Gifteküche

Voraussetzung: Wissen – Biologie

Grundausstattung
Tiegel (5 Trionthaler)
Zange (45 Kupferlinge)
Feuerstelle (z.B. Feuerstelle)
1 Behälter (Für Gifte Glasphiolen (10 Stück für 5 Kupferlinge, Gewicht 1,0 kg), für Gegengifte Ampullen (30 Stück für 5 Muena, Gewicht 0,5 kg))

(Pflanzen müssen sich im Gepäck befinden)

			empfohlener Biologie	
Gifte	**Pflanze**	**Anwendungsbereich**	**Wirkung**	**Rang**
Humingift	Seilflechte	Eigene Waffe (Ein Kampf)	1W6 Giftschaden eine Runde lang	1
Gegengift 1	Brotbeere	Freunde (Einen Kampf)	Schützt vor leichten Giften	1
Korelingift	Süßkoralle	Eigene Waffe (Ein Kampf)	Rüstung -2 für 2 Runden	2
Paragift	Schwarze Lilie	Eigene Waffe (Ein Kampf)	KB -2 (einmalig pro Gegner)	2
Toxoingift	Grünknolle	Eigene Waffe (Ein Kampf)	1W8 Giftschaden eine Runde lang	3
Gegengift 2	Eisbeere	Freunde (Einen Kampf)	Schützt vor normalen Giften	3
Selenin	Steinmoos	NSC's	List der SC's +2 bei diesem NSC	4
Gegengift 3	Bittertraube	Freunde (Einen Kampf)	Schützt vor starken Giften	5
Parawolke	2x Schwarze Lilie	2m² Wolke um ein Ziel	-> Paragift, betrifft alle im Bereich	5
Huminwolke	2x Seilflechte	2m² Wolke um ein Ziel	-> Humingift, betrifft alle im Bereich	6
Parasäure	3x Schwarze Lilie	Eigene Waffe (Ein Kampf)	KB -4 (einmalig pro Gegner)	6
Toxoinwolke	2x Grünknolle	2m² Wolke um ein Ziel	-> Toxoingift, betrifft alle im Bereich	7
Korelinsäure	3x Süßkoralle	Eigene Waffe (Ein Kampf)	Rüstung -4 Für 2 Runden	7
Arenin	Apfelkorn	Eigene Waffe (Ein Kampf)	Gegner stirbt nach X+1 Runden	9

Wenn man mit einer vergifteten Waffe einem Feind Schaden zufügt, dann tritt der Effekt des jeweiligen Giftes ein.

Die Giftwolken betreffen nicht nur Feinde, auch Freunde sind davon betroffen wenn sie in diesem Bereich stehen. Das Benutzen einer Giftwolke zählt als Angriffsaktion im Kampf und muss wie jeder Angriff die Verteidigung der Feinde überwinden um zu wirken.

Gegengifte Schützen nur vor natürlichen Giften. Sie können aber auch bestehende Vergiftungen aufheben. Alternativ Schützen Gegengifte eine Stunde wenn die Spieler sich nicht im Kampf befinden.

Gifte wirken nicht kumulativ. Ein bestehendes Gift wird immer von dem stärkeren verdrängt.
Das Auftragen des Giftes kostet im Kampf eine Runde.

Bei Arenin wird die Anzahl der Runden X+1 vom Spielleiter ausgewürfelt. Einmalig pro Gegner.

Würfelwurf + Gift herstellen + Modifikator = Geschick
Geschick >= SG = Erfolg
Bei einem Misserfolg gehen Pflanzen und Behälter verloren

Gifteküche

Spielleiter

Gifte	SG
Humingift	5
Gegengift 1	5
Korelingift	7
Paragift	7
Toxoingift	8
Gegengift 2	8
Selenin	9
Gegengift 3	10
Parawolke	10
Huminwolke	11
Parasäure	11
Toxoinwolke	12
Korelinsäure	12
Arenin	14

Es muss immer ein Manöver durchgeführt werden auch wenn der Rang ind Biologie schon über dem minimalen SG liegt.