

**Heilkunde Gift (Heilkundetalent):** Die Verabreichung (freie Darstellung, aber Komponentenanzahl beachten) von passenden, ansonsten nicht regeltechnisch wirksamen Mitteln und anderen Heiltechniken, verringert die Giftstufe bezüglich der Effekte um den TAW, sofern das wirkende Gift richtig identifiziert wurde (TAW wenigstens gleich der Giftstufe). Die Vorteile können nur in Anspruch genommen werden, solange der Charakter in Ruhe ist und durchgehend während der unmodifizierten Wirkungsdauer behandelt wird. Wird die Behandlung unterbrochen wirkt das Gift während der restlichen Wirkungsdauer normal weiter. Ab TAW 3 gelten die Vorteile (Ruhezeiten beachten) der entsprechenden HK Wunden-TAW nach der Vergiftung.

**Pflanzenkunde (Wissen):** Entspricht der TAW der Bestimmungsschwierigkeit kann die Pflanze identifiziert, geerntet, sachgerecht gelagert und womöglich auch (sinnbringend) verarbeitet/verabreicht werden. Von Unkundigen aus den Boden gerissene Gewächse erzielen keine (vorteilhafte) Wirkung. Für die korrekte Anwendung eines Heilkrauts ist eine erfolgreiche Identifikation mittels Pflanzenkunde durch den Anwender Pflicht. Ab TAW 3 kann man auch von unbekanntem Gewächsen abschätzen, ob diese giftig sind (aber nicht inwiefern und wie sehr).

**Alchemika/Kräuter und deren Vorrätigkeit:** Es ist angebracht nur Tränke, Tinkturen, Kräuter, etc. anzuwenden, die entsprechend (optisch) dargestellt werden und von der Spielleitung genehmigt (und entsprechend mit OT-Datum und Kürzel der Veranstaltung gekennzeichnet) wurden. Die Einnahme mehrerer Portionen derselben Alchemika an einem Tag, hat für gewöhnlich eher negative, anstatt positive Effekte (nach Einschätzung der Spielleitung).

**Rezepte:** Jede Art von Alchemika benötigt [Stufe] an Werkzeugen (Retorte, Kessel, Waage, etc.) und [Stufe x 3] Zutaten.

TAW 1-5: 1 Rezept, 3, 5, 10, 15 Rezepte

Ein kundiger Alchemist kann auch nach einem im Spiel gefundenen, schriftlichem Rezept kochen (sofern die Stufe des Produktes seinen TAW nicht überschreitet). Der TAW des Alchemisten wird für diesen Zweck um 1 verringert. Die Zutaten eines Rezeptes können in diesem Fall durch andere (ähnliche) Zutaten ersetzt werden, jedoch sinkt der Alchemie-TAW für diesen Zweck pro Substitution um 1. Eine Zutat einer Alchemika (nicht eines Pflanzenproduktes) muss jedoch stets eine Alraune sein. Alraunen zählen im Zusammenhang der Vorräte als (Alchemie-)Zutaten und müssen vom Alchemisten nicht über Pflanzenkunde identifiziert werden, um sie im Rahmen der Alchemie zu verarbeiten (er sollte sich also Gedanken um vertrauenswürdige Quellen machen).

**Zeit:** Ein kundiger Alchemist benötigt für das Brauen, Verarbeiten, oder Analysieren von Alchemika stets 30 min. Will der Alchemist geringere Alchemika unter seinem TAW anfertigen, so können mehrere Portionen (derselben) Alchemika (aus entsprechend vielen Zutaten) hergestellt werden, solange die Summe deren Stufen den TAW nicht übersteigt. Analog kann ein Alchemist stärkere Alchemika ohne Verlust zu kleineren verdünnen.

**Analysen:** Entspricht der TAW mindestens der Stufe, kann die Wirkung der Substanz ausreichend vorhergesagt werden, wenn dem Analysierenden entsprechende Rezepte/Zauber bekannt sind. Misslungene, manipulierte, oder verdorbene Alchemika können erst ab TAW 3 mit Sicherheit erkannt werden.

**Kräuter:** Die Einnahme mehrerer Portionen desselben Krauts an einem Tag, hat für gewöhnlich eher negative, anstatt positive Effekte (nach Einschätzung der Spielleitung). Aus diversen Kräutern können auch ohne explizites Rezept mit überschaubaren Zutaten und Fertigkeiten (TAW Alchemie 1) besondere Salben, Absude, etc. gewonnen werden, dafür ist jedoch eine erfolgreiche Identifizierung mittels Pflanzenkunde durch den Verarbeitenden Pflicht.

**Widerstand:** Bei Alchemika, Pflanzen und deren Produkten mit negativer Wirkung können Selbstbeherrschungspunkte ausgegeben werden, um die Stufe 1:1 zu verringern. Des Weiteren verringert sich die Stufe solch negativer Wirkungen um die KO.

Eine Resistenz gegen Gift verringert die Wirkungsdauer eines Giftes, oder anderer negativ wirkender Alchemika um die Hälfte.

Eine Immunität gegen Gift negiert die vollständige Wirkung eines spezifischen (im Charakterhintergrund festgelegten) Giftes.

**Gifte:** Die Wirkung eines Giftes tritt in Kraft und wird vom Opfer bemerkt, nachdem [6-Stufe] Minuten verstrichen sind. Die Wirkungsdauer eines Giftes beträgt [Stufe\*Stufe\*5] Minuten.

#### **Giftklassen:**

-Schadensgift: 1 SP alle 30-Stufe\*5 Minuten (also 0, als schwere Magenverstimmung bis tödliche 25 SP und dabei 1 SP alle 25-5 Minuten). HK-Wunden kann nicht auf durch Gift verlorene LEP angewendet werden.

-Schlafgift: Das Opfer wird bewusstlos. Diese Bewusstlosigkeit kann nach den üblichen Regeln (kurzzeitig) überwunden werden, jedoch wird das Opfer danach erneut bewusstlos, solange die Wirkungsdauer nicht verstrichen ist.

-Betäubungsgift: Verlust von Stufe/2 Attributspunkten (also 1-3) durch Betäubung, Benommenheit und dergleichen. Negative Attributspunkte haben nur rollenspielerische Auswirkungen.

**Giftarten:** Für gewöhnlich kann ein Gift nur in der vorgesehenen Darreichungsform seine volle Wirkung entfalten.

-Einnahmegift: In Nahrung/Getränke gut mischbare Pulver, oder Flüssigkeiten. Für gewöhnlich sind gute Einnahmegifte geschmacklos, oder mit übertünchenden Gewürzen versetzt (ab Stufe 3).

-Waffengift/Kontaktgift: Eine Paste, die man auftragen kann. Eine Klinge, die mit einem Waffengift bestrichen wurde, muss beim ersten Treffer SP erzeugen, damit das Gift seine Wirkung entfalten kann. Mit bloßer Hand (oder einfachen Stoffhandschuhen, etc.) berührte Waffengifte entfalten auch ihre Wirkung (ab Stufe 3).

-Atemgift: Feine Stäube/Pulver/Pollen, die zumeist beim Öffnen eines Behälters gegen den Öffnenden ihre Wirkung entfalten. Die feinsten Pulver sind praktisch unsichtbar und geruchslos (ab Stufe 3).

**Rauschmittel:** Zählen als Stufe 3 Alchemika und können eine entsprechende Sucht zeitweise befriedigen, oder kundigen Charakteren eine Prophezeiung ohne Selbstbeherrschungspunkte erlauben.

