

HELLFROST – KRÄUTERMAGIE ERWEITERUNG

Übersetzt von Ulrich Dreyer www.pnprpg.de - Version 1.0



Die Kräutermittel, die im Hellfrost Spielerhandbuch auf Seite 76ff beschrieben werden, sind Beispiele dafür, was den Kräuterkundlern von Rassilon zur Verfügung steht. In den folgenden Zeilen stellen wir Euch weitere Kräutermittel vor, die Ihr mit Euren Charakteren herstellen könnt.

Abdecken (-1): Wenn dieses Präparat auf die Haut aufgetragen wird (normalerweise als Paste), verdeckt es die Körperwärme. Der Charakter ist nicht mehr sichtbar für Wesen mit Infrarotsicht, diese erleiden somit die regulären Sichtmodifikatoren, wie jeder andere auch. Eine einzelne Dosis verdeckt Hände und Gesicht. Arme und Beine benötigen eine weitere Dosis. Und Brust und Rücken erfordern zwei weitere Dosen. Charaktere, die Kleidung oder Panzerung tragen, müssen die Paste nicht an den bedeckten Stellen auftragen.

Das Präparat hält eine Stunde an, wird jedoch von Flüssigkeiten oder einem Flächenzauber mit Wassereffekt entfernt. Eine Erhöhung der Dosis hat keinen weiteren Effekt.

Aufputschmittel IV (-1): Wenn man dieses Präparat nach einnimmt, erzeugt es einen sofortigen Energieschub und macht klar im Kopf. Jeder der eine Dosis zu sich nimmt ist umgehend nicht mehr angeschlagen, so als wenn dem Anwender eine Probe auf Willenskraft gelungen wäre. Krieger stecken sich üblicherweise vor dem Kampf eine Dosis davon in die Wangen, wie Kautabak. Sobald sie einen Schlag einstecken, der sie angeschlagen macht, schlucken sie das Kraut (freie Aktion). Eine Erhöhung der Dosis hat keinen weiteren Effekt. Es passt nur eine Dosis in den Mund.

Aufputschmittel V (0): Eine Dosis dieses Kräutermittels erhöht die Bewegungsweite bei Überlandreisen des Anwenders an Land um 1 für 24 Stunden (vgl. SW:GER S. 193). Es verleiht zusätzliche Energie um in einem strammen Schritt zu marschieren. Eine Erhöhung der Dosis hat keinen weiteren Effekt.

Aufputschmittel VI (-4): Dieses mächtige Aufputschmittel fokussiert die Reflexe und den Geist des Charakters. Es verleiht dem Anwender für eine Stunde das Talent „Kühler Kopf“ (SW:GER S. 65). Charaktere, die das Talent bereits besitzen, erhalten „Kühlerer Kopf“. Solche, die bereits über die verbesserte Version verfügen, erhalten keine Vorteile, da ihr Geist bereits auf maximaler Effizienz abreitet. Es kann nur eine Dosis am Tag eingenommen werden. Sollten trotzdem zusätzliche Dosen eingenommen werden, verursachen sie eine Erschöpfungsstufe pro Dosis. Diese kann durch eine Stunde Ruhe wieder abgebaut werden.

Beatmung (-2): Wenn diese Kräuterzubereitung gekaut wird, gibt sie Sauerstoff ab. Es verdoppelt sich die Zeit, die der Anwender seine Luft anhalten kann. Wenn das Präparat einem Charakter zugeführt wird, der außer Gefecht ist und droht zu ersticken, verleiht es einen Bonus von +2 auf Heilungsproben um ihn wiederzubeleben. Eine Erhöhung der Dosis hat keinen weiteren Effekt. Es passt nur eine Dosis in den Mund.

Beruhigungsmittel (0): Vielen bekannt als „Berserkerbann“. Nach Einnahme dieses Krautes breitet sich ein intensives Gefühl der Ruhe aus. Charaktere, die dies eingenommen haben können für den Zeitraum einer Stunde nicht mehr ihr Talent „Berserker“ nutzen (oder früher, falls das Mittel ausgebrochen wird). Skrupellosere Charaktere könnten so ein Präparat schon einmal in das Essen oder Getränk eines Berserkers geben, um ihn vor einem Kampf zu schwächen.

Als Nebeneffekt lässt sich der Anwender auch noch leichter beherrschen. Er erhält -2 auf Widerstandsproben gegen den Zauber „Marionette“ und auf „Überreden“-Proben. Die Abzüge gelten nicht, wenn selbstmörderische Absichten suggeriert werden sollen. Der Anwender ist leichter zu beeinflussen, nicht dämlich.

Fokussieren (-2): Dieses Kräutergebräu verleiht mentale Klarheit und stärkt das Gedächtnis. Nach Gebrauch erhält der Anwender für eine Stunde +1 auf Allgemeinwissen und Wissen-Proben. Das Präparat bietet keine Vorteile, wenn der Charakter eine Wissensfertigkeit nicht hat, die nur genutzt werden kann, wenn sie erlernt wurde. Es verleiht kein Wissen, sondern hilft dem Charakter nur, sich an erlerntes zu erinnern. Eine Erhöhung der Dosis hat keinen weiteren Effekt.

Gesichtsmaske (-2): Viele Kräuterkundler verkaufen Präparate, die angeblich den Teint verschönern, verstopfte Poren reinigen oder dem Gesicht eine natürliche Ausstrahlung verleihen. Die meisten davon sind bloß harmlose Kräuter, die verkauft werden um die Eitelkeit der Kunden zu befriedigen. Jedoch können einige Kräuter für die Haut regelrechte Wunder bewirken. Der Anwender erhält einen Bonus von +1 auf Charisma für die nächste Stunde, sofern das Präparat im Gesicht angewandt wird. Eine Erhöhung der Dosis hat keinen weiteren Effekt.

Klare Sicht (-1) Dieses Präparat wird immer in Wasser gelöst. Jegliche Überbleibsel werden dann herausgefiltert und nur der Sud verwendet. Wenn dieser in die Augen geträufelt wird, entfernt der Sud die Effekte des Handicaps „Schlechte Augen“ für eine Stunde. Eine Erhöhung der Dosis hat keinen weiteren Effekt.

Nüchternheit (-1): Eine Dosis Braubann entfernt umgehend alle Effekte von Alkohol aus dem Körper des Anwenders, er wird schmerzhaft plötzlich nüchtern. Der Trinker ist ob der plötzlichen Nüchternheit angeschlagen.

Surrogat (+1): Schlechte Gewohnheiten sind schwer zu ändern. Eine Dosis pro Tag von diesem Präparat negiert das Verlangen eines Charakters mit dem Handicap „Angewohnheit (schwer)“, seiner Sucht nachzugehen. Eine Erhöhung der Dosis hat keinen weiteren Effekt. Das Einnehmen einer Dosis pro Tag

über volle zwei Wochen erlaubt dem Charakter, sich von seinem Handicap freizukaufen (siehe SW:GER S.42ff).

AUFFRISCHEN VON KONSERVIERTEN INGREDIENZEN

Getrocknete Kräuter sind ein Segen für Kräuterkundler, da sie es ihm erlauben, das ganze Jahr über Präparate herzustellen und lange Expeditionen in die Wildnis zu vermeiden.

Trotz allem sind getrocknete Kräuter weniger wirksam und verursachen bei der Herstellung einen Malus von -2 auf die Wissensprobe (Alchemie) (SH S. 79).

Zum Beispiel würde ein Gebräu „Heilung (Regenerativ)“ normalerweise einen Malus von -4 verursachen. Verwendet man getrocknete Kräuter zur Zubereitung, würde sich der Malus auf -6 erhöhen, was für die meisten Kräuterkundler jenseits ihrer Fähigkeiten läge. Für fähige Kräuterkundler gibt es jedoch die Möglichkeit, getrocknete Kräuter wieder in einen wirkungsvolleren Zustand zu versetzen.

Um die Kräuter aufzufrischen, muss der Charakter einen langen und komplexen Prozess durchführen. Dieser dauert eine Stunde und erfordert eine Wissensprobe (Alchemie) mit Malus -4. Ein Erfolg erlaubt es dem Helden, den -2 Abzug der getrockneten Kräuter zu ignorieren.

Wiederbelebte Kräuter müssen innerhalb von 24 Stunden verwendet werden, sonst verderben sie und können nicht mehr verwendet werden. Bei einem Fehlschlag werden die Kräuter nicht wiederbelebt und der Versuch darf nicht wiederholt werden. Allerdings bleiben sie weiterhin als getrocknete Kräuter nutzbar.



Savage Worlds ist © Great White Games LLC, DBA Pinnacle Entertainment Group. Hellfrost ist ©2009 Triple Ace Games. All Rights Reserved.. Das Savage-Worlds-Rollenspiel und Hellfrost sind Produkte des Prometheus Games Verlags, Loewenthal & Hill GbR, Duisburg, alle Rechte vorbehalten.