

MIDGARD

= PFLANZEN UND ALCHIMIESYSTEM =

Pflanzen:

Das System fasst 20 verschiedene Pflanzenarten mit jeweils unterschiedlichen Wirkstoffen. Durch Kombinationen dieser Wirkstoffe in geeigneter Zubereitung können Elixiere hergestellt werden. In den verschiedenen Gegenden (Wald, Steppe, Gebirge) können Pflanzen in unterschiedlichen Mengen gezielt gesucht, oder auch zufällig gefunden werden. Für das Erkennen der Pflanzen ist Pflanzenkunde nur passiv erforderlich. 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). Es handelt sich dabei um Richtwerte, die je nach Gebiet durch den Spielleiter verändert werden können.

Welche Portionen einer Pflanzenart gefunden wurden, entscheidet anschließend der W20 Würfel.

Augenzahl	Pflanzenart	Wirkstoff	Augenzahl	Pflanzenart	Wirkstoff
1,2,3	Diestelgewächs	Heilend	12,13	Süßgräser	Aufputschend
4	Strauchgewächs	Beruhigend	14	Farngewächs	Betäubend
5,6	Wurzelgewächs	Entgiftend	15,16	Lauchgewächs	Stärkend
7	Heidengewächs	Konservierend	17	Mohngewächs	Lähmend
8	Lippenblütler	Gefühle	18	Liliengewächs	Einschläfernd
9	Windengewächs	Konzentration	19	Beerenstrauch	Schmerzend
10	Pilzgewächs	Berauschend	20	Kreuzblütler	Tödlich
11	Dorngewächs	Giftig			

Elixiere:

Das System fasst verschiedene Elixiere die durch Kombination der Wirkstoffe 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 Gewebeprobe des Einnehmers (Haar, Blut, Speichel, etc.). Das Elixierbrauen dauert ca. 1 Stunde. Je nach Elixier ist ein bestimmtes Erfahrungslevel der Fertigkeit "Alchimie" erforderlich.

Regeln:

Elixiere sind **48 Stunden haltbar**.

Jedes Elixier kann nur **einmal am Tag** eingenommen werden.

Es bedarf immer einer **Gewebeprobe (Haare, etc.) des Einnehmers, um den PW:Gift zu umgehen**.

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 Elixiere innerhalb 1 Stunde, muss man EW:Trinken würfeln, ob man nicht betrunken wird.

Jedes zusätzliche Elixier EW:Trinken -2

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

Der Alchimist kann bis zu 20 Kräuter und 5 Elixiere unbeschadet gleichzeitig bei sich tragen.

Preise:

Kräuter und Gewächse kann man bei Kräutersammlern und Märkten für 1 Gold erwerben oder für 2 Silber verkaufen. Zu 50% hat ein Verkäufer ein gewünschtes Kraut vorrätig. Elixiere lassen sich auf Grund der kurzen Haltbarkeit und der benötigten Probe nicht verkaufen.

KRÄUTER UND GEWÄCHSBEUTEL

Wirkstoff	Anzahl Portionen
Aufputschend	
Berauschend	
Beruhigend	
Betäubend	
Einschläfernd	
Entgiftend	
Gefühle	
Giftig	
Heilend	
Konservierend	
Konzentration	
Lähmend	
Schmerzend	
Stärkend	
Tödlich	

Der Kräuterbeutel fasst bis zu 20 Portionen gleicher und unterschiedlicher Pflanzenarten. Eine Mehrmenge führt zu unsachgemäßer Lagerung, sodass Pflanzen unbrauchbar werden. Jede Nacht zergehen daher zufällig Pflanzen bis wieder max. 20 Portionen enthalten sind.

Die Pflege der Utensilien (Topf, Kelle) und das Besorgen der Materials (Wasser, Alkohol, Fläschchen, Brennmaterial) wird mit einem pauschalen Goldbetrag von 10 Gold beim Brauen eines Elixieres verrechnet.

LEDERTASCHE FÜR 5 FLÄSCHCHEN

Erstellte Elixiere (max. 5):

verwendete Probe:

Hinweis:

Die Ledertasche hat 5 kleine Fächer in der je ein Fläschchen (leer oder voll) Platz hat und wird durch eine Lasche verschlossen. Die Tasche selbst kann im Rucksack oder am Körper getragen werden.

HERSTELLUNG

Elixier = 10 Gold + Benötigte Wirkstoffe + mindest Fertigungslevel in Alchimie + EW:Alchimie

Der Vorgang dauert eine Stunde. Das Brauen von unterschiedlichen Elixieren hintereinander reduziert den Zeitaufwand nicht, da die Utensilien gereinigt werden müssen. Es kann aber die doppelte Menge eines Elixiers gebraut werden.

Kritischer Erfolg:

Es konnte so Sparsam gearbeitet werden, dass ein beliebiger Wirkstoff erhalten bleibt. Ausserdem dauert die Herstellung nur 45 min.

Kritischer Fehler:

Die Herstellungsdauer erhöht sich um 15 min und die Herstellung kostet Pauschal 15 anstatt 10 Gold.

ELIXIERE UND REZEPTUREN - BENÖTIGTE WIRKSTOFFE FÜR ELIXIERE

Elixiere:	Lvl :	Wirkung des Elixiers	Wirkstoff 1	Wirkstoff 2	Wirkstoff 3	Wirkstoff 4	Sonstiges
Schwaches Heilelixier	+08	Das Elixier heilt sofort um 1W2 LP AP	Heilend	Betäubend	Entgiftend	-	Probe
Schwaches Ausdauerelixier	+08	Das Elixier gibt sofort 1W6 AP zurück	Heilend	Aufputschend	Stärkend	-	Probe
Elixier der Bewegung	+08	Der Einnehmende hat 1 Stunde einen Zuschlg von + 4 Bewegungsweite	Aufputschend	Konzentration	-	-	Probe
schwaches Gift (1W3)	+08	Das Gift schadet (1W3) Schaden sofort. (Kann aufge-tragen werden)	Giftig	Lähmend	-	-	Probe
Gegengift (Tiere)	+08	Neutralisiert selbst hergestelltes Gift oder von Tieren, wenn man Blut des Tieres zum vorbereiteten Elixier gibt.	Entgiftend	Konservierend	Heilend	-	Tierblut, Probe
Parfüm (keine Einnahme)	+08	Verleitet für 3 Stunden eine persönliche Ausstrahlung +10 (+10 p.A)	Gefühle	Einschläfernd	Beruhigend	-	-
Reizelixier	+08	macht das Opfer aggressiv und zornig , so dass es auch grundlos einen Streit vom Zaun bricht	Aufputschend	Aufputschend	Berauschend	-	Probe
Wärmeelixier	+10	Nach Einnahme erwärmt es den Körper und lindert alle Beschwerden von Erfrieren. Heilt 1W6 LP/AP Kälteschaden	Heilend	Stärkend	Aufputschend	-	Probe
Elixier der Kühlung (Keine Einnahme)	+10	Kühlt und lindert alle Beschwerden von Brandwunden. Heilt 1W6 LP/AP Feuerschaden . Wird auf die Wunde gegossen.	Heilend	Einschläfernd	Beruhigend	-	Probe
Lockstoff (Keine Einnahme)	+10	Lockt aus 2Km entfernung Tiere der verwendeten Probe an, Siehe Zauber Tiere rufen S. 159.	Gefühle	Gefühle	Berauschend	-	Tierprobe
Elexier der Heilung	+12	Das Elixier heilt über 2 Stunden 1W6 LP und AP	Heilend	Heilend	Entgiftend	Beruhigend	Probe
Ausdauerelixier	+12	Das Elixier gibt über 30 min 2W6 AP zurück.	Heilend	Stärkend	Heilend	Stärkend	Probe
Elixier der Liebe	+12	Gegen das Opfer hat man für 3 Stunden +4 Verführen	Gefühle	Aufputschend	Berauschend	-	Probe
Elixier der Stärke	+12	Der Einnehmer bekommt für 1h +20 Stärke	Stärkend	Stärkend	Aufputschend	-	Probe
Elixier der Schwäche	+12	Der Einnehmer bekommt für 1h -20 Stärke	Lähmend	Betäubend	Beruhigend	-	Probe
Gift (1W6)	+12	Das Gift schadet (1W6) Schaden über 1 Stunde .	Giftig	Lähmend	Tödlich	-	Probe
Elixier der Markierung	+12	Tiere meiden den Bereich von Radius 5m, wenn ein PW:Gift-30 misslingt	Giftig	Beruhigend	Schmerzend	-	Tierblut
Elixier der Wahrnehmung	+12	Verbessert sofort die Wahrnehmung für 3 Stunden (+1 Wahrnehmung)	Konzentration	Konzentration	Aufputschend	-	Probe
Schlafelixier	+12	Das Opfer schläft für eine Stunde ein (siehe Zauber <i>Schlaf</i>)	Aufputschend	Konzentration	Heilend	-	Probe

Elixiere:	Lvl :	Wirkung des Elixiers	Wirkstoff 1	Wirkstoff 2	Wirkstoff 3	Wirkstoff 4	Sonstiges
Manaelixier	+12	Halbiert einmalig die nächsten Zauberkosten des Einnehmers. Wirkung hält max. 3 Stunden.	Einschläfernd	Betäubend	Berauschend	-	Probe
Waffenöl (keine Einnahme)	+12	Schützt Waffen und Metalle vor Rost , Wirkung hält 48h nach Auftragen	Konservierend	Konservierend	Entgiftend	-	-
Elixier der Fruchtbarkeit	+12	Erhöht die Warscheinlichkeit auf Fruchtbarkeit für Frauen um 20%	Heilend	Stärkend	Entgiftend	-	Probe
Elixier der Unfruchtbarkeit	+12	Das Elixier macht Frauen für eine Stunde unfruchtbar.	Konservierend	Einschläfernd	Schwächend	-	Probe
starkes Gift (2W6)	+14	Das Gift schadet (2W6) Schaden über 12 Stunden.	Giftig	Lähmend	Schmerzend	Tödlich	Probe
Knallstoff (Keine Einnahme)	+14	Kleine Explosion fügt Wesen (<10) im Radius von 3m 1W3 AP Schaden zu und zieht Aufmerksamkeit auf sich.	Schmerzend	Berauschend	Tödlich	Tödlich	-
Elexier gegen Alkohol	+14	Wird dieses Elixier vor dem Genuß von Alkohol eingenommen, halbiert es die Auswirkungen.	Entgiftend	Konzentration	Heilend	Beruhigend	Probe
Elixier der Wut	+14	Gibt dem Einnehmer für 20 min einen Schadensbonus von +1	Gefühle	Aufputschend	Stärkend	Stärkend	Probe