WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL

Einkaufsführer:

Alchemie und Kräuter

IMPRESSUM

Erstellt und angefertigt als Fan-Projekt: K.B.Dwarf

Alle Elemente aus Warhammer gehören Games Workshop.

Dieses inoffizielle Kompendium wurde im Eigenverlag veröffentlicht und ist nicht offiziell in irgendeiner Weise mit Games Workshop oder Cubicle 7/Ulisses Spiele in Verbindung zu bringen. Alle Relevante Lizenzen, Warenzeichen und Urheberrechte werden ohne Genehmigung verwendet und sind in keiner Weise dazu gedacht, die Eigentumsrechte von Games Workshop und Cubicle 7 / Ulisses Spiele in Frage zu stellen.

Des Weiteren bestehen keine finanziellen Anreize zum vertreib dieser Publikation

Illustrationen: Cubicle 7/Games Workshop Limited

Warhammer Fantasy Rollenspiel 4. Edition © Copyright Games Workshop Limited 2021. Warhammer Fantasy Roleplay 4 th Edition, das Logo des Fantasy Rollenspiels 4. Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, das Logo des zweischweifigen Kometen und alle assoziierten Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Völker, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere sowie deren charakteristische Merkmale sind entweder ® oder Markenzeichen (TM) und/oder © Games Workshop Limited und wo zutreffend weltweit eingetragen und unter Lizenz verwendet. Cubicle 7 Entertainment und das Logo von Cubicle 7 Entertainment sind Markenzeichen von Cubicle 7 Entertainment Limited. Alle Rechte vorbehalten. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH.

Inhaltsverzeichnis

Pflanzen und Kräuter 1
Unverarbeitet 1
Tee 1
Tränke und Umschläge 5
Herstellung von Tränken 5
Herstellung von Umschlägen 5
Gifte und Drogen 7
Herstellung von Giften 7
Herstellung von Drogen 7
Verarbeitungszutaten und Zubehör 9

Warhammer Fantasy Rollenspiel
Einkaufsführer: Alchemie und Kräuter

Kräuter und Pflanzen

Ingredienzien					
Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit	Fundort	Jahreszeit
Kräuter					
Alraunwurzel	1 GK	0	Selten	Galgen, Grasland	Sommer
Agurk	1 GK	0	Selten	Grasland	Herbst
Alfunas	1 GK	0	Knapp	Nadelwald	Sommer, Herbst
Erdwurzeld	5 GK	0	Knapp	Grasland	Sommer
Faxtoryll	15/-	0	Exotisch	Gebirge	Frühling
Gefleckte Rostwurz	2 GK	0	Selten	Hügel	Frühling
Gesundheit	15/-	0	Knapp	Mischwald	Winter, Frühling
Grabwurz	5 GK	0	Selten	Waldlichtungen, Friedhöfe	Herbst, Winter
Grünkappiger Wahnpilz	5 GK	0	Exotisch	Mischwald	Herbst
Gortsiete-Kraut	4/-	0	Knapp	Grasland	Frühling
Juckkraut	1 GK	0	Knapp	Laubwald	Frühling
Langsamdenk	2 GK	0	Selten	Nadelwald	Herbst
Magierblatt	1 GK	0	Exotisch	Hügel	Frühling
Mondblume	5 GK	0	Knapp	Laurelorn-Wald	Frühling, Herbst
Nachtschatten	3 GK	0	Selten	Nadelwald	Herbst
Salwort	12/-	0	Verbreitet	Mischwald	Herbst, Winter
Schlafkraut	10/-	0	Selten	Grasland	Frühling
Schwarzer Lotus	20 GK	0	Exotisch	Dschungel	Ganzjährig
Spinnenblatt	15/-	0	Verbreitet	Nadelwald	Herbst
Tarrabeth	10/-	0	Verbreitet	Mischwald	Sommer
Trinkwurz	1 GK	0	Exotisch	Laubwald	Herbst
Valerian	5/-	0	Verbreitet	Mischwald	Frühlung
Vanera	2 GK	0	Knapp	Hügel	Frühling
Vitalitätswurz	1 GK	0	Knapp	Grasland	Sommer
Zauberwurzel	3 GK	0	Exotisch	Laubwald	Sommer

Alraunwurzel:
Unverbereitet: Dieses süchtig machende Beruhigungsmittel wächst unter Galgen und wird gekaut, um den unruhigen Geist ruhiger zu machen. Konsumenten müssen in jeder Runde einen Willenskraft-Wurf bestehen, um eine einzelne Handlung oder eine einzelne Bewegungsaktion durchführen zu können (wähle eines von beidem). Die Bewegung wird halbiert. Besonnenheits-Würfe haben jedoch einen Bonus von +20. Dauer: Sobald sie gekaut wird, plus 1W10 × 10 Minuten

Agurk:
Tee: Inhaliert man die Dämpfe eines Agurktees, dann verursacht das leichte Zuckungen für drei Stunden (Geschicklichkeit –20), außer der Charakter legt einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf ab, oder er ist gegen Gift immun.

Erdwurzel:
Unverarbeitet: Dieses Kraut wird eingenommen, um die Auswirkungen der durch die Schwarze Pest verursachten Beulen zu negieren (obwohl die Schwellungen immer noch erheblich sind). Du erhältst zudem einen Bonus von +10 auf alle Würfe bezüglich dieser Krankheit. Dosis: 1 pro Tag.

Gefleckte Rostwurz:
Unverarbeitet: Dieses Kraut wird eingenommen, wenn man an Treiberpocken leidet (WFRS, Seite 187). Wenn man jeden Tag eine Dosis Gefleckte Rostwurz zu sich nimmt, erfolgen alle Würfe, die etwas mit der Krankheit zu tun haben, mit einem Bonus von +10.

Grabwurz:
Unverarbeitet: Wenn man das geronnene Harz dieser Pflanze auf eine Waffe schmiert, dann ist sie giftig für Kreaturen mit der Eigenschaft Untot. Bei einem Treffer muss ein untotes Ziel einen schwierigen (–10) Ausdauer-Wurf bestehen, oder es erleidet einmal den Zustand Vergiftet.

Grünkappige Wahnpilze:
Unverarbeitet-Droge: Diese halluzinogenen Pilze werden vor dem Kampf von Goblin-Fanatikern verzehrt. Sie lösen eine berserkerhafte Wut aus und verleihen +10 Stärke, +4 LP und das Talent Raserei. Wenn der Effekt nachlässt, verliert der Benutzer 1W10 LP. Nicht-Grünhäute müssen zudem einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen, oder sie erhalten eine leichte Infektion. Dauer: Sobald sie gekaut werden, plus 2W10 Minuten.

Hexenwurzel:
Unverarbeitet: Hexenwurzel ist eine der häufigsten Straßendrogen im Imperium. Sie wird gekaut und bringt Euphorie und angenehme Halluzinationen mit sich, von denen einige vermuten, dass sie mit den Winden der Magie in Verbindung stehen. Die Droge gewährt einen Bonus von +10 auf Widerstands- und Willenskraft-Würfe, aber einen Abzug von -10 auf Gewandtheits-, Initiative- und Intelligenz-Würfe. Dauer: Sobald sie gekaut wird, plus 1W10×10 Minuten

Juckkraut:
Unverarbeitet: Das Kraut wird hauptsächlich benutzt, um anderen Streiche zu spielen, und ist dazu vor allem bei Kindern auf dem Land beliebt. 1W10 Minuten nachdem man mit dem Saft der Pflanzenblätter beschmiert wurde, beginnt der betroffene Bereich fürchterlich zu jucken und der betroffene Charakter erleidet aufgrund der Ablenkung und der Tatsache, dass er sich ständig kratzen muss, einen Malus von –20 auf alle Würfe für 2W10 + 40 Minuten. Wenn man einen herausfordernden (+0) Willenskraft- Wurf besteht, kann man das Jucken für 10 Minuten ignorieren. Jeder EG
reduziert den Malus um -10, wodurch der Malus mit 2+ EG vollständig aufgehoben wird.

Langsamdenk:
Tee: Langsamdenk ist ein sehr mildes Nervengift. Der Tee hat einen bitteren Geschmack, und wenn man ihn heimlich einem anderen Getränk beimengt, dann steht einem Charakter, bevor er es trinkt, ein schwieriger (–10) Wahrnehmungs-Wurf zu, um zu bemerken, dass hier etwas nicht stimmt. Ein Charakter, der Langsamdenk als Tee zu sich nimmt, muss einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen, oder er erleidet für 2W10 + 4 Stunden einen Malus von –10 auf Intelligenz und Willenskraft. Nur eine Dosis ist auf einmal wirksam. Jemand mit der Eigenschaft Immunität (Gift) wird von Langsdamdenk in keiner Weise betroffen.

Magierblatt:
Unverarbeitet: Magierblatt wird einfach unzubereitet gegessen, wobei die Blätter ihre Wirksamkeit nach dem Pflücken eine Woche lang behalten. Wie der Name schon sagt, wird es nur von Magieanwendern benutzt. Eine Dosis gibt dem Anwender einen Bonus von +10 auf seinen nächsten Zauberwurf. Er muss allerdings jedes Mal, wenn er das tut, mit 1W10 würfeln, und wenn das Resultat maximal gleich hoch ist, wie die Anzahl der Dosen, die er an diesem Tag bereits zu sich genommen hat, dann hat die Dosis keine Auswirkungen.

Mondblume:
Unverarbeitet: Dieses Betäubungsmittel ist eigentlich ein getrocknetes Moos, das nur auf Blättern im Laurelorn-Wald wächst. Elfen verwenden die Mondblume zur Behandlung der Schwarzen Pest. Sie gewährt Elfen bei allen mit der Krankheit und dem Widerstand gegen sie verbundenen Würfe einen Bonus von +30. Diesbezüglich bringt sie anderen Völkern keine Vorteile.

Tee: Die Dämpfe des aufkochen Mooses kann man inhalieren und wenn dann ein sehr schwerer (-30) Willenskraft-Wurf misslingt, dann erhalten man einen Bewusstlos- Zustand. Wenn man diesen Wurf bestehen, erhält man einen Bonus von +20 auf Besonnenheits-Würfe und einen Erschöpft-Zustand. Mondblume wird von den teuersten Medici als Anästhetikum verwendet. Dauer: 1W10+5 Stunden.

Nachtschatten:
Unverarbeitet: Der Verzehr dieses Krauts führt dazu, dass das Opfernach 2-3 Stunden in einen tiefen Schlaf fällt, sofern ihm kein Ausdauer- Wurf gelingt. Ein Nachtschatten-Schlummer dauert 1W10+4 Stunden. Dosis: 1 pro Person

Salwort:
Unverarbeitet: Unter die Nase von jemandem gehalten, entfernt das Aroma eines zerbrochenen Zweiges dieser Pflanze 1 Betäubt-Zustand. Dosis: 1 pro Begegnung.

Schlafkraut:
Tee: Ein Tee aus Schlafkraut entfaltet seine Wirkung 2W10 + 10 Minuten, nachdem man ihn getrunken hat, und sorgt für einen tiefen, normalen Schlaf. In den ersten vier Stunden ist die Chance halbiert, dass der Patient durch laute Geräusche aufgeweckt wird. Ein Patient, der während dieser Zeit geweckt wird, muss einen erfolgreichen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf ablegen, oder er erleidet 3 Zustände Erschöpft. Nach vier Stunden hört die Wirkung auf, und der Patient schläft normal weiter.

Schwarzer Lotus:
Unverarbeitet: Diese tödliche Pflanze wächst in den Dschungeln der Südlande und wird für Klingengift verwendet. Opfer, die mindestens 1 LP Schaden durch eine mit dem Saft dieser Pflanze benetzten Klinge erleiden, erhalten sofort 2 Vergiftet-Zustände. Würfe gegen diese Zustände sind schwierige (-10) Ausdauer-Würfe.

Spinnenblatt:
Unverarbeitet: In unverarbeiteter Form ist das Kraut weniger effektiv. Ein rohes Spinnenblatt, das mit einem bestandenen Heilen-Wurf auf eine Wunde gebunden wird, hebt nur einen zusätzlichen Bluten-Zustand auf.

Trinkwurz:

Unzubereitet: Trinkwurz ist eine bitter schmeckende Knolle, die die ungewöhnliche Wirkung hat, die Auswirkungen von Alkohol zu reduzieren. Ein Charakter, der eine Knolle isst, erhält für die nächsten 24 Stunden einen Bonus von +20 auf alle Zechen-Würfe.

Valerian:

Tee: Valerian wird als Tee getrunken, und eine Tasse stellt 1 Lebenspunkt wieder her. Dies kann man maximal einmal pro Tag wiederholen. Valerian hat keine Auswirkungen bei Kritischen Verletzungen.

Vanera:

Unverarbeitet: Vanera ist ein stimulierendes Kraut, das das Schlafbedürfnis reduziert. Es wird häufig bei der Erholung von einer Krankheit oder Verletzung eingesetzt, bei der der Patient, aus welchem Grund auch immer, nicht schlafen kann. 1W10 Stunden nachdem man eine Dosis zu sich genommen hat, wird man so behandelt, als ob man sich ausruhen würde, obwohl man dennoch beliebige Aktivitäten ausführen kann. Wenn sich der Charakter tatsächlich ausruht, werden die positiven Wirkungen verdoppelt. Sobald die Wirkung endet, erleidet der Patient schreckliche Kopfschmerzen und leidet eine Stunde an dem Zustand Erschöpft.

Vitalitätswurz:

Unverarbeitet: Dieses Kraut ist eine auf milde Weise stimulierende Substanz. Eine Tasse Vitalitätswurz erhöht den Initiativewert des Charakters um +10 für 1W10 + 4 Minuten. Danach muss dem Charakter ein durchschnittlichen (+20) Ausdauer-Wurf gelingen, oder er erleidet einmal den Zustand Erschöpft für jeden negativen Erfolgsgrad. Jene, die über die Eigenschaft Immunität (Gift) verfügen, können dennoch von den Effekten von Vitalitätswurz profitieren, werden aber niemals erschöpft davon.

Zauberwurzel:

Tee: Zauberwurzel ist mit Magierblatt verwandt, hat aber einen etwas anderen Effekt. Statt die Kraft von magischer Energie zu erhöhen, interferiert das Kraut mit ihr. Ein Magieanwender, der Zauberwurzel zu sich nimmt, erleidet einen Malus von –10 auf alle Würfe, die etwas mit Zauberwirken zu tun haben. Die Dauer beträgt 10 Minuten minus Widerstandsbonus. Gleichzeitig genießt er einen Bonus von +10 auf alle Würfe, um sich den Auswirkungen von Magie zu widersetzen.

Tränke und Umschläge

Tränke und Umschläge

Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Tränke			
Belebender Trank	18/-	0	Knapp
Heiltrank	10/-	0	Knapp
Verdauungstonikum	3/-	0	Verbreitet
Rostwurz	2 GK	0	Verbreitet
Totmannsfinger	5 GK	0	Selten
Schlaftrank	10/-	0	Selten
Zaubererbann	3 GK	0	Exotisch
Umschläge			
Folium Emendata	1 GK	0	Knapp
Gesundung	15/-	0	Knapp
Geisterbann	5 GK	0	Selten
Faxtoryll	15/-	0	Exotisch
Nesselsaft	1 GK	0	Knapp
Langsamdenk	2 GK	0	Selten
Spinnenblatt	15/-	0	Verbreitet
Tarrabeth	10/-	0	Verbreitet

Belebender Trank: Wenn du diesen Trank trinkst, werden sofort alle Erschöpft-Zustände entfernt.
Herstellung: 1 Dosis Vanera, 1 Dosis Wein, 1 Glasphiole

Heiltrank: Wenn du mehr als 0 LP hast, dann erhältst du sofort LP in Höhe deines Widerstands-Bonus zurück. Dosis: 1 pro Begegnung.
Herstellung: 1 Dosis Gesundheit, 1 Dosis Wein, 1 Glasphiole

Verdauungstonikum: Gewährt +20 auf alle Würfe zum Erholen von Verdauungskrankheiten wie den Galoppierenden Durchfall oder dem Blutschiss (siehe Krankheiten und Infektionen auf Seite 186).
Herstellung: 1 Dosis Valerian, 1 Dosis Öl, 1 Glasphiole

Rostwurz: Ein Trank aus dem Kraut hat eine etwas andere Wirkung. Man kann damit einen aktiven Fall von Treiberpocken behandeln, und jede Dosis reduziert die Dauer um 1W10 Tage. Wenn man mehr als eine Dosis an einem Tag zu sich nimmt, dann leidet man für 1W10 Stunden an Unwohlsein (WFRS, Seite 189).
Herstellung: 1 Dosis gefleckte Rostwurz, 1 Dosis Alkohol, 1 Glasphiole

Totmannsfinger: Seltsamerweise verursacht ein korrekt zubereiteter Trank aus Grabwurz beim Trinkenden eine todesbleiche Hautfarbe, und seine Haut wird für 1W10+2 Stunden kalt. Ob das irgendwie nützlich ist, bleibt noch zu ermitteln.
Herstellung: 1 Dosis Grabwurz, 1 Dosis Alkohol, 1 Glasphiole

Schlaftrank: Ein Trank aus Schlafkraut hat eine ähnliche Wirkung, aber sie tritt schneller ein und hält nicht so lange an. Seine Wirkung setzt in 1W10 Minuten ein, aber die Chancen, aufzuwachen, sind nur während der ersten zwei Stunden reduziert.

Ein Charakter kann sich der Wirkung mit einem erfolgreichen herausfordernden (+0) Besonnenheits-Wurf widersetzen und schläft dann nicht ein. Anschließend muss er allerdings dennoch den oben beschriebenen Ausdauer-Wurf ablegen, um nicht am Zustand Erschöpft zu leiden. Jemand mit der Eigenschaft Immunität (Gift) wird von Schlafkraut in keiner Weise betroffen.
Herstellung: 1 Dosis Schlafkraut, 1 Dosis Alkohol, 1 Glasphiole

Zaubererbann: Ein Trank aus Zauberwurzel hat im Prinzip die gleichen Vor- und Nachteile, hat allerdings eine Dauer von einer Stunde. Während dieser Stunde erscheint der Trinkende außerdem als völlig normal, wenn man ihn mit Zweites Gesicht betrachtet. Alle Spuren von Magie, die noch an der Person haften mögen, werden ebenfalls aufgehoben. Der Effekt geht allerdings verloren, wenn der Trinkende erneut Magie wirkt, nachdem er den Trank bereits zu sich genommen hat. Hexenjäger im Imperium haben mit gemischtem Erfolg versucht, diese Auswirkungen eines Tranks Zauberwurzel zu unterdrücken.
Herstellung: 1 Dosis Zauberwurzel, 1 Dosis Öl, 1 Glasphiole

Folium Emendata: Die fleischigen Blätter der Pflanze Alfunas werden zu einer Paste verarbeitet. Sie halbieren die Heilungszeit für ausgerenkte oder gebrochene Knochen, wenn man jeden Tag bis zur vollständigen Heilung eine Dosis auf den betroffenen Bereich aufträgt.
Herstellung: 1 Dosis Alfunas, 1 Tontiegel

Faxtoryll: Wenn sie auf eine Wunde gelegt werden, dann entfernen Umschläge mit diesem pflanzlichen Gerinnungsmittel alle Blutend-Zustände, ohne dass ein Heilen-Wurf notwendig wäre. Dosis: 1 pro Kritischer Verletzung.
Herstellung: 1 Dosis Faxtoryll, 1 Dosis Öl, 1 Glasphiole

Gesundung: Wenn man einen Umschlag bei einer Schwärenden Wunde anwendet (siehe WFRS, Seite 187), dann steht dem Patienten ein durchschnittlicher (+20) Ausdauer-Wurf zu, wobei jeder EG die Dauer bis zur Heilung um einen Tag reduziert. Die Anwendung kann maximal einmal pro Tag wiederholt werden, bis die Wunde nicht mehr als Schwärende Wunde zählt.
Herstellung: 1 Dosis Gesundheit, 1 Dosis Talg, 1 Tontiegel

Geisterbann: Als Umschlag wirkt es gegen eine Schwärende Wunde, die von einer untoten Kreatur mit der Eigenschaft Infiziert verursacht wurde. Der Patient erhält dadurch an diesem Tag einen Bonus von +20 auf alle Würfe, die er gegen die Wunde ablegt. Ein derartiger Umschlag hat aber keine Auswirkung, wenn die Schwärende Wunde nicht von einem Untoten verursacht wurde.
Herstellung: 1 Dosis Grabwurz, 1 Dosis Talg, 1 Tontiegel

Nesselsaft: Eine nützlichere, aber relativ unbekannte Anwendung von Juckkraut besteht in der Behandlung von Frostbrand. Wenn man einen Umschlag aus Juckkraut bei der geschädigten Gliedmaße anwendet, wird dadurch die Heilung beschleunigt. Eine Dosis heilt 1W10 Schadenspunkte, die man durch Witterung aufgrund von kaltem Wetter erlitten hat (siehe WFRS, Seite 181). Diese Behandlung kann einmal täglich wiederholt werden.
Herstellung: 1 Dosis Juckkraut, 1 Tontiegel

Langsamdenk: Ein Umschlag aus diesem Kraut hat einen völlig anderen Effekt. Wenn man die Zubereitung auf eine frische Wunde gibt, dann entfernt sie sofort einmal den Zustand Blutend. Wenn man jedoch mehr als eine Dosis auf diesem Weg anwendet, dann muss der Patient zusätzlich zur normalen Wirkung einen erfolgreichen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf ablegen, um nicht von den negativen Auswirkungen betroffen zu werden, die es normalerweise hat, wenn man Langsamdenk als Tee zu sich nimmt.
Herstellung: 1 Dosis Langsamdenk, 1 Dosis Öl, 1 Tontiegel

Spinnenblatt: Wenn man einen Heilen-Wurf besteht, um einen Umschlag aus Spinnenblatt fest auf eine Wunde zu binden, dann wird zusätzlich zu jeden weiteren Erfolgsgrad ein zusätzlicher Blutend-Zustand aufgehoben.
Herstellung: 1 Dosis Spinnenblatt, 1 Dosis Talg, 1 Tontiegel

Tarrabeth: Wenn man einen Umschlag aus Tarrabeth auf eine Wunde anwendet, dann fällt der Patient dadurch für 24 Stunden in einen tiefen Schlaf. Wenn er dann an diesem Tag einen Ausdauer-Wurf besteht, um sich von erlittenen Wunden zu erholen, ist dieser sehr einfach (+60) (WFRS, Seite 181).

Wenn man ein wenig von dieser Zubereitung auf eine Pfeilspitze oder eine Klinge gibt, dann sorgt eine Wunde, die von dieser Waffe angerichtet wurde, ebenfalls für Müdigkeit. Die geringe Menge löst allerdings keinen tiefen Schlaf aus, sondern das Opfer muss stattdessen einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet er einmal den Zustand Erschöpft. Mit einer Dosis Tarrabeth kann man eine Klingenwaffe oder drei Pfeile oder drei Armbrustbolzen auf diese Weise vorbereiten.
Herstellung: 1 Dosis Tarrabeth, 1 Dosis Öl, 1 Tontiegel

Gifte und Drogen

Gifte und Drogen

Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Gifte			
Amphisbaena	25 GK	0	Exotisch
Grinderlak	15 GK	0	Exotisch
Herztod	40 GK	0	Exotisch
Schwarzer Lotus	20 GK	0	Exotisch
Zitter	2 GK	0	Selten
Drogen			
Ranalds Entzücken	18/-	0	Knapp
Spucke	1 GK 5/-	0	Selten
Kurts	18/-	0	Selten
Grünkappiger Wahnpilz	5 GK	0	Exotisch
Alraunwurzel	1 GK	0	Selten
Hexenwurzel	4/–	0	Selten
Mondblume	5 GK	0	Knapp

Amphisbaena: Die Amphisbaena war eine zweiköpfige Schlange mit einem Kopf an jedem Ende ihres Körpers. Der Biss der zwei Köpfe war sehr giftig und konnte einen Gebissenen binnen Minuten töten. Die Amphisbaena schien auch in den Dschungeln von Lustria vorzukommen. Das Gift was sie produzierte trug den gleichen Namen wie sie selbst. Das Gift wirkt nur durch eine Verwundung, man erhält sofort 2 Vergiftend Zustände.

Grinderlak: Sie bilden eine Rasse, auch wenn sie sich durch Mutationen, Größe und Färbungen alle unterscheiden. Sie alle sind enorm aggressiv, tapfer, aber auch selten dämlich. Sie sind immer mindestens 4 Meter groß. Sie besitzen wirklich dürre, lange Hälse und große, sehr hässliche Köpfe, die giftige Zähne besitzen. Nahezu alle Grinderlak besitzen Flügel, mit denen allerdings nur die wenigsten fliegen können, stattdessen nutzen Sie sie, um damit entsetzlichen Lärm zu verursachen. Bei Kontakt mit einer offenen Wunde wird diese infiziert, wenn man keinen einfachen (+40) Ausdauer-Wurf schafft und zu einer schwärenden Wunde (siehe WFRS – Schwärende Wunde, Seite 187)

Kurts: Kurts ist eine Droge, die aus dem Gortsiete-Kraut gewonnen wird. Es beginnt nach einer halben Stunde zu wirken. Eine Dosis führt zu Schläfrigkeit, wodurch ein Charakter einen Erschöpft-Zustand erhält. Zwei Dosen bewirken, dass ein Charakter einen Bewusstlos-Zustand erhält. Dauer: Es dauert 2W10 + Widerstands-Bonus Minuten, bis die Wirkung einsetzt. Diese hält dann 1W10 Stunden an. Bei einem erfolgreichen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf wird dies um –1 Stunde reduziert, –1 weitere Stunde pro erzieltem EG, mindestens aber 1 Stunde.
Herstellung: 1 Dosis Gortsiete-Kraut, 1 Dosis Alkohol, 1 Glasphiole

Herztod: Die Kombination der Gifte einer Amphisbaena (einer seltenen, zweiköpfigen Schlange) und eines Grinderlak ergibt ein geruchloses, farbloses Gift. Bei Einnahme verursacht die tödliche Mischung 4 Vergiftet-Zustände. Würfe gegen diese Zustände sind schwierige (-10) Ausdauer-Würfe.
Herstellung: 1 Dosis Amphisbaena, 1 Dosis Grinderlak, 1 Glasphiole

Zitter: Ein Agurktrank hingegen ist ein potenziell tödliches Gift. Er verursacht zweimal den Zustand Vergiftet, dem man sich mit einem schwierigen (–10) Ausdauer-Wurf widersetzt.
Herstellung: 1 Dosis Agurk, 1 Dosis Alkohol, 1 Glasphiole

Ranalds Entzücken: Dieses stark süchtig machende Stimulans ist eine synthetische Verbindung, die aus Schwefel, Quecksilber und anderen Elementen hergestellt wird. Das Einatmen des Pulvers gewährt einen Bonus von +1 auf Bewegung und +10 für Kampfgeschick, Stärke, Widerstand und Gewandtheit. Dies hält 3 Stunden lang an, danach erleidet der Benutzer einen Abzug von -2 Bewegung und -20 auf Kampfgeschick, Stärke, Widerstand und Gewandtheit. Dauer: 1 Tag
Herstellung: 1 Dosis Schwele, 1 Dosis Quecksilber, 1 Tontiegel

Spucke: Dieses außergewöhnlich starke Halluzinogen wird aus den Täuscher-Egeln der Sümpfe des Imperiums gewonnen und bringt Visionen von etwas tief Ersehntem, zum Beispiel einer geliebten Person, die man verlor, einem toten Freund oder einem vermissten Kind. Spucke ist der auf den Straßen übliche Name dieser Substanz, die besonders bei Verzweifelten beliebt ist. Nachdem du ihr ausgesetzt warst, musst du einen sehr schweren (-30) Widerstands-Wurf bestehen oder du verlierst dich in einer vollkommen echt scheinenden Fantasie, deren Details und Auswirkungen vom SL bestimmt werden. Dauer: 1W10 Minuten.
Herstellung: 1 Dosis Täuscher-Egel, 1 Dosis Alkohol, 1 Glasphiole

Verarbeitungszutaten und Zubehör

Ingredienzien			
Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Verarbeitungszutaten			
Wein (Flasche)	1/10	0	Verbreitet
Alkohol (Flasche)	1/4	0	Verbreitet
Öl (Flasche, Pflanzlich)	2/4	0	Verbreitet
Talg (Tontiegel)	1/-	0	Verbreitet
Täuscher-Egel	15/-	0	Selten
Glasphiole	-/8	0	Knapp
Tontiegel	-/2	0	Verbreitet
Schwefel	6/-	0	Knapp
Quecksilber	10/-	0	Selten
Warpstein (unraffiniert)	25 GK	0	Exotisch
Warpstein (raffiniert)	60 GK	0	Exotisch

Wein/Alkohol/Öl in Flaschen: Für die unterschiedlichsten Aufgaben benötigt man unterschiedliche Flüssigkeiten. Diese kann man in praktische Flaschen erhalten die im Normalfall genug Inhalt haben für fünf Dosen.

Talg in Tontiegel: Tierisches Fett was in einen Tontiegel abgefüllt worden ist und mit einem Korken oder Wachspapier und einem Faden versiegelt worden ist. Der Inhalt ist großgenug um fünf Dosen zu ergeben oder fünf kleine Talgschalen zum erleuchten eines Raumes.

Glasphiole: Eine Glasphiole ist großgenug um eine Dosis einer beliebigen Flüssigkeit aufzubewahren. Die Phiole ist auch gegen Säure sehr resistent ist.

Tontiegel: Eine weitverbreitetes Aufbewahrungsmittel, dass mit einem Korken oder einem Wachspapier und Faden verschlossen wird. Ein Tiegel kann bis zu fünf Dosen einer Substanz beinhalten.

Warpstein: Warpstein ist ein Klumpen purer Magie im materiellen Reich der Sterblichen. Sein widernatürliches Wesen ist für jeden erkennbar, der ihn sieht, denn sein Anblick schmerzt in den Augen und er lässt alles mutieren, dass ihm längere Zeit nahekommt. Obwohl er vielerlei Gestalten haben kann, hat er häufig an Feuerstein erinnernde, scharfkantige Facetten und wird von kränklich grüner Glut umstrahlt.