

ALCHEMIE

Als Alchemist gilt ein Held sobald er die theoretischen Grundlagen der Alchemie beherrscht. (Fertigkeit Alchemie). Je nach Stufe des Wissens (Alchemie-Stufe) kann der Held Rezepte bis zu dieser Stufe erlernen.

Für alchemistische Rezepte bis zur 2. Stufe reicht ein kleines Labor (Mörser und Stößel, eine Feuerquelle, einen kleineren Kessel oder Tiegel und diverse Behälter für die Komponenten ...)

Ab der 3. Stufe benötigt man ein großes Labor (Destillationsapparatur, Retorten, Glasgefäße ...)

Alchemiepunkte (AP)

Die Alchemiepunkte (AP) sind ein Indikator für das Durchhaltevermögen einer Spielfigur bei der Herstellung alchemistischer Rezepte. Sie werden bei der Herstellung einer Mixtur „verbraucht“ und erneuern sich bei Periodenwechsel.



Erzeugung alchemistischer Mixturen

Für die tatsächliche (reale) Darstellung einer Mixtur dürfen nur ungefährliche und - falls die Mixtur eingenommen werden soll - *genießbare Zutaten* verwendet werden! Seltsame Mischungen aus Chili, Ingwerpulver und Essig sind bitte nicht als Heiltrank den verwundeten Opfern einzufußeln!
Die Mixturen können in Form von Tränken, Salben oder Pulver vorkommen.

Das Herstellen dauert 10 Minuten pro Stufe für eine Portion der Mixtur und verbraucht einen Alchemiepunkt pro Stufe des Rezepts. In dieser Zeit ist der Alchemist vollständig mit seiner Arbeit beschäftigt. Die Erzeugnisse werden im Spiel nach erfolgreichem Herstellen mit Etiketten versehen, auf denen verdeckt Name, Effekt und Braudatum der Mixtur stehen.

Komponenten

Komponenten dienen zur Darstellung der Zubereitung einer alchemistischen Substanz. Die häufigsten Komponenten sind frische oder getrocknete Kräuter, aber spätestens bei 3.stufigen Rezepten sollten IT seltenere Zutaten –zum Beispiel: Trollblut, Drachentränen, Goldstaub etc. beigefügt werden. Ein erfahrener - oder mutiger? - Alchemist kann aber natürlich das eine oder andere Derivat oder Substitut verwenden - siehe unten.

Welche Komponenten der Spieler des Alchemisten verwendet, bleibt letztendlich ihm selbst überlassen. Hauptsache die Verarbeitung und Herstellung ist stimmig und schön in Szene gesetzt!
Die SL hat jedoch das Recht, für ihr Spiel spezielle Komponenten zu bestimmen.

Haltbarkeit

Normale Mixturen sind **10 Livetage** haltbar. Meisteralchemisten können *permanent* haltbare Mixturen herstellen. Sie benötigen dazu die doppelte Zeit zur Herstellung.

Nebenwirkungen

Wenn Alchemisten schneller brauen - oder Substanzen durch Derivate ersetzen wollen - riskieren sie zufällig ermittelte Nebenwirkungen und Fehlschläge.

Das Produkt enthält je **eine leichte Nebenwirkung pro 5 Minuten Zeitreduktion** (ein Rezept benötigt immer mindesten 5 Minuten Braudauer!) *und pro Abänderung einer Substanz* (das kann mehrfach gewertet werden, besonders wenn dadurch Kosten gespart werden sollen – Silber durch Nickel ersetzt x2, Blei statt Gold x3...)

Jeweils zwei leichte Nebenwirkungen können zu einer mittleren Nebenwirkung zusammengefasst werden.

Jeweils zwei mittlere Nebenwirkungen können zu einer schweren Nebenwirkung zusammengefasst werden.

Leichte Nebenwirkung: schuppige Haut, Niesreiz, Falsett (quietsch-Stimme), Ausschlag. Dauer ca. 15 min.

Schwere Nebenwirkung: Gedächtnisverlust, Schwächeanfälle, LP-Verlust, Blindheit: Dauer ca. 30 min.

Mittlere Nebenwirkung hat entweder einen leichten Effekt und eine „schwere“ sprich längere Dauer

- oder umgekehrt.

Zu viele Nebenwirkungen können zu permanenten Schäden führen. Fragen sie den Apotheker ihres Vertrauens
Das letzte Wort hat wie üblich die SL.

Besonderheiten von alchemistischen Mixturen

Alchemistische Produkte **gelten als magisch** und sind daher meistens durch "Magie entdecken" zu erkennen.

Analysezauber vermögen manchmal, die Art der Mixtur zu ergründen (SL-Entscheidung).

Sie können nicht verdünnt, umgeleert oder aufgeteilt werden und bilden quasi mit dem Behältnis eine untrennbare Einheit. Die Wirkung kann nur durch entgegengesetzt wirkende Mixturen oder Zaubersprüche aufgehoben werden.

Starker / Eiserner Wille schützt nicht vor alchemistischen Mixturen, außer es ist explizit angegeben.

Identifizierung und Analyse von alchemistischen Mixturen

Ein Alchemist kann ein alchemistisches Gebräu identifizieren oder analysieren. Dieser Prozess beinhaltet mehrere Schritte wie Probenentnahme (z.B.: Lackmus-Streifen) Feuerprobe, Geschmackstest und dergleichen.

Der Alchemist kann nur Mixturen bis zu seiner eigenen alchemistischen Stufe identifizieren oder analysieren.

Ein Alchemist der Alchemie 2 beherrscht kann also einen Heiltrank der 2.Stufe identifizieren, aber keinen der 3.

Eine **Identifikation** dauert 10 Minuten und gibt die *ungefähre* Wirkung des Gebräus bekannt. (heilend, stärkend usw...).

Das Gebräu behält seine Wirkung und kann noch verwendet werden.

Eine **Analyse** dauert 30 Minuten und gibt die genaue Wirkung sowie alle Nebenwirkungen bekannt. Die Zusammensetzung ist dann soweit bekannt, dass das Gebräu nachproduziert werden kann - sobald das Rezept OT gekauft wurde.

Die Mixtur wird bei diesem Vorgang zerstört.



Ein Alchemist kann *ein ihm selbst bekanntes Rezept* nach 2 Minuten intensiver Untersuchung der Substanz erkennen (identifizieren).

Alchemie und Gifte

Die Alchemie schließt das Wissen um Gifte ein! **Jede Stufe Alchemie beinhaltet die jeweilige Stufe Giftwissen.**

Die spezialisierte „Giftkunde“, kann getrennt von Alchemie (erleichtert) erlernt werden.

Gift

Je nach Stufe des Wissens (Giftstufe) kann der Held Rezepte bis zur selben Stufe lernen. Zur Herstellung eines Giftes benötigt man ein kleines Labor, bzw. für ein Gift *ab der 3. Stufe* eine *umfangreichere Ausrüstung*. Außerdem benötigt man auch hier Komponenten; neben Pflanzen und Kräutern sind auch hier mit steigender Schwierigkeit seltenere Zutaten gefragt. *Auch hier kann die SL für das jeweilige Spiel spezielle Komponenten bestimmen.*

Pro Stufe des Giftes benötigt man 15 Minuten Herstellungsdauer, aber immer nur **einen Alchemiepunkt**.

Nach der Fertigstellung ist das Gift mit einem Etikett zu versehen, welches Art, Stufe, Wirkung und Verabreichungsart ausweist. Für zusätzliche 15 Minuten kann unter Einsatz von +1 *Alchemiepunkt pro Dosis* eine Anzahl *bis zur Höhe der Wissensstufe* generiert werden.

Die **Verabreichungsart** ist im Normalfall **Oral** – also zu Schlucken; das Gift kann hierbei auch in andere Substanzen (Getränk, Essen) gemischt werden. Um eine andere Verabreichungsart zu wählen, muss der Giftmischer bei der Herstellung zusätzliche Alchemiepunkte zahlen.

Verabreichungsart	Zusatzkosten	Nötige Fertigkeit
Wirkt in Wunde (Klingengift):	+1 Alchemiepunkt	Giftkunde 1
Hautkontakt (Kontaktgift):	+2 Alchemiepunkte	Giftkunde 2
Einatmen (Staub, Gas):	+3 Alchemiepunkte	Giftkunde 3

Ein Giftmischer der Stufe 1 kann somit außer dem normalen Schluckeffekt nur Klingengifte herstellen.

Blasrohre und Nadelfallen: der Schaden des Treffers selbst ist in der Regel nur ein Kratzer – daher auch als 0 TP in der Waffenliste. Dieser Kratzer reicht aber, ein Klingen – bzw. Waffengift zu übertragen!

Eine Dosis passendes Waffen/Klingen-Gift reicht daher aus, um 2 derartige „Nadelwaffen“ zu präparieren.

Ein Gift ist per Definition **nicht** magisch. Teilt man eine Dosis auf, oder schüttet Gifte zusammen, geht die Wirkung verloren. **Ein Gift ist 10 Livetage haltbar.**