



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

DER UNGLÜCKSWOLF: DIE ZORGAN-POCKEN

Eine Spielhilfe zur besseren Übersicht für den Spielleiter

erarbeitet von Markus Pfitzner
[irmindrion@thumelicus.de]

© Markus Pfitzner



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und **DERE** sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **“Das Schwarze Auge”** und zur **Welt Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

ZORGAN-POCKEN

Wahrscheinlichkeit der Ansteckung

Um festzustellen, ob sich ein Charakter mit den Zorgan-Pocken angesteckt hat, würfelt der SL einen W20 nach Art des Kontaktes:

| Art des Kontakts | Wahrscheinlichkeit | W20 |
|---------------------------------------------------|--------------------|-------|
| Kontakt mit verseuchten Gegenständen | 5% | 20 |
| Kontakt mit Leichen (verstorben an Zorgan-Pocken) | 15% | 18-20 |
| Kontakt mit Kranken | 25% | 16-20 |
| Pflege von Kranken | 50% | 11-20 |

KO-Probe

Um festzustellen, ob der Charakter robust genug ist, um sich dem Ausbruch der Zorgan-Pocken zu widersetzen, würfelt der Spieler eine KO-Probe (+10, modifiziert durch Vor- und Nachteile). Misslingt die Probe, können spätestens am nächsten Tag die ersten Symptome erkannt werden.

Krankheitsverlauf bei Ansteckung

1. – 2. Tag:

- blasse, erbsengroße Pocken auf Gesicht und Haut
(eventuell werden sogar zuerst die Mitspieler auf die Pocken im Gesicht aufmerksam: „Was hast du denn da im Gesicht?“)

3. – 12. Tag:

- steigendes Fieber, Übelkeit, starke Entkräftung, Rotfärbung der Pocken
- FF, GE, KO, KK sinken auf ein Drittel (auch LE ist betroffen)
- 1W6+2 SP pro Tag (KO-Probe (+10, modifiziert wie oben) zur Schadensreduzierung), keine natürliche Regeneration (Magier nur 1 AsP)
- Anschwellen der Pocken (zunächst wässrig, später eitrig)

13. Tag:

- heftiger Fieberschub, Aufbrechen der Pocken (1W20+10 SP), möglicherweise Tod

14. Tag:

- Besserung des Zustands, Rückgewinnung der verlorenen Eigenschaftspunkte binnen eines Tages

14. – 16. Tag:

- Narbenbildung
- Aussehen des Überlebenden sinkt permanent um eine Stufe:
(Herausragendes Aussehen → Gut Aussehend → Normal → Unansehnlich → Widerwärtiges Aussehen)
- MU-Wert steigt permanent um einen Punkt

Behandlung

Eine allgemeine Fieberfürsorge mit Betruhe 2 SP weniger, zusätzlich Gulmondtee (div. Zubereitungsmöglichkeiten, siehe ZBA 239)

Gulmondtee: für die Dauer von 8 Std.: KO+2, 10 AuP, 2 LeP; am 13. Tag der Zorganpocken 4 SP weniger

Starker Gulmond: für die Dauer von 8 Std.: KO+1, 5 AuP, 1 LeP; am 13. Tag der Zorganpocken 2 SP weniger

Doppelter Gulmond: für die Dauer von 4 Std.: KO+3, 15 AuP, 2 LeP; am 13. Tag der Zorganpocken halbierte SP

Gegenmittel

als einziges bekanntes Gegenmittel gegen die Zorganpocken gilt der Xordai-Absud (nicht trinken, sondern Pocken bestreichen!)

(1 SP weniger pro Tag; 90% Heilungswahrscheinlichkeit, kein Fieberschub am 13. Tag, keine Narbenbildung)

Magische Heilung

- Stufe der Krankheit gilt immer als Probenzuschlag
- allgemeine Heilzauber (BALSAM, HEXENSPEICHEL, LACH DICH GESUND) bringen LE zurück, heilen die Pocken aber nicht
- einzig ein revalisierter FLUCH DER PESTILENZ (+ Stufe x 2) kann die Pocken heilen
- ATTRIBUTO (auf KO) hilft nur bei einer Wirkungsdauer von vier Stunden
- RUHE KÖRPER erleichtert die tägliche KO-Probe bei der Schadensbestimmung um (ZfP*:2) Punkte
- BÄRENRUHE hält Krankheiten bis zu einer Stufe von ZfP* an

Göttliche Heilung

- THERBÛNS ERKENNTNIS hilft, die Krankheit zu erkennen
- FÜRBITTEN DES HL. THERBÛN bekämpft Krankheiten
- SEGEN DER HL. THERIA stoppt jegliche Krankheit