

Kräuter und Trankkunde



Version 2.0
Erweiterung zu DragonSys
Jetland

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	S 3
Trennung zwischen Kräuter-& Trankpunkten	S 3
Kräuterkunde	S 3-4
Mit realen Kräutern spielen	S 4
Haltbarkeit von Kräutern	S 4
Kräuter-Tabelle	S 5-13
Trankkunde	S 14
Summieren der Kosten für den Trank und seine Eigenschaften	S 15
Braudauer	S 16
Trankpunkte einzelner Kräuter	S 16
Wirkungsgruppen	S 16
Nebenwirkungen	S 16
Kleine Nebeneffekte	S 16
Schlusswort	S 16
Plotspezifische Anhänge (zu erspielen)	S 17+

Einleitung

Da wir bisher auf vielen anderen Cons nicht immer mit den Kräuterregelwerken zufrieden waren, haben wir für unsere eigenen Cons versucht unsere Ansichten näher darzulegen. Prinzipiell kann man sagen, dass es lediglich eine Erweiterung zu Dragonsys ist, was man später in den Bereichen Trankpunkte, Braudauer etc. sehen kann. Wir hoffen durch unsere Regelwerkerweiterung das Spielen mit Kräutern und Tränken/Gifte interessanter und realistischer zu gestalten.

Trennung zwischen Kräuter- & Trankpunkten

Wir haben uns dafür entschieden, Kräuter- und Trankkunde zu trennen, da wir der Meinung sind, dass ein guter Giftmischer noch lange nicht wissen muss, wie seine Substanzen, Ingredienzien usw. in natura aussehen müssen und wo man diese findet. Andererseits muss ein Kräuterkundiger nicht unbedingt wissen, wie man jene Kräuter, die er kennt, zubereiten oder mit anderen Ingredienzien mischen muss, um das jeweilige Gift bzw. den jeweiligen Trank herzustellen. Das heißt jedoch nicht, dass ein reiner Krautkundiger nichts mit seinen gefundenen Kräutern anfangen kann, denn einige Kräuter haben an sich schon eine gewisse Wirkung, die der Kräuterkundige natürlich kennt. Zudem weiß er, wie er diese anwenden muss, um ihre natürliche Wirkung zu nutzen. Natürlich ist es auch jedem Kräuterkundigen möglich, mit seinen Kräutern zu experimentieren und so (am besten in Zusammenarbeit mit einem Trankkundigen) Kenntnisse im Bereich Trankkunde zu erwerben (Bitte nur in Absprache mit SL!).

Auf unserem Con werden genügend Kräuter gesät werden, frei nach dem Motto, wer suchet der findet.

Eure Aufgabe ist es zu überlegen, wie viele Punkte ihr auf Kräuterkunde und auf Trankkunde verwenden möchtet. Somit gibt jeder einzelne seinem Charakter eine Spezifizierung und somit hoffen wir die Interaktion voranzutreiben.

Kräuterkunde

Die Kräuter sind in vier Schwierigkeitsstufen zu je 30 KP (Kräuterpunkten) eingeteilt. Dies bedeutet, dass man mindestens 30 EP (Erfahrungspunkte) aufwenden muss, um **alle** Kräuter der 1. Stufe zu kennen und 120 EP für die 4. Stufe.

Sofern man weniger Punkte für die Kräuter ausgegeben hat als die Stufenmaximalzahl besagt, darf man sich einige Kräuter aus der Stufe aussuchen, welche man kennen möchte (nähere Absprache beim Check-In)

Mehr EPs als 120 Punkte kann man für Kräuter demnach, laut unserem Regelwerk nicht ausgeben. Daraus geht hervor, dass man somit natürlich auch nur die Kräuter finden kann, dessen Stufe man besitzt!

Die Kräuter bestehen aus einem dünnen Holzspieß, an dem schwarze Kringel angezeichnet sind, die die jeweilige Stufe des Krauts anzeigen. Das heißt, ein Kringel für die 1. Stufe, 2 Kringel für die 2. Stufe usw. ...

Weiterhin ist an dem Spieß ein dünner Streifen zusammengerolltes Papier angebracht, auf dem der Name des Krauts versehen ist und etwas Wolle. Die Wolle ist jedoch uninteressant, da sie für euch keine Bedeutung hat (dient zur Optik).

Um das Ganze etwas realistischer und auch interessanter zu machen, haben wir uns entschieden, den Pflanzen und Kräutern bevorzugte Orte zuzuschreiben, an denen sie wachsen und gedeihen.

Gemäß den Gesetzen der Natur, da z.B. gewisse Pflanzen eher an lichtreichen Plätzen vorkommen oder andere wiederum an sehr feuchten. Dadurch ist es euch Spielern möglich, auch mal ganz gezielt nach bestimmten Kräutern an deren bevorzugten Wachstumsorten zu suchen, anstatt ständig auf gut Glück in den Wald oder aufs Feld laufen zu müssen.

Demnach weiß z.B. ein Kräuterkundiger der Stufe 2 wie alle Kräuter bis einschließlich der Stufe 2

- heißen
- wo sie wachsen
- welcher Wirkungsgruppe sie zugeordnet sind
- ob sie eine Direktwirkung haben (und wie diese auszulösen ist)
- wie man sie ernten muss
- wie stark sie wirken
- wie lange sie sich ohne jegliche Weiterverarbeitung halten
- wie man sie trocknet und somit einige Zeit haltbar macht

Mit realen Kräutern spielen

Natürlich können auch reale Kräuter die ihr im Spielgebiet findet und deren Wirkung ihr kennt im Rollenspiel benutzt werden (Absprache mit SL). Hierzu ist eine Beispielliste der „Fantasy-Kräuter-Liste“ angehängt.

Haltbarkeit von Kräutern

Werden Kräuter nach der Ernte nicht weiterverarbeitet (getrocknet, zu einem Trank verarbeitet etc.) verringert sich ihre Wirkung (jeweilige TP => siehe „Trankpunkte einzelner Kräuter“) nach einiger Zeit und erlischt dann schließlich vollständig. Näheres findet ihr bei den Beschreibungen der einzelnen Kräuter.

Tabelle aller Kräuter Stufe 1

Binderbeere	Stufe 1
TP	10
Wirkungsbereiche	Gegengift, Reinigung, Stärkung
Direktwirkung	Wird die Beere von einem Vergifteten gegessen stoppt sie für 10 Minuten die Wirkung des Gifts.
Nebenwirkung	Hautjucken
Ernte	Es ist nichts Besonderes zu beachten.
Ort	Sträucher
Haltbarkeit	Nach 24 Std.: 5 TP und Direktwirkung hält nur 5 Minuten Nach 30 Std.: 0 TP und keinerlei Wirkung

Blutwurz	Stufe 1
TP	10
Wirkungsbereiche	Heilung
Direktwirkung	Die Pflanze wird zwischen den Fingern zerrieben und der Brei auf eine Wunden gestrichen. Die Blutung einer Wunde wird sofort merklich weniger und stoppt schließlich ganz. Die blutstillende Wirkung hält 15 Minuten an.
Nebenwirkung	Kältegefühl
Ernte	Es ist nichts Besonderes zu beachten.
Ort	Wächst an Baumwurzeln
Haltbarkeit	Nach 48 Std.: 5 TP und Direktwirkung hält nur 10 Minuten Nach 60 Std.: 0 TP und keinerlei Wirkung

Süßnuss	Stufe 1
TP	10
Wirkungsbereiche	Stärkung
Direktwirkung	Wird die Süßnuss gekaut gibt sie neue Kraft. Sie wird als Mittel gegen Erschöpfungen und Schwächeanfälle benutzt.
Nebenwirkung	Herzrasen
Ernte	Muss tagsüber geerntet werden.
Ort	Wächst meist in Wäldern mal hier mal dort
Haltbarkeit	Nach 1 Jahr: 5 TP und keine Direktwirkung Nach 1 Jahr und 6 Monaten: 0 TP und keinerlei Wirkung

Leuchtmoos	Stufe 1
TP	10
Wirkungsbereiche	Licht, geistige Klarheit
Direktwirkung	Das Moos beginnt zu leuchten, wenn man es im Dunklen knetet (Knicklicht verwenden).
Nebenwirkung	Übelkeit
Ernte	Leuchtmoos darf nur tagsüber geerntet werden.
Ort	Findet man unter gewöhnlichen Moos wachsend
Haltbarkeit	Nach 12 Std.: 5 TP, keine Direktwirkung Nach 18 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Magierwelk	Stufe 1
TP	10
Wirkungsbereiche	Magie, Analyse
Direktwirkung	Wenn man mit den Blättern einen magischen Gegenstand oder eine magiebegabte Person berührt verwelken Blätter.
Nebenwirkung	Kopfschmerzen
Ernte	Magiebegabte sollten das Kraut nur mit Handschuhen abernten, da ansonsten der Effekt ausgelöst wird.
Ort	Wächst meistens zwischen Sträucher
Haltbarkeit	Nach 12 Std.: 5 TP, keine Direktwirkung Nach 18 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Glutnuss	Stufe 1
TP	10
Wirkungsbereiche	Feuer
Direktwirkung	Man schneidet eine kleine Scheibe aus der Schale, gerade groß genug um an die Glut zu kommen. Die Nuss glüht noch 12 Stunden nachdem sie geöffnet wurde. Um etwas zu entzünden darf ein Feuerzeug als Glutnuss verwendet werden.
Nebenwirkung	Starkes Schwitzen
Ernte	Es ist nichts Besonderes zu beachten.
Ort	Wächst meist an Sträuchern
Haltbarkeit	Nach 6 Monaten: 5 TP, keine Direktwirkung Nach 9 Monaten: 0 TP, keinerlei Wirkung

Holzerbse	Stufe 1
TP	10
Wirkungsbereiche	Schutz
Direktwirkung	keine
Nebenwirkung	Gliedersteifheit
Ernte	Es ist nichts Besonderes zu beachten, außer dass man versuchen sollte die Erbse nicht zu zerquetschen
Ort	Wächst überall dort, wo man etwas größere Mengen Holz findet, sei es ein Baum oder gar eine Holzhütte. Hauptsache Holz.
Haltbarkeit	Nach 24 Std.: 5 TP Nach 30 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Kieselbeere	Stufe 1
TP	10
Wirkungsbereiche	Schutz, Stärkung
Direktwirkung	keine
Nebenwirkung	Gliedersteifheit
Ernte	Es ist nichts Besonderes zu beachten.
Ort	Findet man in feuchten Gebieten
Haltbarkeit	Nach 24 Std.: 5 TP Nach 30 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Schlafwurz	Stufe 1
TP	10
Wirkungsbereiche	Schwäche
Direktwirkung	Wird Schlafwurz gekaut, entspannt es und macht leicht müde.
Nebenwirkung	Müdigkeit
Ernte	Nichts besonderes zu beachten
Ort	Wächst meist an verfaulten Baumstümpfen
Haltbarkeit	Nach 24 Std.: 5 TP, Direktwirkung bleibt vorhanden Nach 36 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Stehestill	Stufe 1
TP	10
Wirkungsbereiche	Schwäche
Direktwirkung	Wirkt bei Berührung auf bloßer Haut leicht betäubend
Nebenwirkung	Kribbelgefühl in den Gliedmaßen
Ernte	Stehestill sollte mit Handschuhen abgeerntet werden, da sonst die Direktwirkung ausgelöst wird.
Ort	Findet man fast überall dort, wo es etwas feuchter ist
Haltbarkeit	Nach 12 Std.: 5 TP, keine Direktwirkung Nach 18 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

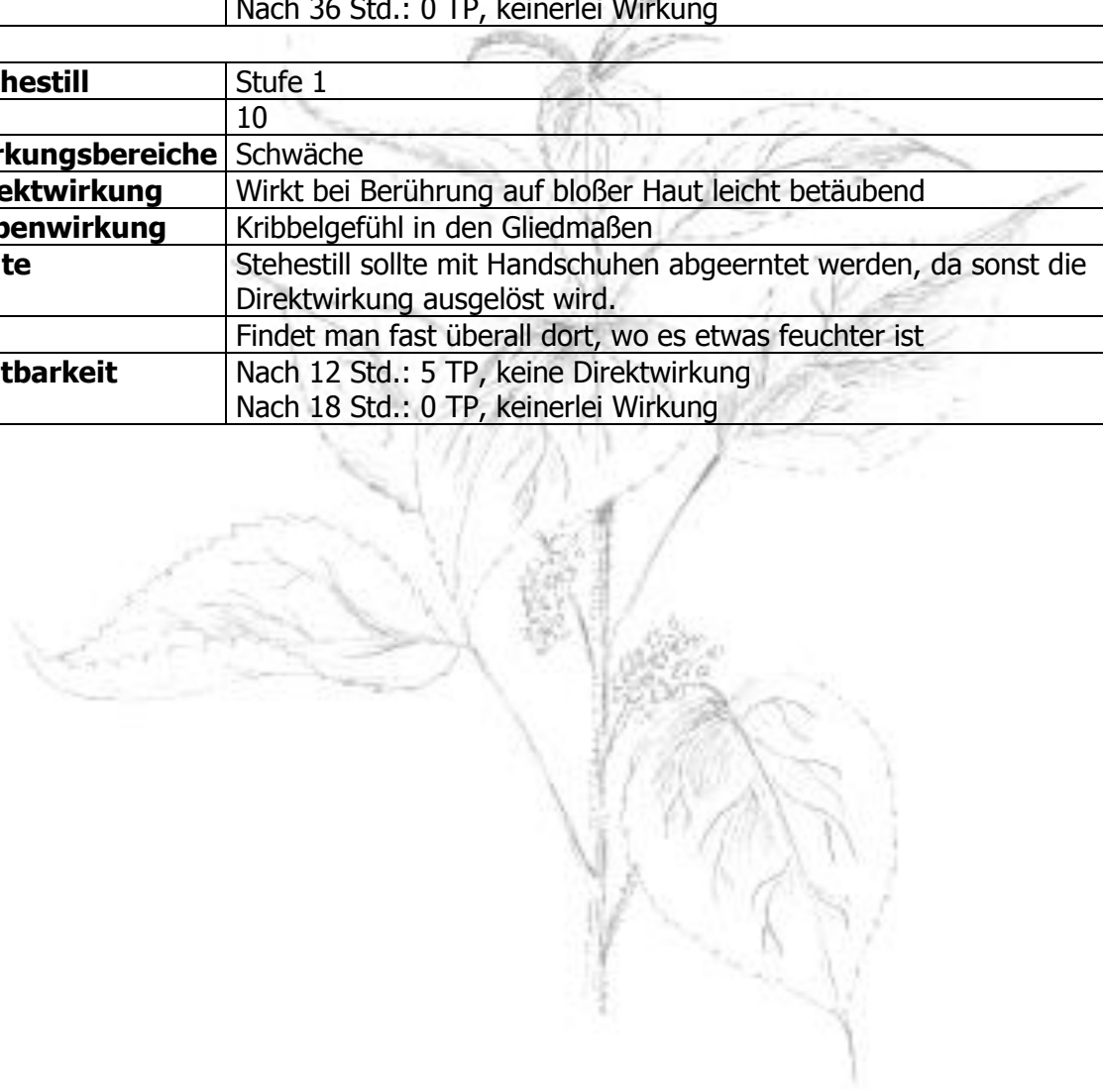


Tabelle aller Kräuter Stufe 2

Bittersüß	Stufe 2
TP	10
Wirkungsbereiche	Wahnsinn, Rausch
Direktwirkung	Keine bekannt.
Nebenwirkung	Hunger, Schwindelgefühl
Ernte	Bittersüß darf nur ab der Dämmerung geerntet werden.
Ort	Sträucher
Haltbarkeit	Nach 12 Std.: 5 TP Nach 18 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Edelblüte	Stufe 2
TP	10
Wirkungsbereiche	Wirkungsverstärkung
Direktwirkung	keine
Nebenwirkung	keine
Ernte	Edelblüte darf nur tagsüber geerntet werden.
Ort	Wiesen und Waldlichtungen
Haltbarkeit	Nach 12 Std.: 5 TP Nach 18 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Eisenwurz	Stufe 2
TP	10
Wirkungsbereiche	Stärkung, Schutz
Direktwirkung	keine
Nebenwirkung	Gliedersteifheit, leichte Gliederschmerzen
Ernte	Man sollte sie erst etwas frei graben, bevor man sie aus dem Boden zieht, da ansonsten die empfindlichen Wurzeln beschädigt werden könnten und ihre kostbare Flüssigkeit verlieren
Ort	Zu Füßen großer Bäume
Haltbarkeit	Nach 24 Std.: 5 TP Nach 30 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Wahnwitz	Stufe 2
TP	10
Wirkungsbereiche	Beeinflussung, Wahnsinn, Rausch
Direktwirkung	Gekauter Wahnwitz macht kampflustig. Die Wirkung hält 15 Minuten
Nebenwirkung	Leichte Aggressivität, Kampfeslust
Ernte	Es ist nichts Besonderes zu beachten.
Ort	Wahnwitz bevorzugt lichte Waldränder
Haltbarkeit	Nach 24 Std.: 5 TP, Direktwirkung bleibt erhalten Nach 48 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Weggefährte	Stufe 2
TP	10
Wirkungsbereiche	Heilung
Direktwirkung	Die Pflanze wird zwischen den Fingern zerrieben und der Brei auf eine Wunden gestrichen. Die Blutung einer Wunde wird sofort merklich weniger und stoppt schließlich ganz. Die blutstillende Wirkung hält 30 Minuten an.
Nebenwirkung	Frieren, Zittern
Ernte	Es ist nichts Besonderes zu beachten.
Ort	Bevorzugt viel Licht und deshalb Wiesen und Wegränder, daher auch der Name
Haltbarkeit	Nach 24 Std.: 5 TP, Direktwirkung hält nur noch 20 Minuten Nach 48 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Zauberbeere	Stufe 2
TP	10
Wirkungsbereiche	Magie
Direktwirkung	Wird die Zauberbeere von einem Magiebegabten gegessen erfrischt und stärkt sie ihn, und er erhält 10 MP. Bei Nicht-Magiebegabten und Magiebegabten, die vor Genuss der Beere noch keine Kraft verbraucht haben, passiert nichts.
Nebenwirkung	Kopfschmerzen, Schwindel
Ernte	Sollte morgens oder vormittags geerntet werden, da dann die Kraft, welche der Pflanze innewohnt, am stärksten ist. Sollte sie zu einem späteren Zeitpunkt geerntet werden, so verliert sie die Hälfte ihrer magischen Kraft. (Nur noch 5 MP und 5 TP)
Ort	Wächst an Sträuchern
Haltbarkeit	Nach 24 Std.: 5 TP, keine Direktwirkung mehr Nach 30 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Zimperlieschen	Stufe 2
TP	10
Wirkungsbereiche	Gegengift, Analyse
Direktwirkung	Wenn man mit den Blättern einen vergifteten Gegenstand, eine vergiftete Speise oder eine Körperflüssigkeit einer vergifteten Person berührt verfärben sich die Blätter braun.
Nebenwirkung	Hautjucken, Kopfschmerzen
Ernte	Zimperlieschen darf nicht mit anderen Kräutern zusammen gelagert werden, da es sonst seine Wirkung verliert.
Ort	Schlängelt sich an Bäumen empor
Haltbarkeit	Nach 24 Std.: 5 TP, keine Direktwirkung Nach 30 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Lederbein	Stufe 2
TP	10
Wirkungsbereiche	Schutz, Stärkung
Direktwirkung	keine
Nebenwirkung	Gliedersteifheit, leichte Gliederschmerzen
Ernte	Es ist nichts Besonderes zu beachten.
Ort	Wächst an feuchten oder gar nassen Orten
Haltbarkeit	Nach 12 Std.: 5 TP Nach 18 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Mehrbeere	Stufe 2
TP	10
Wirkungsbereiche	Wirkungsverstärkung
Direktwirkung	keine
Nebenwirkung	keine
Ernte	Es ist nichts Besonderes zu beachten.
Ort	Wächst an Büschen in Nähe von Wasserläufen
Haltbarkeit	Nach 24 Std.: 5 TP Nach 30 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Knallerbse	Stufe 2
TP	10
Wirkungsbereiche	Feuer, Energie
Direktwirkung	Wird die Knallerbse auf den Boden geworfen gibt es einen leisen Knall.
Nebenwirkung	Bauchschmerzen, Durst
Ernte	Bei Druck, einem Treffer durch eine Waffe oder einem Fall aus mehr als 1 m Höhe explodiert die Knallerbse und ihre Wirkung ist somit verpufft.
Ort	Wächst am unteren Geäst von Büschen
Haltbarkeit	Nach 24 Std.: 5 TP, Direktwirkung bleibt erhalten Nach 36 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Feuernessel	Stufe 2
TP	10
Wirkungsbereiche	Feuer
Direktwirkung	Die Nesselhaare auf der Oberseite verursachen bei Berührung leichte Verbrennungen.
Nebenwirkung	Ausschlag, Juckreiz
Ernte	Die Nessel kann am Blattstiel und auf der Blattrückseite ohne Auswirkungen berührt werden. Zum Ernten sollte man aber besser Pinzette und Schere benutzen.
Ort	Findet man zwischen vielerlei Gestrüpp, doch vor allem auch zwischen den gewöhnlichen Brennnessel
Haltbarkeit	Nach 12 Std.: 5 TP, keine Direktwirkung mehr Nach 18 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Tabelle aller Kräuter Stufe 3

Eisnessel	Stufe 3
TP	10
Wirkungsbereiche	Eis, Heilung
Direktwirkung	Die Nesselhaare auf der Oberseite frieren bei Berührung schlagartig ein und verursachen dadurch leichte Erfrierungen.
Nebenwirkung	Leichte Erfrierungen, starkes zittern
Ernte	Die Nessel kann am Blattstiel und auf der Blattrückseite ohne Auswirkungen berührt werden. Zum Ernten sollte man aber besser Pinzette und Schere benutzen.
Ort	Wächst an Bachläufen
Haltbarkeit	Nach 12 Std.: 5 TP, keine Direktwirkung Nach 18 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Linderblüte	Stufe 3
TP	10
Wirkungsbereiche	Heilung, geistige Klarheit
Direktwirkung	Das Kraut muss gekaut und anschließend in eine Wunde gelegt werden, um die Schmerzen des Verwundeten zu lindern. Wird die Linderblüte unzerkaut geschluckt, erhöht sie das Konzentrationsvermögen des Einnehmenden
Nebenwirkung	Erbrechen, Übelkeit
Ernte	Es ist nichts Besonderes zu beachten.
Ort	Wächst fast überall, wo genug Licht hinfällt
Haltbarkeit	Nach 12 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Magierschreck	Stufe 3
TP	10
Wirkungsbereiche	Magie, Beeinflussung
Direktwirkung	Wenn ein Magiebegabter den Magierschreck mit bloßer Haut berührt zerfällt die Pflanze sofort zu Staub. Der Magiebegabte verliert auf der Stelle 10 MP, die er allerdings auf üblichem Wege zurückgewinnt (Meditation, Schlafen etc.)
Nebenwirkung	Konzentrationsschwäche, Nervosität
Ernte	Magiebegabte sollten die Pflanze nur mit Handschuhen anfassen. Magierschreck muss nachts geerntet werden.
Ort	Wächst an Wasserläufen
Haltbarkeit	Nach 12 Std.: 5 TP, Pflanze entzieht nur noch 5 MP Nach 18 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Mondstrahl	Stufe 3
TP	10
Wirkungsbereiche	Wirkungsverstärkung, Licht
Direktwirkung	Leuchtet im Dunkeln
Nebenwirkung	keine
Ernte	Mondstrahl darf nur nachts geerntet werden.
Ort	Findet man auf Ebenen und Hügeln, auf die das Mondlicht ungehindert scheinen kann.
Haltbarkeit	Nach 24 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Glitzerrübe	Stufe 3
TP	10
Wirkungsbereiche	Rausch, Wahnsinn
Direktwirkung	Die Glitzerrübe wird gekaut, aber nur der Saft geschluckt. Die zerkaute Wurzel wird ausgespuckt. Die Wirkung setzt nach 1 Minute ein und versetzt den Konsumenten für 30 Minuten in einen Rauschzustand. In dieser Zeit ist sein Schmerzempfinden gemindert. Der Konsument verspürt nach nachlassender Wirkung den starken Wunsch, noch mehr zu sich zu nehmen.
Nebenwirkung	Halluzinationen, Entzugerscheinungen, Sucht
Ernte	Es ist nichts Besonderes zu beachten.
Ort	Mal hier mal dort, ist schwer zu finden, da sie wie alle Rüben unter der Erde wächst und nur ein kleines Ende aus dem Boden ragt.
Haltbarkeit	Nach 6 Tagen: 5 TP, Rauschzustand hält 15 Minuten Nach 9 Tagen: 0 TP, keinerlei Wirkung

Nächstenlieb	Stufe 3
TP	10
Wirkungsbereiche	Beeinflussung, geistige Klarheit
Direktwirkung	Keine bekannt
Nebenwirkung	Alpträume, Schreckhaftigkeit
Ernte	Darf nur nach der Dämmerung geerntet werden
Ort	Wiesen und Felder
Haltbarkeit	Nach 24 Std.: 5 TP Nach 48 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Ogerwurz	Stufe 3
TP	10
Wirkungsbereiche	Stärkung
Direktwirkung	keine
Nebenwirkung	Muskelkrämpfe
Ernte	Muss bis zur Anwendung im Dunklen aufbewahrt werden.
Ort	Dunkle Orte wie Felsspalten, dem Innern vermoderter Bäume oder der Gleichen
Haltbarkeit	Nach 24 Std.: 5 TP Nach 36 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Stahlblatt	Stufe 3
TP	10
Wirkungsbereiche	Schutz
Direktwirkung	keine
Nebenwirkung	1 Arm wird für 15 Minuten steif und unbeweglich
Ernte	Darf bis zur Anwendung nicht nass werden.
Ort	Findet man in Büschen fern von Wasserquellen
Haltbarkeit	Nach 12 Std.: 5 TP Nach 18 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Tabelle aller Kräuter der Stufe 4

Totenblume	Stufe 4
TP	100
Wirkungsbereiche	Dunkelheit, Tod, Krankheit
Direktwirkung	Wird die Pflanze mit bloßer Haut berührt, treten an der betroffenen Hautstelle direkt Verätzungen auf. Einzelne Partikel der Pflanze setzen sich unbemerkt in der Haut fest. 1 Stunde nach Berührung der Pflanze kommt es zu starker Übelkeit und blutigem Erbrechen. Die Wirkung lässt erst nach 24 Stunden nach. Wurde die Totenblume einmal mit bloßer Hand berührt, verwelkt sie innerhalb von 30 Sekunden. Stoff oder Leder mit dem die Blume berührt wurde (z.B. Handschuhe), lösen sich innerhalb von 1 Stunde auf.
Nebenwirkungen	Siechtum, blutiges Erbrechen, eitriger Ausschlag, vorübergehende Blindheit, Angstzustände, Halluzinationen
Ernte	Totenblume muss nachts geerntet werden. Wird sie Tagsüber geerntet, verwelkt sie innerhalb von 30 Sekunden. Die Direktwirkung tritt jedoch zu jeder Tageszeit ein.
Ort	Wächst an feuchten dunklen Orten, meist an fauligen Stellen
Haltbarkeit	Nach 3 Stunden: 0 TP, keinerlei Wirkung

Nachtwurz	Stufe 4
TP	50
Wirkungsbereiche	Wirkungsverstärkung
Direktwirkung	keine
Nebenwirkung	keine
Ernte	Es ist nichts Besonderes zu beachten.
Ort	Findet man Orten stetigem Zwiellichts
Haltbarkeit	Nach 6 Std.: 0 TP, keinerlei Wirkung

Trankkunde

Grundsätzlich gilt, dass man nur Tränke brauen kann, für die man auch die Rezepte und die erforderlichen Trankkundepunkte hat!

Im Allgemeinen können viele im Rollenspiel gängige (von unserer SL genehmigte!) Zauberwirkung auch Wirkung eines Trankes sein (evtl. Komponenten zur Darstellung nötig). Hierbei ergibt es sich, dass die Magiepunkte, welche ein Magier für einen Zauber aufwenden müsste gleichsam die Trankpunkte sind, die ein Trankkundiger für das zugehörige Elixier benötigt.

Hier einige gängige Beispiele:

Heilung

Blutung stoppen	5 TP
Wunde heilen	20 TP
Körper heilen	30 TP
Wiederkehr	50 TP

Gifte

Übelkeit	10 TP
Schlaf	20 TP
Lähmung	30 TP
Wahnsinn	40 TP
Kollaps	50 TP
Koma	70 TP
Tod	100 TP

Schutz

Kampfschutz 1-6	10-60 TP
Magische Rüstung 1-6	20-200 TP
Regeneration	40 TP
Rindenhaut	

Beeinflussung

Wahrheit	40 TP
Berserker 1-4	10-50 TP
Freundschaft	20 TP
Vergessen	20 TP

Kampf

Explosionselixier	30-50 TP
--------------------------	-----------------

Summieren der Kosten für den Trank und seine Eigenschaften

Je nach gewünschtem Wirkungs-/Symptomeintritt, Verabreichungsart und Wirkungsdauer müssen weitere TP aufgebracht werden. Diese sind den folgenden Tabellen zu entnehmen:

Punktekosten für:

die bestimmten Verzögerungen eines Giftes/Trankes etc.:

Endgültige Wirkung nach einem Tag, Symptome nach einer Stunde	+/- 0 TP
Endgültige Wirkung nach einer Stunde, Symptome nach 10 Min.	+20 TP
Endgültige Wirkung nach 10 Min., Symptome nach einer Min.	+ 30 TP
Endgültige Wirkung sofort, keine Symptome	+ 50 TP

Verabreichungsart:

Gift wird geschluckt	+ - 0 TP
Gift wirkt in Wunde	+ 30 TP
Gift wirkt bei Hautkontakt	+ 50 TP
Gift wirkt beim einatmen	+70 TP

Wirkungsdauer:

10 Minuten	+ - 0 TP
Eine halbe Stunde	+ 20 TP
Eine Stunde	+ 40 TP
Einen halben Tag	+ 60 TP
Einen Ganzen Tag	+ 80 TP
Eine Woche	+ 100 TP
Permanent	+ 120 TP

Braudauer

Pro TP muss man 1 Minute zum brauen aufwenden. Hat man jedoch doppelt, dreifach, X-fach so viel Punkte auf die Fähigkeit Trankkunde, als man für diesen Trank benötigen würde, dann verringert sich die Braudauer dementsprechend um das zwei- bis x-fache. Jedoch darf eine Mindestbraudauer von 10 Minuten nicht unterschritten werden. Weiterhin gilt, dass man sich nach dem Rezept richten muss. Das heißt, wenn darin steht, dass dieses oder jenes eine halbe Stunde kochen muss, dann kann diese Zeit zum Kochen auch nicht verkürzt werden usw.

Trankpunkte einzelner Kräuter

Jedes Kraut besitzt eine gewisse Anzahl an Trankpunkten. Dies bedeutet, dass z.B. zum brauen eines Trankes mit dem Gesamtwert von 100 TP auch Kräuter mit einem Gesamtwert von 100 TP benötigt werden. Die jeweiligen TP eines Krautes sind der Kräuterliste zu entnehmen.

Wirkungsgruppen

Um euch Trankbauern ein wenig Individualität und Kreativität bei der Herstellung der Tränke/Pasten/Pulver etc. zu ermöglichen haben wir die einzelnen Kräuter bestimmten Wirkungsgruppen zugeordnet. So liegt es im Ermessen des Trankkundigen welche Kräuter er für die gewünschte Wirkung eines Trankes benötigt. Er hat hierbei z.B. die Möglichkeit, für das brauen eines Heiltrankes auf verschiedene Kräuter aus dem Wirkungsbereich „Heilung“ zurückzugreifen.

Nebenwirkungen

Jeder Trankbauende hat die Möglichkeit, Tränke zu strecken. Möchte er z.B. einen Heiltrank für insgesamt 50 TP brauen, besitzt aber nur Kräuter aus dem Wirkungsbereich Heilung für insgesamt 30 TP, so kann er den Trank mit beliebigen anderen Kräutern strecken, bis er die gewünschte Punktzahl erreicht hat. Hierbei gilt, dass der Anteil der Kräuter aus der gewünschten Wirkungsgruppe im Trank/Pulver etc. mindestens 50% betragen muss! Jeder gestreckte Trank erhält automatisch alle Nebenwirkungen der Kräuter, um die er erweitert wurde. Ein „reiner“ Trank hingegen, welcher korrekt gebraut wurde hat keinerlei Nebenwirkungen.

Kleine Nebeneffekte

Diese könnten auftauchen, wenn zum Beispiel ein Anfänger einen Trank brauen will oder jemand, der sein gerade neu erworbenes Rezept zum ersten Mal benutzt. Denn es ist ja bekanntlich noch kein Meister vom Himmel gefallen.

Wie solche Nebeneffekte aussehen könnten möchten wir hier nicht verraten, nur soviel, dass auch mal etwas schief gehen kann.

Wenn Tränke gebraut werden, wird (wenn möglich) eine SL zugegen sein, die den Brauvorgang betrachtet und überprüft, ob das Rezept wirklich befolgt wird.

Schlusswort

Grundlegend gilt bei uns, wer gut spielt gewinnt. Spielt einfach so gut wie es nur irgendwie geht alles aus, denn so wird die ganze Sache für jeden interessanter.

Wir sind natürlich auch in vielen Punkten, was das Brauen betrifft und dem Finden der Kräuter auf eure Ehrlichkeit angewiesen, und auch in dem Punkt Rezepte, da wir nicht überprüfen können, wer welches Rezept wann erlernt hat.

Wir hoffen nur durch dieses Regelwerk die Welt der Kräuter im LARP etwas spielbarer gemacht zu haben und sind auch für Verbesserungsvorschläge offen.

Immergrün	Stufe 1
TP	10
Wirkungsbereiche	Antimagie, Schutz
Direktwirkung	Zerreibt man die Blätter zwischen den Fingern und verstreicht die entstandene Flüssigkeit auf den Schläfen, verhindert sie, dass einem Energie/Essenz entzogen wird. Die Direktwirkung hält einen halben Tag (Sonnenauf- oder Sonnenuntergang)
Nebenwirkung	10 minütige Zauberblockade
Ernte	Zu jeder Zeit
Ort	Wächst zwischen Sträuchern und Büschen
Haltbarkeit	Nach 12 Stunden 5 TP, keine Direktwirkung Nach 18 Stunden 0 TP, keinerlei Wirkung
Darstellung der Direktwirkung	Grünes Knicklicht sichtbar anstecken

Fliederwurz	Stufe 2
TP	10
Wirkungsbereiche	Schwäche (wirkt ausschließlich bei Vay)
Direktwirkung	Zerteilt man den Fliederwurz mit einem scharfen Messer, tritt ein weißlicher Saft aus. Tritt der Saft in die Blutbahn eines Vay ein, so wird dieser geschwächt (wirkt giftig). Besonders wirksam als Klingen/Waffen-Gift
Nebenwirkung	keine
Ernte	Bei Tageslicht
Ort	Wächst an Baum- und Strauchwurzeln
Haltbarkeit	Nach 1 Monat 5 TP Nach 3 Monaten 0 TP, keine Direktwirkung
Darstellung der Direktwirkung	Grünes Band an der Waffe

Binderwespen-Honig	3
TP	10
Wirkungsbereiche	Beeinflussung, Rausch
Direktwirkung	Pur verzehrt, verursacht er einen Rausch voller Glücksgefühle. Der betroffene nimmt alles verzerrt und in bunten Farben wahr. Bei hoher Dosierung kommt es zu Wahnvorstellungen und Realitätsverlust.
Nebenwirkung	Übelkeit, Erbrechen, Angstzustände, Müdigkeit
Ernte	Bei Morgen- oder Abenddämmerung, da zu diesen Zeitpunkten die meisten Binderwespen ausgeflogen sind. Zu anderen Zeiten werden die Binderwespen den „Dieb“ massiv attackieren
Ort	In Binderwespen-Nestern in Bäumen oder im Boden
Haltbarkeit	Nach 6 Monaten 0 TP und keine Direktwirkung

