

# 1W6 Flüche für Bücher

Bücher zu schreiben, Abschriften herzustellen und Illustrationen zu malen war und ist eine aufwendige Angelegenheit. Bücher sind Schätze und auch als solche zu behandeln. Wie auch Schatzkammern mit besonderen Flüchen und Schutzzaubern versehen sind, sind auch Bibliotheken durch Flüche geschützt. Wer ein Buch also stiehlt oder zerstört, der muss bei geschützten Büchern eine Willenskraft-Probe mit einem Nachteilswürfel bestehen oder auf der folgenden Tabelle würfeln, um herauszufinden welcher Fluch das Buch beschützt:

1 Wer auch immer dieses Buch stiehlt oder verstümmelt, soll aus der Kirche des Neuen Gottes ausgestoßen werden und als Verfluchter gelten!

**Auswirkungen im Spiel:** Auf deinen Händen, deinen Armen, deiner Brust, deinen Schultern und überall tauchen religiöse Texte auf. Sie verschwinden erst, wenn du sie laut vorgelesen hast.

2 Wenn jemand dieses Buch stiehlt, dann soll der Tod ihn ereilen; er soll in einer Pfanne braten; er soll von der Fallsucht und von Fieber befallen werden!

**Auswirkungen im Spiel:** Deine Hände beginnen zu brennen! Du erleidest 1W6 Schaden +1W3 Schaden für jede weitere Runde in denen das Feuer nicht gelöscht ist.

3 Möge Astrids Schwert herabfahren auf jenen, der dieses Buch stiehlt!

**Auswirkungen im Spiel:** 2W6 scharfe Metallgegenstände in einem Umkreis von 5m wie Messer, Dolche, Schwerter, Speere, Pfeilspitzen usw. rasen auf dich zu. Mache eine Gewandtheits-Probe um auszuweichen, mit halb so vielen Nachteilswürfeln (abgerundet), wie Gegenstände auf dich zurasen.

4 Für den, der dieses Buch stiehlt oder borgt und es nicht zurückgibt, soll sich in seiner Hand das Papier in Schlangen verwandeln und ihn zerreißen!

**Auswirkungen im Spiel:** Plötzlich sind 2W20 Schlangen in deinen Händen! Nur eine Gewandtheits-Probe rettet dich vor den Bissen und dem Schlangengift.

5 Laßt die Eingeweide des Bücherdiebes von Würmer zernagt werden, als Gottes Strafe!

**Auswirkungen im Spiel:** In deinem Magen rumort es. Würmer winden sich überall und schießen aus dem Mund heraus. Mache eine Willenskraft-Probe um nicht für 1W6 Tage den Verstand zu verlieren!

6 Für jene Zünder die das Buch verbrennen soll gelten, dass im Jenseits ihr Pfad zur Hölle führt und das die Höllenflammen sie ewiglich verzehren sollen!

**Auswirkungen im Spiel:** Wenn du stirbst, kannst du nicht wiederbelebt werden, denn deine Seele ist zu ewigen Qualen verdammt.