

Rezepte für Jedermann

v1.0

Inhaltsverzeichnis

<u>Allgemeines</u>	3
<u>Voraussetzung</u>	3
<u>Alchemistische Ausrüstung</u>	3
<u>Erlernen von Rezepten und die Kosten für Rezepte</u>	3
<u>Dauer der Herstellung</u>	4
<u>Anwendungsarten</u>	4
<u>spezielle Wirkungsarten</u>	4
<u>Eigene Rezepte</u>	4
<u>Tränke, Salben und andere Merkwürdigkeiten</u>	5
<u>1 Stufe:</u>	5
<u>Heiltrank (schwach)</u>	5
<u>Trank der leichten Geneseung</u>	5
<u>Breitbandantidot (schwach)</u>	5
<u>Heilsalbe (schwach)</u>	6
<u>Salbe der kleinen Anmut</u>	6
<u>Kleiner Trank des Schweigens</u>	6
<u>2 Stufe:</u>	6
<u>Heiltrank (mittel)</u>	6
<u>Trank der mittleren Geneseung</u>	7
<u>Breitbandantidot (mittel)</u>	7
<u>Heilsalbe (mittel)</u>	7
<u>Salbe des magischen Schutzes</u>	7
<u>Salbe des Untotenschrecks</u>	8
<u>3 Stufe:</u>	8
<u>Kleiner Regenerationstrank</u>	8
<u>Trank der großen Geneseung</u>	8
<u>Heiltrank (stark)</u>	9
<u>Breitbandantidot (stark)</u>	9
<u>Heilsalbe (stark)</u>	9
<u>Alchemistischer Feuerball</u>	9
<u>4 Stufe:</u>	10
<u>Körper Heiltrank</u>	10
<u>Großes Breitbandantidot</u>	10
<u>Große Heilsalbe</u>	10
<u>Großer Regenerationstrank</u>	11
<u>Salbe der guten Gesinnung</u>	11
<u>Gegengift des Kannibalen</u>	11
<u>Gegengift des Gelben Flusses</u>	12
<u>Gegengift des Ying und Yang</u>	12
<u>Gifte</u>	13
<u>1 Stufe:</u>	13
<u>Gift des Schlafes (schwach)</u>	13
<u>Gift des Lachkrampfes (schwach)</u>	13
<u>Gift des Juckreizes (schwach)</u>	13
<u>Gift der Verlorenen Liebe</u>	13
<u>Gift der Wüste</u>	14
<u>Gift des Brechreizes</u>	14
<u>Gift des blinzelnden Riesen</u>	14
<u>Gift des betrunkenen Mönchs</u>	14

<u>Gift der kleinen Katze</u>	<u>15</u>
<u>Gift des 5ten Windes</u>	<u>15</u>
2 Stufe:	<u>15</u>
<u>Gift des Schlafes (mittel)</u>	<u>15</u>
<u>Gift des Lachkrampfes (mittel)</u>	<u>15</u>
<u>Gift des Juckreizes(mittel)</u>	<u>16</u>
<u>Gift der 10 Hiebe</u>	<u>16</u>
<u>Gift der Lahmenden Hand</u>	<u>16</u>
<u>Gift des verlorenen Fokus</u>	<u>16</u>
<u>Gift der falschen Hand</u>	<u>17</u>
<u>Gift der losen Zunge</u>	<u>17</u>
<u>Gift des nassen Bisons</u>	<u>17</u>
3 Stufe:	<u>17</u>
<u>Gift des Schlafes (stark)</u>	<u>17</u>
<u>Gift des Lachkrampfes (stark)</u>	<u>18</u>
<u>Gift des Juckreizes (stark)</u>	<u>18</u>
<u>Gift der 100 Hiebe</u>	<u>18</u>
<u>Gift des Basilisken</u>	<u>18</u>
<u>Gift des Neumondes</u>	<u>19</u>
<u>Gift der gespaltenen Zunge</u>	<u>19</u>
<u>Gift des siebten Himmels</u>	<u>19</u>
<u>Gift der Mondlosen Nacht</u>	<u>19</u>
4 Stufe:	<u>20</u>
<u>Gift der 1000 Qualen</u>	<u>20</u>
<u>Gift der reinen Wahrheit</u>	<u>20</u>
<u>Gift der bösen Visionen</u>	<u>20</u>
<u>Gift des Fluch des Magiers</u>	<u>20</u>
<u>Gift der Pflugschaaren</u>	<u>21</u>
<u>Gift des Kannibalen</u>	<u>21</u>
<u>Gift des Gelben Flusses</u>	<u>21</u>
<u>Gift des Ying und Yang</u>	<u>21</u>
<u>Gift des falschen Dämons</u>	<u>22</u>
<u>Gorasische Krankheiten</u>	<u>23</u>
1 Stufe:	<u>23</u>
<u>La'aam Flecken</u>	<u>23</u>
<u>Gor Schnupfen</u>	<u>23</u>
2 Stufe:	<u>24</u>
<u>Froschfieber</u>	<u>24</u>
<u>Erdfinger (Magisch)</u>	<u>24</u>
3 Stufe:	<u>25</u>
<u>Roter Husten</u>	<u>25</u>
<u>Nordische Pest</u>	<u>25</u>
4 Stufe:	<u>26</u>
<u>Schneckenfieber</u>	<u>26</u>
<u>Blaue Pest (Magisch)</u>	<u>26</u>

Allgemeines

Voraussetzung

Um die hier aufgelisteten Rezepte herstellen zu können wird die Fähigkeit *Alchimie* benötigt. Zudem wird noch eine alchemistische Grundausrüstung benötigt. Der Umfang der sonstigen Ausrüstung bleibt euch überlassen.

Alchemistische Ausrüstung

Die Herstellung von Tränken, Tinkturen, Pulvern, Salben und Ähnlichem – gleich ob deren Wirkungsweise nun positiver (Heiltrank) oder negativer (Gift) Natur ist – verlangt eine alchemistische Ausrüstung, deren Handhabung eine besondere Schulung voraussetzt.

Nun gibt es allerlei Instrumente die für einen Alchimisten von Bedeutung sind.

Zu denen zählen:

Grundausrüstung

1. Ein Mörser, zum zerkleinern der Zutaten.
2. Eine Feuerstelle, zum Erhitzen der Zutaten.
3. Ein Gefäß (Topf, etc.), damit man die Zutaten auch mischen kann.

Ausrüstung für den erfahrenen Spieler bzw. für die Show

4. Erlenmeyerkolben, z.B. zum Destillieren
5. Reagenzgläser, zum Aufbewahren oder ähnliches.
6. Petrischale, Dosierpipette, Rückflußkühler, etc.

Erlernen von Rezepten und die Kosten für Rezepte

Ein Rezept **Erlernen** und **Erwerben** sind 2 unterschiedliche Dinge.

Mit dem **Erlernen** des Rezeptes erhält der Alchimist die Fähigkeit die Mixtur herzustellen.

Durch den bloßen intimen **Erwerb** des Rezeptes jedoch nicht.

Zudem muss der Alchimist mindestens 3 Rezepte einer Stufe erlernt haben um Rezepte der nächst höheren Stufe erlernen zu können.

Manche Rezepte haben neben ihrem Namen die Kategorie **Leicht, Mittel Schwer**.

Diese Rezepte müssen nacheinander erworben werden, z.B. muss man erst den Heiltrank (leicht) erlernen bevor man Heiltrank (Mittel) erlernen kann.

Die Kosten für die Rezepte sind wie folgt:

Stufe 1 = 2 Punkte

Stufe 2 = 4 Punkte

Stufe 3 = 6 Punkte

Stufe 4 = 8 Punkte

Dauer der Herstellung

Generell gilt, dass man pro Stufe des Trankes/Giftes zur Herstellung 30 Minuten benötigt.
z.B.: Ein Stufe 2 Gift würde somit 1 Stunde zur Herstellung benötigen.

Anwendungsarten

Die Anwendung eurer alchemistischen Errungenschaften wie z.B. von Tränken, Tinkturen, Pulvern, Salben und Ähnlichem, wird in folgenden Kategorien unterteilt.

Einnehmen/Oral = die Mixtur wirkt nur, wenn man sie zu sich nimmt z.B. Tränke

Wunden/Injektion = die Mixtur wirkt nur, wenn man sie durch ein Wunde oder Injektion verabreicht bekommt
z.B. Gift an einem Pfeil.

Kontakt/Dermal = die Mixtur wirkt nur, wenn man sie durch Einreiben oder puren Hautkontakt verabreicht,
z.B. Salben

spezielle Wirkungsarten

Bei manchen Rezepten wird eine Wirkung eines anderen Rezeptes, Zaubers oder Krankheit ***negiert***. Dies bedeutet, nur die Symptome werden aufgehoben jedoch nicht der Zustand, z.B. bei dem Zauber *Fluch*, wird durch das entsprechende Rezept die Auswirkung für eine gewisse Zeit ignoriert, man beleibt aber verzaubert.

Anders ist es jedoch bei der Wirkung ***neutralisieren***. Hierbei handelt es sich um die Aufhebung der Wirkung sowie des Zustandes. z.B. der Betroffene ist tatsächlich von der Krankheit, dem Gift oder dem Zauber erlöst.

Eigene Rezepte

Natürlich sind die hier aufgeführten Rezepte nicht das Ende des Möglichen.

Wenn euch ein tolles Rezept einfällt, das noch nicht weiter unten aufgeführt wurde, dann zögert nicht euch mit der SL in Verbindung zu setzen.

Tränke, Salben und andere Merkwürdigkeiten

1 Stufe:

Heiltrank (schwach)

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Benutzer erhält 1 Basis-TP zurück, falls innerhalb von 15 Minuten irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer bekommt für 15 Minuten Halluzinationen.

Zutaten:

Söldnerblume und Gorbeeren.

Trank der leichten Geneseung

Wirkung:

Wirkt nach 1 Stunde, der Benutzer negiert die Wirkung einer Krankheit Stufe I für 12 Stunden, falls innerhalb von 30 Minuten irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung. (Hilft nicht gegen magische Krankheiten)

Nebenwirkung:

Der Benutzer erleidet die Nebenwirkung des anderen Tranks.

Zutaten:

Gorminzeblätter und Honig.

Breitbandantidot (schwach)

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Benutzer neutralisiert ein Gift der Stufe 1, falls innerhalb von 15 Minuten irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer bekommt für 5 Minuten Fieber und fühlt sich Schwach.

Zutaten:

Fizzelkraut und Tanubeeren.

Heilsalbe (schwach)

Wirkung:

Wirkt nach Verbinden innerhalb von 15 Minuten, der Benutzer erhält 1 TP an der behandelten Zone zurück, falls innerhalb von 10 Minuten irgend eine weitere Salbe benutzt wird , erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer bekommt für 15 Minuten Juckreiz.

Zutaten:

Ganneelwurz, Bienenwachs und Gorbeerensamenöl.

Salbe der kleinen Anmut

Wirkung:

Wirkt nach Auftragen innerhalb von 15 Minuten, der Benutzer negiert die Auswirkung des Zaubers *Fluch*, falls innerhalb eines Tages irgend eine weiterer Salbe oder ein Trank benutzt wird , erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer erleidet die Auswirkung des Zaubers *Fluch* statt einem Tag zwei Tage.

Zutaten:

Perlmutter, Bienenwachs und Rosenöl.

Kleiner Trank des Schweigens

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Benutzer erleidet die Auswirkung des Zaubers *Schweigen* für 15 Minuten, falls innerhalb von 15 Minuten irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer leidet für 5 Minuten an einem Redeschwall.

Zutaten:

Söldnerblume und Gorbeeren.

2 Stufe:

Heiltrank (mittel)

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Benutzer erhält 2 Basis-TP zurück, falls innerhalb von 15 Minuten irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer bekommt für 30 Minuten Halluzinationen.

Zutaten:

Söldnerblume und Honigwurz.

Trank der mittleren Geneseung

Wirkung:

Wirkt nach 1 Stunde, der Benutzer negiert die Wirkung einer Krankheit Stufe II, falls innerhalb von 30 Minuten irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung. (Hilft nicht gegen magische Krankheiten)

Nebenwirkung:

Der Benutzer erleidet die Nebenwirkung des anderen Tranks.

Zutaten:

Gorminze (Ganze Pflanze getrocknet), Glühmoos und Honigwurz.

Breitbandantidot (mittel)

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Benutzer neutralisiert ein Gift der Stufe 2, falls innerhalb von 30 Minuten irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer bekommt für 15 Minuten Fieber und fühlt sich Schwach.

Zutaten:

Junfазwurz und Unfabblätter (getrocknet).

Heilsalbe (mittel)

Wirkung:

Wirkt nach Verbinden innerhalb von 15 Minuten, der Benutzer erhält 2 TP an der behandelten Zone zurück, falls innerhalb von 30 Minuten irgend eine weitere Salbe benutzt wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer bekommt für 30 Minuten Juckreiz.

Zutaten:

Söldnerblumensaft, Bienenwachs und Quaanbeeren.

Salbe des magischen Schutzes

Wirkung:

Wirkt nach Einreiben innerhalb von 15 Minuten, der Benutzer erhält einen zusätzlichen TP gegen magische Angriffe, dieser wird benutzt wie der Vorteil Zäh gilt für alle Trefferzone muss gleichmäßig aufgetragen werden, die Wirkung hält 30 Minuten an, falls innerhalb von 45 Minuten irgend eine weitere Salbe oder Trank benutzt wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer erleidet für 30 Minuten doppelten Schaden durch magische Angriffe.

Zutaten:

Silberfischschuppen, Bienenwachs und Perlmutter.

Salbe des Untotenschrecks

Wirkung:

Wirkt nach Einreiben innerhalb von 15 Minuten, der Benutzer erhält 1 Stunde den Effekt des Zaubers *Untote bannen*, falls innerhalb von 1,5 Stunden irgend ein weiterer Trank oder eine weitere Salbe verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer erleidet für 2 Stunden den gegenteiligen Effekt von *Untote bannen*, bedeutet das der Benutzer als erster die Aufmerksamkeit von Untoten auf sich zieht.

Zutaten:

kleine Hu'Wurz, Gorbienenwachs und Fleisch eines 2 Wochen Toten Dachses.

3 Stufe:

Kleiner Regenerationstrank

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Benutzer erhält den Vorteil *Regeneration I* für einen Tag, falls innerhalb von 2 Stunden irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Wisst ihr wie ein Eichhörnchen auf Koffein drauf is, na ja jetzt wisst ihrs ;) der Effekt hält 10 Minuten an.

Zutaten:

Goreidechsenchwanz (getrocknet) und Bambussprossen.

Trank der großen Geneseung

Wirkung:

Wirkt nach 1 Stunde, der Benutzer negiert die Wirkung einer Krankheit Stufe III, falls innerhalb von 30 Minuten irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung. (Hilft nicht gegen magische Krankheiten)

Nebenwirkung:

Der Benutzer erleidet die Nebenwirkung des anderen Tranks.

Zutaten:

Tschaaingwer, Glühmoos und Ginseng.

Heiltrank (stark)

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Benutzer erhält 3 Basis-TP zurück, falls innerhalb von 15 Minuten irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer bekommt für 45 Minuten Halluzinationen.

Zutaten:

Söldnerblume und Tschaaingwer.

Breitbandantidot (stark)

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Benutzer neutralisiert ein Gift der Stufe 3, falls innerhalb von 30 Minuten irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer bekommt für 30 Minuten Fieber und fühlt sich Schwach.

Zutaten:

Huan Fa Samen und Chien Ma Wurz.

Heilsalbe (stark)

Wirkung:

Wirkt nach Verbinden innerhalb von 15 Minuten, der Benutzer erhält 3 Basis-TP (muss auf die Torsozone aufgetragen werden) zurück, falls innerhalb von 45 Minuten irgend eine weitere Salbe benutzt wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer bekommt für 45 Minuten Juckreiz.

Zutaten:

Söldnerblumensaft, Gorbienenwachs und Ingwer.

Alchimistischer Feuerball

Wirkung:

Wirkt sobald etwas getroffen wurde, wirkt wie der Zauber *Feuerball II*, ist jedoch ein **nichtmagischer** Angriff

Zutaten:

Feuerblumensamen, Che-Che Öl und Möwendung.

4 Stufe:

Körper Heiltrank

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Benutzer erhält alle verlorene Basis-TP zurück, falls innerhalb von 30 Minuten irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer bekommt für 1 Stunde Halluzinationen.

Zutaten:

Weißer Mohn und Gorbienenhonig.

Großes Breitbandantidot

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Benutzer negiert ein Gift der Stufe 4 und erleidet für 15 Minuten Fieber und fühlt sich Schwach, falls innerhalb von 45 Minuten irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer bekommt für 1 Stunde Fieber und fühlt sich Schwach.

Zutaten:

Gorbienenhonig und Do Ba Wurz.

Große Heilsalbe

Wirkung:

Wirkt nach Verbinden innerhalb von 15 Minuten, der Benutzer erhält alle Basis-TP zurück (muss auf die Torsozone aufgetragen werden), falls innerhalb von 1 Stunde irgend eine weitere Salbe benutzt wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer bekommt für 1,5 Stunden Juckreiz.

Zutaten:

Ginzerwurz, Gor-Bienenwachs und Huan Do Beeren.

Großer Regenerationstrank

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Benutzer erhält den Vorteil *Regeneration II* für einen Tag, falls innerhalb von 2 Stunden irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Wisst ihr wie ein Eichhörnchen auf Koffein drauf is, na ja jetzt wisst ihrs ;), der Effekt hält 30 Minuten an.

Zutaten:

Goreidechschwanz (getrocknet) und Tränen eines Veteranen Ahnengeistes.

Vorraussetzung:

Um den Großen Regenerationstrank erlernen zu können muss der kleine Regenerationstrank bereits erlernt sein.

Salbe der guten Gesinnung

Wirkung:

Wirkt nach einreiben innerhalb von 15 Minuten, der Benutzer erhält für 1 Tag eine Aura des Guten, falls innerhalb von 5 Stunden irgend eine weitere Salbe benutzt wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer erhält für die Dauer von 2 Tagen eine Aura des Bösen.

Zutaten:

Shawurzelextrakt, Essenz aus der Träne toten Paladins und Himmelsturzwurzelextrakt.

Gegengift des Kannibalen

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, neutralisiert die Wirkung des *Giftes des Kannibalen*, falls innerhalb von 30 Minuten irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer bekommt für 2 Stunde Fieber und fühlt sich Schwach.

Zutaten:

Speichel eines Kannibalen und Sibanakwurz.

Gegengift des Gelben Flusses

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, neutralisiert die Wirkung des *Giftes des Gelben Flusses*, falls innerhalb von 30 Minuten irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer bekommt für 2 Stunde Fieber und fühlt sich Schwach.

Zutaten:

Abtblumensamen und Schnurbarthaare eines Asketen..

Gegengift des Ying und Yang

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, neutralisiert die Wirkung des *Giftes des Ying und Yang*, falls innerhalb von 45 Minuten irgend ein weiterer Trank verabreicht wird, erleidet er unten stehende Nebenwirkung.

Nebenwirkung:

Der Benutzer bekommt für 2 Stunde Fieber und fühlt sich Schwach.

Zutaten:

Ein Büschel Haare eines barmherzigen Wesens und Tränen eines toten Tyrannen.

Gifte

1 Stufe:

Gift des Schlafes (schwach)

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete fällt in einen tiefen Schlaf der 20 Minuten anhält.

Zutaten:

Schwarzer Mohn und Hufschlägl.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift des Lachkrampfes (schwach)

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, dem Vergifteten befällt ein starker Lachkrampf der 2 Minuten anhält.

Zutaten:

Da Ma Wurzel und Gorkraut.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift des Juckreizes (schwach)

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete fällt in einen Juckrausch der 5 Minuten anhält.

Zutaten:

La'aampilz und Gorkraut.

Anwendung:

Injektion

Gift der Verlorenen Liebe

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete fällt in tiefe Depressionen die 20 Minuten anhalten.

Zutaten:

Vergissmeinnicht und roter Mohn.

Anwendung:

Oral

Gift der Wüste

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete wird sehr Durstig doch kann kein Getränk innerhalb der nächsten 5 Minuten seinen Durst stillen.

Zutaten:

Pankaktus und Salzwurzel.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift des Brechreizes

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete fängt an, nun ja, 5 Minuten lang zu erbrechen.

Zutaten:

Ss'ufpilz und Nirusamen.

Anwendung:

Oral

Gift des blinzeln den Riesen

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete hat das Gefühl das ihm ein dicker Brocken im Auge hängt, hält 5 Minuten an.

Zutaten:

Wüstenkaktusblüte und Speichel einer Dornenechse.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift des betrunkenen Mönchs

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete hat das Gefühl als hätte er den Tresen leer getrunken, hält 5 Minuten an.

Zutaten:

Bettlerpilz und Pijoublume.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift der kleinen Katze

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete wird von kleinen Dingen abgelenkt wie Bsp.: ein Wollknäuel oder die Lichtreflexe eines Spiegels, hält 15 Minuten an.

Zutaten:

Schnurrhaare einer Katze und Katzenkraut.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift des 5ten Windes

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete erhält die Gabe des 5ten Windes mit anderen Worten sein Darmwind meldet sich für 5 Minuten lang zu Wort, ununterbrochen.

Zutaten:

Beutelrattenmilch und Windkraut.

Anwendung:

Oral, Injektion

2 Stufe:

Gift des Schlafes (mittel)

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete fällt in einen tiefen Schlaf der 40 Minuten anhält.

Zutaten:

Schwarzer Mohn Extrakt und Falchskraut.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift des Lachkrampfes (mittel)

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, dem Vergifteten befällt ein starker Lachkrampf der 5 Minuten anhält.

Zutaten:

Da Ma Wurzel Extrakt und Extrakt der Träne eines Schausteller.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift des Juckreizes(mittel)

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete fällt in einen Juckrausch der 10 Minuten anhält.

Zutaten:

La'aampilzextrakt und Gorkrautwurzeln.

Anwendung:

Injektion, Dermal

Gift der 10 Hiebe

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete verliert 1 Basis-TP.

Zutaten:

Pfeilgiftfroschsaft oder Wolfskrautextrakt.

Anwendung:

Injektion

Gift der Lahmenden Hand

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete wird für 5 Minuten an der Körperstelle gelähmt an der er getroffen wurde.

Zutaten:

Steinhut und Fischaugen.

Anwendung:

Injektion

Gift des verlorenen Fokus

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete kann sich für 5 Minuten nicht konzentrieren und somit kein Chi einsetzen oder Zauber wirken.

Zutaten:

Sumpfgorblume und Sekret aus der Haut der Gorkröte***.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift der falschen Hand

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete kann seine natürliche Hand (Rechts- oder Linkshänder) nicht benutzen wie gewohnt stattdessen muss er die andere Hand benutzen, hält 20 Minuten an. (Wirkt nicht auf Leute mit Beidhändigkeit).

Zutaten:

Steinhaut und Pijouwurzel.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift der losen Zunge

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete fällt in einen Redeschwall der erst nach 10 Minuten endet (Luft holen erlaubt).

Zutaten:

Shawurzelextrakt und Lebbaswurz.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift des nassen Bisons

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete erhält den Geruch eines Nassen Bisons für 30 Minuten

Zutaten:

Bisonhorn und Fassalgen.

Anwendung:

Oral, Injektion, Dermal

3 Stufe:

Gift des Schlafes (stark)

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete fällt in einen tiefen Schlaf der 90 Minuten anhält.

Zutaten:

Falchskrautwurzelextrakt und Träne eines Ahnengeistes.

Anwendung:

Oral, Injektion, Dermal

Gift des Lachkrampfes (stark)

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, dem Vergifteten befällt ein starker Lachkrampf der 10 Minuten anhält.

Zutaten:

Extrakt der Träne eines toten Schaustellers und Hyänenblume.

Anwendung:

Oral, Injektion, Dermal

Gift des Juckreizes (stark)

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete fällt in einen Juckrausch der 20 Minuten anhält.

Zutaten:

Extrakt aus 100 Gorflöhen und La'aampilzsporen.

Anwendung:

Injektion, Dermal

Gift der 100 Hiebe

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete verliert 2 Basis-TP.

Zutaten:

Schwertkraut und Eisenhut.

Anwendung:

Injektion

Gift des Basilisken

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete wird für 10 Minuten in Stein verwandelt.

Zutaten:

Basiliskentränen und Medusakraut.

Anwendung:

Injektion, Dermal

Gift des Neumondes

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete verhält sich, nach dem die Nacht einbricht, wie ein Werwolf. Die Wirkung hält 2 Nächte an.

Zutaten:

Werwolfsmilch und Zahn eines Schreckenswolfs.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift der gespaltenen Zunge

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete kann 30 Minuten lang **nicht** die Wahrheit sagen.(Kombinierbar mit Gift der reinen Wahrheit)

Zutaten:

Schlangeneidotter und Nimmertreuwurz.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift des siebten Himmels

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete wird von einem euphorischen Glücksgefühl übermannt dies will der Vergiftete jedem auf die Nase binden alles andere ist Ihm nicht mehr wichtig ob kämpfen oder sei es seine übliche Arbeit, dieser Zustand hält 2 Stunden an.

Zutaten:

Extrakt aus roten Mohn, Extrakt aus schwarzen Mohn und Engelstrompetensaft.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift der Mondlosen Nacht

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete leidet 4 Stunden an Blindheit.

Zutaten:

Schwarzes Mondkraut und Träne eines Gormaulwurfs**.

Anwendung:

Oral, Injektion

4 Stufe:

Gift der 1000 Qualen

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete fällt in einen Schmerz erfüllten Anfall der 10 Minuten anhält. Und verliert 1 Basis-TP.

Zutaten:

Geißelblumenwurzel und Eisenbaumsaft.

Anwendung:

Oral, Injektion, Dermal

Gift der reinen Wahrheit

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete muss die Wahrheit sagen hält 30 Minuten an, am Ende der Wirkungszeit verliert der Vergiftete pro Lüge ein Basis-TP.

Zutaten:

Immertreuxextrakt und Himmelsturzwurzelextrakt.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift der bösen Visionen

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete verfällt in einen Wahn bei dem er glaubt von jedem verraten worden zu sein und das alle ihm etwas böses wollen, hält 30 Minuten an.

Zutaten:

Leesamen und Nargalwurz.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift des Fluch des Magiers

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete verliert 1 MP alle 5 Minuten bis er bei Null angelangt ist und kann nicht regenerieren bis er ein Antidot erhält.

Zutaten:

Vampirtränen und Lichfussnägel.

Anwendung:

Oral, Injektion, Dermal

Gift der Pflugschaaren

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete wird für 1 Tag Pazifist.

Zutaten:

Tränen eines Kindlichen Geistes und Bauernkraut.

Anwendung:

Oral, Injektion, Dermal

Gift des Kannibalen

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete verspürt das unbändige Verlangen nach Menschenfleisch und versucht welches zu bekommen und zu essen, ob von Toten oder Lebendigen. Die Wirkung hält 4 Stunden an.

Zutaten:

Speichel eines Kannibalen und Sibanakwurz.

Anwendung:

Oral, Injektion

Gift des Gelben Flusses

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete hat das Gefühl als wäre seine Blase ständig gefüllt und entleert sich wo er geht und steht, hält 2 Stunden an.

Zutaten:

Nirusamenextrakt und Speichel eines toten Säufers.

Anwendung:

Oral, Injektion, Dermal

Gift des Ying und Yang

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete bekommt Visionen von zwei Wesen die Aussehen wie er nur das der eine Böse, der andere Gut ist und diese schweben auf seinen Schultern und geben Ihm andauernd Ratschläge was er wie zu tun hat, die Wirkung hält 2 Tage an.

Zutaten:

Ein Stück Horn(dazu zählen auch Finger-/Fußnägel) eines Dämonendieners und Tränen eines guten Geistes.

Anwendung:

Oral, Injektion, Dermal

Gift des falschen Dämons

Wirkung:

Wirkt nach 2 Minuten, der Vergiftete bekommt die Aura eines Dämons obwohl er keiner ist jeder der in seiner Nähe ist bekommt ein un gutes Gefühl und möchte nichts mit Ihm zu tun haben. Die Stärke der Aura bezieht sich auf die gesammelten Erfahrung des Charakters um so größere Erfahrung desto stärker die Aura, die Wirkung hält 7 Tage an, wenn der Vergiftete innerhalb der 7 Tage kein spezielles Gegengift erhält bleibt der Effekt dauerhaft und bekommt ein Gespür für den Dämon dessen Essenz im Gift benutzt worden ist.

Zutaten:

Shawurzelextrakt, Dämonenessenz (irgendwas vom Dämon sei es Haare, Horn oder Schuppen) und Nargalwurz.

Anwendung:

Oral, Injektion, Dermal

**** Gormaulwurf**=Der Gormaulwurf ist ein 50cm große Version eines Maulwurfs mit dem unterschied das er natürliche erdelementaristische Fähigkeiten besitzen. Mit diesen Fähigkeiten baut er unterirdische Gang komplexe die einem Meister der Labyrinths Ehre gebühren würden.

*****Haut der Gorkröte** = Die Gorkröte ist eine 1,5 m große Kröte die in den Nördlichen und Zentralen Sümpfe anzutreffen ist. Sie ernährt sich von von dortigen Tieren und armen verirrtten „Seelen“ die sich in Ihr Territorium gewagt haben. Der Speichel der Kröte enthält ein starkes lähmendes Gift, wer mag schon zappelnde Beute, die Haut dieser Kröte ist bei gorasischen Alchemisten sehr begehrt da sie von vielen Tränken und Gifte benötigt wird oder eine Komponente ersetzt werden kann (alles was mit Gor anfängt).

Gorasische Krankheiten

Dieses Kapitel gibt euch einen kleinen Einblick in die Vielfalt gorasischer Krankheiten.

1 Stufe:

La'aam Flecken

Häufig anzutreffen in Regionen mit La'aampilzbefall.

Symptome:

Hautrötungen an Händen und Füßen

Wirkung:

Die Hautrötungen verursachen einen Juckreiz. Dieser kann den Erkrankten ablenken und ihn in seiner Konzentration stören. Alle Tätigkeiten des Erkrankten benötigen doppelt solange.

Ansteckung:

Durch Berührung des La'aampilzes.

Gor Schnupfen

Häufig anzutreffen in Regionen die von Gorfliegen Heimgesucht werden.

Symptome:

Leichter anhaltender Schnupfen in Gegenwart des anderen Geschlechts

Wirkung:

Tja, versucht mal mit dem Mädels/Burschen zu reden wenn ihr dauernd Niesen müsst.

Ansteckung:

Durch einen Stich der Gorfliege. Nach dem Stich ist die Ansteckung wie ein normaler Schnupfen.

2 Stufe:

Froschfieber

Häufig anzutreffen in Regionen mit Feuerfroschpopulation.

Symptome:

Fieber das in Schüben auftritt und Halluzinationen von brennenden Gegenständen erwirkt.

Wirkung:

Der Erkrankte ist der Überzeugung, dass etwas in seiner Nähe brennt und versucht es zu löschen.

Ansteckung:

Berührung des Feuerfroschs danach nur durch Austausch von Körperflüssigkeiten.

Erdfinger (Magisch)

Häufig anzutreffen in Regionen die von korrumpierten Erdelementaren bewohnt werden.

Symptome:

Ausgetrocknete Hände die aussehen wie eine Wüstenlandschaft, die noch dazu Schmerzhaft auf Wasser reagieren.

Wirkung:

Der Erkrankte kann nur grobe Tätigkeiten mit seinen Händen vollführen, an die Benutzung einer Waffe oder Werkzeuge ist nicht zu denken.

Ansteckung:

Durch die Berührung eines korrumpierten Erdelementars.

3 Stufe:

Roter Husten

Verbreitet in Regionen mit schlechtem Trinkwasser

Symptome:

Erkrankter leidet unter schwerem Husten der im Verlauf von Blutigem Auswurf begleitet wird.

Wirkung:

Der Infizierte leidet unter starkem Husten der, wie man sich vorstellen kann, den Erkrankten stark behindert. Nach 4 Stunden folgt ein Blutiger Auswurf. Spätestens dann sollte schnellstmöglich behandelt werden sonst könnten langfristige Spätfolgen auftreten.

Ansteckung:

Nur ansteckend im Stadium des Blutigen Auswurfs.

Nordische Pest

Häufig anzutreffen in nördlichen Regionen.

Symptome:

Dem Erkrankten wird es bei normalen Temperaturen extrem Heiß und fühlt sich nur bei Temperaturen unter 0 Grad Wohl. Zudem schmerzt Ihn schwere Bekleidung.

Wirkung:

Der Erkrankte kann sich nicht mehr mit dicker Kleidung, geschweige denn mit Rüstung bekleiden.

Ansteckung:

Luft

4 Stufe:

Schneckenfieber

Häufig anzutreffen in Regionen die von Säbelzahnschnecken heimgesucht wurden.

Symptome:

Hohes Fieber und Aussonderung eines schleimigen Sekrets auf der Haut.

Wirkung:

Der Erkrankte ist für die Dauer der Erkrankung handlungsunfähig und Reagiert heftig auf Salz.

Ansteckung:

Berührung der Absonderung einer Säbelzahnschnecke. Danach hoch ansteckend! **Seuchengefahr!**

Blaue Pest (Magisch)

Häufig anzutreffen in Regionen die von Kriegen heimgesucht wurden. Diese Krankheit wurde Rahutep dem Gottkaiser erschaffen.

Symptome:

Blaupelzige Entzündung anfangend an offenen Wunden. Breitet sich wenn nicht sofort behandelt mit raupenartigen Bewegungen über den Rest des Körpers aus.

Wirkung:

Führt nach 2 Stunden nach Infektion an den Erkrankten mit schmerzen und Wahnvorstellungen zu plagen, wenn nicht behandelt führt die Blaue Pest nach 8 Stunden zum Tod und nach einer weiteren Stunde zum Untod.

Ansteckung:

Nur ansteckend wenn man offene Wunden hat.