

# CHEAT SHEET: HELLFROST KRÄUTERMAGIE

Ersteller: Ulrich Dreyer www.pnprpg.de Version 1.02



WIRKUNG UND FORM	Schritt 1: Wirkungsweise und Form (Pulver, Aufguss, Salbe, Siehe SH S.76) des Präparates wird durch Charakter festgelegt. SL teilt, sofern einverstanden, den Modifikator mit.				Modifikator für Zubereitung	
		schwache Wirkung				+2
		leichte Wirkung				+1
		durchschnittliche Wirkung				0
		leicht stärkere Wirkung				-1
		merklich stärkere Wirkung				-2
		starke Wirkung				-3
		sehr starke Wirkung				-4
BESCHAFFUNG	Schritt 2: Beschaffen der Hauptzutat: Probe auf Überleben oder Wissen (Alchemie), bei Steigerung insgesamt 1W4 Anwendungen, statt nur einer. (Siehe SH S.78)	Seltenheitsgrad der Zutat	Modifikator auf Suche	Dauer der Suche		
		Extrem Verbreitet	+4	30 Minuten	-4	
		sehr verbreitet	+3	1 Stunden	-3	
		Verbreitet	+2	2 Stunden	-2	
		etwas verbreiteter	+1	3 Stunden	-1	
		normal	0	4 Stunden	-0	
		etwas seltener	-1	5 Stunden	+1	
		selten	-2	6 Stunden	+2	
		sehr selten	-3	7 Stunden	+3	
		extrem selten	-4	8 Stunden	+4	
		Frühling oder Herbst	-1		0	
	Winter	-2		0		
ZUBEREITUNG	Schritt 3: Zubereitung: Probe auf Wissen (Alchemie). (Steigerung = Anwendgn. x2) Zu beachten sind Modifikatoren aus Wirkung, Seltenheitsgrad und Zubereitungszeit. (Spalte rechts) (Siehe SH S.79)	Zutaten nicht mehr frisch			-2	
		Auffrischen der Zutaten (Siehe Kräutermagie-Erweiterung S. 2): Probe auf Wissen (Alchemie), Dauer: 1h, Modifikator -4, bei Erfolg gelten Zutaten als frisch.				
		Dauer der Zubereitung				
		1W6 Runden				-2
		1W6 Minuten				-1
		1W6 Stunden				0
		2W6 Stunden				+1
		4W6 Stunden				+2
	1W6 Tage				+4	

NAME	MOD.	WIRKUNG	DAUER	QUELLE
Abdecken	-1	Verdeckt die Körperwärme. Charakter ist nicht mehr sichtbar für Wesen mit Infrarotsicht, sie müssen die gleichen Proben würfeln, wie ein Wesen ohne Infrarotsicht	1h	PDF KM S. 1
Antiallergen	0	Unterdrückt die Auswirkungen einer leichten Allergie bzw. macht eine schwere Allergie zu einer leichten	1h	SH S.77
Antiallergen	-2	Negiert die Auswirkungen des Handicaps „Allergie“	1h	SH S.77
Antibakteriell	+1	+1 auf Konstitutionsproben gegen Krankheiten	1h	SH S.77
Aufputzmittel I	+2	+2 auf Konstitutionsproben, um wach zu bleiben	12h	SH S.77
Aufputzmittel II	-1	+1 auf Willenskraftproben gegen angeschlagen sein	1h	SH S.77
Aufputzmittel III	-2	+1 auf Geschicklichkeit, Konstitution und Stärke aber kann sich nicht mehr konzentrieren auf Zaubern, Wissensproben, Spuren Lesen, Tricks, Provozieren usw.	1h	SH S.77
Aufputzmittel IV	-1	Anwender ist nicht mehr angeschlagen (muss schon im Mund sein)	sofort	PDF KM S. 1
Aufputzmittel V	0	Erhöht die Bewegungsweite bei Überlandreisen des Anwenders an Land um 1	24h	PDF KM S. 2
Aufputzmittel VI	-4	Verleiht dem Anwender für eine Stunde das Talent „Kühler Kopf“ bzw. „Kühlerer Kopf“, wenn ersteres schon vorhanden.	1h	PDF KM S. 2
Beatmung	-2	Verleiht +2 auf Wiederbelebungsproben bei Charakteren, die drohen zu ersticken	sofort	PDF KM S. 1
Berserker	-2	Anwender erhält das Talent Berserker	1h	SH S.77
Beruhigungsmittel	0	Charaktere, die dies eingenommen haben, können nicht mehr ihr Talent „Berserker“ nutzen	1h	PDF KM S. 1
Brechmittel	-3	Anwender erbricht seinen kompletten Mageninhalt (Anwendung gegen Gifte)	sofort	SH S.77
Entzündungshemmer	0	Erschöpfung durch Prellungen/Kratzer wird in 6 statt 24 Stunden abgebaut	6h	SH S.77
Erholung	-2	Charakter regeneriert eine Erschöpfungsstufe	sofort	SH S.77
Fokussieren	-2	Nach Gebrauch erhält der Anwender +1 auf Proben auf Allgemeinwissen und auf vorhandene Wissensfertigkeiten	1h	PDF KM S. 1
Gegengift	+1	+1 Bonus auf Konstitutionsproben gegen Gifte	1h	SH S.77
Gesichtsmaske	-2	Der Anwender erhält einen Bonus von +1 auf Charisma	1h	PDF KM S. 1
Heilung (Regenerativ)	-4	Anwender kann Konstitutionsprobe für natürliche Heilung schon nach 48 Stunden ablegen	sofort	SH S.78
Heilung (Speziell)	+1	+1 bei der Heilung einer bestimmten Art von Verletzung	sofort	SH S.77
Hydrierend	+1	Eine Dosis dieses Mittels entspricht der Einnahme von 2 Litern Wasser	sofort	SH S.78
Klare Sicht	-1	Entfernt die Effekte des Handicaps „Schlechte Augen“	1h	PDF KM S. 1
Nahrungersatz	0	Eine Portion entspricht einer Tagesration Nahrung	sofort	SH S.78
Nüchternheit	-1	Entfernt umgehend alle Effekte von Alkohol aus dem Körper, Anwender ist durch die schockartige Wirkung angeschlagen	sofort	PDF KM S. 1
Schlafmittel	-1	Bei Misserfolg auf Konstitutionsprobe fällt der Anwender in tiefen Schlaf	2W6h	SH S.78
Schmerzmittel	-1	Reduziert die Abzüge für <u>eine</u> vorhandene Wunde um 1	sofort	SH S.77
Stärkungsmittel	0	Negiert die Auswirkungen des Handicaps „Kränklich“	1h	SH S.78
Surrogat	+1	Negiert die Auswirkungen des Handicaps „Angewohnheit (Schwer)“	24h	PDF KM S. 1
Wärme	-2	Bonus von +1 bei Konstitutionsproben, um den Auswirkungen von Kälte zu trotzen	6h	SH S.78