

Hitzekiesel

In Midgard wurden seit kurzer Zeit so genannte Hitzekiesel entwickelt. Dabei handelt es sich um Steine, die immer konstant eine Temperatur von 20 Grad behalten. Solche Steine kann man in den Magiergilden der Küstenstaaten frei erwerben. Sie kosten zwischen 30 und 200 GS - je nach Größe.

Kurze Zeit später häuften sich dann allerdings einige „Unfälle“ durch die Steine. Zusätzlich zu den normalen Hitzekieseln gab es nun noch verfluchte Hitzekiesel, die durch einige Chaospriester in die Bestände der normalen Hitzekiesel eingeschleust wurden. Beide Arten von Hitzekieseln sind nicht zu unterscheiden, sowohl vom Aussehen als auch von ihrer Wirkung. Auch Magie hilft hier nicht weiter. Zusätzlich zum normalen Effekt entziehen verfluchte Hitzekiesel Personen, die sich in 20m Umkreis um den Stein befinden pro Tag 1AP, den sie nicht wieder regenerieren können, außer sie verlassen für mehr als 24h den Wirkungsbereich des Hitzekiesels. Sollten keine AP mehr vorhanden sein wird weiter täglich 1LP abgezogen, der ebenfalls nicht regeneriert werden kann. Auf diese Art muss ein Opfer allerdings mindestens noch 3LP und 0AP besitzen. Weiter zieht der Stein die Lebensenergie nicht ab.