Spinnenpfeile

Die Spinnenpfeile, die nur in Moravod und KanThaiPan hergestellt werden, sind eigentlich Tiere, deren Gestalt verändert wurde. In Moravod werden gerne Cantil-Schlangen verzaubert, da ihr Gift großes Ansehen (zumindest in Assassinenkreisen) besitzt. Dennoch hat sich der Name Spinnenpfeile durchgesetzt, der von den DokuUba, den KanThaiPanischen Gifthexen stammt. Sie verwandeln gerne schwarze oder rote Witwen in solche Pfeile, um sie dann unbefreundeten Parteien zuzuschießen. Sofern getroffen verwandelt sich der "Pfeil" anschließend zurück und gibt seine eigentliche gestalt preis. Aufgrund des Schocks, der auf die armen Opfer wirkt, leiden sie die folgende Runde unter dem Zauber *Angst* und können nicht handeln, bzw. gelten als wehrlos. Erst anschließend haben sie sich erholt und können Lebensrettende Maßnahmen ergreifen, schließlich haben sie es jetzt (jedenfalls fast immer) mit einem äußerst giftigen Tier zu tun.

Wird ein solcher Pfeil hergestellt, muss zuerst die Fertigkeit *Spinnenpfeile herstellen* angewandt werden. Es wird dabei ein normaler Pfeil, sowie eine der Substanzen aus dem das Tier besteht, in das das sich der Pfeil verwandeln soll, gebraucht. Ist der EW:Spinnenpfeile herstellen gelungen, so kann sich die betreffende Person über ein gelungenes Präparat freuen. Bei einem kritischem Fehler, glaubt der Hersteller irrtümlich er habe einen Spinnenpfeil hergestellt. Außer das dieser sich aber nicht verwandelt passiert dabei nichts. Bei einem kritischen Erfolg entstehen bei der Verwandlung zwei anstatt einem der gewünschten Tiere. Soll der Pfeil nun abgeschossen werden, ist der normale EW:Angriff nötig. Es wird dabei ja mit einem "normalen" Pfeil geschossen, Abzüge extra dafür gibt es nicht. Hat der Pfeil getroffen und gelingt der anschließende EW:Spinnenpfeile herstellen erneut, so verwandelt sich der Pfeil in das gewünschte Tier, er richtet dabei keinen Schaden durch den Angriff selber an. Misslingt der EW:Spinnenpfeile herstellen, so verwandelt sich der Pfeil nicht, jedoch richtet er nun Schaden an.

Eigentlich handelt es sich bei der Fertigkeit *Spinnenpfeile herstellen* eher um einen Zauber anstatt um eine Fertigkeit, es ist aber ein Gemisch aus beidem. Damit diese Kunst nicht nur Zauberern offenbart bleibt und nichtmagische Assassinen sie auch anwenden können, wird es hier als eine besondere Fertigkeit gehandhabt. Jedes Mal, wenn jemand einen Spinnenpfeil herstellen will (auch bei einem Misserfolg) muss er durch die Anstrengungen 5AP aufwenden. Durch diese Überanstrengung der Körperlichen Kräfte (Ein bisschen Zauberei ist schon im Spiel, da der Hersteller die Kraft für die Umwandlung aus seinem Körper bezieht) muss man nach jeder gelungenen Herstellung einen PW: Konstitution bestehen, um nicht 1W3 Punkte Konstitution permanent zu verlieren.

Spinnenpfeile herstellen (Wissen)

Zt31, In31 Erfolgswert+8 (+9/+18)

200: Abenteurer aus KanThaiPan - 400: ZAU - 800: alle anderen

Verbessern von Spinnenpfeile herstellen

Spinnenpfeile herstellen+8

+9, +10 50 +11, +12 100 +13, +14 200 +15, +16 400 +17, +18 800