

Alchemie (Gifte)

Gifte können im Normalfall mit der Fertigkeit *Alchemie* hergestellt, aber auch mittels *Naturkunde* bzw. *Jagdkunst* in der Natur gefunden werden. Gifte folgen den Regeln für Herstellungsqualität von Alchemika (GRW 144.)

Herstellung mit Alchemie

Probe auf *Alchemie* erschwert um die Qualität des Giftes (wie Herstellung von Alchemika i.a.)

Ermitteln der Giftqualität

1. Giftstärke

Wähle die Giftstärke. Das Gift nutzt für seine Attacke den vierfachen Wert in Giftstärke und addiert 2W10 gegen den KW des Opfers.

2. Vektor

Wähle einen Vektor für das Gift. Es kann mehr als ein Vektor gewählt werden, jeder zusätzliche Vektor erhöht die Qualität des Giftes um eins.

- **Blut**, wirkt sofort
- **Einnahme**, wirkt nach 5T
- **Kontakt**, wirkt nach 10T

3. Effekt

Wähle eine Wirkung für das Gift. Ein Gift kann mehrere Wirkungen (max 2) besitzen oder eine Wirkung in einer höheren Stufe, was je Wirkung bzw. Stufe die Qualität des Giftes um eins erhöht. Jeder Effekt hat eine Dauer, nach der die Wirkung des Giftes automatisch endet. Wirkungen die mit 'R' markiert sind, benötigen ein Rezept.

- **Benommen** (60T)
- **Gebendet** (60T)
- **Blutend** (60T)
- **Schlafend** (1h, ist das Opfer gerade in einer Stresssituation, wird der *Schlafend* Zustand durch *Benommen* ersetzt)
- **Rasend** (60T)
- **Schwer zu Heilen** (1Tag,R): Ein Heiler erleidet einen *leicht negativen* Umstand auf jeden Heilungsversuch am Opfer
- **Fokusverlust** (sofort,R): Das Gift erschöpft fünf Fokuspunkte des Opfers
- **Abgelenkt** (120T, R): das Opfer ist abgelenkt, der Angriff des Giftes wird wie ein *ablenkender Angriff* gewertet, der das Opfer für die Wirkungsdauer beeinflusst
- **Pseudotonikum** (1T, R): der Effekt hat keine weitere Wirkung, außer, dass er eine *Anwendung* positiver Alchemika ¹⁾ in der Zahl der täglich möglichen positiven Alchemika verbraucht (und einen weiteren pro EG des Giftes).

4. Modifikationen

Wähle zusätzliche Modifikationen. Jede Modifikation erhöht die Qualität des Giftes um eins.

- **Schwere Diagnose:** eine Heilkunde um das Gift zu entdecken oder dessen Wirkung mit Alchemie zu analysieren erleiden einen *negativen* Umstand.
- **Verzögert:** das Gift wirkt erst nach 10T/1Min/10Min, je nach Vektor.
- **Schwer zu entdecken:** das Gift durch eine *Alchemie*(Einnahme), oder *Wahrnehmungsprobe*(Kontakt) zu entdecken erleidet einen *negativen* Umstand.
- **Verkürzte/Verlängerte Wirkung:** die Wirkungsdauer des Giftes ist halbiert/um eine weitere Wirkungszeit erhöht.
- **Positive Wirkung:** erlaubt das Gift mit einer gewöhnlichen positiven Wirkung eines Alchemikums zu verbinden, die bei der Wirkung des Giftes eintritt. Diese Modifikation kostet nur die Qualitätsstufen für die zusätzliche positive Wirkung.

Braue nun das Gift nach den üblichen Alchemie-Qualität-Regeln.

¹⁾

GRW S. 144

From:

<https://greifenfeuer.de/> - Greifenfeuer.Brett

Permanent link:

<https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:spl:gifte&rev=1629884552>

Last update: **25.08.2021 09:42**

