrankten in Kontakt kommen (25-30/W30). Der Kranke wacht schon am nächsten Morgen mit zahlreichen Pusteln auf, aus denen übelriechende Säfte quellen. Sein Charisma sinkt dadurch schlagartig auf 0. Außerdem beginnt er zu verfaulen: Pro Woche stirbt ein Finger (1-3/W6) oder ein Zeh (4-6/W6) ab, nach weiteren 4 Wochen sind auch Arme und Beine abgefault, und nur noch ein pustelübersäter Torso bleibt übrig. Gegenwehr: verlangsamt den Verlauf der Krankheit auf die Hälfte. Gegenmittel: keine bekannt.

### GHULSKRANKHEIT

KST: W6+6. Die Ghulskrankheit droht bei nächtlicher Anwesenheit auf einem Friedhof (30/W30), erst recht bei Schändung oder Öffnung eines Grabes (29-30/W30) und bei einem Ghulsbiss (26-30/W30). Es handelt sich um eine Geisteskrankheit, die bewirkt, dass der Kranke nur noch Appetit auf Aas und zersetzendes Getier hat. Weil er normale Kost nicht

mehr zu sich nehmen kann, beginnt er allmählich abzumagern: Pro Monat verliert er KST Kilogramm seines Körpergewichts. Sinkt es auf zwei Drittel, so baut sich auch noch ein entsprechend hoher Schwäche-Malus auf, und sobald es auf ein Drittel gesunken ist, ist der Kranke verhungert. Es heißt, dass nur das Verspeisen einer Ghulsleber die Krankheit stoppen kann. Gegenwehr: Der Kranke verliert um 3 kg weniger pro Monat. Gegenmittel: keines bekannt; die Einnahme von Kavona vermag den Krankheitsverlauf nur kurzfristig zu verzögern.

### GROTTENKRANKHEIT

KST: W6. Diese Krankheit ereilt denjenigen, der sich über Stunden hinweg in dunklen, feuchten Grotten und Kavernen aufhält (30/W30) oder sogar darin nächtigt (29-30/W30). Der Kranke spürt schon nach kurzer Zeit Hitze in sich aufwallen. Er schwitzt und wird zitterig und erleidet pro Stunde W6 SP, begrenzt mit der KST. Die Krankheitssymptome enden sofort, wenn der Kranke das Licht der Sonne erblickt, spätestens aber nach 6 Stunden, an deren Ende jedoch die Chance besteht, dass der Kranke einen Teil seiner Sehkraft verliert: Bei „30“ auf W30 sinkt sein FW in *Sinnesschärfe* um -1. Gegenwehr: Schaden wird nur alle 2 Stunden ermittelt, und es besteht nicht die Gefahr der Gesichtstrübung. Gegenmittel: Rikhti.

### HEXENSCHUSS

KST: W6. Dass der Hexenschuss mit Hexen zusammenhängt, ist unbewiesen. Vor allem Magier behaupten, dass es keine entsprechende Fluchformel gibt. Fakt ist, dass manche Magiebegabte unwillkürlich in der Lage sind, jene mit dieser Krankheit zu strafen, die sie ärgern, verspotten oder ihnen Böses wollen (15-30/W30). Jedes mal, wenn der Kranke einen Patzer würfelt (unabhängig davon, um was für eine Probe es sich handelt!), ereilt ihn ein plötzlicher, unerträglicher Schmerz im unteren Rücken, der ihn

für KST Kampfrunden völlig lahm legt. Nach KST Hexenschüssen ist der „Fluch“ überwunden. Gegenwehr: keine. Gegenmittel: das Verzeihen der „Hexe“

### KALTER RACHEN

KST: W6. Der Kalte Rachen ist eine unangenehme, aber ungefährliche Erkältungskrankheit, die entweder in die Nase aufsteigt (1-3/W6) und zu häufigem Niesen, Schnupfen und Kopfschmerzen führt, oder aber den Hals entzündet, was mit Schluckbeschwerden, Husten und Heiserkeit einher gehen kann (4-6/W6). Kalter Rachen verursacht KST SP pro Tag, die aber regenerierbar sind, sowie einen Malus in Höhe der KST. Nach KST Tagen ist die Krankheit überwunden. Gegenwehr: Die SP sind um W6 verringert. Gegenmittel: keines, aber Engatosblatt lindert tatsächlich die Symptome, indem es verlorene LP wieder zurückgibt.

### KEUCHE DER SETERRA

KST: W6+12. Die Keuche der Seterra droht bei Einatmen der Pollen der Seterrakrone (10-30/W30) oder bei Kontakt mit einem an der Keuche Erkrankten (20-30/W30). Sie beginnt bereits nach einem Tag mit leichtem (bereits hochgradig ansteckendem) Husten, der immer schlimmer wird und schließlich blutigen Auswurf hervorruft. Der Kranke erleidet W6 SP pro Tag und kann wegen des schlimmen Hustens nicht mehr schlafen und regenerieren. Am Ende wird der Husten so schmerzhaft, dass die Kranken nur noch um Erlösung flehen. Die Keuche der Seterra endet erst nach [KST] Tagen. Diese grauenhafte Seuche trat zuletzt im Jahre 372 nC auf und raffte damals ein Drittel der catorischen Bevölkerung dahin. Gegenwehr: Die Krankheit beginnt W6 Tage später und endet W6 Tage später. Gegenmittel: Das Yklytu-Gift beendet zwar die Krankheit nicht, mildert aber die Symptome: Schaden wird nur noch mit W3 ausgewürfelt.

## KRABELKRANKHEIT

KST: W6. Die Krabbelkrankheit (Ungezieferbefall) ereilt denjenigen, der in Scheunen oder Ställen oder in unsaubereren, verwanzten oder flohverseuchten Deckenlagern nächtigt (25-30/W30), oder aber wer mit jemandem schläft, der selbst an der Krabbelkrankheit leidet (5-30/W30). Der Ungezieferbefall bewirkt juckende und nässende Ausschläge, die einen Malus von -1 auf alle Proben sowie auf Regenerationswürfe mit sich bringen. Gegenwehr: keine. Gegenmittel: Vollbad.

## KRÖTENPEST

KST: W6+6. Die Krötenpest kann bekommen, wer von einer Kröte berührt oder bespuckt wird (30/W30) oder Kontakt mit einer Vertrautenkröte hat ([30 - Stufe des Vertrauten]-30/W30). Die Krötenpest lässt nach 3 Tagen den Gaumen des Kranken schwellen und seltsame Pusteln auf seiner Zunge entstehen. Er hat einen furchtbaren Geschmack im Mund und muss regelmäßig ausspucken. Das Sprechen fällt ihm schwer, weshalb alle gesellschaftlichen Proben und Zauberproben um die KST erschwert sind. Nach KST Tagen verschwinden die Symptome. Gegenwehr: Malus und Dauer sind halbiert. Gegenmittel: Pilze aus einem Hexenkreis.

## LICHTERWAHN

KST: W6. Lichterwahn ereilt jenen, der einem Irrlicht direkt gegenübertritt (26-30/W30). Kurze Zeit danach bemerkt der Kranke, dass ihn Lichter (Kerzen, Kamin, Fackellicht etc.) extrem unruhig machen. Er sieht Funken tanzen, Farben und seltsame Formen und erleidet einen Malus in Höhe der KST, wann immer ein solches Licht in der Nähe ist. Der Malus verringert auch die Regeneration, sofern er in Gegenwart einer Lichtquelle schläft. Sonnenlicht macht ihm jedoch nichts aus. Die Krankheit ist langwierig: Sie dauert KST Monate an! Gegenwehr: Die

Krankheit bricht nicht aus. Gegenmittel: Lynthismoos.

## LYKANTHROPIE

KST: W6+12. Lykanthropie droht jenem, der von einem Werwolf (26-30/W30) oder bei Vollmond von einem Wolf gebissen wird (30/W30); Colwulven sind allerdings immun. Der Kranke verwandelt sich beim nächsten Vollmond selbst in einen Werwolf, und zwar für W6 Stunden. Im nächsten Monat verwandelt er sich auch in den beiden Nächten vor und nach dem Vollmond in einen Werwolf, beim dritten Vollmond sind es bereits 5 Tage, beim vierten 7 Tage, bis hin zu KST Tagen pro Monat. Die Krankheit bringt es mit sich, dass sich der Lykanthrop weder der Verwandlung noch der Taten, die er als Werwolf setzt, bewusst ist. Gegenwehr: keine. Gegenmittel: keine bekannt.

## NISSLAVSGRUß

KST: W6. Nisslavsgruß befällt Zauberer, die durch Nebel wandern (30/W30). Er verursacht vor allem Schlafstörungen und behindert beim Meditieren. Der Kranke regeneriert für KST Tage keine ZP. Gegenwehr: Die Krankheit bricht nicht aus. Gegenmittel: Zauberfarn wirkt zwar nicht ursächlich gegen den Nisslavsgruß, bewirkt aber immerhin die einmalige Regeneration von ZP.

## RABENQUAL

KST: W6+6. Rabenqual befällt jene, die abends oder nachts einen Raben berühren (30/W30) oder sich einem Rabenkadaver auf 1 Schritt nähern (28-30/W30). Der Kranke wird unverzüglich von Schwermut und Depressivität ergriffen. Er denkt über den Tod nach, spricht viel über eigenes und fremdes Leid und trübt die Stimmung aller Anwesenden. Er ist appetitlos und freudlos und erleidet einen Regenerationsmalus in Höhe der KST, durch den er auch über Nacht LP verlieren kann. Nach KST Tagen

ist die Rabenqual überstanden, die meisten sind bis dahin jedoch längst tot. Gegenwehr: Regenerationsmalus und Dauer der Krankheit sind halbiert. Gegenmittel: Liebchen.

### **ROTE KOTZE**

KST: W6+12. Die Rote Kotze ist eine Folgeerkrankung des Armen Magens (siehe dort). Sie beschert dem Kranken binnen kürzester Zeit furchtbare Magenkrämpfe und den Zwang, sich zu übergeben, selbst wenn der Magen bereits leer ist und nur noch Blut erbrochen wird. Der Kranke erleidet einen Malus in Höhe der KST sowie W30 SP, begrenzt mit der KST, pro Stunde! Nach drei Stunden ist die Krankheit ausgestanden. Gegenwehr: Krankheit endet bereits nach 1 Stunde. Gegenmittel: keines bekannt.

### **ROTER SCHWEIß**

KST: W6. Am Roten Schweiß erkrankt, wer zu viel Kardag zu sich nimmt (siehe dort) und wer von Sumpfelegeln befallen wird (30/W30). Der Rote Schweiß bewirkt, wie der Name nahelegt, dass der Kranke tatsächlich Blut schwitzt. Obwohl die Krankheit im Grunde genommen harmlos ist – der Kranke fühlt sich lediglich schwindlig und desorientiert (Malus in Höhe der KST sowie 1 SP pro Stunde) – wirkt sein Erscheinungsbild gar fürchterlich. Nach KST Stunden ist der Rote Schweiß überstanden. (Das ausgeschiedene Blut lockt allerdings u.U. Raub- und andere Tiere an). Gegenwehr: Die Krankheit bricht nicht aus. Gegenmittel: keines bekannt.

### **SCHLAFKRANKHEIT**

KST: W6+12. Die Schlafkrankheit droht jenen, die sich desnachts in Mooren oder Sümpfen aufhalten (30/W30). Sie bewirkt eine Schläfrigkeit, die mit einem Malus von W6 beginnt und stündlich um W6 steigt. Sobald der Malus 30 übersteigt, fällt der Kranke in einen todesähnlichen Tiefschlaf und erleidet fortan auch noch

W6 SP pro Stunde. Nach insgesamt KST Stunden ist die Schlafkrankheit überwunden: Der Kranke erwacht wieder und baut den Malus mit W6 Punkten pro Stunde ab. Gegenwehr: Malus und SP werden nur mit dem W3 ausgewürfelt. Gegenmittel: Nachtbrück.

### **SCHNELLER SCHLICK**

KST: W6+6. Am Schnellen Schlick erkrankt derjenige, der aus unreinen Gewässern trinkt (30/W30) oder bereits am Armen Magen leidet (27-30/W30). Schon nach wenigen Stunden verspürt der Kranke Krämpfe in seinem Unterleib. In jeder Minute wird mit W30 gewürfelt: Bei einem Ergebnis kleiner oder gleich der KST verspürt er den zwingenden Drang, sich zu entleeren. Kommt er dem nicht nach, erleidet er krampfbedingt einen Malus in Höhe der KST sowie W6 EP. Der Schnelle Schlick dauert [KST - W6] Stunden an. Gegenwehr: Die Dauer ist um W6 Stunden reduziert. Gegenmittel: Kardag.

### **SCHWAFELKRANKHEIT**

KST: W6. Die Schwafelkrankheit ereilt jene, die zauberkräftige Worte, Dämonennamen oder Zauberformeln falsch aussprechen, z.B. bei einem Zauberpatzer (30/W30). Symptome sind Zerstreutheit, Verwechslung von Namen und Begriffen und Konzentrationsstörungen: Der Malus von -KST auf alle derartigen Proben sowie Zauberproben verringert sich mit jedem Tag um -1, bis er verschwindet und die Krankheit überstanden ist. Gegenwehr: Die Krankheit bricht nicht aus. Gegenmittel: Alraunensaft.

### **TOLLWUT**

KST: W6+6. Die Tollwut ereilt denjenigen, der von einem tollwütigen Tier gebissen wird (10-30/W30) und denjenigen, der Kontakt mit einem an Tollwut Erkrankten hat (28-30/W30). Tollwut bricht KST Wochen nach der Infektion aus und durchläuft 3 Stadien, während welcher die Regeneration um 4, 5 bzw. 6 verringert ist

und auch negativ ausfallen kann. (1) Teile des Körpers werden taub und schwer. Der Kranke erleidet einen Malus von -1 auf körperliche Handlungen, der mit jedem Tag steigt, maximal auf KST. (2) Danach wird er zunehmend nervös, aufgereggt und verwirrt: Der Malus baut sich noch einmal auf, erfasst nun auch alle anderen Fertigkeiten und Zaubersprüche. (3) Der Malus steigt nun weiter, und der Kranke wird zum Opfer seiner Halluzinationen. Völlig unvermutet erleidet er Wutanfälle, schlägt um sich, schreit und beißt. Er kann nicht mehr richtig sprechen und schlucken und hat dauerhaft Schaum vor dem Mund. Im Angesicht von Wasser verliert er den Verstand und greift jeden in seiner Umgebung an. Gegenwehr: Die Krankheit erreicht nach W30 Tagen ihren Höhepunkt, danach verschwinden die Symptome (Malus) mit 1 pro Tag. Gegenmittel: keines bekannt, es wird allerdings von Fällen berichtet, in denen Skerenga half, die Krankheit zu überwinden.

## WUNDBRAND

KST: W6+6. Wundbrand kann denjenigen ereilen, der eine äußere Verletzung unbehandelt lässt, die von einer verunreinigten Waffe, von einem Tierbiss, von einer Bärenfalle etc. stammt (26-30/W30). Wer eine solche Wunde wäscht und verbindet, für den ist die Chance, an Wundbrand zu erkranken, geringer (30/W30). Wer von einem Heiler versorgt wird oder die Wunde selbst mit Kardagsaft beträufelt, geht überhaupt kein Risiko ein. Wundbrand verursacht binnen weniger Stunden hohes Fieber: Der Kranke ist absolut handlungsunfähig, kann nicht mehr stehen, halluziniert und redet wirr. Er verliert über Nacht 3W6 LP, begrenzt mit der KST, und regeneriert nicht. Am zweiten Tag sind es 3W6-2, am dritten 3W6-3 usw. Sobald sich dadurch ein Wert von 0 oder weniger ergibt, ist das Fieber überwunden. Die Handlungsfähigkeit des Kranken kehrt zurück, wenn er die verlorenen LP wieder regeneriert hat. Gegenwehr:

Der erste Wurf ist bereits um -2 vermindert. Gegenmittel: Staagon.

## KRÄUTER

**ALERIOTU** Terrain: Wüste. Probe: +0. Das klare Extrakt dieser Distel bewirkt eine sofortige, starke lokale Betäubung. Als Waffengift verwendet, lässt es oberflächliche Wunden unmerklich: Das Opfer spürt den Giftdorn nicht, oder dass es hinterrücks mit einem Dolch geritzt wird. Auch eine Peitsche verursacht fast keine Schmerzen, wenn das Leder zuvor mit Aleriotu präpariert wurde. Nebenwirkung: Das Ernten der Pflanze macht die Hände für einen halben Tag taub (Malus -3). VF: 5. Preis: 10 S (1 S)

**ALRAUNE** Terrain: Wald. Probe -9. Die Wirkung der Alraune ist unvorhersehbar, vor allem deshalb, weil es viele verschiedene Ansichten darüber gibt, wie, wo und wann sie „gepflückt“ werden darf. Nur eine Handvoll Kräuterkundige wissen, wie man mit ihr zu verfahren hat, um ihr die magischen Wirkungen zu entlocken, die angeblich in ihr stecken. VF: 3. Preis: 12 S (4 S)

**ELENSEND** Terrain: Moor. Probe: -12. Der Wirkstoff von Elendsend befindet sich im Blütenektar dieser schlanken, gelblichen Pflanze. Einmal eingenommen, halbiert Elendsend für einige Stunden die Wirkung aller Gifte, die sich im Körper des Betroffenen befinden. Nebenwirkung: Bei 1/W6 tritt heftige Übelkeit auf, die eine *Belastbarkeit*-Probe erforderlich macht. Misslingt diese, so wird Elendsend wieder ausgespien, ohne seine Wirkung zu entfalten. VF: 2. Preis: 15 S (6 S)

**ENGATOSBLATT** Terrain: Wald. Probe: -12. Das Engatosblatt ist ein lichtempfindliches Bodenkraut, das in schattigen Wäldern gedeiht. Wird der Saft seiner kleinen Blätter durch die Mundschleimhaut aufgenommen, weckt er die Lebensgeister: Man erhält unverzüglich W6 LP.

Engatosblatt wird auch *Heldenhilf* genannt. Nebenwirkung: Wird Engatosblatt öfter als einmal pro Abenteuer eingenommen, so verringert sich seine Wirkung auf W6-2 bei der zweiten Einnahme, W6-3 bei der dritten Einnahme usw. VF: 2. Preis: 15 S (6 S)

**EWIGLAUF** Terrain: Tundra. Probe: +0. Wer die harten Knospen des Ewiglauf kaut, ermüdet für die Dauer eines Tages nur halb so schnell bei anstrengenden Tätigkeiten (Marschieren, Laufen, Schwimmen, Klettern) und verliert schon bald nach der Einnahme 2W6 Erschöpfungspunkte; danach werden diese stündlich mit Drittelraten abgebaut. Nebenwirkung: Bei 4-6/W6 kann der SC bei der nächsten Nachtruhe nicht einschlafen und regeneriert in Folge dessen auch keine LP. VF: 5. Preis: 10 S (1 S)

**FEUERKRAUT** Terrain: Felswüste. Probe -3. Die spröden, roten Blätter des Feuerkrauts müssen zerrieben werden. Das dadurch entstehende Pulver verbrennt leicht, heiß und schnell. Feuerkraut wird beim Feuermachen in der Wildnis verwendet, bei spektakulären Darbietungen von Gauklern und im Zuge von Schamanenritualen. SP durch Feuer werden bei Zumischung von Feuerkraut verdoppelt. Nebenwirkung: Bei der Anwendung von Feuerkraut kann man sich leicht die Finger verbrennen; man erleidet W6-4 SP. VF: 4. Preis: 11 S (2 S)

**FLAMTOT** Terrain: Wasser. Probe +0. Die breiten, dicken Blätter dieses Laubbaumes, der vor allem auf Fluss- und Meeresinseln gedeiht, ersticken Feuer bis zu einer elementaren Stärke von 7 (s. Seite 52). Flamtot wird vor allem dort gehortet, wo man Feuersbrünste besonders fürchtet, z.B. an Bord eines Schiffs, in einer Burg oder in einer Stadt. Nebenwirkung: Flamtot lockt allerlei kleines Krabbelgetier an. Wer die Blätter längere Zeit bei sich führt, wird bei „1“ auf W6 von Ungeziefer befallen (Krabbelkrankheit). VF: 5. Preis: 10 S (1 S)

**FRIGOSTABLUME** Terrain: Taiga. Probe: -9. Wird die Frigostablume aus dem Schnee gegraben, so entwickelt sie belebende Dämpfe, die, wenn sie eingeatmet werden, den Körper von innen erwärmen und für die nächsten 24 Stunden jedweden auf Kälte basierenden Schaden halbieren. Nebenwirkung: Frigostablume negiert die Wirkung aller Kräuter, die in den nächsten 24 Stunden eingenommen werden. VF: 3. Preis: 12 S (4 S)

**HEIERLEIN** Terrain: Wiese. Probe: +0. Das Heierlein wird in den Verband einer Wunde gelegt und regt die natürliche Selbstheilungskraft des Körpers an: Die nächste Regeneration von LP wird zweimal gewürfelt, und es gilt das höhere Ergebnis. Außerdem besitzt das Heierlein traumreinigende Wirkung. Nebenwirkung: Der SC verspürt eine leichte Müdigkeit (Malus von -1), der man allerdings mit einer *Belastbarkeit*-Probe +3 Herr werden kann. VF: 5. Preis: 10 S (1 S)

**KARDAG** Terrain: Gewässer. Probe: +0. Der Saft der Kardagknolle wirkt antiseptisch und erleichtert Heilbehandlungen von Verletzungen um +3. Die Kardagknolle verhindert Wundbrand (es sei denn, er ist schon ausgebrochen), und wenn sie im Ganzen gegessen wird, beendet sie den Schnellen Schlick. Nebenwirkung: Kardag verursacht bei 1/W6 die Krankheit Roter Schweiß, es sei denn, es gelingt eine *Belastbarkeit*-Probe +6. VF: 5. Preis: 10 S (1 S)

**KAVONA** Terrain: Steppen, Gebirge. Probe: -12. Die weißliche Milch der Kavona stillt Hunger und verzögert die Folgen von Nahrungsmangel um 2W6 Tage. Wenn ein Verhungerrnder unter einem Stein eine Kavona findet und deshalb überlebt, spricht man stets von einem kleinen Wunder. Die Kavona ist daher auch eine beliebte Gabe, die man Tavalde als Opfer darbringt. Nebenwirkung: Kavona scheint tatsächlich ein Geschenk der Tavalde zu sein, denn sie entfaltet keine Nebenwirkungen. VF: 2. Preis: 15 S (6 S)

**LIEBCHEN** Terrain: Wiese. Probe: -3. Das rote Liebchen erhöht die Liebeskraft und steigert das Selbstbewusstsein des Einnehmenden, indem es einen Bonus von +3 auf *Betören und Schmeicheln* beschert. Unnötig zu erwähnen, dass das Liebchen eine beliebte Opfergabe ist, die man in Tempeln der Lyreya darbringt. Nebenwirkung: Die Gedanken des Einnehmenden schweifen ab: Seine Intuition sinkt vorübergehend um 2 Punkte. VF: 4. Preis: 11 S (2 S)

**LOBASINYO-WURZEL** Terrain: Wald. Probe: -9. Die Gestalt der braunen, verholzten Lobasinyo-Wurzel erinnert entfernt an einen Menschen. Sie ermöglicht auch Lynueen, sich 2W6 Stunden lang in einen lebenden Baum zu verwandeln. VF: 3. Preis: 12 S (4 S)

**LYNOTISMOOS** Terrain: Wald. Probe: -12. Dieses grauenhaft schmeckende, rötlich schimmernde Moos ermöglicht für W6 Minuten eine Wahrnehmung des Manaflusses (ähnlich der Zaubervirkung von *Magische Wahrnehmung*). Die Magier von Lavarty sparen viel Zeit und Mühe, indem sie ihre arkanen Forschungen mit Lynotismoos unterstützen. Nebenwirkung: Lynotismoos entzieht dem SC W6-3 ZP. VF: 2. Preis: 15 S (6 S)

**NACHTBRÜCK** Terrain: Gebirge. Probe: +0. Solange man diese bitteren Stängel kaut (maximal eine Nacht lang), kann man nicht einschlafen. Die Wirkung negiert auch Elixiere und Zaubersprüche, die Schläfrigkeit verursachen. Man fühlt sich am nächsten Morgen trotzdem erholt, muss also nicht auf eine allfällige Regeneration verzichten und erleidet auch keine Mali wegen Übermüdung. Nebenwirkung: Der Einnehmende stinkt einen ganzen Tag lang ganz fürchterlich aus dem Mund. VF: 5. Preis: 10 S (1 S)

**NARANASSE** Terrain: Wasser. Probe: -9. Die Naranasse, ein scharfblättriges, kleines Wassergewächs, sollte nur bei schwer Verletzten zum Einsatz kommen: Es regeneriert 3W6 LP (1 pro Minute). Nebenwirkung: Das Ergebnis

der 3W6 muss über den momentanen LP des Verletzten liegen, ansonsten erhält er keine LP, sondern erleidet Krämpfe und W6 SP. VF: 3. Preis: 12 S (4 S)

**RIKHTI** Terrain: Dschungel. Probe: -15. Der Saft dieser schlanken, filigranen Pflanze wird in die Augen geträufelt und verleiht dem Einnehmenden für 2W30 Minuten die Fähigkeit, im Dunkeln zu sehen. Der Handel mit Rikhti ist in den meisten Ländern Araclias verboten – aus naheliegenden Gründen. Nebenwirkung: Rikhti hinterlässt einen roten Schleier in den Augen, an dem Eingeweihte seine Einnahme erkennen können. Außerdem verursacht es einen halben Tag lang Lichtempfindlichkeit (Malus von -1 bis -6, je nach Lichtverhältnissen). VF: 1. Preis: 28 S (16 S)

**SAKUTENHARZ** Terrain: Wald. Probe: -12. Dieses zähe, klare Harz aus dem gleichnamigen Baum wird auf die nackte Haut aufgetragen und trocknet anschließend sehr schnell an der Luft. Es ist dem „Träger“ wie eine zweite, härtere Haut und schützt mit W4 RS. Nach 2W6 Stunden bröckelt das Sakutenharz ab, ebenso, wenn Kleidung oder Rüstung übergestreift werden. Die Nya-Toga-Assassinen schmieren ihre Körper mit Sakutenharz ein, bevor sie ihre Aufträge erledigen. Es beeinträchtigt ihre Beweglichkeit nicht, schützt sie aber, wenn sie in Bedrängnis geraten. Katzenmenschen, Gamantulen und Baummenschen in ihrer Baumgestalt können das Sakutenharz nicht anwenden. Nebenwirkung: Sakutenharz verbrennt heiß und schnell. Wird es erkannt, so verursacht ein Treffer mit einer Fackel oder ein Feuerzauber zusätzliche W6 SP und vernichtet den RS. VF: 2. Preis: 15 S (6 S)

**SICHLUT** Terrain: Gebirge. Probe: -9. Der klare Saft der beerenartigen Sicheltrucht wird unter die Augen gestrichen und fühlt sich angenehm kühl an. Der Betreffende sieht für einige Minuten doppelt so weit und doppelt so scharf.

Nebenwirkung: Bei „1“ auf W6 muss der Betreffende eine Probe auf *Belastbarkeit* +6 ablegen, oder er wird vom *Lichterwahn* befallen. VF: 3. Preis: 12 S (4 S)

**SITILSFARN** Terrain: Wald. Probe: -3. Werden diese Stängel vor dem Einschlafen gekaut, so sorgen sie für besonders tiefen Schlaf und haben große regenerationsfördernde Wirkung. Sitilsfarn erhöht die Regeneration um +3 LP, bei Katzenmenschen sogar um +4 LP. Nebenwirkung: Bei 1/W6 treten nach einiger Zeit Schmerzen in der Brust auf (W3 SP) und man verfällt in schiere Panik, wenn eine *Belastbarkeit*-Probe misslingt. VF: 4. Preis: 11 S (2 S)

**STAAGON** Terrain: Dschungel. Probe: -12. Die breiten, dunklen Staagon-Blätter werden auf den Körper aufgelegt und kühlen ihn nach innen so stark, dass er während der nächsten 2W6 Stunden jeglichen auf Hitze basierenden Schaden nur zur Hälfte erleidet. Außerdem beenden sie ausgebrochenen Wundbrand. Nebenwirkung: Bei 1-2/W6 tritt ein schlimmer Juckreiz auf, der bei misslungener *Belastbarkeit*-Probe +3 alle Proben um -1 erschwert. VF: 2. Preis: 15 S (6 S)

**VENINSE** Terrain: Wald. Probe: +0. Kompressen mit der weißen, kleinblättrigen Veninse unterstützen die Behandlung von Krankheiten mit einem Bonus von +3 auf die *Heilkunde*-Probe. Nebenwirkung: Veninse verhindert die Regeneration von ZP. VF: 5. Preis: 10 S (1 S)

**ZAUBERBLATT** Terrain: Wiese. Probe -9. Das schwarze Blatt mit den feinen, roten Streifen gilt als vielseitiges Paraphernalium für alle möglichen Zaubersprüche und Rituale (Bonus von +3). Sobald es angewendet wird, verwelkt es binnen weniger Herzschläge. Als Ingredienz in Zauberelixieren ersetzt es W6 ZP. Manche behaupten, es sei intelligent und rufe Zaubernde über den Wind zu sich. Nebenwirkung: Die ätherischen Öle des Zauberblatts lösen leichten Schwindel aus, der in den nächsten Minuten für

einen Malus von W6-3 sorgt. VF: 3. Preis: 12 S (4 S)

**ZAUBERFARN** Terrain: Gewässer. Probe: -3. Die langen roten Blätter des Zauberfarns wachsen stets in Wassernähe, oftmals am Rande (seltsamerweise nicht im Zentrum) manadurchdrungener Gebiete. Zauberfarn bewirkt, wenn sein Öl kurz vorher inhaliert wird, dass der Einnehmende für die Strömungen des Manaflusses sensibilisiert wird: Die Regeneration von ZP wird zweimal gewürfelt, und es gilt das höhere Ergebnis. Alternativ bewirkt Zauberfarn einen Bonus von +3 auf die für die Meditation notwendige *Konzentration*-Probe. Nebenwirkung: Unmittelbar nach dem Einatmen verliert der SC W6-3 ZP. VF: 4. Preis: 11 S (2 S)

## GIFTE

**ANDERLUF** Atemgift 5. Grades. Anderluf wird aus einem in Gamantulien abzubauenen Felsstaub hergestellt. Es blockiert beim Gegner sofort 2W6 Minuten lang die Fähigkeit, Zauber zu sprechen. Es wurde unter König Catystons Magierhatz reichlich eingesetzt. Das Opfer erhält einen Malus von -15 auf alle Zauberproben. Gegenwehr: Der Malus beträgt nur -5. VF: 3. Preis: 55 S

**AVITHSKUSS** Einnahmegift 23. Grades. Dieses Gift wird aus dem seltenen und gefährlichen Schwarzen Lotos gewonnen und ist nach Sastrates' Tochter Avith benannt. Es ist das tödlichste bekannte Gift Araclias. Das Opfer erhält W30 KR nach der Verabreichung auf einen Schlag W30+30 SP. Gegenwehr: Das Opfer erleidet keine SP, verliert aber alle LP. Sein Herz bleibt für eine Minute stehen, danach beginnt es wie durch ein Wunder wieder zu schlagen. VF: 0. Preis: 1760 S

**BINSTERNOT** Waffengift 3. Grades. Binsternot ist ein alchemisch hergestelltes Waffengift,

das üblicherweise durch Pfeile eines Blasrohres verabreicht wird, um einen Gegner im Vorfeld einer Konfrontation zu schwächen. Schon geringe Mengen führen dazu, dass das Opfer W6 SP erhält, nach W6-1 Minuten W6-1 SP usw. Gegenwehr: Die Würfe mit dem W6 sind von vornherein um -1 vermindert. VF: 3. Preis: 30 S

**CARACALU** Waffengift 4. Grades. Caracalu ist eine wunderschöne, bunte Bodenpflanze, aus deren Blüten ein Waffengift gewonnen wird, das einmalig und sofort leichten Giftschaden (W6 SP) und eine leichte Lähmung hervorruft, die die Höchstgeschwindigkeit des Opfers halbiert. Es wird deshalb auch bei den Stämmen des Südens als Jagdgift verwendet. Seltsamerweise sind die Eingeborenen dagegen immun. Gegenwehr: Die SP können nicht verhindert werden, aber die Lähmung tritt nicht ein. VF: 3. Preis: 40 S

**GANYAN-LUN** Kontaktgift 3. Grades. Ganyan-Lun wurde in Qui-Lju entwickelt. Es beschert dem Opfer nach 2W6 Stunden für dieselbe Dauer veritable Gleichgewichtsstörungen. Dieses subtile und schwer nachzuweisende Mordinstrument hat schon die Amtsdauer so manchen Großmoguls verkürzt. Alle Handlungen, die auch nur ansatzweise Gleichgewicht erfordern, sind um -10 erschwert, die Patzer-Chance steigt auf 25-30 auf W30! Gegenwehr: Malus von lediglich -5 und keine erhöhte Patzer-Chance. VF: 3. Preis: 30 S

**HOORI** Kontaktgift 8. Grades. Hoori wird aus dem Speichel des Hoori-Salamanders gewonnen, der seinen Feinden einen Speichelbatzen in die Augen spuckt. Das darin enthaltene Gift verursacht in aufbereiteter Form eine sofortige Blindheit, die 2W6 Stunden lang andauert. Gegenwehr: Die Blindheit endet bereits nach 2W6 Minuten. VF: 2. Preis: 135 S

**HORERLESKU** Einnahmegift 8. Grades. Das Opfer dieses alchemistischen Erzeugnisses spürt eine starke Müdigkeit, die mit jedem Tag

stärker wird. 7 Tage lang bewirkt Horerlesku einen Malus von -W6 am ersten Tag, weitere -W6 am zweiten usw. Erreicht der Malus -30, so fällt das Opfer in Tiefschlaf. Der Malus wird danach mit W6 Punkten pro Tag wieder abgebaut. Gegenwehr: Der Malus ist halbiert. VF: 2. Preis: 135 S

**LACHKNOLLE** Einnahmegift 5. Grades. Dieses Gift, zu dem die gleichnamige verhutzelte Knolle den Hauptbestandteil liefert, lässt den Einnehmenden umgehend in einen 2W6 Minuten währenden Lachkrampf verfallen, der gezielte Handlungen mit 2W6 BEP behindert. Gegenwehr: Aus dem Lachkrampf wird ein unterdrücktes Kichern, und der Malus ist halbiert. VF: 3. Preis: 55 S

**MAROÉN** Atemgift 10. Grades. Aus den Knospen des Maroén-Kaktus wird dieser Staub gewonnen, der, wenn er dem Gegner ins Gesicht geblasen wird, einen kaum unterdrückbaren Hustenreiz verursacht. Maroén ist eine hinterhältige Waffe, derer sich die Ahatralún gerne bedienen. Der Hustenreiz kostet das Opfer nämlich sämtliche Aktionen und währt 2W6 Kampfrunden. Gegenwehr: Zumindes jede zweite KR kann eine Handlung gesetzt werden. VF: 2. Preis: 220 S

**ODOSPU** Einnahmegift 5. Grades. Das Opfer entfaltet schon bald eine unerträgliche Ausdünstung, die man Pfeilschussweit riechen kann. Gesellschaftliches Interagieren ist für die Dauer 1 Tages nahezu unmöglich. Lebewesen mit gutem Geruchssinn können Odospu auch 2W6 Tage später immer noch wittern. In geringen Dosen wird es den in den Minen von Mikarra schuftenden Gefangenen ins Essen gemengt. Selbst wenn es einem von ihnen gelingt, zu entkommen, spüren ihn gewiss die Hunde auf. Gegenwehr: Die Wirkung hält nur W6 Tage an. VF: 3. Preis: 55 S

**OOKWURZ** Einnahmegift 1. Grades. Vom gelblichen Ookwurzextrakt wird dem Einneh-

menden übel (W3 SP). Außerdem erholt er sich W6 Tage lang nicht von erlittenen Verletzungen (keine Regeneration). Er wird aber vom Glück verfolgt: Ergebnisse von 1-2/W30 gelten als Glück! Wegen seiner regenerationshemmenden Wirkung wird Ookwurz auch unheilbar Kranken verabreicht: Es beschert ihnen einen schnellen, gütigen Übertritt in Sastrates' Reich. VF: 3. Preis: 20 S

**PLOQUAPA** Kontaktgift 12. Grades. Das Gift der Ploquapa-Kröte lähmt die Gliedmaßen des Opfers. Die Wirkung tritt W6 KR nach dem Kontakt ein. Danach baut sich mit jeder KR ein kumulativer Malus von W6 auf, und der Vergiftete muss selbst für die einfachsten Aktionen (Gehen, Gegenstand Nehmen, Rufen etc.) Proben ablegen. Nach 5 KR verschlimmert sich die Lähmung nicht mehr. Schon ab -15 gilt der Körper als vollständig paralysiert. Einige Minuten später geht die Wirkung mit W6 Punkten pro KR wieder zurück. Gegenwehr: Es dürfen immer zwei W6 geworfen werden, wobei der niedrigere den Lähmungs-Malus erhöht. VF: 2 Preis: 335 S

**SAMANTUM** Waffengift 8. Grades: Dieses alchemisch hergestellte Gift raubt dem Vergifteten auf einen Schlag alle ZP und verwandelt sie zudem in SP. Gegenwehr: Das Opfer verliert nur ZP, erleidet aber keinen Schaden. VF: 1. Preis: 135 S

**SETERRAKRONE** Atem- und Einnahmegift 15. Grades. Die dornige, wunderschön anzusehende Seterrakrone ist Kernzutat dieses Giftes. Es lässt die Atemwege schwellen und führt binnen einer Stunde unaufhaltsam zum Tod. Die Pflanze wurde von Königin Seterra zum Zweck des Vergiftens ihrer Widersacher gezüchtet. Bis zu diesem Zeitpunkt kam sie in der Natur nicht vor. Nach dem Tod der Königin gelangte ihre Saat irgendwie in die freie Natur. Seterrakrone verursacht etwa eine Stunde lang 1 SP pro Minute! Gegenwehr: Die SP der ersten 30 Minuten

bleiben dem Vergifteten erspart. VF: 1. Preis: 580 S

**SHAHANE** Waffengift 5. Grades. Das aufbereitete Gift des gleichnamigen Skorpions verursacht, wenn es in die Blutbahn gerät, sofortig und einmalig 3W6 SP. Die Beru Shahanid, ein Nomadenstamm im Gelben Süden, werden in ihrer Kindheit an das Gift gewöhnt, bis sie dagegen immun sind. Gegenwehr: Das Opfer erleidet nur die Summe der beiden niedrigsten W6 an SP. VF: 3. Preis: 55 S

**SHLAL-SHLAL** Kontaktgift 6. Grades. Der Staub des Shlal-Shlal-Pilzes, der vor allem in Oncalotuta wächst, kann zu einem Kontaktgift verarbeitet werden, das schmerzhafte Krampfanfälle verursacht. Das Opfer erleidet sofort W6 SP, danach im Minutentakt W6+1 SP, W6+2 SP, W6+1 SP und schließlich wieder 1W6 SP. Gegenwehr: Die Wirkung geht bereits nach 2 Minuten wieder zurück. VF: 3. Preis: 75 S

**WEISSVIPERNGIFT** Waffengift 3. Grades. Fügt dem Opfer in konzentrierter Form sofortige 2W6 SP zu. Gegenwehr: halbe Wirkung. VF: 3. Preis: 30 S

**YKLYTUSPEICHEL** Waffengift 7. Grades. Das aus der Yklytu-Spinne gewonnene Gift verursacht sofort und einmalig W30 SP. Seltsamerweise neutralisiert es die gefürchtete Seterrakrone. Gegenwehr: Der W30 wird für die Ermittlung der SP ein zweites Mal gerollt, und es gilt das niedrigere Ergebnis. VF: 2. Preis: 100 S

## RAUSCHKRÄUTER

Jedes mal, wenn ein Rauschkraut konsumiert wird, wird mit dem W30 gewürfelt. Liegt das Ergebnis über dem Suchtwert, so entfaltet das Rauschkraut seine normale (in der Regel erwünschte) Wirkung. Bei einem Ergebnis kleiner oder gleich dem Suchtwert, tritt danach

allerdings die beschriebene Nachwirkung ein. Außerdem steigt in diesem Fall der Suchtwert in Bezug auf den SC. Die Nachwirkungen eines Rauschkrautes enden sofort, sobald er eine weitere Einheit einnimmt.

**FLEBIRSAND** Suchtwert: 4. Flebirsand ist ein vor allem in Peycatesh angebautes, aber allerorts auf Araclia beliebtes Halluzinogen, das über die Nase eingeatmet wird. Der Anwender nimmt sein Umfeld dann einige Stunden lang bunt und schöngefärbt wahr, in manchen Fällen auch sphärenübergreifend, und er erhält 3 Questpunkte. Nachwirkung: Es bleibt ein Malus in Höhe des Suchtwertes auf sämtliche Fertigkeiten, die mit Intuition gekoppelt sind. VF: 3. Preis: 15 S (5 Anw.)

**KU-YAL** Suchtwert: 6. Ku-yal wird entzündet. Die Dämpfe werden inhaliert und heben den Geist des Anwenders auf eine andere Bewusstseinsebene, die insbesondere zum Zaubern genutzt werden kann. Ku-Yal beschert 2W6 Zauberpunkte, auch über die Zauberkraft des Charakters hinaus. Werden die Zauberpunkte nicht verbraucht, so verschwinden sie spätestens bei der nächsten Ruhephase. Nachwirkung: Zaubersuchen sind um den Suchtwert erschwert. VF: 2 Preis: 21 S (5 Anw.)

**LUGENSALZ** Suchtwert: 8. Lugensalz ist ein feines Pulver, das über die Nase eingeatmet wird und mitunter zum Niesen reizt. Es bewirkt in geringer Dosis, dass der Einnehmende seine Umgebung 2W6 Minuten lang idealisiert wahrnimmt. Er betrachtet jeden als Freund und selbst die widrigsten Umstände als Wonne, Glück und Segen. (Fremde werden darum oft auf Basaren, ohne dass sie es bemerken, dem Lugensalz ausgesetzt. Sie kaufen dann selbst schlechte Waren um hohe Preise). Nachwirkung: Es kommt zu einer latenten Übelkeit mit einem generellen Malus in Höhe des Suchtwertes. VF: 2. Preis: 21 S (5 Anw.)

**LYREYAS HAUCH** Suchtwert: 2. Dabei handelt es sich um ein Blütenextrakt von angenehmem Duft, welches positive Gefühle und Offenheit erzeugt. Proben auf *Betören* und *Schmeicheln* und *Höflichkeit* sind um +3 erleichtert. Nachwirkung: Zaubersuchen-Stufenproben sind um den Suchtwert erschwert. VF: 3. Preis: 15 S (5 Anw.)

**REGENBOGENKRAUT** Suchtwert: 3. Diese alchemische Droge ruft verzückende, kreative Impulse hervor. Viele Künstler rauchen Regenbogenkraut vor ihren Darbietungen oder wenn sie ein neues Meisterwerk schaffen wollen. Namensgebend ist es für die Magiergilde, die man die Jünger des Regenbogens nennt. Es bringt einen Bonus von +3 auf die Fertigkeiten *Dichtkunst*, *Malen und Zeichnen*, *Musizieren* und *Singen*. Nachwirkung: Der Einnehmende ist langsam, so dass Reflexe und alle Verteidigungshandlungen um den Suchtwert erschwert zu würfeln sind. VF: 2. Preis: 21 S (5 Anw.)

**SCHWARZER MOHN** Suchtwert: 3. Die Milch des Schwarzen Mohns wird über Magen oder Schleimhaut aufgenommen und mildert Schmerzen. Schwarzer Mohn ist ein wichtiges Hilfsmittel, um Schwerverletzte während eines Eingriffs durch einen Heilkundigen unter Kontrolle zu halten. Schwerverrannte und Todgeweihte werden vom Schwarzen Mohn auf ihrer letzten Reise begleitet. Nachwirkung: Schwarzer Mohn entkräftet den Einnehmenden mit einem Malus in Höhe des Suchtwertes auf Stärke-assoziierte Fertigkeiten sowie Regenerationswürfe. VF: 4. Preis: 10 S (5 Anw.)

**SKERENGA** Suchtwert: 5. Die Haut dieses in den Ewigen Fluten beheimateten Fisches wird getrocknet, zerrieben und schließlich geraucht. Der Anwender entschwimmt auf diese Weise für einige Stunden in völlige Entspannung, nach der er sich außergewöhnlich erholt fühlt und außertourlich LP regeneriert, allenfalls auch über sein Maximum hinaus. (Die überschüssigen LP verschwinden spätestens nach der nächsten

normalen Regeneration). Nachwirkung: Der Einnehmende ist desorientiert und erhält einen generellen Malus in Höhe des Suchtwertes. VF: 1. Preis: 28 S (5 Anw.)

**SPIEGELSAFT** Suchtwert: 7. Dieses Rauschkraut schottet das Bewusstsein des Einnehmenden für einige Stunden nach außen ab. Er wird philosophisch, introvertiert, beginnt intensiv über sich zu reflektieren, vor allem aber ist er immun gegen jede Form intrusiver Magie. Nachwirkung: Der Einnehmende wird schwermütig und erhält einen Malus in Höhe des Suchtwertes auf alle Charisma-assoziierten Fertigkeiten. VF: 1. Preis: 28 S (5 Anw.)