

Gifte in MIDGARD

Um ein Gift herzustellen, zu deuten um was für ein Gift es sich handelt oder einfach nur die Wirkung herauszubekommen braucht man die Fähigkeit *Giftmischen*. Hat man die Fähigkeit *Giftmischen* nicht, so kann man trotzdem Gifte mischen, bei denen einem die Herstellung genaustens gezeigt worden ist (**Lernpunktkosten × 2**). Hat ein Spieler die Fähigkeit *Giftmischen* nicht kann aber ein Giftmischen, so kann ihm dies mit dem Erfolgswert +8 gelingen. Abenteurer die *Giftmischen* haben nehmen deren Erfolgswert für den EW. Scheitert der EW, so hat der Spieler einen dummen Fehler begangen, der ihn die **gesamten** eingesetzten Materialien verbrauchen lässt, weil diese nun in vollkommene andere Form in dem Gemisch vorhanden sind und sich diese daher nicht mehr einsetzen lassen. Scheitert der EW allerdings mit einem kritischen Fehler, so hat der Spieler die Zubereitung komplett vergessen, so dass sie ihm erneut gezeigt werden muss (**FP/2**). Außerdem verbraucht er ebenfalls die gesamten eingesetzten Materialien. Die verschiedenen Abenteuertypen beherrschen die Fähigkeit *Giftmischen*, um Gifte herzustellen, zu deuten und zu identifizieren in unterschiedlichen Weisen (**Grund, Standart, Ausnahme**). Dies sieht dabei folgendermaßen aus:

Grund

Neben der Kunst der Assassinen, Heiler, Hexer, Magister, Priester Tod, Schamanen und Todeswirker Gifte anzuwenden gibt es noch einige andere Abenteuertypen, die die Giftherstellung weniger gut beherrschen. Da sich Assassinen, Hexer, Magister, Priester Tod, Schamanen und Todeswirker von allen Abenteuertypen am besten auf die Anwendung von Giften spezialisiert haben, beherrschen sie diese sehr gut und müssen weniger FP aufwenden um neue Gifte zu erlernen. Sie beherrschen die Fähigkeit *Giftmischen* als **Grundfähigkeit**.

Standart

Auf diese Art und Weise beherrschen alle anderen Abenteuertypen die Fähigkeit *Giftmischen*. Mit Ausnahme der in *Ausnahme* und *Grund* aufgeführten Abenteuertypen.

Ausnahme

Als Ausnahme beherrschen Krieger, Ordenskrieger, Priester mit Spezialisierung Fruchtbarkeit, Tiermeister und Fianna die Fähigkeit.

Gifte identifizieren

Wie schon eben angedeutet kann mit einem EW:*Giftmischen* auch versucht werden Gifte zu identifizieren. Dabei wird erst, wie besagt der EW ausgeführt. Gelingt dieser so erhält der anwendende Informationen über die Beschaffenheit des Giftes und kann mittels eines Zweiten EW:*Giftmischen* versuchen herauszufinden, welches Gegengift nötig ist, um die Wirkung zu neutralisieren, oder zu lindern. Gelingt ihm ein kritischer Erfolg, so weist er ebenfalls um welches Gift es sich handelt. Um das benötigte Gegengift zu ermitteln muss ihm dann zwar auch noch ein weiterer EW gelingen auf den er dann aber, dank des kritischen Erfolges +4 erhält.

Ein normaler, nicht gelungener EW führt zu keiner Erkenntnis über das Gift, so dass es ihm, nicht bekannt ist und er auch nicht versuchen kann herauszufinden welches Antidot nötig ist. Wobei ein kritischer Fehler eine komplette Fehldiagnose entstehen lässt und der Anwender des EW falschen Informationen erhält. Der zweite EW:*Giftmischen* ist dann automatisch zum Scheitern verurteilt und der Betreffende ist völlig ratlos.

Widerstand gegen Gifte

Gegen Gifte kann sich der Körper des Opfers wehren. Dies geschieht durch einen **PW:(30+Ko/2)** oder kurz einen PW:Gift. Für eine ausführliche Beschreibung s. DFR.

Es gelten sonst die gleichen Regeln wie in den MIDGARD Büchern. So können Untote z. B. nicht von Giften beeinflusst werden, da sie immun dagegen sind. Spezielle Anfälligkeiten gegenüber giften müssen aber auch berücksichtigt werden. Der Spielleiter sollte, wenn er einen giftkundigen Abenteurer in seinen Reihen hat, vor jedem Gift Einsatz sich genau überlegen, welche Wesen und Regeln er anwendet, und welche Gifte sein Spieler beherrscht. Erst nachdem das getan ist, sollte der Spielleiter dem Attentat seinen Lauf lassen.

Verschiedene Giftarten

Es gibt vier Arten von Giften: **Klingengifte, Speisegifte, Kontaktgifte und Giftgase**. Zu jeder Art von Gift wird hier kurz drauf eingegangen:

Klingengifte

Diese Art von Gift kann auf Klingenwaffen und spitze Waffen geschmiert werden. Richtet man einen schweren Treffer an, so wirkt durch die zugefügte Wunde zusätzlich zum normalen Schaden auch noch der Gift Schaden. Da Klingengifte auch sehr gefährlich sind für deren Anwender besteht immer die Chance, dass er sich selbst verletzt. Nach jedem kritischen Fehler verletzt sich der Spieler selbst und erleidet dann den vollen Giftschaden an sich selber. Er kann seinem eigenem Angriff jedoch mit einem gelungenem WW:Abwehr gegen Angriff +10 ausweichen.

Speisegifte

Speisegifte sind Gifte, die z. B. durch Essen in den Körper des Opfers gelangen. Dabei richten sie meist hohen Schaden an, aber auch Krankheiten, Übelkeit und andere Sachen werden durch sie verursacht. Speisegifte sind eher schwer nachweisbar und Spieler sowie Nichtspielerfiguren erhalten generell - 2 auf ihren EW:*Giftmischen* zur Erkennung, sowie -2 auf ihren EW:*Erste Hilfe* und *Heilkunde*.

Passive Gifte / Kontaktgifte

Kontaktgifte sind Gifte, die ihre Wirkung entfalten, wenn sie mit der Haut des Opfers in Berührung kommen. Treffen sie aber andere Sachen, die z. B. aus Kleidung, Stoffen und anderen Sachen bestehen, so verursachen sie keinen Schaden. Passive Gifte werden im Bestiarium noch weiter erläutert, deswegen reicht es hier zu sagen, dass diese Art von Gift nur durch Berührung (s. oben) seine Wirkung entfaltet.

Giftgase

Giftgas ist eine neue Art von Gift, die im DFR nicht erläutert wird, daher wird hier die Herstellung, Verwendung und Lagerung des Giftgases näher beschreiben. Giftgase sind Gifte im gasförmigen Zustand, die sehr gerne von den weißen Assassinen Gilden eingesetzt werden. Daher findet man solche Gifte fast nur in den Ländern derselben. Das Gas dehnt sich innerhalb von 10 sec um 2 m in jede Richtung aus. Ein kurzer Windstoß verschiebt das Gas um 3 m in Windrichtung. Da es sich bei Giftgasen ja eigentlich um ein Giftiges Gas handelt, kann man ihm natürlich auch entgehen, wenn man die Luft anhält. Dies wird in MIDGARD über die Fertigkeit tauchen geregelt (s. dort).

In MIDGARD gibt es 5 verschiedene Arten von Giftgasen: Reizstoffe, Lungenkampfstoffe und Zellatmungsgifte, Hautkampfstoffe, Nervenkampfstoffe, sowie Binäre Kampfstoffe.

Reizstoffe

Reizstoffe werden entweder als Gase oder als feine Sprühnebel eingesetzt. Sie wirken reizend auf die Schleimhäute, verursachen dort ein Anschwellen und führen so zur Kampfunfähigkeit des Angegriffenen. Neben den gewollten Auswirkungen von Reizstoffen auf die Schleimhäute zeigen sich aber auch starke Nebenwirkungen. So führt zum Beispiel das Einführen des Gasstoffes **Genista officinalis** zu bleibenden Augenschäden, in schweren Fällen sogar zum Verlust des Augenlichtes. Darüber hinaus sind Hautentzündungen und allergische Reaktionen allerdings auch vorhanden.

Lungenkampfstoffe und Zellatmungsgifte

Die Einwirkungen von Lungenkampfstoffen führt zu schweren, meist irreparablen Schädigungen der Atemwege, insbesondere der Lunge. Beim Einatmen kommt es zur Bildung von Wasser in den Lungenbläschen. Durch diese Wasseransammlung in den Lungenbläschen kann es von Atembeschwerden, über nicht - Luft - kriegen, bis zur Erstreckung kommen. Der giftigste Vertreter dieser Art ist Blausäuregas. Er lähmt das komplette Atemzentrum des Betroffenen und tötet ihn binnen von Sekunden.

Hautkampfstoffe

Hautkampfstoffe wurden erstmals im Jahre 1457 nL von einem Albischen Alchimisten entdeckt, der diese neu entdeckte Möglichkeit zu töten gleich an die albischen Lairds weitervermittelte. Die Lairds staunten nicht schlecht: Kam jemand in Kontakt mit Giften aus der neu entdeckten Gruppe, so starb dieser, je nach Konzentration des Giftes, binnen Minuten. „Diese Stoffe stellen eine völlig neue Art von Waffen dar, da der Eintritt in den Organismus nicht durch die Atemwege, sondern durch Hautkontakt stattfindet.“ (Aus dem Vortrag des albischen Alchimisten) Ein Schutz ist also nur durch Ganzkörperschutzanzüge (Was in Eschar sehr komisch aussehen würde), sowie durch eine restlose Beseitigung der Kampfstoffe nach einem Kontakt zu erreichen. Für die letzte Möglichkeit jemanden zu finden ist übrigens nicht sehr leicht (teuer). Übrigens: Aus irgendeinem Grund sind elfen immun gegen Hautkampfstoffe.

Nervenkampfstoffe

Bei Forschungsarbeiten des Convendo Mageo in den vierziger Jahren hatten manche Magier zufällig (oder absichtlich?) eine neuartige Giftgas-Gruppe entdeckt, die auf Insekten wirkte. Im Zuge dieser Arbeiten wurden auch Substanzen gefunden, die nicht nur für Insekten, sondern auch für Säugetiere gefährlich waren, gefunden. Man forschte und forschte und kam schließlich auf folgendes Ergebnis:

Die Giftigkeit der Nervengase ist so groß, dass selbst das Einatmen der Dämpfe zu schwersten Vergiftungen führt. Durch Aufnahme über die Haut, die Auge, oder die Atemorgane gelangt der Nervenkampfstoff in den Körper und zeigt dort schon nach wenigen Minuten seine Wirkung. Die Folgen sind: Krämpfe, Erbrechen und Durchfall, Schweißausbruch, Verringerung der Atmung bis zum Atemstillstand, Verlangsamung der Herztätigkeit bis zum Tod und allgemeine Nervosität, Angstgefühl oder Sprachstörungen.

Binärkampfstoffe

Die bisher vorgestellten Gase sind nicht nur bei ihrem Einsatz lebensgefährlich, sondern auch ihre Produktion, Lagerung und Transport bergen hohe Risiken in sich. Nach einer Lösung wurde von den Midgard'schen Thaumaturgen lange gesucht bis sie schließlich in der Entwicklung der Binärkampfstoffe gefunden wurde.

Sie bestehen aus zwei ungefährlichen Substanzen, die kaum Risiken in sich tragen und erst, wenn nötig zusammen gemischt werden, um das giftige Gas zu entwickeln. In Orsamanca hat ein relativ unbekannter Thaumaturg eine Technik entwickelt diese Stoffe zu verschießen, da mit sie sich während des Fluges vermischen. Diese Technik ist aber mehr als unausgereift, forderte viele Todesopfer und wurde 1401 nL entdeckt.

Zur Herstellung von Giftgasen

Zu erst einmal benötigt man, um überhaupt Giftgas herzustellen die angegebenen Materialien, welche für 5000 GS in jeder größeren Stadt illegal erworben werden können. Dabei handelt es sich um eine Art großer Glaskasten, in den Zwei gummiähnliche Handschuhe eingelassen sind mit denen man in dem Glaskasten hantieren kann. Oben in dem Glaskasten ist eine Deckel eingelassen durch den man das Medium (das Grundmaterial, was für die Herstellung von Giftgas nötig ist) in den Glaskasten einlassen kann. (Der Glaskasten ist aus einem besonderen Glas, welches sehr stabil gebaut ist und normalerweise nicht zerbricht. Damit ist der hohe Preis zu erklären. Zum Zweiten besteht die Vorrichtung aus einer Art Pumpe, mit der man das Giftgas in einen Behälter, den man an eine zweite Luke am Glaskasten angeschlossen hat, pumpen kann. Pro speziellen Behälter, in den man dann das Gas transportiert, fallen nochmals 30 GS als Kosten auf. Es dürfen keine anderen Behälter benutzt werden, da sie zu luftdurchlässig sind oder einfach zu schnell kaputt gehen. Als drittes braucht man noch das Medium, s. oben. Hierbei handelt es sich um ein Material, welches unter Einwirkung von anderen Materialien oder unter Luftverschluss Gas produziert. Das Medium ist meist für etwas Geld an den richtigen Orten zu kaufen. Häufig können Medien auch in der freien Natur gefunden werden, was den Spieler aber nicht dazu veranlassen sollte nur wegen ein paar Kräutern im Dickicht herum zukriechen, welche man auch für ein paar Silberstücke gekauft werden können.

Als erstes wird das Medium in den Glaskasten gelegt, um danach, falls nötig, mit anderen Materialien kombiniert zu werden, damit es giftige Gase entwickelt. Nach der Zeitspanne, die im Venenum angegeben ist dieser Prozess beendet und die Entwicklung giftiger Gase ist abgeschlossen. Danach wird das Giftgas mittels der eingebauten Pumpe in den Spezialbehälter gepumpt, indem es dann bleibt bis es eingesetzt wird.

In die Glaskugel (=der Behälter) kann man natürlich nicht beliebig viel Gas hineinpumpen. Das wird folgendermaßen geregelt:

Die Pumpe

Die Pumpe ist ein längliches Metallrohr, welches wie eine heutige Luftpumpe mit der Hand betätigt wird. Die Pumpe selber ist 25 cm lang und 5 cm breit. Da man für das Herauspumpen des Gases eine Menge Kraft benötigt, muss der Spieler hierbei 2 AP aufwenden, wobei man eine **Mindeststärke** von 81 benötigt, da man im Glaskasten einen vakuumähnlichen Zustand schafft.

(Hierbei zerspringt der Glaskasten mit 10% Wahrscheinlichkeit, wobei der Prüfwurf vom Spielleiter verdeckt ausgeführt wird. Man bedenke die Folgen)!

Der Spezialbehälter

Der Behälter ist eine kleine runde Glaskugel, die innen hohl ist, in die das Gift hineinkommt.

Ein Spezialbehälter zählt als improvisierte Wurfwaffe, die aber nur 5m weit geworfen werden kann. Der Ungelernte Erfolgswert hierfür beträgt + 8. Nachdem das Objekt aufgeschlagen ist, erhält es 1W6 Punkte Strukturschaden. Ab 2 Punkten Strukturschaden zerbricht es und das Gas tritt aus, würfelt man bei dem 1W6 allerdings eine 1, so hat man ganz einfach Pech gehabt und das Glas ist nicht zerbrochen, was zur Folge hat, dass das Gas nicht austritt. In dem Fall muss man darauf hoffen, dass das auf dem Boden liegende Glas niemand findet bis man sich dorthin schleichen kann, um es möglichst unauffällig aufheben kann. Wirft man dieses Glas dann noch mal so zerbricht es auf jeden Fall und das Gas tritt aus.

Strafen bei Einsatz von Giften

Die folgenden Anmerkungen sind keinesfalls erschöpfend und der Spielleiter kann sie ohne Bedenken erweitern. Er sollte nur darauf achten, dass sie auch realistisch sind. Z. B. wird man wegen eines Jugendstreiches nicht geköpft und man wird mit einem Todesgift nicht wieder mit einer niedrigen Geldstrafe auf freien Fuß gestellt.

Art des Giftes	Ungefähre Strafen
Stufe 1 Gift	-
Stufe 2 Gift	1000 GS
Stufe 3 Gift	2 Jahre Gefängnis
Stufe 4 Gift	5 Jahre Gefängnis
Stufe 5 Gift	Tod
Stufe 6 Gift	Tod
Stufe 7 Gift	Tod

Bei einer reichen oder angesehenen Familie wird das angewandte Gift um zwei Kategorien nach oben geschoben. D. h. wendet man ein Stufe 2 Gift an und tut dies bei einer reichen oder angesehenen Familie, so wird daraus ein Stufe 4 Gift, was mit 5 Jahren Gefängnis „belohnt“ wird. Bei Adelsangehörigen wird das Gift sogar um drei oder vier Kategorien nach oben gestuft - je nach ihrem Einfluss (Spielleiterentscheidung). Bei niederem Volk kann die Gift-Kategorie mal um 1 oder 2 Stufen nach unten gesetzt werden - schließlich wird die Stadtwache nicht wegen jedem toten „Bürger“ gleich eine riesige Fahndung einleiten. Bei Unfreien kann der Spielleiter auch entscheiden, dass sich die Stadtwache erst gar nicht mit dem Fall befasst, oder die Kategorie wird einfach um 3 Stufen runtergesetzt. Je nachdem.

Die Daten der Gifte

Die Portion

Wichtig ist, dass die Werte immer für **eine** Portion Gift angegeben sind. Eine Portion ist die Menge, um einen normalen Menschen zu vergiften, und um die angegebene Wirkung zu erzielen. Dies trifft allerdings nicht für kleinere, oder größere Wesen als Menschen zu. Bei einem Wichtel, der klar erkennbar kleiner ist als jeder Mensch ist, reicht schon die Dosis einer viel schwächeren (oder kleineren) Portion Gift, als die einer Menschen tötenden, um ihn umzubringen. Bei Ogeren ist es genau umgekehrt. Über den schwachen hier aufgelisteten Gifte, können sie wahrscheinlich nur lachen und über die starken ärgern sie sich wahrscheinlich nur. Ogeren sind nur durch eine große Anzahl an todbringenden Giften zu besiegen. Bei Drachen sieht die Sache dann schon ganz anders aus...

Der Spielleiter muss hier also variieren, da es sinnlos wäre die Wirkungen jedes Giftes auf jedes Wesen aufzuzählen. Er kann also sagen, dass selbst drei Portionen vom stärksten Gift einen Troll nicht umhauen. Dies bietet dem Spielleiter auch einen weitaus größeren Spielraum und mehr Möglichkeiten sich aus einer verklemmten Lage zu befreien.

Generell kann man sagen, dass die Körpergröße entscheidend ist. Der Oger ist z. B. etwa doppelt so groß wie Menschen, das heißt dass auch etwa die doppelte Anzahl an Portionen einer Giftsorte gebraucht wird, um den Oger ernsthaft Schaden zu zufügen. Der Spielleiter sollte allerdings nicht mehr als 4 Portionen zu dieser Menge abziehen oder zuzählen. Diese Angaben sind jedoch nur generell gemeint, in speziellen Fällen, oder angebrachten Situationen darf es ruhig Abweichungen geben.

Die Daten

Am Anfang jeder Beschreibung eines Giftes steht natürlich erst mal der Name des Giftes in der Ersten Reihe (wobei immer die lateinischen Namen angegeben sind). Am rechten Ende der Zeile steht neben dem Namen die Stufe des Giftes. In der Zweiten und manchmal auch Dritten Reihe folgt eine Angabe der benötigten **Materialien**, die für die Herstellung des Giftes gebraucht werden. Außerdem steht hinter den Materialangaben auch die Geldsumme, welche angibt, für wie viel Geld das benötigte Material zu kaufen ist. Die benötigten Materialien sind jedoch nicht in jeder Stadt zu kaufen. Also muss man um ein gutes Gift herzustellen gelegentlich weit reisen.

In der nächsten Zeile erfährt man, ob es sich um ein **Kontakt-, Klingen- oder Speisegift** oder um ein **Giftgas** handelt.

In der darauf folgenden Zeile wird beschrieben, wie viele **AP** man entwenden muss um das Gift herzustellen. Eine Regel, aus der sich eine Zahl bezüglich der aufzuwendenden AP ergibt ist nicht vorhanden, allgemein gilt aber, je komplizierter das Gift, desto mehr AP muss man bei der Herstellung aufwenden.

Schließlich ist die **Herkunft** aufgelistet, wobei die Herkunft immer in die verschiedenen Klimazonen eingeteilt ist (nachzulesen im Kompendium). Hat ein Abenteurer ein Gift vor sich um es zu analysieren oder herzustellen, so erhält er einen Zuschlag von +4 kommt das Gift aus einer Klimazone in der er aufgewachsen ist. Einen Zuschlag von +2 erhält er wenn das Gift aus einer der Klimazonen kommt, in der er wenigstens 1 Jahr anwesend war.

Danach folgend findet man die **Inkubationszeit** vor. Die Inkubationszeit beschreibt den Zeitraum, wie viel Zeit vergeht vom Einnehmen des Giftes bis zum Wirken des Giftes. Im Normalfall ist dies eine Zeitspanne zwischen 10 sec und 24 h. Gifte mit einer Wirkungsdauer die kürzer oder länger ist als die oben angegebene, so handelt es sich um eine ziemlich seltene Art von Gift.

Anschließend folgt die **Wirkdauer**, welche beschreibt, wie lange die Wirkung eines Giftes anhält. Die meisten Gifte haben eine Wirkungsdauer zwischen 30 sec und 12 h. wobei auch einige Gifte auftreten, deren Wirkungsdauer kürzer, oder länger ist.

Schließlich ist noch der **Verkaufswert** anzutreffen, der beschreibt für wie viel Geld eine Portion des Giftes zu verkaufen ist. Der Verkaufswert schwankt in vielen Städten Midgards um bis zu 30% nach unten und bis zu 80% nach oben. Eine feste Regel diesbezüglich gibt es zwar nicht, aber im Durchschnitt wird der Verkaufswert folgendermaßen ausgerechnet:

Die **Virulenz** - mit Werten zwischen -50 (sehr schwach) und +50 (extrem stark) - dient als **Abzug** oder **Zuschlag** auf den Prüfwurf. Sie ist ein Maß für die Stärke des Giftes, seine Eignung die körpereigene Abwehr zu überwinden, und kennzeichnet zum Teil auch die Leichtigkeit, mit dem es einem Opfer beigebracht werden kann. So ist Curare ein Gift, dessen Wirkung schon voll eintritt, wenn die Haut des Opfers nur leicht eingeritzt wird, das heißt, es hat eine hohe Virulenz. Verdorbene Milch hat dagegen eine relativ niedrige Virulenz und kann von Widerstandsfähigen Personen ohne Schwierigkeiten verdaut werden. Ist die Virulenz des Giftes größer als die Gifftoleranz des Opfers, so scheitert der PW: Gift automatisch.

Anschließend folgt die **Zubereitungszeit**, welche genau angibt, wie lange die Herstellung des Giftes braucht. Sie ist notwendig, weil die Herstellung eines starken Giftes durchaus kompliziert und langwierig sein kann, damit ist bei starken Giften auch eine hohe Zubereitungszeit zu erklären.

Die **Haltbarkeit** ist nicht angegeben, da es zu viel Aufwand wäre, sie auch noch unterzubringen. Die Haltbarkeit eines Giftes beträgt die Anzahl des AP Aufwandes \times 30 Tage. Ist ein Gift nicht mehr haltbar, so ist es zwar nicht vollkommen nutzlos, aber es erzielt nur noch die Hälfte seiner ursprünglichen Wirkung; wenn das Gift seine Haltbarkeitsgrenze \times 15 überschritten hat, so ist es vollkommen nutzlos und dient höchstens noch als Staubfänger oder ähnliches (Es kann aber auch als Wirkungsechtes Gift verkauft werden, was aber schwierig werden könnte). Es ist aber auch ausdrücklich erlaubt, dass der Spielleiter die Haltbarkeit nach Belieben verändern kann, aber nicht um mehr als um 5 Tage nach oben und unten (das wäre sehr unrealistisch). So kann es z. B. sein, dass ein Spieler glaubt sein Gift habe noch Wirkung, wird dann aber beim Einsatz vom Spielleiter eines Besseren belehrt. (Das dient z. B. dafür, dass beim *Midgard* spielen mehr Schlupflöcher für den Spielleiter gelassen werden, oder dass der Einsatz des Giftes hier gerade unpassend und schlecht wäre, so dass es hier für den Spielleiter eine weitere Möglichkeit gibt einen Giftanschlag zu verhindern). Dies sollte der Spielleiter aber trotzdem nur in Notsituationen tun, da sonst nach einiger Zeit seine Glaubwürdigkeit zu wünschen übrig lässt.

Kurz vor den FP Kosten ist ein Gegengift, wenn es eins gibt angegeben. Die einzelnen Gegengifte sind nicht mehr aufgeführt, da das zuviel Arbeit machen würde. Es reicht wenn der Spielleiter sich ein paar Kräuter diesbezüglich ausdenkt die man dann schnellstmöglich sammeln und mischen muss.

Als letztes sind noch die aufzuwendenden **FP- Kosten** vorzufinden, um das entsprechende Gift zu erlernen. Jedes Gift kostet nicht gleich viele FP, da deren sich Herstellung unterschiedlich schwierig gestaltet und auch deren Lagerung manchmal Probleme entstehen lässt. Dabei wird auch wieder - wie im Midgard Grundregelwerk - in Grund, Standart und Ausnahme unterteilt.

(Bei Giftgasen ist an Stelle der benötigten Materialien das Medium aufgeführt, welches zwar das gleiche symbolisiert, aber nicht das gleiche bedeutet. S. > Zur Herstellung von Giftgasen <.

Liste der Gifte

Es ist dem Spielleiter erlaubt jedes beliebige Gift zu erfinden und in die Liste der Gifte einzufügen. Aus Platzgründen sind die Gifte der giftigen Tiere aus dem Bestiarium nicht übernommen, sie sind ohnehin schon mit einer Vielzahl von Werten beschrieben.

Aconitum anthora 2

20g Adoniskraut, 50g Aasblume, 7g Apolloniakraut, 2g Aron (**12 SS**)

Kontaktgift

AP- Aufwand:	2
Herkunft:	Ozeanische Zone
Inkubationszeit:	15 sec
Wirkdauer:	10 min
Verkaufswert:	6 GS
Virulenz:	+ 10
Zubereitungszeit:	40 min

500: To, As - **1000:** Ma, Hx, Sc - **5000:** alle anderen

Durch dieses Gift verliert das Opfer alle 2 min 1W6 schweren Schaden, wenn der PW:Gift misslungen ist. Gelingt er, erhält das Opfer nur leichten Schaden.

Aconitum delavayi 3

4g Parzenkraut, 7g Purgierkraut, 11g Bocksbeere (**50 GS**)

Speisegift

AP- Aufwand: 1
Herkunft: Fünf-Winde Zone
Inkubationszeit: 0 sec
Wirkdauer: 10 Tage
Verkaufswert: 250 GS
Virulenz: - 30
Zubereitungszeit: 40 min

1000: To, As - **2000:** Ma, Hx, Sc, Dr, HI - **10000:** alle anderen

Durch Aconitum delavayi verliert das Opfer alle 2 ½ Tage 2W6 schweren Schaden. Gelingt der PW:Gift, nimmt es gar keinen Schaden.

Aconitum arendsii 1

4g Croton, 3g Chindlichrut, 8g Brennkraut (2 KS)

Klingengift

AP- Aufwand: 3
Herkunft: Ozeanische Zone
Inkubationszeit: 0 sec
Wirkdauer: 20 Tage
Verkaufswert: 1 SS
Virulenz: + 40
Zubereitungszeit: 5 min

10: To, As - **20:** alle anderen

Dieses Gift ist so häufig, das es eigentlich schon zum Alltag eines jeden gehört. Es verursacht keinen Schaden, sondern das Opfer erlebt von nun an, wenn der PW:Gift misslingt, stündlich Juckreize, Übelkeit und dergleichen, welche ziemlich ärgerlich und lästig sind. Sie können zum Beispiel im genau falschem Moment anfangen zu Wirken, so dass das Opfer abgelenkt wird und ein Dieb sich in aller Seelenruhe an seine Sachen heranmachen kann (oder ein Zauberer nicht mehr die Nötige Konzentration für einen Zauber aufbringen kann). Wenn das Jucken angesetzt hat hält es 10 min bis es wieder abschwilt.

Aconitum lycoctonum 4

2g Michelwurz, 11g Mahonie, 24g Zehrwurz, 2g Ziegentod (30 GS)

Speisegift

AP- Aufwand: 4
Herkunft: Sommerfeuchte Zone
Inkubationszeit: 5 sec
Wirkdauer: 10 sec
Verkaufswert: 150 GS
Virulenz: - 0
Zubereitungszeit: 7 h

800: To, As - **1600:** Ma, Hx, Sc, Dr, HI - **8000:** alle anderen

Aconitum lycoctonum verwenden nur wenige Todeswirkergilden Errains, da dieses Gift schwierig herzustellen ist. Generell erhält jemand, der versucht dieses Gift zu mischen -4 auf den EW:Giftmischen. Im Gegensatz dazu verursacht das Gift aber einen enorm hohen Schaden, der alle 2 Sekunden 1W6 schweren Schaden beträgt. Zusätzlich bekommt es einen Schock und leidet unter dessen Nachteilen.

Aconitum napellus

6

11g Michelwurz, 2g Mahonie, 7g Wermut, 1g Schwarzer Nachtschatten (**100 GS**)

Klingengift

AP- Aufwand:	6
Herkunft:	Sommerfeuchte Zone
Inkubationszeit:	3 h
Wirkdauer:	10 min
Verkaufswert:	150 GS
Virulenz:	- 30
Zubereitungszeit:	5 Tage

2000: To, As - **4000:** Ma, Hx, Sc, Dr, HI - **20000:** alle anderen

Aconitum napellus wird gerne von den Ordenskriegern Vesternesses, im Kampf für ihren Glauben, eingesetzt. Die Fähigkeit dieses Gift herzustellen beherrschen nur wenige Ordenskrieger, weshalb die Abenteurer es auch nur bei ihnen lernen können. Scheitert der PW:Gift des Opfers verliert es pro vergangene Minute 1W6 schweren Schaden. Ist das Opfer erst mal vergiftet kann es nicht mehr von Aconitum napellus geheilt werden. Ärzte und Heiler könne die Wirkung des Giftes allemal lindern. Außerdem hat das Gift noch einen Nebeneffekt: Das Opfer des Giftes verliert permanent 1W6 seiner Konstitution, da das Gift ihn derart geschwächt hat. Auch dieser Effekt kann nur von einem Heilkundigen einigermaßen gedämpft werden.

Agrostemma githago

3

4g Oregonzeder, 7g Mahonie, 21g Wurmtot, 3g Reinfarn (**2 SS**)

AP- Aufwand:	2
Herkunft:	Tropen
Inkubationszeit:	5 sec
Wirkdauer:	10 Tage
Verkaufswert:	50 GS
Virulenz:	+ 30
Zubereitungszeit:	30 min

300: To, As - **600:** Ma, Hx, Sc, - **3000:** alle anderen

Agrostemma githago wird häufig angewendet, so dass es ziemlich an jeder Straßenecke zu finden ist. Ist der PW Gift des Opfers gescheitert, beginnt dessen Unglück. Das Gift verursacht keinen Schaden, hat aber, zumindest für das Opfer, unangenehme Wirkungen.

Es gibt folgende:

Jede Stunde beginnt das Opfer sich 10 min lang intensiv zu kratzen.
Jede Fünfte Stunde fängt das Opfer an zu jaulen, wobei es dies auch ohne Hemmungen auf offener Straße tut.
Ist das Opfer erst einmal allein, fängt es an alles, was ihn in den weg kommt zu zertrümmern.
Oft werden diese Arten von Giften als kleine Jungentreiche oder nicht allzu gestreicher Schabernack angesehen.
Wichtig ist noch das dieses Gift ausnahmsweise nicht verboten ist.

Acorus calamus

7

1g Teufelsapfel, 17g Trollblume, 44g Parzenkraut, 32g Reinfarn (**120 GS**)

Speisegift

AP- Aufwand:	10
---------------------	----

Herkunft:	Gemäßigte Waldzone
Inkubationszeit:	10 Tage
Wirkdauer:	5 Tage
Verkaufswert:	180 GS
Virulenz:	- 20
Zubereitungszeit:	10 Tage

2500: To, As - **5000:** Ma, Hx, Sc, Dr, Hl - **25000:** alle anderen

Acorus calamus ist eines der äußerst fiesen Gifte, bei denen man fast nie feststellen kann ob es sich um ein Gift, eine Krankheit oder einfach nur etwas vollkommen natürliches handelte, weshalb das Opfer nun tot ist. Dieses Gift hat eine auf jeden Fall tödliche Wirkung, da es dem Vergiftetem Stündlich, wenn der PW:Gift des gescheitert ist, 1W6 LP & AP raubt. Passiert das, fühlt sich das Opfer sehr schwach und bricht meistens zusammen. Auch zu erkennen ist dieses Gift durch andauernde Schweißausbrüche die nach 2 Tagen in heftige Zuckungen übergehen. Falls das Opfer am Ende der Wirkungsdauer noch lebt fällt es in ein tiefes Koma aus dem es nie mehr erwacht. Zu retten ist der Vergiftete nur, wenn ein Heiler, Mediziner oder Druide das Gift erkannt hat und sich täglich mindestens 5 Stunden um ihn kümmern kann. Da das nicht sehr oft der Fall ist besteht für einen Vergifteten keine große Erfolgsaussicht auf Heilung. Kann sich aber einmal doch ein Heiler, Mediziner oder Druide um das Opfer kümmern, so entstehen Kosten von mindestens 40 GS pro Tag.

Adonis amurensis **7**

-

Kontaktgift

AP- Aufwand:	9
Herkunft:	Ozeanische Zone
Inkubationszeit:	5 min
Wirkungsdauer:	permanent
Verkaufswert:	1000 GS
Virulenz:	- 50
Zubereitungszeit:	3 Tage

Niemand

Adonis amurensis ist ein sehr verhasstes Gift. Dieses Gift kann man nicht zusammenmischen aus verschiedenen Kräutern, oder ähnlichem. Man muss es finden. Bei Gifthagbierigen Abenteurern eine willkommene Gelegenheit für den Spielleiter eine kleines Abenteuer inszenieren. Das einzige Problem dabei ist, das es dieses Gift nur einmal auf ganz Midgard gibt. Wo man es finden kann bleibt dem Spielleiter überlassen. Ist der PW:Gift des Opfers einmal fehlgeschlagen, breitet sich das Gift unaufhaltsam in seinen Adern aus und blockiert seine Gehirnzellen. Dann untersteht es demjenigen, den es zuerst sieht bis zu seinem Lebensende. Dabei sind keine Grenzen den gesetzt. Sein Meister, wie ihn das Opfer nennt, kann sich nun schlichtweg alles von ihm wünschen. Sei es nun, dass er in den Kampf zieht, oder einfach nur, dass es einen besonders schönen Edelstein für seinen Meister klaut. Man kann einfach alles „bestellen“. Allerdings verliert das Opfer permanent 2W10 Intelligenzpunkte.

Aesculus hippocastanum **5**

8g Blatterkraut, 5g Mahonie, 26g Ziegentod, 80g Teufelskirsche (5SS)

Klingengift

AP- Aufwand:	4
Herkunft:	Steppen
Inkubationszeit:	10 sec
Wirkdauer:	permanent
Verkaufswert:	100 GS
Virulenz:	+ 0

Zubereitungszeit: 5 Minuten

500: To, As - **1000:** Ma - **5000:** alle anderen

Scheitert der PW:Gift des Opfers verliert es immerhin 1W6 LP & AP. Außerdem führt dieses Gift zwangsläufig zum Tod, da es dem Vergifteten so viele Mineralien aus dem Körper entzieht, dass es, wenn ein WW:Ko/10, der nach 2W6 Tagen durchgeführt wird, misslingt, stirbt. Gelingt der PW:Gift, verliert das Opfer 1W6 AP.

Aesculus hippocastanum 3

8g Blatterkraut, 5g Mahonie, 26g Ziegentod, 80g Teufelskirsche (**5SS**)

Klingengift

AP- Aufwand: 4
Herkunft: Tropen
Inkubationszeit: 10 min
Wirkdauer: 3 Tage
Verkaufswert: 10 GS
Virulenz: - 30
Zubereitungszeit: 7 Tage

500: To, As - **1000:** Ma - **5000:** alle anderen

Durch dieses Gift verliert das Opfer alle 12 h 2 W6 schweren Schaden, wenn der PW:Gift nicht gelungen ist. Ist er allerdings gelungen, verliert das Opfer immer noch 2W6 / 2 schweren Schaden.

Anemone nemorosa 1

4g Nachtschatten, 20g Pfefferkraut, 28g Mahonie, 100g Teufelskirsche (**2SS**)

Speisegift

AP- Aufwand: 3
Herkunft: Fünf-Winde Zone
Inkubationszeit: 0 sec
Wirkdauer: 30 min
Verkaufswert: 5 GS
Virulenz: + 0
Zubereitungszeit: 5 h

100: To, As - **200:** Ma, Hx, Sc, Dr, Hl - **1000:** alle anderen

Andromeda polifonia kann man in jeder ordentlichen Taverne kaufen, da es auch in bestimmten Fällen ein heilend wirkt. Misslingt der PW:Gift des Opfers, verliert es 1W6-1 AP. Ist das Opfer aber am Sumpffieber erkrankt und ihm wird eine Dosis Andromeda polifonia eingeflößt, heilt die Krankheit in 1W10 Tagen. (Dabei verliert das Opfer trotzdem den vom Gift angerichteten Schaden).

Arum maculatum 4

4g Blatterkraut, 20g Trollblume, 28g Mahonie, 100g Teufelskirsche (**8GS**)

Speisegift

AP- Aufwand: 1
Herkunft: Gemäßigte Waldzone
Inkubationszeit: 20 sec

Wirkdauer: 10 min
Verkaufswert: 50 GS
Virulenz: + 30
Zubereitungszeit: 4 Tage

2000: To, As - **4000:** Hx, Sc, - **20000:** alle anderen

Arum maculatum ist ein 5W6 Gift, dass das Opfer nach je 5 Minuten verliert. Gelingt der PW:Gift, verliert das Opfer nur noch 2W6 AP.

Diffenbachia hofmannii 2

70g Apolloniakraut, 25g Lungenkraut, 10g Croton, 250g Kindschmord (2SS)

Klingengift

AP- Aufwand: 3
Herkunft: Gemäßigte Waldzone
Inkubationszeit: 1 min
Wirkdauer: 12 h
Verkaufswert: 60 GS
Virulenz: + 0
Zubereitungszeit: 3 h

300: To, As - **600:** Hx, - **3000:** alle anderen

Alle 6 h verliert das Opfer 1W6 LP und AP. Außerdem treten eine Stunde, nachdem die LP abgezogen wurden, Kopf- und Bauchschmerzen für 2W20 Minuten auf, so dass es unmöglich ist Wissensfertigkeiten und Zauber einzusetzen. Kämpfer erhalten -2 auf den EW:Angriff.

Genista officinalis 3

Medium: Eisen, Schwefel, Salzsäure (30GS)

Giftgas

AP- Aufwand: 12
Herkunft: Tropen
Inkubationszeit: 1 sec
Wirkdauer: variabel
Verkaufswert: 500 GS
Virulenz: - 20
Zubereitungszeit: 2 Tage

500: To, As - **1000:** Ma, Hx, Sc, HI - **5000:** alle anderen

Genista officinalis ist ein Gift mit einem widerlich, stechendem Geruch. Aufgrund des doch sehr störenden Geruches ist für alle Zauberer das Zaubern unmöglich. Kämpfer erhalten -4 auf den Erfolgswert. Es handelt sich bei dem Giftgas um ein leichtes Gas, so dass es nach unten fällt und maximal eine Höhe von 1 m erreicht, bis es sich verflüchtigt. Pro sec werden dem Opfer 1 LP und AP abgezogen. Der LP Verlust kann mit einem gelungenem EW:Tauchen umgangen werden (s. dort). Das Gas kann einem Rauminhalt von 30m³ einnehmen. Genista officinalis besitzt eine so hohe Konzentration, dass man es noch in einer Konzentration von 1:10000 wahrnehmen kann. Zur Herstellung ist folgendes zu sagen: Zuerst muss das Eisen mit dem Schwefel reagieren, was einen EW:Alchimie (oder einen EW:Giftmischen-4) erfordert. Ist dieser gelungen, muss ein weiterer Erfolgswurf gelingen, um das entstandene Produkt mit der Salzsäure zu "verschmelzen". Diese nun entstandene Substanz entwickelt, wie oben beschrieben (in dem Glaskasten) das Giftgas Genista officinalis.

Fazit

Der Spielleiter sollte diesen Artikel nur als Anregung verstehen gelegentlich mal gifte in seine Kampagne einzusetzen. Er sollte dies aber nie ausarten lassen, dass Midgard aus gutem Grund eine Giftarme Welt ist. Auch ist dieser Artikel bewusst und unbewusst unvollständig gelassen, damit der Spielleiter sich viele Sachen weiter ausdenken kann. Erweiterungen, Neue Ideen und vieles mehr.