

MIDGARD

-= PFLANZEN UND ALCHIMIESYSTEM =-

Pflanzen:

Das System fasst 20 verschiedene Pflanzen mit jeweils einer Wirkung. Durch Kombinationen dieser Wirkungen in geeigneter Zubereitung können Tränke hergestellt werden. In den verschiedenen Gegenden (Wald, Steppe, Gebirge) können Pflanzen in unterschiedlichen Mengen gezielt gesucht, oder auch zufällig gefunden werden. Die folgenden Mengen beziehen sich dabei auf die Dauer der Suche von ca. 1 Stunde:

Wald: 1W6+1

Steppe: 1W4 (W20/5)

Gebirge: 1W3 (W6/2)

Welche Pflanzen gefunden wurden, entscheidet anschließend der W20 Würfel.

| Augenzahl | Pflanze | Wirkung | Augenzahl | Pflanze | Wirkung |
|-----------|-------------------|---------------|-----------|------------------|---------------|
| 1 | Ackerdiestel | Entgiftend | 11 | Lebensbaumblatt | Entgiftend |
| 2 | Alpenkreuzdorn | Konservierend | 12 | Gartenmelde | Einschläfernd |
| 3 | Balsambaumblätter | Beruhigend | 13 | Glockenwinde | Schmerzend |
| 4 | Besenheide | Lähmend | 14 | Haferwurzel | Lähmend |
| 5 | Cassava | Stärkend | 15 | Hornmohn | Giftig |
| 6 | Chufa | Konzentration | 16 | Igelsäulenkaktus | Berauschend |
| 7 | Diptam | Betäubend | 17 | Inkapilz | Stärkend |
| 8 | Farberknöterich | Giftig | 18 | Jojobeere | Heilend |
| 9 | Edeldistel | Heilend | 19 | Kaffeepflanze | Aufputschend |
| 10 | Edelrose | Gefühle | 20 | Drachenblutpalme | Tödlich |

Tränke:

Das System fasst verschiedene Tränke, die durch Kombination der Wirkungen erstellt werden können. Der Vorgang ist dabei immer gleich: Man entfacht ein Feuer und stellt einen Topf darauf, dann kocht man Wasser auf. Die benötigten Pflanzen werden in den Sud zerkleinert. Das ganze wird aufgeköcht und mit Alkohol abgeschreckt. Um einen PW: Gift des Einnehmers zu verhindern bedarf es zusätzlich einer Probe des Einnehmers (Haar, Blut, Speichel, etc.). Das Trankbrauen dauert ca. 1 Stunde. Je nach Trank ist ein bestimmtes Level in Alchimie erforderlich.

Regeln:

Tränke sind **48 Stunden haltbar**.

Jeder Trank kann nur **einmal am Tag** eingenommen werden.

Es bedarf immer eine **Probe des Einnehmers, um den PW: Gift zu verhindern**

Fertigung dauert **1 Stunde** und es wird eine **Feuerstelle**, ein **Topf** und das benötigte **LVL in Alchemie** benötigt. Die **Herstellung kostet 10 Gold** und beinhaltet die Besorgung von Wasser, Alkohol(>40%) und Glasflasche und die Pflege und Unterhaltung der Utensilien.

Trinkt man mehrere Tränke innerhalb einer Stunde, muss man EW:Trinken würfeln, ob man nicht betrunken wird. Jeder zusätzliche Trank EW:Trinken -2

Kräuter haben ohne richtige Verarbeitung keine starke Wirkung, ggf. wird jemandem Schlecht.

Preise:

Kräuter kann man bei Kräutersammlern und Märkten für 1 Gold erwerben oder für 2 Silber verkaufen. Zu 50% hat ein Verkäufer ein gewünschtes Kraut vorrätig.

Tränke lassen sich auf Grund der kurzen Haltbarkeit und der benötigten Probe nicht verkaufen.

TRÄNKE UND IHRE WIRKUNG

| Tränke: | Lvl : | Wirkung: |
|-----------------------------|-------|--|
| Schwacher Heiltrank | +8 | Der Trank heilt sofort um 1W2 LP AP |
| Heiltrank | +12 | Der Trank heilt über 2 Stunden 1W6 LP und AP |
| Schwacher Ausdauertrank | +8 | Der Trank gibt sofort 1W4 AP zurück |
| Ausdauertrank | +12 | Der Trank gibt über 30 min 1W6 AP zurück. |
| Trank der Liebe | +12 | Gegen den Einnehmer hat man für 3 Stunden +4 Verführen |
| Trank der Stärke | +12 | Der Einnehmer bekommt für 1h +20 Stärke |
| Trank der Schwäche | +12 | Der Einnehmer bekommt für 1h -20 Stärke |
| Trank der Bewegung | +8 | Der Einnehmende hat 1 Stunde einen Zuschlg von + 4 Bewegungsweite |
| Gift (1W3) | +8 | Das Gift schadet (1W3) Schaden sofort. (Kann aufgetragen werden) |
| Gift (1W6) | +12 | Das Gift schadet (1W6) Schaden über 1 Stunde. |
| Gift (2W6) | +14 | Das Gift schadet (2W6) Schaden über 12 Stunden. |
| Gegengift (Tiere) | +8 | Neutralisiert selbst hergestelltes Gift oder von Tieren, wenn man Blut des Tieres zum vorbereiteten Trank gibt. |
| Trank der Markierung | +12 | Tiere meiden den Bereich von Radius 5m, wenn ein PW:Gift-30 misslingt |
| Trank der Wahrnehmung | +12 | Verbessert sofort die Wahrnehmung für 3 Stunden (+1 Wahrnehmung) |
| Schlaftrank | +12 | Das Opfer schläft für eine Stunde ein (siehe Zauber <i>Schlaf</i>) |
| Manatrank | +12 | Halbiert einmalig die nächsten Zauberkosten des Einnehmers. Wirkung hält max. 3 Stunden. |
| Parfüm (keine Einnahme) | +8 | Verleitet für 3 Stunden eine persönliche Ausstrahlung +10 (+10 p.A) |
| Waffenöl (keine Einnahme) | +12 | Schützt Waffen und Metalle vor Rost, Wirkung hält 48h nach Auftragen |
| Knallstoff (Keine Einnahme) | +14 | Kleine Explosion fügt Wesen (<10) im Radius von 3m 1W3 AP Schaden zu und zieht Aufmerksamkeit auf sich |

REZEPTUREN: BENÖTIGTE WIRKUNGEN FÜR TRÄNKE

| Tränke | LVL | Wirkung 1 | Wirkung 2 | Wirkung 3 | Wirkung 4 | Sonstiges |
|-----------------------------|-----|---------------|---------------|--------------|------------|-------------------|
| Schwacher Heiltrank | +8 | Heilend | Betäubend | Entgiftend | - | (Probe) |
| Heiltrank | +12 | Heilend | Stärkend | Entgiftend | Beruhigend | (Probe) |
| Schwacher Ausdauertrank | +8 | Heilend | Aufputschend | Stärkend | - | (Probe) |
| Ausdauertrank | +12 | Heilend | Stärkend | Heilend | Stärkend | (Probe) |
| Trank der Liebe | +12 | Gefühle | Aufputschend | Berauschend | - | (Probe) |
| Trank der Stärke | +12 | Stärkend | Stärkend | Aufputschend | - | (Probe) |
| Trank der Schwäche | +12 | Lähmend | Betäubend | Beruhigend | - | (Probe) |
| Trank der Schnelligkeit | +8 | Aufputschend | Konzentration | - | - | (Probe) |
| Gift (1W3) | +8 | Giftig | Lähmend | - | - | (Probe) |
| Gift (1W6) | +12 | Giftig | Lähmend | Tödlich | - | (Probe) |
| Gift (2W6) | +14 | Giftig | Lähmend | Schmerzend | Tödlich | (Probe) |
| Gegengift (Tiere) | +8 | Entgiftend | Konservierend | Heilend | - | (Tierblut, Probe) |
| Trank der Markierung | +12 | Giftig | Beruhigend | Schmerzend | - | (Tierblut) |
| Trank der Wahrnehmung | +12 | Konzentration | Konzentration | Aufputschend | - | (Probe) |
| Schlaftrank | +12 | Aufputschend | Konzentration | Heilend | - | (Probe) |
| Manatrank | +12 | Einschläfernd | Betäubend | Berauschend | - | (Probe) |
| Parfüm (keine Einnahme) | +8 | Gefühle | Einschläfernd | Beruhigend | - | - |
| Waffenöl (keine Einnahme) | +12 | Konservierend | Konservierend | Entgiftend | - | - |
| Knallstoff (Keine Einnahme) | +14 | Schmerzend | Berauschend | Tödlich | - | - |