

# 1W20 Flüche und ihre Auswirkungen

**Idee:** nEw bEE

**Autor:innen:** nEw bEE, Tindome10, Pixellance, LarsG, The\_Nathan\_Grey

1. Böse Blick - Bringt dem Opfer Unglück, für mindestens 1W3+3 Proben (-1), es sei denn es ist abergläubisch, dann ist er bis zur Aufhebung dauerhaft.
2. Liebesentzug - Die Verfluchten erleiden einen Malus (-5) bei sämtlichen sozialen Interaktionen mit Angehörigen des anziehenden Geschlechts. Kann nur durch den obligatorischen Kuss der wahren Liebe gebrochen werden.
3. Fluch der Einöde - Das verfluchte Land bringt keinen Ertrag mehr. Einst fruchtbar, nun nutzlos. Kann nur durch ein Blutopfer gebrochen werden oder doch nicht?
4. Fluch der Gottlosigkeit - Der Fluch korrumpiert die Verfluchten vollständig, sodass sie in Ungnade ihrer Götter fallen.
5. Fluch der Rastlosigkeit - Das Opfer kann nicht mehr schlafen. Bis es halluziniert, und dem Wahn verfällt. So absurd es ist, der Fluch kann nur durch eine zu große Menge Aufputzmittel gebrochen werden.
6. Fluch der Geldgier - Der Verfluchte versucht an soviel Gold wie möglich zu kommen. Der Fluch kann nur durch einen Besuch im Tempel der Handels/Diebes Gottheit durch eine vollständige Spende gebrochen werden.
7. Fluch der Lust - Der/die Verfluchte bespringt jeden, egal welchen Geschlechts oder Rasse. Kann nur durch eine Heirat vor den Göttern im heiligen Land gebrochen werden. (Fluch Ignorieren wenn Spieler nicht einverstanden sind oder es nicht ausspielen wollen).
8. Der Fluch der guten Tat - Jede:r mit diesem Fluch kann nur Gutes tun, nur wenn daraus anderen großes Unglück entsteht ist der Fluch gebrochen.
10. Fluch der Armut - Egal was das Opfer macht in finanzieller Hinsicht es geht schief, ob Glücksspiel, Handel, oder Erbgut. Der/die Verfluchte verliert alles Hab

und Gut und geht nach kürzester Zeit am Bettelstab. Kann nur durch einer Pilgerfahrt zum Kloster der Bettelmönche und eine Jahr als Novice gebrochen werden.

11. Der Fluch-Fluch - Das Opfer muss in jedem gesprochenem Satz einen Fluch unterbringen, kann nur durch tägliches Essig trinken unterdrückt werden, es reicht schon ein Schnapsglas.

12. Der Fluch der Vergänglichkeit - Jede:r Verfluchte sieht die Welt durch seine Augen in Zeitraffer altern. Nur eine demütige Lebensweise kann diesen Fluch brechen.

13. Fluch der 13 - Immer wenn sich das Opfer in der Nähe einer Manifestation der Zahl 13 befindet (als Zahl, Bild, Menge usw.) passiert ihr/ihm ein Missgeschick. Der Fluch kann gebrochen werden, wenn 13x 13 Dinge in Tempeln geopfert werden.

14. Der Vogelfluch - Immer wenn dem Opfer etwas besonders gut oder schlecht gelingt (maximale bzw. minimale Würfelergebnisse bei Proben), wird es von einem rückwärtigen Vogelgruß von oben getroffen. Ein Schirm soll helfen. Wem das zu lästig ist, der kann ein Jahr lang Vogelfutter bei sich tragen und morgens ein bisschen an einer geschützten Stelle ausstreuen.

15. Verfluchtes Fluchwort - Das erste Wort das, von dem Verfluchten, nach der Verfluchung gesprochen wird, ist von nun an verflucht. Wird es in seiner Gegenwart ausgesprochen, zuckt der Verfluchte unwillkürlich zusammen, und lässt fallen, was er in Händen hält.

Kann nur durch Tod des Urhebers gebrochen werden.

16. Verfluchter Ohrwurm - Hört der Verfluchte ein Lied muss er es zu Ende singen, und kann nichts anderes tun, bis er es beendet hat. Kann nur gebrochen werden, indem das Opfer das letzte gesungene Lied rückwärts singt.

17. Würfelfluch - Das Opfer muss sich zwanghaft alle in Sicht kommenden Würfel aneignen, egal wie (kaufen, stehlen, gewinnen, geschenkt bekommen). Der Fluch wird gebrochen, wenn das Opfer Würfel aus 25 verschiedenen Materialien gewonnen oder geschenkt bekommen hat. Jeder gekaufte oder gestohlene Würfel wird dabei als Malus gewertet.

18. Verflucht - Trifft in der Regel, Angsthasen auf der Flucht. Durch den Fluch wird ein Bein lahm. Der Fluch kann gebrochen werden, indem sich das Opfer dem Urheber stellt.

19. Unsegen des Erbebens - Verursacht heftige Zitteranfälle, die immer länger dauern und stärker werden, je länger der Fluch auf einem lastet. Gerüchten zu Folge gelang es einem Weißen im Osten, durch eine aufwendige Zeremonie, mit zahmen Zitteraalen, den Fluch zu brechen.

20. Fluch der Wahrheit - Die Verfluchte kann nur noch die Wahrheit sagen. Besonders für Angehörige eher zwielichtiger Professionen ein Problem. Angeblich kann man den Fluch nur brechen indem man die Person findet, der man grosses Unrecht angetan hat und man ihr dies gesteht.