



Drachenhorst

Regelwerk Alchimie

Rev. 1.6

Autoren

**Christin Duda, Martin Minner
Sven Köwing, Olaf Duda**

basiert auf Silbermond 1 (Stefan Jordan)

Inhaltsverzeichnis

0	Larp Philosophie des Drachenhorst	6
0.1	Spielleitung	9
0.2	Sicherheit	9
0.3	Time In	9
0.4	Time Freeze	9
0.5	Time Out	10
0.6	Rollenspiel	10
0.7	Abkürzungstabelle	11
1	Charakter	12
1.1	Einleitung	12
1.1	Rassen	12
1.1.1	Menschen	13
1.1.2	Elfen	13
1.1.3	Drow	14
1.1.4	Zwerge	14
1.1.5	Halblinge	15
1.1.6	Gnome	15
1.1.7	Kender	15
1.1.8	Kobolde	15
1.1.9	Orks und Goblins	16
1.1.10	Gyrinx	16
1.1.11	Echsenmenschen	16
1.1.12	Vampire	16
1.2	Besondere Charaktere	17
1.2.1	Berserker	17
1.2.5	Wehrwesen/Gestaltenwandler	17
1.3	Berufe	18
1.3.1	Bettler	18
1.3.2	Diebe	18
1.3.3	Gaukler	18
1.3.4	Kaufmann	18
1.3.5	Waldläufer	18
1.3.6	Assassine	19
1.3.7	Barbar	19
1.3.8	Krieger	19
1.3.9	Ritter	19
1.3.10	Söldner	19
1.3.11	Barde	19
1.3.12	Heiler	19
1.3.13	Priester	20
1.3.14	Schamane	20
1.4	Vorteile	21
1.4.1	Beziehungen -20 -20	21
1.4.2	Furchtlosigkeit -25 -25	21
1.4.3	Magiefähige Rasse -30 -30	21
1.4.4	Reichtum -10 -10	21
1.4.5	Schmerzunempfindlichkeit -20 -20	21
1.4.6	Schnelle Heilung	21
1.4.7	Zweites Gesicht -20 -20	21

	<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
1.5	Nachteile		22
1.5.1	Monster 10 10		22
1.5.2	Alter 15 15		22
1.5.3	Blindheit 20 20		22
1.5.4	Einarmig 10 10		22
1.5.5	Einäugig 10 10		22
1.5.6	Kodex gegen Magie 15 15		22
1.5.7	Kodex gegen Waffen 15 15		22
1.5.8	Lahmes Bein 10 10		22
1.5.9	Nachtblindheit 10 10		22
1.5.10	Nachtzyklus 40 40		22
1.5.11	Materialkomponenten 20		23
1.5.12	Schamanismus 15		23
8	Alchimie Allgemein		24
8.1	Einleitung		24
8.2	Tränke und Mixturen		25
8.3	Die Tränke		25
8.4	Herstellung		25
8.5	Rezeptur		26
8.6	Herstellungsprozess		27
8.7	Kontaktwirkung		27
8.8	Zuordnungstabelle		27
8.9	Etikett		28
8.10	Schlüsselrune		29
8.11	Trankstärke (Stufe)		29
8.12	Identifizierung von Mixturen		29
8.13	Haltbarkeit von Mixturen		30
8.14	Wirkdauer von Mixturen		30
8.15	Analyse von Tränken		30
8.16	Lernen in der Alchimie		31
8.17	Trankbeschreibungen		32
9	Alchimie Fertigkeiten/Tränke		33
9.1	Fertigkeiten		33
9.1.1	Alchimie 40		33
9.1.2	Zusätzliche AP 2 1		33
9.1.3	Trankstufe 1 1 2 1		33
9.1.4	Trankstufe 2 2 4 2		33
9.1.5	Trankstufe 3 3 6 3		33
9.1.6	Trankstufe 4 4 8 4		33
9.1.7	Trankstufe 5 5 10 5		33
9.1.8	Trankstufe 6 6 12 6		33
9.1.9	Trankstufe 7 7 14 7		33
9.1.13	Gifte und Tinkturen benutzen 5 5		34
9.1.14	Giftkunde 20 10		34
9.1.16	Heiltrankkunde 20 10		34
9.1.24	Pflanzenkunde 10 10		34
9.1.26	Alchimiestoffkunde 10 10		34
9.1.37	Trankkunde 10		35
9.1.38	Tränke identifizieren 10		35
9.1.40	Kontemplation-Alchimie 16 16		36
9.2	Gifte		37

	<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
9.2.1 Taubheit 1 2 1			37
9.2.2 Schadensgift 1 1 2 1			37
9.2.3 Stummheit 2 4 2			37
9.2.4 Schadensgift 2 2 4 2			37
9.2.5 Dummheit 3 6 3			37
9.2.6 Schlaf 1 2 1			37
9.2.7 Schadensgift 3 3 6 3			37
9.2.8 Lähmung 4 8 4			38
9.2.9 Schadensgift 4 4 8 4			38
9.3 Tränke			39
9.3.1 Freundschaft 1 1			39
9.3.2 Liebe 1 1			39
9.3.3 Rüstungsschutz / Lederhaut 1 1			39
9.3.4 Stärkung 1 1 31			39
9.3.5 Energiefluid 1 1 1			39
9.3.6 Mut 2 2			39
9.3.7 Schwäche 2 2			39
9.3.8 Sprachen sprechen/lesen 2 2			39
9.3.10 Energiefluid 2 2 2			40
9.3.11 Rüstungsschutz / Eisenhaut 2 2			40
9.3.12 Stärkung 2 2 2			40
9.3.13 Wahrheitsserum 3 3			40
9.3.14 Zielwasser 3 3			40
9.3.15 Energiefluid 3 3 3			40
9.3.16 Rüstungsschutz / Steinhaut 3 3			40
9.3.17 Stärkung 3 3 3			41
9.3.18 Unsichtbarkeit 4 4			41
9.3.19 Sehen 4 4			41
9.3.20 Meditationsmittel 4 4			41
9.3.21 Konzentrationshilfe 4 4			41
9.3.22 Kälteschutz 4 4			41
9.3.23 Feuerschutz 4 4			41
9.3.24 Energiefluid 4 4 4			41
9.3.25 Säure 5 5			41
9.3.26 Stärke 5 5			42
9.3.27 Willenstrank 5 5			42
9.3.28 Energiefluid 5 5 5			42
9.3.29 Vergessen 6 6			42
9.3.30 Anti Magie 6 0 6			42
9.3.31 Amnesie 6 6			42
9.4 Heilmittel			43
9.4.1 Giftindikator 1 2 1			43
9.4.2 Heilung 1 1 2 1			43
9.4.4 Gifte aufhalten 2 4 2			43
9.4.5 Heilung 2 2 4 2			43
9.4.6 Schutz vor Giften 2 4 2			43
9.4.7 Gift neutralisieren 3 6 3			43
9.4.8 Heilung 3 3 6 3			44
9.4.11 Heilung 4 4 8 4			44
9.4.13 Heilung 5 5 10 5			44
12 Komponenten			45

	<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
12.1 Pflanzen			45
12.1.1 Trifolium repens			45
12.1.2 Ominus ectroraktus			45
14 Entwicklung			46
14.1 Lernen im Spiel			46
14.2 Titel im Spiel			47
14.2.3 Tagebücher / Aufzeichnungen			48

0 Larp Philosophie des Drachenhorst

LPD LARP Philosophie - Drachenhorst

„Wir spielen Fantasy, nicht Krieg!“ Olaf Duda, Haupt - SL im Drachenhorst

Dieser Text erhebt keinen Anspruch der alleinigen Gültigkeit und er versucht auch nicht über jegliche andere Anschauung des LARP - Spieles erhaben zu sein. Er dient lediglich der Heranführung von Neulingen an die Mentalität der Drachenhorst-Spiele, aber ebenso soll er diejenigen ansprechen, welche schon Erfahrung mit Liverollenspiel haben und vielleicht nach neuen Ufern sinnen.

These 1: Bei uns ist alles anders!

Wieso? Na weil wir mit Con - Kosten von 12,50 Euro WEIT unter dem normalen Satz der LARP - Welt liegen. Damit wollen wir u.a. den Schülern, Studenten oder anderweitig schlecht Bezahlten die Möglichkeit geben, ebenfalls auf Liverollenspiele zu gehen. Natürlich spielen bei uns auch ältere Semester, jedoch wage ich zu behaupten, dass gerade durch die jüngeren Mitspieler das Spiel einer brisanten Dynamik unterliegt. Grundsätzlich ist also jede/jeder dazu aufgerufen, egal welchen Alters, sich bei unserer Spielleitung um ein Treffen zu bemühen!

Zudem spielen wir nicht nach dem weit verbreiteten DragonSys - Regelwerk, sondern haben uns für ein modifiziertes Silbermond I-Regelwerk entschieden, welches durch die Jahre wächst und schrumpft (zu meist wächst es jedoch). Einer der markantesten Unterschiede der zwei Systeme ist die Sache mit den Murmeln. Im Silbermond wird zur Darstellung der Magie mit weißen und schwarzen Murmeln gezaubert. Schwarz bedeutet in diesem Fall gepatzt, was mit dem Nichtwirken des Spruches einhergeht. Somit ist in der Silbermondmagie eine relative Chance auf Versagen eingebaut, wohingegen im DragonSys die Magie „einfach so“ wirkt. Ich persönlich finde die Silbermondvariante ansprechender, finde aber auch, dass die DragonSys - Variante zweifellos ihre Daseinsberechtigung besitzt.

Unsere Hintergrundgeschichte wird Intime von den Spielercharakteren (SC) im Fluss gehalten und anders als beim tabletop (DSA, Shadowrun, etc.) greift der Meister, beim LARP die Spielleitung (SL), (so gut wie) nicht ins Spiel ein. Sie fügt die Entscheidungen der Spieler lediglich zu einer konstanten, andauernden Story zusammen, welche stetig wächst und wiederkehrt. Daher ist nach einem Wochenende zwar die Con, nicht aber die Story abgeschlossen!

Man kann LARP auch als Improvisationstheater in mittelalterlicher Gewandung verstehen, mit dem Schwerpunkt auf Kommunikation. Für den Fall, dass man mal in Erklärungsnoté kommt, versteht der unbefangene Leihe dieses vielleicht am Besten. Bei unseren Cons legen wir sehr viel Wert auf das Spielen an sich. Es gibt viele Veranstalter, die ihre Cons als reine Kämpfer - Cons ausschreiben oder auch jene, die 100% Ambiente bieten. Ein Drachenhorst - Con besteht aus ca. 5-10% Kampf, der Rest ist Rollenspiel. Allerdings kriegen unsere SC von der SL Aufträge, welche dann Intime erfüllt werden müssen. Wir haben ein System kultiviert, welches für die sieben Spiele im Jahr (April bis Oktober) folgender Maßen aussieht:

These 2: Ying und Yang die Kunst des ausgewogenen Spiels

Die erste Con eines jeden Jahres dient der Orientierung und der Einstimmung für ein weiteres glorreiches LARP - Jahr. Daher findet dort immer ein Markttag statt, an dem Neuerungen eingeführt werden und jeder Spieler die Möglichkeit bekommt, für sich und/oder seine Gruppe Aufträge zu ergattern. Diese Aufträge werden von der SL ausgeschrieben und können für jeden SC, aber auch nur für bestimmte Spielergruppen zugänglich sein. Bei uns hat man nicht nur das Recht, sondern auch die Pflicht bei der SL Auftragswünsche abzugeben, aus denen neue Spielideen und Quests entstehen können. Je mehr die Spieler sich also einbringen, desto mehr passiert auch faktisch im Spiel. Die SL sieht zumeist davon ab, eine Orkhorde nach der anderen anzugreifen zu lassen, aufgrund von mangelnder Story.

An den folgenden Cons nun werden die SC ausgesandt, ihre Aufträge zu erledigen. Jeder Spieler, der für den Spieltag keinen Auftrag, sowie keinen besonderen Grund hat als SC zu erscheinen, spielt NSC (Nicht-Spielercharakter). Dies hat den Vorteil, dass jeder mal SC, bzw. NSC spielen kann/muss, damit zum einen der Spielanteil gerecht verteilt ist und zum anderen genug Abwechslung für die Spieler offeriert wird. Zudem achtet die SL stets darauf, dass sich mindestens zwei NSC - Gruppen im Spiel befinden. Dies hat den entscheidenden Vorteil, dass ein Spiel ermöglicht werden kann, in dem die SC quasi nur geduldete Gäste sind, bzw. die NSC auch unter sich spielen können. Eine kleine Expertise aus dem Nähkästchen dazu: Wir hatten einmal eine LARP - Gruppe aus dem Kreuzwald (Norden, bei Emden) zu Gast (schönen Gruß an dieser Stelle!), welche eine hervorragende Orkhorde dargestellt haben. Diese Horde bewachte eine Mine (eine der komplexesten Aufbauten, die wir jemals gemacht haben). Die SC waren im Wald und sollten in die Mine - um den Plot aufs Wesentliche zu reduzieren. Es wurde von Seiten der SC die ganze Spielzeit über nichts unternommen, was zu ihrem Ziel geführt hätte. Dies führte zu großer Langeweile bei den Orks - verständlicher Weise. Erst kurz vor Spielende versuchten die SC einen Verzweiflungsangriff, da man versäumt hatte, eine Schwachstelle im Orklager ausfindig zu machen (die SL ist ja eigentlich immer großzügig bei so was). Lange Rede, kurzer Sinn: mittlerweile können die SC tun, aber eben auch lassen(!) was sie wollen, da das Spiel auch so weitergehen kann. **DAS IST KEIN AUFRUF AN DIE SPIELER, NICHTS ZU TUN! RUMDÖDELN IST KEIN LARP!!!** Man merkt daran erst, dass die Theorie eines Regelwerkes nicht im Stande ist ohne die Praxis ein reibungsloses Spiel zu gewährleisten.

These 3: Spielgebiet und Orga

Unsere Cons finden im Viet, bei Wildeshausen statt. Ein befreundeter Landwirt nebst Gattin ermöglichen uns, auf ihrem Bauernhof zu spielen. Dort gibt es eine große Scheune und einen schönen Wald. Beides nutzen wir für unsere Aufbauten: Dungeons, Tavernen, Minen & andere Höhlen, Akademien, Burgen, etc.. Zudem haben wir die Erlaubnis des Hofherren, das Gäste-WC samt Dusche zu nutzen. Die Dusche nutzen natürlich nur die warmduschenden Con - Duscher, igitt! Diese Optionen ziehen allerdings ein paar Dinge nach sich, die es auf vielen LARPs so nicht geben wird: Abwasch- und WC-Dienst. Mehrmals am Tag wird von den Spielern der ein oder andere Dienst ausgeführt, was zur Erhaltung der Hygiene, aber auch des Spielplatzes beiträgt. Natürlich ist außerdem das Rauchen im Wald und in der Scheune (Stroh kann brennen, oh ja!) strengstens untersagt.

stufe muk mk

Der Aufbau wird am Freitag vom Aufbauteam bewerkstelligt. Alle anderen dürfen erst am Samstag zum Check - In, in Ausnahmefällen (längere Anreise, Immobilität, gute Ausreden, etc.) jedoch schon vorher, anreisen.

Der Abbau ist Pflicht! Nach dem Spiel, also am Sonntag um 12 Uhr Mittags, legt jeder Spieler sein Kostüm ab und kommt zur Scheune oder einem von der SL festgelegten Platz. Dann werden Teams gebildet und alle bauen ab.

Dann kommt die Nachbesprechung, in der wir das Wochenende auswerten. Was war schlecht, was war gut? Hier haben alle die Möglichkeit, ihrem Ärger/ihrer Freude Luft zu machen. Die Nachbesprechung ist ein wichtiger Bestandteil des Gesamtkonzeptes unseres Spieles und ist daher ebenfalls für alle Pflicht.

Nach der Pflicht kommt die Kür: jeder baut seine Zelte ab und fährt nach Hause oder nimmt noch ein paar Unterhaltungen mit. Wenn ihr einen guten Eindruck machen wollt, fragt ihr noch mal bei der SL nach, ob ihr noch etwas mitnehmen/wegräumen könnt (der Abbau klappt leider nie zu 100 Prozent...). ;-)

Ich danke Euch für die Zeit die ihr euch genommen habt, diesen Text zu lesen. Ich hoffe, ich konnte zumindest ein wenig Licht ins Dunkel bringen.

Wenn trotzdem noch Fragen im Raum stehen, ihr konstruktive Kritik anbringen oder Morddrohungen ausstoßen wollt, aber auch wenn ihr euch einfach denkt: was schreibt der Idiot denn da für einen Stuss!? dann schreibt mir ne Email: m.minner@gmx.de

2005 Martin Minner, Sub- und Waffen - SL im Drachenhorst

0.1 Spielleitung

- Die Entscheidung der Spielleiter ist endgültig und unanfechtbar.
- Meistens sind die SL als Charakter anwesend, wenn man eine SL-Antwort wünscht, muß man das ausdrücklich sagen.
- Die SL kann grundsätzlich jeden Spieler sofort vom Spiel ausschließen.
- Die SL beantwortet keine Fragen zu Fertigkeiten während des Spiels. Wer seine Fertigkeiten nicht kennt, kann sie nicht einsetzen. Ihr müsst euch VOR dem Spiel über die Regeln informieren.
- Es gibt eine Haupt-SL und mehrere Sub-SL sind möglich, diese werden vor dem Spiel bekannt gegeben.

0.2 Sicherheit

Nichteinhaltung der Sicherheitsbestimmungen und -anweisungen führt zu sofortigem Ausschluß des Spielers!

Alle Waffen müssen von der SL genehmigt sein. Das Mitbringen von nicht genehmigten oder echten Waffen führt zu sofortigem Ausschluß.
Kopf-, Hals- und Handtreffer sind verboten und verursachen keine Trefferpunkte.
Das Abtrennen von Gliedmaßen/Kopf während des Kampfes ist nicht erlaubt.
Absichtliche Treffer auf diese Zonen werden geahndet. NUR beim Bewußtlos schlagen (Pömpfen) ist zum Ausdruck des Schlages ein LEICHTER Kopftreffer erlaubt. Pömpfen und Meucheln sind während des Kampfes nicht erlaubt!
Waffenloser Kampf und harter Körperkontakt ist verboten. Metallschilde und ungepolsterte Holzschilde sind verboten. Alle Schuß- und Wurfaffen müssen spieltauglich und genehmigt sein. Alle Spieler, die eine Waffe benutzen, müssen diese Waffe soweit beherrschen, daß keinem Mitspieler tatsächliche Gefahr droht. Die SL überprüft stichprobenartig die Kampffähigkeiten der Spieler.
Alkoholgenuß beeinträchtigt die Kampffähigkeit derart, daß ein alkoholisierter Spieler nicht mehr am Spiel teilnehmen darf.
Rauchen und offenes Feuer sind nur an speziell ausgewiesenen Stellen erlaubt.

0.3 Time In

TIME IN gilt überall, außer in ausdrücklich ausgenommenen Outtime - Zonen (z.B. Toiletten, Schlafrume, Essräume, ...).
Die Intimezeiten werden mit der Einladung bekannt gegeben. In der Regel spielen wir nachts nicht durch.

0.4 Time Freeze

Bei spielrelevanten Pausen können die SL und ausdrücklich berechnigte Personen ein TIME FREEZE ausrufen. Der Spielverlauf stoppt sofort, die Spieler bleiben an Ort und Stelle stehen, schließen die Augen und summen oder plappern. Bei einem TIME IN geht das Spiel weiter, als sei keine Zeit verstrichen.

In Notsituationen oder bei begründeten Regelfragen kann jeder Spieler ein TIME OUT ausrufen. Das Spiel wird sofort unterbrochen und alle verhalten sich ruhig, um auf eventuelle Anweisungen zu reagieren. Das mißbräuchliche Ausrufen eines TIME FREEZE, z.B., um sich aus einer prekären Spielsituation zu retten, ist verboten und kann zu Spelausschluss führen!

0.5 Time Out

Jeder, der outtime ist oder sich zu einer Outtimezone bewegt, muss eine Outtimemütze tragen (Telekomcappy).

Der erste Tag startet in der Regel nach der Einweisung und dem Aufbau um ca. 12:00 Uhr und endet um 22:00 Uhr automatisch, dann herrscht Time Out.

Die Folgetage starten automatisch um 8:00 Uhr. Wer nach 8:00 Uhr ohne Outtimemütze angetroffen wird, ist automatisch Intime und muss die Konsequenzen tragen.

Ein Outtime - Spielortwechsel ist nur mit einem Outtime-Cappy möglich, z.B. bei Teleport oder einem imaginären Tunnel der durchlaufen werden soll.

0.6 Rollenspiel

Versuche den Spielspaß der Anderen so wenig wie möglich zu beeinträchtigen und versuche Dich auf soviel wie möglich von dem, was die anderen bringen, einzulassen. Wenn sich jeder dran hält, wird alles gut ;-)

2002 Ralf

0.7 Abkürzungstabelle

INTIME:

+ = Zeichen für magisches Schloss (1 Querstrich mit einem oder mehreren Senkrechtstrichen entsprechend der Schlossstufe)

REGELWERK:

Allgemein:

LP = Lebenspunkte

EP = Erfahrungspunkte

SP = Schadenspunkt

MP = Magiepunkte

RS = Rüstungsschutz

Rüstungszonen:

Torso = Körper vom Hals bis zu den Beinen

Halb = Torso ist teilweise , aber mindestens halb bedeckt.

LA = Linker Arm von oben bis unten ohne Schulter

LAu = Linker Unterarm

LAo = Linker Oberarm

RA = Rechter Arm von oben bis unten ohne Schulter

RAu = Rechter Unterarm

RAo = Rechter Oberarm

LB = linkes Bein, von Hüfte bis Fuss

LBu = (Linkes Bein unten) = Linker Unterschenkel

LBo = (Linkes Bein oben) = Linker Oberschenkel

RB = Rechtes Bein, Hüfte bis Fuss

RBu = (Rechtes Bein unten) = Linker Unterschenkel

RBo = (Rechtes Bein oben) = Linker Oberschenkel

Magielisten:

* Sprüche mit diesem Symbol nicht allgemein zugänglich

+ Sprüche mit diesem Symbol gehören zur Geistesbeeinflussenden Magie

Sprüche mit diesem Zeichen sollen MUK kennen

Magie:

SD = Spruchdauer

WD = Wirkdauer

WB = Wirkungsbereich

RW = Reichweite

W = Wirkung

M. = Magier

Alchimie

AP = Alchimiepunkte

MZ = Mischzeit

WD = Wirkdauer

LE = Lebensenergie

SP = Schadenspunkte

TS = Trankstärke

u = Unzen (Mengenangabe)

1 Charakter

1.1 Einleitung

Dieses System teilt grundsätzlich nur in zwei Charakterklassen ein:

Magieunkundige (MUK / 3 LP) wie Kämpfer, Krieger, Bogenschützen, einige Wissenschaftler, Händler, Diebe (wo immer da auch der Unterschied liegen mag...), Ritter, Richter, etc.

und

Magiekundige (MK / 2 LP) wie alle Zauberkundigen, viele Wissenschaftler, Alchimisten, etc.

Wie ein Beruf aussehen soll, mit welchen Eigenschaften ein Charakter diesen Beruf erfüllt, welche persönlichen Eigenschaften er hat, welche Einstellungen und welche Charaktergeschichte, soll Sache guten Live Rollenspiels sein und wird deswegen nicht vorgeschrieben. Manche Dinge müssen natürlich geregelt werden. So ist zum Beispiel ein großer Reiz für viele, ihren Helden zu entwickeln, zu sehen, wie er mächtiger und stärker wird. Daher beginnt ein Charakter nicht als Halbgott, sondern recht weit unten auf der Karriereleiter. Es macht einfach auch weniger Spaß, unantastbar oder unbesiegbar zu sein. Man nimmt dann nicht mehr so am Spiel teil, wie man es als ganz normaler Charakter tun könnte.

Zur Erstellung eines neuen Charakters stehen einem Spieler 60 Erfahrungspunkte (EP) zur Verfügung, die er zum Kauf verschiedenster Eigenschaften verwenden kann. Man kann seinen Charakter mit Vorzügen und Nachteilen ausstatten, damit er mehr Profil bekommt. Wichtig ist, da man sich zu Beginn entscheidet, ob der Charakter MUK oder MK werden soll, denn danach ergeben sich die unterschiedlichen Preise für die einzelnen Eigenschaften.

WICHTIG: Ein MK muß nicht unbedingt eine Zauberfertigkeit beherrschen. Viele MKs sind Wissenschaftler oder Akademiker, die nicht zaubern können. Hat man sich für eine Liste entschieden, kann nicht mehr gewechselt werden. Nur Eigenschaften, die in der erwählten Liste einen Preis in EP haben, können gekauft werden.

Alle Eigenschaften werden in einen Charakterbogen eingetragen, welcher der SL bei Anmeldung vorgelegt werden muss. Ohne diesen Charakterbogen existiert ein Charakter nicht.

Magiekundige und deren Spruchfähigkeiten werden von der Magie-SL geprüft. Bei normalem Spiel erhält ein Charakter 2 EP pro Con-Tag. Bei außergewöhnlichem Engagement, z.B. bestem Kostüm oder bestem Rollenspiel, kann die SL (und nur diese !) mehr EP vergeben.

1.1 Rassen

'Soso, Ihr kommt von weit her? Hätte ich mir auch gleich denken können, spitze Ohren und helle Haut, so was sieht man hier nicht alle Monde.'

Wenige Reisende kennen die Völker, die ihnen begegnen wirklich, meist behalten üble Gerüchte die Oberhand und verhindern ein friedliches Lernen voneinander. Wenn ihr euch auf Reisen in ferne Länder begeben oder womöglich in den Nebel der Mysterien und Sagen eintauchen wollt, so solltet ihr wohl von den ungezählten Rassen die dort leben, gehört haben.

In vielen Büchern und Wanderanweisungen wird von großen Unterschieden der Rassen berichtet. So heißt es ,dass Zwerge so stämmig gebaut sind, dass sie mehrere Schläge unbeschadet verkraften können, als Menschen. Dies sind seltsame Gerüchte, die aber

stufe muk mk

wohl begründet sind. Ein gezielter Dolchstoß wird dennoch ebenso Menschen- wie auch Zwergenwitwen zurücklassen.

Die angeborene Immunität einiger Rassen gegen Magie, gehört jedoch meist in das Reich der Legenden und Sagen. Die Magie fließt in allen Dingen, und wird deshalb auch alle Dinge beeinflussen können. Gegen eine solche Manipulation hilft eine magische Ausbildung, aber bestimmt keine spitzen Ohren.

Die Unterschiede der Völker bestehen aus der kulturellen Entwicklung und verschiedenen Sicht- und Verständnisweisen der Welt. Dies gerade macht es erstrebenswert andere Völker kennen zu lernen. Es ist schon traurig, dass wir Menschen die meisten dieser Wesen längst vergessen haben, aber vielleicht ist es besser so, denn nur so behalten sie ihren Zauber. Lauscht meinen Worten, doch lasst bei Euren Reisen Vorsicht walten, Zwerg ist nicht gleich Zwerg und Elb ist nicht gleich Elb.

1.1.1 Menschen

Menschenstämme gibt es so viele wie Steine in einem Gebirge. Menschen können sowohl Größen um 2m erreichen, als auch kleinwüchsig sein. Meist sind sie von kräftigem, aber nicht derbem Wuchs.

Es gibt sowohl sesshafte Menschen als auch Nomaden.

Die Kulturen, in denen sie leben, reichen von dem frühen westlichen Mittelalter des König Artus, über die hohe Kultur des Orients, der Antike bis hin zu den ersten Spuren der gerade sesshaft gewordenen Jäger und Sammler. Es existieren unter den menschlichen Völkern ungezählte Religionen und Kulte. In anderen Völkern versuchen Schamanen die Geschicke des Volkes zu beeinflussen.

Menschen leben meist in Dörfern und nur selten in der freien Natur. Sie finden sich schlecht in der Nacht zurecht. Sie halten Freundschaft mit den übrigen Völkern und sind eines der größten Völker der Welt.

1.1.2 Elfen

Elfen, oder auch Elben, unterscheiden sich untereinander sehr. Generell haben sie angespitzte Ohren und genießen ein äußerst langes Leben. Manche Gelehrte behaupten gar, dass sie unsterblich sein. Meist sind Elfen schlank und von hohem Wuchs, es wurde aber auch von kleinwüchsigen Elfen von der Größe eines Knaben berichtet. Doch mag es sich bei solchen Wesen auch um ein Feenwesen gehandelt haben.

Es wurde sowohl von Elfen berichtet, die in nicht sesshaften Stämmen leben und einer Schamanistischen Tradition folgen, als auch von sesshaften Stämmen. Andere Erzählungen künden von Elfen, die in unvorstellbar schönen Hallen aus edlen Steinen und Holz leben. Diese Elfen folgten ihren Fürsten und beteten zu ihren Gottheiten. In Kunst, Magie und Technik überflügeln diese holden Wesen den Menschen meist.

Wieder andere Reisende erzählten von Elfen, die im Schoße der Natur in Wäldern hausten und weder Eisen noch Stein nutzten. Wenig ist über diese scheuen Elfen bekannt.

In fernen Ländern sollen Elfen gar unter Menschen leben, dann werden sie mit ihnen auch ihre Kultur teilen.

Allgemein wird angenommen, dass die Elfen in Dingen der Magie sehr bewandert sind. Es scheint, als ob es unter den Elfen mehr Magier gibt, als unter den anderen Rassen. Die Behauptung, alle Elfen könnten zaubern, ist aber dennoch ein Gerücht, dass durch das zauberhafte, fremdartige und kultivierte Auftreten der meisten Elfen, ständig Nahrung erhält.

Die Elben sind eine menschenähnliche Art. Sie gleichen schlanken Menschen, deren Ohren zugespitzt sind. Sie sind edle Leute und lieben die Schönheit. Sie verfolgen alle Aktivitäten der Finsternis. Sie mögen keine Zwerge und verabscheuen Gestank.

1.1.3 Drow

Drow, die Dunkeelfen aus dem Unterreich, sind ein klassisches Beispiel einer begrenzt magiefähigen Rasse.

Normale Kämpfer sind in der Lage die Fähigkeit 'Kugel der Dunkelheit' zu wirken und 'Nachtsicht' zu aktivieren. Beide Fähigkeiten werden wie die gleichnamigen Zaubersprüche behandelt. Drow leben im Nachtzyklus und gelten als Monster. Drow sind als SC im Drachenhorst nicht erlaubt.

Die besonders in der Dunkelheit aktiven Drow sind meist an ihren weißen Haaren und der dunklen Haut zu erkennen. Sie sind überdurchschnittlich magisch begabt und besitzen einige mächtige Zaubersprüche (z.B. Kugel der Dunkelheit) die sie jedoch (auf Grund ihrer Schwäche am Tage) normalerweise nur Nachts anwenden können. Sie huldigen ihrer Spinnengöttin Lloth, wobei die Priesterinnen dieser Göttin besonders gefürchtet sind. Allgemein hin gelten Drow als heimtückisch und hinterhältig, doch soll es auch Ausnahmen geben.

1.1.4 Zwerge

Selten trifft man unter den Menschen auf Zwerge, so dass wenig über ihre Kultur bekannt ist.

Meist sind sie von kleinem, aber sehr stämmigen Körperwuchs. Selten werden sie größer als ein Jüngling. Zwerge wachsen schnell heran und selbst im hohen Alter von über 200 Jahren gleichen sie ihren jungen Brüdern. Einzig an den Augen soll man das wahre Alter eines Zwerges erkennen können. Die Augen bei einem Gespräch zu bedecken, gilt aus diesem Grund unter den Zwergen als Zeichen der Schande und Beleidigung.

Von Zwergenfrauen wurden schon viele Geschichten erzählt, sie sollen den männlichen Zwergen ähnlich sehen. Alle Zwerge die bisher unter den Menschen wandelten, trugen Bärte. Laut alter Sage ist der Bart ein Zeichen der Würde des Alters und auch des Ranges unter Zwergen.

Zwerge leben in unterirdischen Städten, in Bergen oder Hügelketten. Gerüchten zufolge sollen einige neumodische Zwerge auch schon in kleine, ebenirdische Siedlungen gezogen sein. Zwerge sind äußerst geschickte Handwerker, wobei ihre Werke meist praktischer Natur sind. Doch meist wird von Zwergen als Bergleute gesprochen. So manche Gemme, die heute einer schönen Dame Brust ziert, wurde von geübter Zwergenhand geschlagen und geschnitten.

Zwerge sind meist ihrer Familie sehr verbunden. In ihren Städten leben meist mehrere Familien unter einem Führer zusammen. Über die Götter der Zwerge ist wenig bekannt.

Zwerge leben sehr zurückgezogen und sprechen selten über ihre eigenen Angelegenheiten. Selten schenken sie Menschen oder Elfen ihr Vertrauen. Sollte dies doch geschehen, so gelten sie als gute und treue Freunde.

Zwerge lieben Gold und Edelsteine, so häufen sie gerne grosse Reichtümer an. Von einer generellen Feindschaft zwischen Elfen und Zwergen kann keine Rede sein. Genauso wie Zwerge keine angeborene Scheue gegenüber Wasser haben. Zwerge stinken ebenso wenig wie Elfen schwul sind und nur Löwenzahn essen.

1.1.5 Halblinge

Holbytla oder Hobbits, wie sie sich selbst nennen, sind ein einfaches Volk. Sie ähneln vom Aussehen den Menschen, werden aber selten größer als ein Jüngling. Halblinge sind ausgesprochen friedliche und freundliche Wesen. Sie leben in hellen, trockenen und mit allerlei gemütlichen Möbeln ausgestatteten Wohnhöhlen in Hängen und Hügeln. Besonders wiesen- und waldreiches Hügelland schätzen sie. Die meisten Hobbits sind Bauern oder Handwerker, wenige verdienen ihr Brot als Barden. Von Soldaten unter den Halblingen wurde noch nie erzählt. Hobbits lieben einen ruhigen Tag mit mehreren guten und langen Mahlzeiten. Aufregung und Abenteuer gelten als unrespektabel und werden nach Kräften vermieden. Es heißt, dass man die Antwort eines respektablen Hobbits schon vor der Frage weiss. Dass trotz ihrem bodenständigen Gemüt einige Hobbits auf Wanderung gehen, gilt unter den restlichen Hobbits als verwerflich. Aber gerade von diesen Hobbits künden die Barden später mit frohen Geschichten.

1.1.6 Gnome

Gnome sollen angeblich mit Zwergen entfernt verwandt sein, sie selbst bestreiten dies aber aufs heftigste. Gnome lieben sanfte Hügellandschaften mit Wald und Wiesen. Meist leben sie wie Zwerge in unterirdischen Städten. Über die Gesellschaft der Gnome ist nur bekannt, dass die Gilden der Handwerker eine gewichtige Stellung einnehmen. Gnome gelten unter den Menschen als ausgezeichnete Handwerker, die teils mit seltsamen Gerätschaften verblüffen. Ansonsten kann nur wenig von den Gnomen erzählt werden, da wenige von ihnen auf Wanderschaft gehen und diese selten von ihrem Volke erzählen. Gerüchte von der langen Lebenserwartung werden unter Gnomen nur mit einem misstrauischen Grummeln quittiert, es darf aber davon ausgegangen werden, dass viele Gnome über 100 Jahre alt werden.

1.1.7 Kender

Kender leben in Dörfern, aber auch unter Menschen in Städten. Von ihrer Statur ähneln sie kleinen Elfen, wenn sie auch nur die Größe eines Jünglings erreichen. Ihr Körperbau ist weniger grazil als bei den Elfen. Kender sind ausgesprochen gesellige und neugierige Wesen. So manches interessante Ding wurde von einem Kender schon in fremden Taschen gefunden. Hinter dieser Neugier steckt keine böse Absicht, sondern ein allgemeines Interesse an fremden Dingen. Leider verlieren diese Dinge für den Kender schnell an Wert und gelangen so selten zum wahren Besitzer zurück. Einen Kender aber als Dieb zu bezeichnen, würde die meisten Kender zutiefst beleidigen.

1.1.8 Kobolde

Niemand weiss wirklich was oder wer Kobolde sind. Kobolde sind magische Geisterwesen aus der Anderswelt. Sie sind nicht vergleichbar mit Wesen dieser Welt, da es sogar innerhalb der eigenen Rasse große Unterschiede gibt. Für gewöhnlich sind Kobolde klein, wuseln überall herum und können in der Tat sehr strapazierend für Jedermanns Nerven sein. Kobolde lieben Geheimnisse, Geschichten und Rätsel. Ein Kobold würde am liebsten aus allem ein Geheimnis machen. Diese kleinen, quirligen Geschöpfe können aber auch ziemlich schizophoren sein. Das heißt, wenn der Kobold heute noch umgänglich war und geholfen hat wo er nur konnte, heißt das nicht, dass es morgen auch noch der Fall ist. Kobolde sind sehr empfindliche Wesen. Das bedeutet sie reagieren auch sehr

stufe muk mk

empfindlich auf Beleidigungen oder schlechte Behandlung oder ähnliches. Kobolde können darüber hinaus sehr, sehr alt werden. Sie kennen das Wort altern nur aus der Sprache der Normal-Sterblichen.

1.1.9 Orks und Goblins

Orks und Goblins werden von den meisten Menschen gefürchtet und als Monster tituliert. Dennoch leben sie in einer Gesellschaft und leben ein Leben, dass aus mehr als Krieg besteht.

Orks sind meist von recht stattlicher Größe und haben einen kräftigen, sehnigen Körperbau. Ihre Hautfarbe reicht von grün, über braun bis hin zu einem Rosa. Ihre Schneidezähne sind besonders stark ausgeprägt, so dass ein Ork ein angsteinflößendes Äußeres besitzt.

Goblins ähneln vom Äußeren den Orks, doch sind sie kleiner und weniger kräftig gebaut.

Unter den Orks und Goblins gibt es viele verschiedene Gruppen, von allen zu berichten, würde den Rahmen dieses Werkes sprengen. Orks werden meist von einem Theyn oder Häuptling angeführt, normalerweise hat der stärkste und gefährlichste Krieger diese Stellung inne. Ein Schamane oder Priester hat ebenso großen Einfluss auf den Stamm. Ihre Gesellschaft beruht auf der Stärke des Einzelnen, diese bestimmt auch seinen Rang unter den anderen Orks. Alte und verwundete Orks werden entgegen anders lautenden Gerüchten weder verspeist noch ausgestoßen. Vielmehr übernehmen sie einfache Arbeiten, wie die Erziehung der Kinder, die Verpflegung der anderen Orks oder die Pflege von Verwundeten.

Viele Orks hausen in unterirdischen Städten und Stollen, die sie tief in den harten Fels der Gebirge treiben. Orks sind geschickte Handwerker und ziehen im Bergbau mit den Zwergen gleich. Doch sind ihre Gerätschaften von rein praktischer Natur und selten schön anzusehen.

Kontakte zu anderen, nicht-orkischen Rassen, sind selten, kommen aber von Stamm zu Stamm unterschiedlich oft vor. Einige Orkstämme treiben regelmäßig Handel mit den umliegenden Menschensiedlungen.

Orks und Goblins gelten als Monster. Sind als SC nur mit besonderer Genehmigung der SL erlaubt.

1.1.10 Gyrinx

Es sind katzenartige Wesen. Gyrinx treten meist als Paar auf, da die Männchen über magische Energie verfügen, aber nur die Weibchen diese in Sprüchen anwenden können. Gyrinx sind als SC nur mit besonderer Genehmigung der SL erlaubt.

1.1.11 Echsenmenschen

Echsenmenschen leben meist in sumpfigen Gegenden. Sie sind verwandt mit den Drachen, aber nicht ganz so selten und auch nicht so scheu. Sie lieben wärmere Temperaturen, bei Kälte sind sie stark eingeschränkt. Sie sind gute Kämpfer und extrem widerstandsfähig. Magier gibt es, so weit bekannt, nur wenige unter ihnen. Manche haben auch die Eigenschaft Gift zu verspritzen.

Echsenmenschen gelten als Monster. Sind als SC nur mit besonderer Genehmigung der SL erlaubt.

1.1.12 Vampire

Vampire sind so komplexe Charaktere, dass ihr Einsatz immer ein persönliches Gespräch mit der (Magie-)SL voraussetzt. Vampire müssen sich darauf einstellen, als Teil- oder Vollzeit-NSC eingesetzt zu werden.

Vampire sind als SC im Drachenhorst nicht erlaubt.

1.2 Besondere Charaktere

Viele Spieler möchten mit ihrem Charakter gerne etwas Besonderes sein, jemand, der sich von den anderen unterscheidet. Eigentlich kann jeder Charakter, auch der eines durchschnittlichen Menschen, jemand Besonderes sein, denn es kommt nur auf das Spiel an. So ist zum Beispiel an dem Gnomenwirt, der gemütlich in seiner Schänke sitzt und Gästen gerne mal eine schöne Geschichte erzählt, rein regeltechnisch nichts Besonderes, aber er ist trotzdem eine Bereicherung für das Spiel, vielleicht gerade deshalb - mächtige Kriegerfürsten und unbesiegbare Zauberer gibt es nämlich schon genug.

Aber natürlich steht es jedem frei, so exotisch zu sein, wie er will. Es gibt allerdings ein paar Regeln: Du kannst sein wer Du willst, kommen woher Du willst, haben, was Du willst, aussehen wie Du willst - spielerische Bedeutung hat nichts von alledem, es sei denn, dass Du die Fähigkeiten Deines Charakters ehrlich erspielt, das heißt durch EP erkaufst hast. Dazu gibt es in den Listen, besonders in den Vor- und Nachteilen, genug Gelegenheit.

Klassische Beispiele sind hierbei die Drow, die Dunkeelfen aus dem Unterreich: sie haben unheimliche Fähigkeiten, sind aber zu einem Leben in ewiger Nacht verdammt. Natürlich kann ein Drow sich langsam an das Sonnenlicht anpassen, bis er schließlich ganz normal herumlaufen kann. Allerdings verliert er dabei auch die magischen Fähigkeiten des Unterreiches - so einfach ist das. Grundsätzlich gilt: alle besonderen Charaktere sind mit der SL, namentlich der Magie-SL, abzusprechen und von dieser zu genehmigen. Die häufigsten dieser Charaktere sind in den folgenden Regeln festgehalten:

1.2.1 Berserker

Berserker sind Krieger, die durch bestimmte (frei wählbare) Umstände in einen Kampfrausch geraten. Der kulturelle Hintergrund dieses Rausches bleibt dem Spieler überlassen. Der Berserker hat die Wahl für die Dauer seines Rausches. Entweder

- 2 Schadenspunkte pro Treffer zu verursachen
- oder
- Immun gegen geistesbeeinflussende Zauber zu sein.

Der Kampfesrausch muß deutlich erkennbar sein, z.B. durch lautes Brüllen. Er dauert höchstens 5 Minuten an. Berserker dürfen im Berserkerrausch keinerlei Rüstung tragen (ausgenommen Schilde). Nach dem Kampfesrausch hat der Berserker für die Dauer einer Stunde eine Lebensenergie von 1, es sei denn er wurde im Kampf auf 0 oder weniger LP gebracht.

EP Kosten: MUK: 20 (MK können es nicht erwerben)

1.2.5 Wehrwesen/Gestaltenwandler

Wehrwesen und andere Gestaltwandler haben die Möglichkeit nach Belieben ihre Gestalt zu wechseln. Ob sie dies von äußeren Bedingungen (Vollmond, Wut, Verzehren von Spinat oder anderem Gemüse) abhängig machen, ist ihre Sache. Es sind nur zwei verschiedene Gestalten möglich. Diese beiden verschiedenen Gestalten werden als getrennte Charaktere behandelt, wobei jeder Charakter jeweils nur 40 EP zum Einkaufen von Fähigkeiten erhält. Durch Con-Tage erspielte EP werden aber nur einmal

stufe muk mk

vergeben. Sie müssen also (nach Wahl des Spielers) auf die beiden Charakter-Hälften verteilt werden.

1.3 Berufe

Die hier aufgeführten Berufe bzw. Charaktere sind nicht zwingend, wer eigene Ideen hat, kann diese gerne verwirklichen. Dies sollte rechtzeitig mit der SL abgesprochen werden.

Die hier aufgeführten Berufe enthalten nicht automatisch irgendwelche Vor- oder Nachteile. Sie geben eine mögliche Auslegung des Berufes an. Alle Vor- und Nachteile müssen trotzdem mit EP erkaufte werden.

1.3.1 Bettler

Durch einen Schicksalsschlag arm geworden, ist der Bettler auf die Gnade und die Gaben anderer angewiesen. Um das Leben besser bestreiten zu können, schließen sich die Bettler einer Stadt zu Gilden zusammen. Kaum ein anderer kennt sich so gut in allen Teilen einer Stadt aus, kaum einer hat so viele Verbindungen.

In der Regel beherrscht er die örtliche Sprache und die Sprache der Diebe und Bettler. Er ist außerdem in der Lage schnell Verbindung zu Bettlern anderer Städte aufzunehmen. So manchem Geizhals, der keine milde Gabe übrig hatte, wurde von einem Bettler schon ein Fluch auferlegt.

1.3.2 Diebe

Der Dieb liebt das Risiko und scheut sich nicht Gefahren einzugehen, wenn am Ende ein guter Gewinn lacht. Seine geschickten Finger versorgen ihn stets mit dem nötigen Kleingeld oder anderen Dingen, nach denen ihm der Sinn steht. Er kennt keinen Respekt vor dem Adel und kommt ständig mit dem Gesetz in Konflikt, was ihn aber nicht weiter stört. Daher ist auf seinen Kopf häufig eine Belohnung ausgesetzt. Ähnlich wie Bettler sind Diebe in Gilden organisiert.

Sie beherrschen in der Regel die örtliche Sprache. Da jeder seinen Geldbeutel in Gegenwart von Dieben gut bewacht, versucht der Dieb stets als solcher unerkannt zu bleiben.

Im Drachenhorst gibt es ein spezielles Diebesregelwerk.

1.3.3 Gaukler

Der Gaukler verdient seinen Lebensunterhalt, in dem er andere mit seinen Darbietungen unterhält. Mit artistischen Kunststücken, kleinen Zauberkünsten und Wahrsagereien verdient er sich so manches Goldstück. Außerdem versteht er es Glücksspiele zu seinen Gunsten zu manipulieren.

1.3.4 Kaufmann

Der Kaufmann ist stets auf Profit aus. Er ist daher stets auf der Suche nach guten Geschäften, für die er auch Risiken einzugehen bereit ist. Er versteht sich auf's Handeln und kann in der Regel den Wert von Waren und Währungen recht genau schätzen. Mit seiner Redegewandtheit versteht er es andere Leute zu überzeugen.

1.3.5 Waldläufer

Der Waldläufer lebt in der Natur. In dieser kennt er sich besonders gut aus. So versteht er sich besonders auf Spurenlesen und Pflanzenkunde. Ihm sind die Eigenschaften von Kräutern, Pilzen und Moosen geläufig. Er kann in der Wildnis überleben. Er kann sich bei Tag und bei Nacht orientieren.

1.3.6 Assassin

Der Assassin hat eine gründliche Ausbildung in der Handhabung von Waffen erhalten. Er steht meist im Dienste eines religiösen oder weltlichen Ordens. Er ist meist ernst und verschlossen. Er übt sich in Selbstdisziplin und hält seine Gefühle nach außen hin unter Kontrolle, ist aber im Grunde seines Herzens ein Fanatiker. Sein Berufsstolz lässt ihn danach streben, Aufgaben möglichst elegant zu lösen und dabei kein Aufsehen zu erregen. Er versteht es, sich unbemerkt an andere heranzuschleichen.

1.3.7 Barbar

Barbaren zeichnen sich durch sehr große Stärke aus, die sich - so könnte man meinen - zu Lasten der Intelligenz auswirken. Diese mutigen Kämpfer scheuen keinen Kampf, sind jedoch ängstlich und misstrauisch allem magischen und geisterhaften gegenüber. Sie beherrschen den Umgang mit vielen Waffen, wenden jedoch keine besondere Kampfstrategie an - sie vertrauen lieber auf ihre große Kraft.

1.3.8 Krieger

Der Krieger ist zum Kämpfen erzogen. Er trachtet nach Ehre und Ruhm, die er im Kampf erlangen möchte. Dabei zieht er den offenen Kampf vor, auch wenn dies seine Aussichten auf Erfolg verringern. Er sonnt sich gerne in seinem Ruhm und strebt nach einem, seinem Ruhm angemessenen Rang. Er verfügt über eine gute Kampfausbildung und handelt nach einem bestimmten Ehrenkodex. Ist meist angesehen im Volk.

1.3.9 Ritter

Im Gegensatz zum Krieger kommt er aus dem Adel. Er ist ein Edelmann in Wort und Tat und übt sich in Tugenden. Er dient meist einem König und dessen Volk. Wenn er nicht gerade am Hofe dient, so zieht er aus um Abenteuer zu erleben.

1.3.10 Söldner

Im Gegensatz zum Krieger ist der Söldner nicht auf Ruhm und Ehre aus, sondern eher auf Gold und weltlichen Besitz. Das Kämpfen ist für ihn eine Aufgabe, die es so gut wie möglich zu erledigen gilt. Gegenüber seinen Gefährten verhält er sich kameradschaftlich. Er erledigt gegen Bezahlung Aufträge und ist daher meist gut bei Kasse.

1.3.11 Barde

Der Barde zieht durch die Welt um Neuigkeiten zu erfahren und diese in Liedform weiterzuerzählen. Er ist ein sehr guter Sänger und Musikant und daher überall gern gesehen. Er verfügt über einen großen Wortschatz und bisweilen auch über eine scharfe Zunge. Mit manchen Liedern vermag er Menschen zu beeinflussen.

1.3.12 Heiler

Durch seine besonderen Kenntnisse von Heilkräutern, Giften etc., ist der Heiler in der Lage viele Verletzungen und Vergiftungen zu lindern oder gar zu heilen. Er ist stets auf der Suche nach neuen Heilverfahren und daher auch an der Natur interessiert.

stufe muk mk

1.3.13 **Priester**

Der Priester steht im Dienste seiner Gottheit und bemüht sich, seinen Glauben zu verbreiten. Durch die Gnade seiner Gottheit vermag er kleinere Wunder zu vollbringen. Regelmäßiges Gebet verleiht ihm diese Gabe.

1.3.14 **Schamane**

Der Schamane verehrt Naturgottheiten und -geister. Durch komplizierte Rituale drückt er diese Verehrung aus und vermag die Mächte der Natur in seinem Sinne einzusetzen. Er kann sich in der Wildnis ernähren.

- 1.4 Vorteile**
Vorteile eines Charakters können normalerweise nur bei der Charaktererschaffung erworben werden. Bei Absprache mit der SL können durch die aktuelle Charakterentwicklung begründete Ausnahmen gemacht werden.
- 1.4.1 Beziehungen** -20 -20
Der Charakter kennt einen politisch einflussreichen NSC auf der Veranstaltung und erhält begrenzten Einblick in die Machtstruktur des dortigen Staates. Der NSC wird dem Charakter gelegentlich behilflich sein. Gilt nur bei staatlich aufgebauten Cons, wo eine Anwendbarkeit gegeben ist.
- 1.4.2 Furchtlosigkeit** -25 -25
Der Charakter ist immun gegen die Zaubersprüche
- Angst,
- Panik,
- Terror,
- Massenhysterie.
- 1.4.3 Magiefähige Rasse** -30 -30
Der Charakter entstammt einer begrenzt magiefähigen Rasse.
Er hat insgesamt 3 Spruchstufen zur Verfügung, für die er entsprechend Zauber kaufen kann. Es können Sprüche bis max. Stufe 3 erworben werden, d.h. ein Spruch der Stufe 3 ODER ein Spruch der Stufe 2 + ein Spruch der Stufe 1 ODER drei Sprüche der Stufe 1.
Man erhält auch 3 MP pro Tag, um diesen Zauber zu wirken.
Diese Zauber wirken als natürliche Fähigkeit der Rasse, werden aber normal ausgespielt, wie sie in den Magielisten zu finden sind. Das heißt man darf auch mit Metall am Körper oder mit einer Waffe in der Hand zaubern, da keine Kugeln gezogen werden müssen.

Dies muss unbedingt mit der SL besprochen werden!
- 1.4.4 Reichtum** -10 -10
Der Charakter erhält das Dreifache eines normalen Charakters an Con-Geld.
- 1.4.5 Schmerzunempfindlichkeit** -20 -20
Der Charakter fällt bei 0 oder weniger LP nicht in Ohnmacht, er ist zwar kampfunfähig, kann aber kriechen und um Hilfe rufen.
- 1.4.6 Schnelle Heilung**
Der Charakter regeneriert alle 4 Stunden 1 LP
- 1.4.7 Zweites Gesicht** -20 -20
Der Charakter beherrscht 1x tgl. den Spruch 'Eingebung'.

1.5	Nachteile		
	Nachteile eines Charakters können normalerweise nur bei der Charaktererschaffung erworben werden. Bei Absprache mit der SL können durch die aktuelle Charakterentwicklung begründete Ausnahmen gemacht werden.		
1.5.1	Monster	10	10
	Der Charakter gehört einer Rasse an, die von Menschen als Monster oder Ungeheuer angesehen wird.		
1.5.2	Alter	15	15
	Der (entsprechend geschminkte) Charakter muss Anstrengungen vermeiden, und ist entsprechend seinem hohen Alter in seiner Geschicklichkeit und Stärke stark eingeschränkt. Er darf nicht rennen und kann nicht klettern.		
1.5.3	Blindheit	20	20
	Der Charakter trägt während des gesamten Spiels eine leicht durchscheinende dunkle Augenbinde und verhält sich blind. Keine Ausnahme im Kampf ! Die SL muss die Maßnahme der Erblindung genehmigen.		
1.5.4	Einarmig	10	10
	Der Charakter bindet oder hält einen Arm ständig auf dem Rücken.		
1.5.5	Einäugig	10	10
	Der Charakter trägt auf einem Auge eine undurchsichtige Binde oder trägt eine entsprechende Maske.		
1.5.6	Kodex gegen Magie	15	15
	Der Charakter lehnt die Anwendung von Magie kategorisch ab und benutzt weder Magie noch magische Gegenstände oder Tränke. Helfende oder Heilmagie lässt er nur ohnmächtig zu.		
1.5.7	Kodex gegen Waffen	15	15
	Der Charakter lehnt die Anwendung von Waffengewalt kategorisch ab und benutzt keine Waffen. Im Notfall darf er einen Dolch benutzen. (Die Fertigkeit Waffen zur Verteidigung ist erlaubt.)		
1.5.8	Lahmes Bein	10	10
	Ein Bein des Charakters wird geschient und kann nicht geknickt werden. Die Schiene ist selbst mitzubringen.		
1.5.9	Nachtblindheit	10	10
	Der Spieler ist ab Eintritt der Dämmerung blind (s. dort).		
1.5.10	Nachtzyklus	40	40
	Der Charakter kann sich nur bei Nacht frei bewegen. Bei Tag muss er sich stark verschleiern und im Schatten aufhalten. Aufenthalt im Sonnenlicht entzieht ihm 1 LP alle angefangenen 5 min. d.h. 1 LP sofort, und einen weiteren nach jeweils 5 min.. Zweitcharaktere für den Tag sind nur als NSC erlaubt.		

stufe muk mk

1.5.11 Materialkomponenten

(nur für MK): Der Charakter benötigt Materialkomponenten, um zu zaubern.

20

1.5.12 Schamanismus

(nur für MK) : Der Charakter benutzt zwingend einen Magiefokus (s. Schamanismus im Magiesystem)

15 EP nur in der Magieliste

15

8 Alchimie Allgemein

8.1 Einleitung

Die hier beschriebenen Tränke und Mixturen, sowie deren Wirkung sind reine Fantasie.

Es sind Spielzüge in einem Spiel.

Es ist nicht beabsichtigt oder sinnvoll die hier beschriebenen Tränke in der Realität anzuwenden.

NIEMAND sollte die hier beschriebenen Tränke oder Mixturen tatsächlich trinken.

Sollten einige Mixturen Ähnlichkeiten mit realen Mixturen haben, so ist dies Zufall und nicht gewollt.

Mit diesem System wollen wir eine flexible, interessante und spielbare Regelung für Alchimie im Live-Rollenspiel ermöglichen. Der gravierendste Nachteil bei den bestehenden Regelungen ist, da hergestellte Mixturen entweder ohne Spielleiter nicht zu gebrauchen sind (da nicht bekannt ist, was der Trank denn nun eigentlich bewirkt) oder für jedermann die Wirkung der Mischung leicht erkennbar ist (weil entweder eine feste Zuordnung zwischen Farbe plus Geschmack und Wirkung besteht oder die Wirkung auf einem Etikett beschrieben ist). In manchen Live-Rollenspielen ist die Trankherstellung dazu noch so leicht zu erlernen, da es so eine Art Hobby ist "nebenbei" noch ein bisschen Trankkunde zu beherrschen. Dadurch verliert meiner Meinung nach die Alchimie einen großen Teil ihres Reizes, nämlich das Geheimnisumwitterte und Mystische. Ich glaube mit diesem System diesen Anforderungen gerecht zu werden und eine natürlich nicht perfekte, aber doch bessere Einführung der Alchimie im Live-Rollenspiel erreicht zu haben. Für Verbesserungsvorschläge und weitere Ideen bin ich immer dankbar.

Alchimisten gehen im weitesten Sinne zu den Magiekundigen. Sie sind zwar normalerweise nicht in der Lage Zaubersprüche zu benutzen, aber bei der Herstellung von Tränken und der Durchführung von Ritualen (höherer Alchimie) benutzen sie metaphysische Fähigkeiten (Willensprojektion) um arkane Energie zu kontrollieren und fokussieren. Daher ist ihre Fähigkeit Mixturen herzustellen begrenzt, ähnlich wie ein Magier begrenzt ist in der Anzahl der Zauber, die er wirken kann.

Alchimie und andere Fähigkeiten

Es gibt verschiedene Fertigkeiten, die zum Brauen alchimistischer Mixturen befähigen. Diese sind Giftkunde, Heiltrankkunde, Trankkunde und Alchimie. Die ersten drei stellen Teilbereiche der Alchimie dar. Nur die Alchimie-Fertigkeit befähigt zum uneingeschränkten Erlernen aller alchimistischen Mixturen. Welche Tränke durch welche Fähigkeit abgedeckt sind kann man im Abschnitt mit den Trankbeschreibungen nachlesen.

Die Fertigkeiten Alchimie, Trankkunde und Tränke identifizieren stehen ausschließlich Magiekundigen (MK) zur Verfügung.

Im Abschnitt Fertigkeiten in der Alchimie sind die EP-Kosten für alchimistische Fertigkeiten aufgeführt. Unterschieden wird zwischen Magiekundigen (MK) und Magieunkundigen (MUK) Charakteren.

In den Fertigkeiten Gift-, Trank- und Heiltrankkunde sind daher jeweils 3 AP und

Rezepte im Wert von 3EP(MK) oder 6EP (MUK) enthalten. Die Fertigkeit Alchimie beinhaltet ein ganzes Paket bestehend aus: Gift-, Trank-, Heiltrankkunde, Tränke identifizieren, Feuer machen und insgesamt 10 AP sowie Rezepte im Wert von 10 EP.

8.2 Tränke und Mixturen

Die Haupttätigkeit eines Alchimisten ist die Herstellung alchimistischer Mixturen. Zumeist handelt es sich dabei um Tränke oder Elixiere, aber auch Pülverchen, Salben und andere Mixturen sind möglich. Für die Herstellung braucht der Alchimist eine gewisse Zeit und arkane Energie. Seine Fähigkeit diese Energie zu fokussieren drückt sich spieltechnisch in Punkten aus (sogenannte Alchimie-Punkte, abgekürzt AP). Um einen Trank herzustellen benötigt man zwischen 1 und ca. 10 AP. Die Herstellung dauert normalerweise 5 Minuten plus 5 Minuten pro benötigtem AP, kann aber auch kürzer oder länger dauern (siehe Tabelle 2 für die Standardherstellungsdauer, für Ausnahmen siehe die einzelnen Trankbeschreibungen).

```

+-----+-----+-----+-----+-----+
| AP      | 1| 2| 3| 4| 5| 6| 7|
+-----+-----+-----+-----+
| Dauer (min)| 10| 15| 20| 25| 30| 35| 40|
+-----+-----+-----+-----+
    
```

Tabelle 2: Herstellungsdauer (Standardwerte)

Die Anzahl der Alchimiepunkte, die jeder Alchimist besitzt, hängt von den gewählten Fertigkeiten ab und wie viele Erfahrungspunkte er zusätzlich dafür ausgibt.

8.3 Die Tränke

Jeder Alchimist kann unterschiedliche Tränke herstellen, abhängig von seinen und seines Lehrmeisters Interesse und Fähigkeiten. Zu Spielbeginn kennt ein Alchimist die Rezepturen einer gewissen Anzahl Tränke. Diese kann er dann herstellen und Tränke mit derselben Wirkung identifizieren. Tränke, die es in unterschiedlichen Stärken gibt kann man auch in den unterschiedlichen Stärken erlernen.

Jede Stufe eines Trankes muss einzeln erlernt und erworben werden. Hierbei muss mit der niedrigsten Stufe begonnen werden.

8.4 Herstellung

Bei der Herstellung eines Trankes muss man unterscheiden zwischen der rollenspielerischen Darstellung und der Herstellung des eigentlichen Tranks (der dann von anderen Spielern auch real getrunken wird). Die Darstellung ist vollkommen der Phantasie des Spielers überlassen. Um die Herstellung auch plausibel und eindrucksvoll darzustellen ist eine Reihe von Ausrüstungsgegenständen sehr hilfreich. Schwierig ist lediglich der Ort des Geschehens, denn meistens hat man keinen eigenen Raum für seine alchimistischen Experimente zur Verfügung. Wenn vorhanden kann man z.B. die Magiergilde nutzen oder man sucht sich einen verborgenen Raum. In jedem Falle muss diese Darstellung aber in einer Spielzone stattfinden. Dabei kann es dann auch schon mal passieren, da man wegen Giftmischens festgenommen wird... Alchimistische Mixturen entwickeln ihre Wirkung normalerweise durch vollständiges Einnehmen.

Die Komponenten

Für die Herstellung des eigentlichen "Trinkobjekts" braucht man ein paar Dinge, die unumgänglich sind. Dazu gehören:

- Viole und Wasser (ungiftige Essensfarbe als Farbstoff ist erlaubter Farbstoff)

Die Mengenangaben

Die Mengenangaben in den Rezepten beziehen sich auf FRISCHE Zutaten. Sind die Zutaten nicht frisch, ergo getrocknet/konserviert, so benötigt man die doppelte Anzahl an Unzen.

8.5 Rezeptur

Zur Herstellung eines Trankes braucht ein Alchimist dessen Rezeptur. Beim Erlernen des Trankes erfährt der Alchimist die Rezeptur von seinem Lehrmeister. Es wird beschrieben welche Zutaten der Charakter zur Herstellung des Trankes benötigt. Im Normalfall handelt es sich dabei einfach um eine phantasievolle Beschreibung mit "normalen" alchimistischen Zutaten (=Stoffe/Pflanzen). Bei einigen Tränken sind aber besondere Ingredienzen erforderlich. Das ist in der jeweiligen Trankbeschreibung dann vermerkt. Welche spezielle Zutat für welchen Trank benötigt wird ist der Phantasie und der Spielleitung überlassen. Ist die spezielle Ingredienz nicht verfügbar, so kann der Trank nicht ohne weiteres hergestellt werden.

Erfahrene Alchimisten sind allerdings in der Lage Ersatzingredienzen zu benutzen. Dazu muss ein Experiment durchgeführt werden. Man kann hier genau soviel Kreativität an den Tag legen wie ein Zauberkundiger bei einem Ritual. Ob und wie weit das Experiment erfolgreich war und die Ingredienzen wirksam sind entscheidet dann die Spielleitung.

Real wird der Trank einfach durch eine Virole mit Wasser dargestellt.

Das erlernte Rezept kann in ein Alchimiebuch übertragen werden.

Die Rezepte müssen von Hand geschrieben sein (Intime), NUR die SL darf Computergedruckte Rezepte verwenden.

8.6 Herstellungsprozess

Die eigentliche Herstellung erfolgt natürlich durch das Abfüllen von Wasser (evtl. mit Farbstoff). Diese Mischung wird in eine Viole gefüllt und diese (möglichst dicht) verschlossen. An den Flaschenhals wird ein innen beschriftetes Etikett gehängt. Hinzu kommt aber noch ein Arbeitsgang der die Identifizierung eines Trankes ermöglicht. Hierzu werden die Symbole (Runen) vom Trankrezept außen auf das Etikett übertragen und zwar handschriftlich.

Nur der SL ist es erlaubt Computerdrucke zu verwenden.

Größe	Faktor	Zeitfaktor
500ml	50,0	3,0
250ml	20,0	2,5
100ml	10,0	2,0
50 ml	5,0	1,5
10ml	1,0	1,0

Tabelle 3 : Verminderung des Zeitfaktors bei Herstellung einer größeren Menge eines Trankes.

Wenn man eine größere Menge eines Trankes herstellt, verringert sich der Zeitfaktor s. Tab. 3, da das Brauen des Trankes an sich nicht länger dauert sondern nur die Anzahl der benötigten Pflanzen bzw. Stoffe sich vervielfacht. Der Grundwert ist hier 10 ml da in eine kleine Flasche meistens 10ml reinpassen.

Beispiel: Möchte man jetzt von dem Trank X das Fünffache herstellen, dann stellt man also 50 ml her statt 10ml.

Man benötigt also auch die fünffache Anzahl an Stoffen/Pflanzen. ABER man benötigt nicht das Fünffache an Zeit, sondern braucht nur das 1,5 fache an Zeit.

8.7 Kontaktwirkung

Prinzipiell kann man jede Mixtur auch mit Kontaktwirkung herstellen, dafür ist es notwendig, dass man das normale Rezept für die Mixtur beherrscht. Um die Mixtur mit Kontaktwirkung herzustellen, muss man ein neues Rezept erlernen. Für das Erlernen des neuen Rezeptes ist die doppelte EP-Anzahl nötig und auch für das Herstellen der Mixtur mit Kontaktwirkung ist die doppelte AP-Anzahl nötig.

Die Mischzeit erhöht sich um 5 Minuten, unabhängig von den benötigten AP.

Wenn die Mixtur auf einen Gegenstand aufgetragen wurde, muss die Haut berührt werden. Wurde sie auf eine Waffe aufgetragen, genügt ein Treffer/gültiger SP um die Giftwirkung zu übertragen.

Mixturen mit Kontaktwirkung muss man nach dem Auftragen anderweitig am Gegenstand kenntlich machen.

8.8 Zuordnungstabelle

Jeder Code (Runen) entspricht einer eindeutigen Nummer. Diese Nummer identifiziert den Trank.

Das Schema ist wie folgt:

- eine 6 stellige Codierung mit speziellen Alchimierunen
- der Code ist in 3 Segmente unterteilt

```

+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| TYP | Code2 | Code1 | Code0 | Stufe1 | Stufe0 |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| Ziffer | Ziffer | Ziffer | Ziffer | Ziffer | Ziffer |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| (Rune) | (Rune) | (Rune) | (Rune) | (Rune) | (Rune) |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
    
```

Zurzeit sind die Ziffern 1-9 bekannt.
Für jede Ziffer wird eine spezielle Rune verwendet.

Nur mit Hilfe der Zuordnungstabelle ist es möglich den genauen Trank zu ermitteln. Über diese eindeutige Zuordnung kann jeder Trank von jedem Alchimisten (oder einem Charakter mit der Fertigkeit Tränke identifizieren) identifiziert werden, solange er ihm grundsätzlich bekannt ist. Daher muss für jeden Alchimisten bei Spielbeginn eine mit den ihm bekannten Tränken ausgefüllt werden.

Jedes Rezept beinhaltet die Runen und den Namen.
Nur die SL hat eine komplette Liste der Codierungen.

Zum Beispiel: Der Trank 'Amnesie'

```

+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| TYP1 | Code2 | Code1 | Code01 | Stufe1 | Stufe01 |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| E | | | E | | E |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
    
```

Wird codiert als 1.1.1 Amnesie Stufe 1

Die Runen sind aus der Schriftart "Woolbarts" entnommen. Die Zeichencodes finden sich in der Liste Tränke identifizieren (SL fragen).

Die genaue Beschreibung des Identifizierungssystems ist im gesonderten Regelwerk: „Tränke identifizieren“ beschrieben. Dies ist aber nur Charakteren mit der Fertigkeit "Tränke identifizieren" zugänglich.

8.9 Etikett

An die Virole wird ein Etikett gehängt mit zweierlei Informationen:

1. Verborgenen im Innern des Etiketts den Tranknamen und seine Wirkung
2. Außen die Schlüsselrunen zur Identifikation

Fehlt dieses Etikett oder ist es geöffnet, dann gilt der Trank als verbraucht. Hat man einen Trank getrunken, so kann (und muss) man sofort durch das Öffnen des Etiketts 1. seine Wirkung nachprüfen und zum 2. den Trank dadurch als "verbraucht" markieren. Das Etikett ermöglicht auch fehlgeschlagene Experimente, Tränke mit zufälliger Wirkung (mehrere Etiketten mit unterschiedlicher Beschriftung), Scharlatanerie (andere Wirkung als dem Käufer angeboten wurde) oder Diebstahl von Tränken leicht in das Spiel zu integrieren.

stufe muk mk

Mixturen mit Kontaktwirkung muss man nach dem Auftragen anderweitig kenntlich machen. Dazu eignen sich Baumwollfäden.

Rune	Rune	Rune	Rune	Rune (ts)	Rune (ts)
x	x	x	x	x	x

Name des Trankes :

Wirkung: (WD) (SP) (LE)

Patzer/Nebenwirkungen: (WD) (SP) (LE)

WD = Wirkdauer

SP = Schadenspunkte

LE = Lebensenergie

ts = Trankstufe

8.10 Schlüsselrune

Mit Hilfe der Schlüsselrune ist es später möglich den Trank zu identifizieren.

Für Charaktere ohne Tränke identifizieren wird diese Prozedur vor Spielbeginn von der Spielleitung durchgeführt, sodass diese Charaktere nicht mit dem System arbeiten, ihre Mixturen aber trotzdem identifizierbar sind. Sie erfahren nur welche Zutaten und Komponenten sie benutzen müssen und welche Rune auf das Etikett kommt.

8.11 Trankstärke (Stufe)

Die Tränke sind unterteilt in drei Gruppen (Gifte, Tränke, Heilmittel). In jedem Teilbereich muss man einzeln aufsteigen (um z.B. einen Trank der Stufe 2 zu lernen muss man zuvor einen Trank der Stufe 1 gelernt haben.), d.h. nicht, dass man ein Gift der Stufe 2 lernen kann, nur weil man ein Heilmittel der Stufe 1 hat! Dafür ist ein Gift der Stufe 1 nötig!

Die Angabe für die Stufe/Stärke des Trankes ist Bestandteil der Codierung.

Wenn die Rune für die Stärke/Stufe fehlt, dann muss der Trank erst analysiert werden!

Die Trankstärke/Stufe ist NICHT immer identisch mit der Anzahl der Alchimiepunkte (AP), die zur Herstellung des Trankes notwendig sind!

8.12 Identifizierung von Mixturen

Mit Hilfe der Identifikationstabelle (siehe Regelwerk Tränke identifizieren) erhält ein Charakter die Fähigkeit alchemistische Mixturen zu identifizieren. Natürlich erhalten nur Alchimisten und Charaktere mit der Fertigkeit Tränke identifizieren so eine Identifikationstabelle.

Die Identifizierung eines Trankes kostet 1 AP unabhängig von der Stärke und Wirkung des Trankes. Auf dem Etikett an der Trankphiole befindet sich eine Schlüsselrune, die man in der Tabelle ablesen kann.

Die Trankwirkung kann der Alchimist dann in seiner Zuordnungstabelle anhand der Nummer ablesen. Ist der Trank dem Alchimisten nicht bekannt, so kann er, nachdem

stufe muk mk

er dessen Wirkung beobachtet hat, diesen Trank in Zukunft identifizieren (aber nicht herstellen!).

Nur Alchimisten und Charaktere mit Tränke identifizieren sind in der Lage einen Trank auf diese Art und Weise zu identifizieren, denn sie benutzen eine besondere metaphysische Fähigkeit, die Willensprojektion, um diese Identifikation durchzuführen (d.h. ohne die Wirkung des Trankes dadurch zu beeinträchtigen und/oder sich selbst der Wirkung auszusetzen).

Andere Alchimisten oder Charaktere können nur die Runen von den Trankrezepten abschreiben ohne die genauen Regeln für die Codierung zu kennen.

8.13 Haltbarkeit von Mixturen

Eine Mixtur hält normalerweise ein Con lang und max. eine Woche.

Man kann die Haltbarkeit verlängern, indem man z.B. durch einen Wachsverschluss an der Viole benutzt. So wird die Haltbarkeit verdoppelt.

Andere Verfahren sind denkbar. Die Charaktere dürfen in diesem Bereich forschen und Vorschläge machen.

8.14 Wirkdauer von Mixturen

Man kann die Wirkdauer eines Trankes um 50% verlängern, indem man bei der Herstellung die doppelte AP Anzahl aufwendet.

Andere Verfahren sind denkbar. Die Charaktere dürfen in diesem Bereich forschen und Vorschläge machen.

8.15 Analyse von Tränken

Vor der Analyse muss ein Trank zuerst einmal identifiziert werden (1 AP) und dann in einer langwierigen Prozedur in seine Einzelteile zerlegt werden um alle Zutaten und Prozesse zu ermitteln, die für seine Herstellung notwendig sind. Daher können nur Charaktere mit der Fertigkeit Tränke identifizieren eine Analyse durchführen. Die Analyse kostet doppelt so viele AP wie die Herstellung des Trankes und dauert mindestens eine Stunde pro AP.

Beispiel: Für ein Stummheitsgift (Kosten: 2 AP), benötigt man zur Identifizierung 1 AP und dann noch 4 AP und 4 Stunden zur Analyse.

Dabei wird der gesamte Trank benötigt und auch verbraucht. Zum Erlernen des Trankes ist zusätzlich das Bezahlen der benötigten EP und die Bestätigung durch die SL erforderlich, falls der Trank dem Charakter noch nicht oder nicht in dieser Stärke bekannt war.

8.16 Lernen in der Alchimie

Für einen Charakter mit Trankherstellungsfertigkeiten gibt es grundsätzlich drei Möglichkeiten seine Fähigkeiten zu erweitern:

1) Erwerben zusätzlicher Alchemiepunkte:

Neue Alchemiepunkte werden durch EP "erkauft" oder in Fällen besonderer Leistung von der Spielleitung direkt zugeteilt. MK zahlen 1 EP pro 1 AP, MUK zahlen 2 EP pro 1 AP.

2) Erweitern des Trankwissens:

Grundsätzlich kann man nur Tränke erlernen, die aus einem Gebiet stammen, zu dem man die entsprechende Herstellungsfähigkeit besitzt (also z.B. Giftkunde für ein Schlafgift).

a) Neue Trankrezepte kann man für EP kaufen:

Die Anzahl der EP's für ein Trankrezept entspricht für MK` s den benötigten AP, und für MUK = benötigte AP x 2

b) Von anderen Alchimisten lernen:

Wenn man einen Trank von einem anderen Alchimisten lernt, dann muss man sich am Tag mindestens 1 Std. mit dem Trank und dem Lehrmeister beschäftigen. Dafür bekommt man 2 zusätzliche EP die nur für den zu erlernenden Trank zu verwenden sind. Der Intime gelernte Trank darf dann auch nur mit diesen Zusatz EP bezahlt werden!

c) Analysieren eines Trankes:

Um einen Trank zu analysieren, ist ein Trank mit der erwünschten Wirkung als Vorbild nötig (s. Analyse von Tränken 8.15.0) .

d) Erfinden eines neuen Trankes:

Diese Möglichkeit haben aber nur Charaktere mit der Fertigkeit Alchimie, da nur sie über den notwendigen Wissensstand und Überblick über alchemistische Theorien verfügen. Der Spieler sollte eine Beschreibung des Trankes inklusive der Herstellungsdaten (AP, Mischzeit, Wirkungsdauer) vorbereiten und der SL schriftlich vorlegen. Das Rezept kann dann auf die übliche Art und Weise erlernt werden (Erfahrungspunkte für Trankrezepte bezahlen).

3) Erlernen eines neuen Wissensgebietes (Trank-, Gift- oder Heiltrankkunde):

Das Erlernen eines neuen Wissensgebietes ist auf unterschiedliche Weise möglich. So ist es z.B. denkbar, dass der Charakter die Fertigkeit von einem anderen Charakter erlernt.

Entscheidend sind aber immer zwei Aspekte:

a) Die Fertigkeit muss regulär in EP bezahlt werden (siehe Fertigkeitentabelle oder Tranktabelle).

b) Es muss auch im Spiel eine Darstellung des Erwerbs der Fertigkeit erfolgen (z.B. durch Studium arkaner Schriften, Experimente, diese Schriften müssen Intime (handschriftlich) hergestellt werden ua.).

8.17 Trankbeschreibungen

Die alchemistischen Mixturen werden in vier grobe Kategorien unterteilt:

- Gifte
- Tränke
- Heilmittel
- Stoffe

Je nach Kategorie können diese Mittel auch anderen Klassen zur Verfügung stehen und deren Herstellung durch unterschiedliche Fertigkeiten erlernt werden.

Alchemistische Mixturen entwickeln ihre Wirkung normalerweise durch vollständiges Einnehmen.

Prinzipiell kann man jede Mixtur auch mit Kontaktwirkung hergestellt werden. Dafür verdoppelt sich die benötigte Anzahl der Alchimiepunkte (auch für das Erlernen der Mixtur!).

Die Mischzeit erhöht sich um 5 Minuten, unabhängig von den benötigten AP. Mixturen mit Kontaktwirkung muss man nach dem Auftragen anderweitig kenntlich machen. Dazu eignen sich Baumwollfäden mit dem Etikett dran.

Grundsätzlich gilt, da gleichartige Trankwirkungen nicht kumulativ sind (z.B. zwei Rüstungsschutztränke).

Folgende Abkürzungen und Symbole werden verwendet:

AP = Alchimiepunkte

MZ = Mischzeit

WD = Wirkdauer

LE = Lebensenergie

SP = Schadenspunkte

TS = Trankstärke

u = zur Herstellung sind besondere Zutaten erforderlich

NAME = Name des Trankes aus der Liste der Tränke

Code = Codenummer aus der Liste der Tränke

9 .Alchimie Fertigkeiten/Tränke

9.1 Fertigkeiten

9.1.1 Alchimie 40

Alchimie ist die grundsätzliche Fähigkeit, mit chemischen Substanzen verschiedene medizinische und metaphysische Wirkungen zu erzielen. Es gibt verschiedene Fertigkeiten, die zum Brauen alchimistischer Mixturen befähigen. Diese sind Giftkunde, Heiltrankkunde, Trankkunde und Alchimie. Die ersten drei stellen Teilbereiche der Alchimie dar. Nur die Alchimie-Fertigkeit befähigt zum uneingeschränkten Erlernen aller alchimistischen Mixturen. Die Fertigkeit Alchimie beinhaltet ein ganzes Paket bestehend aus:

- Giftkunde
- Trankkunde
- Heiltrankkunde
- Tränke identifizieren
- Feuer machen

und insgesamt 10 AP sowie Trankrezepte im Wert von 10 EP.
(nur Magiekundige)

9.1.2 Zusätzliche AP 2 1

9.1.3 Trankstufe 1 1 2 1

Den Namen selber eintragen.
Die AP Kosten sind NICHT gleich der Trankstufe !

9.1.4 Trankstufe 2 2 4 2

Den Namen selber eintragen.
Die AP Kosten sind NICHT gleich der Trankstufe !

9.1.5 Trankstufe 3 3 6 3

Den Namen selber eintragen.
Die AP Kosten sind NICHT gleich der Trankstufe !

9.1.6 Trankstufe 4 4 8 4

Den Namen selber eintragen.
Die AP Kosten sind NICHT gleich der Trankstufe !

9.1.7 Trankstufe 5 5 10 5

Den Namen selber eintragen.
Die AP Kosten sind NICHT gleich der Trankstufe !

9.1.8 Trankstufe 6 6 12 6

Den Namen selber eintragen.
Die AP Kosten sind NICHT gleich der Trankstufe !

9.1.9 Trankstufe 7 7 14 7

Den Namen selber eintragen.
Die AP Kosten sind NICHT gleich der Trankstufe !

stufe muk mk**9.1.13 Gifte und Tinkturen benutzen**

5 5

Gifte und Tinkturen benutzen erlaubt dem Charakter, mit gefährlichen Stoffen umzugehen, ohne Schaden zu erleiden. Dies ist Voraussetzung, um vergiftete Fallen zu bauen oder Kontaktgifte zu benutzen.

Ist automatisch enthalten in Giftkunde und Alchimie.

9.1.14 Giftkunde

20 10

Giftkunde erlaubt einem Charakter, Gifte herzustellen und zu benutzen.

In der Fertigkeit Giftkunde sind

- 3 AP und
 - Giftrezepte im Wert von: MK = 3EP und MUK = 6EP
 - sowie die Fertigkeit
 - Gifte und Tinkturen benutzen
- enthalten.

Nicht notwendig, wenn man Alchimie hat.
Kann von MUK/MK einzeln erworben werden.

9.1.16 Heiltrankkunde

20 10

Heiltrankkunde erlaubt einem Charakter, Heiltränke herzustellen.

In der Fertigkeit Heiltrankkunde sind

- 3 AP und
- Heiltrankrezepte im Wert von: MK = 3EP und MUK = 6EP enthalten.

Nicht notwendig, wenn man Alchimie hat.
Kann von MUK/MK einzeln erworben werden.

9.1.24 Pflanzenkunde

10 10

Pflanzenkunde ist ein Fachwissen. Der Charakter kennt Aussehen und Wirkung der Pflanzen, die für Tränke, Gifte und Heilmittel verwendet werden. Zum Brauen solcher Mixturen wird allerdings die Trank-, Gift- oder Heiltrankkunde benötigt.

Ein Pflanzenkundiger kann natürlich nur Trankkomponenten finden, die auf Pflanzen basieren. (Salpeter gehört z.B. nicht dazu)

Er kann in Verbindung mit Medizin Kräuter direkt anwenden. Die Anwendung von Pflanzenkunde verkürzt die Heilung durch Medizin auf 2 Stunden.

Diese Fertigkeit ist NICHT automatisch in Alchimie enthalten.
Ein Alchimist kennt nur die Pflanzen oder Komponenten, die in seinen erlernten Tränken enthalten sind.
Er kann andere Zutaten NICHT selber finden.

Zum Sammeln und Erkennen von nicht pflanzlichen Stoffen ist Fachwissen "Alchimiestoffe" notwendig.

9.1.26 Alchimiestoffkunde

10 10

Alchimiestoffkunde ist ein Fachwissen. Der Charakter kennt Aussehen und Wirkung der Alchimiestoffe, die für Tränke, Gifte und Heilmittel verwendet werden. Zum Brauen solcher Mixturen wird allerdings die Trank-, Gift- oder Heiltrankkunde benötigt.

stufe muk mk

Ein Alchimiestoffkundiger kennt nur Trankkomponenten, die nicht pflanzlich sind (z.B. heiliges Wasser oder Trollblut)

Diese Fertigkeit ist NICHT automatisch in Alchimie enthalten.
Ein Alchimist kennt nur die Stoffe, die in seinen erlernten Tränken enthalten sind.
Er kann andere Stoffe NICHT selber erkennen.

Zum Sammeln und Erkennen von pflanzlichen Zutaten ist Fachwissen "Pflanzenkunde" notwendig.

9.1.37 Trankkunde 10

Trankkunde erlaubt einem Charakter, Tränke mit besonderen Wirkungen herzustellen.

In der Fertigkeit Trankkunde sind
- 3 AP und
- Trankrezepte im Wert von 3 EP
enthalten.

In der Fertigkeit Alchimie ist diese Fertigkeit enthalten.
MK können sie einzeln erwerben.
MUK können die Fertigkeit NICHT erwerben !

9.1.38 Tränke identifizieren 10

Mit Hilfe der Identifikationstabelle erhält ein Charakter die Fähigkeit alchemistische Mixturen zu identifizieren. Natürlich erhalten nur Alchimisten und Charaktere mit der Fertigkeit Tränke identifizieren eine solche Identifikationstabelle.
Die Identifizierung eines Trankes kostet 1 AP, unabhängig von der Stärke und Wirkung des Trankes. Auf dem Etikett an der Trankphiole befindet sich eine Rune, die man in der Tabelle ablesen kann.

Die Trankwirkung kann der Alchimist dann in seiner Zuordnungstabelle anhand der Nummer ablesen. Ist der Trank dem Alchimisten nicht bekannt, so kann er, nachdem er dessen Wirkung beobachtet hat, diesen Trank in Zukunft identifizieren (aber nicht herstellen!).

Nur Alchimisten und Charaktere mit Tränke identifizieren sind in der Lage einen Trank auf diese Art und Weise zu identifizieren (d.h. ohne die Wirkung des Trankes dadurch zu beeinträchtigen und/oder sich selbst der Wirkung auszusetzen), denn sie benutzen eine besondere metaphysische Fähigkeit, die Willensprojektion, um diese Identifikation durchzuführen.

Andere Alchimisten oder Charaktere können nur die Runen von den Trankrezepten abschreiben ohne die genauen Regeln für die Codierung zu kennen.

WICHTIG: Die Tabelle existiert für die Charaktere NICHT! Sie ist nur zur Darstellung der Identifikationsfähigkeit gedacht und weder zerstörbar noch stehlbar !

9.1.40 Kontemplation-Alchimie**16 16**

Durch intensivste Meditation kann der Alchimist seine zu diesem Zeitpunkt vorhandenen AP um bis zu 50% erhöhen. Dieser Vorgang dauert eine Stunde, in der der A. (ähnlich einem Vampir am Tag) absolut wehrlos ist und auch bei zugefügtem Schaden nicht aufwacht. Während der Kontemplation darf der Spieler nicht einschlafen. Diese Fertigkeit kann nur einmal am Tag angewendet werden.

Auch für MUK möglich die nur einen Teilbereich (Heilmittel oder Giftkunde) gewählt haben.

stufe muk mk

9.2 Gifte

Gifte sind natürliche (pflanzlicher oder tierischer Herkunft) oder künstliche (alchemistische) Mittel, die beim Opfer einen unerwünschten und meist schädlichen Effekt hervorrufen. Sie könnten auch von Assassinen, Dieben und anderen Giftmischern hergestellt werden. Die dazu notwendige Fertigkeit ist Giftkunde.

Alle Gifte müssen ungiftig eingefärbtes oder geschmacklich verändertes Wasser sein!
Alle Gifte müssen vom Opfer getrunken werden! Wissentlich oder unwissentlich!

9.2.1 Taubheit	1	2	1
AP: 1 MZ: 10 min WD: 15 min			
Wirkung: Der Trinker wird für die Dauer von 15 min taub.			
9.2.2 Schadensgift 1	1	2	1
AP: 1 MZ: 10 min WD: sofort			
Wirkung: Dieses Gift zieht 1 LP ab.			
9.2.3 Stummheit	2	4	2
AP: 2 MZ: 15 min WD: 30 min			
Wirkung: Für die Wirkdauer wird der Trinker stumm (keine Sprache, lachen u.ä.).			
9.2.4 Schadensgift 2	2	4	2
(Voraussetzung: Schadensgift 1)			
AP: 2 MZ: 15min WD sofort			
Wirkung: Dieses Gift zieht 2 LP ab.			
9.2.5 Dummheit	3	6	3
AP: 3 MZ: 20 min WD: 15 min			
Wirkung: Der Trinker wird für die Dauer von 15 min stohdumm (ungefähr auf Troll- oder Bratkartoffelebene). Man kann nicht zaubern/patzt immer. Bei Verlust eines Lebenspunktes ist die Dummheit sofort aufgehoben.			
9.2.6 Schlaf	1	2	1
AP: 1 MZ: 10 min WD: speziell			
Wirkung: Dieses Gift wirkt 15 Min. Der Schlafende kann ganz normal geweckt werden. Bei Verlust eines Lebenspunktes ist der Schlaf natürlich sofort aufgehoben.			
9.2.7 Schadensgift 3	3	6	3
(Voraussetzung: Schadensgift 1 und 2)			
AP: 3 MZ: 20min WD sofort			
Wirkung: Dieses Gift zieht 3LP ab.			

9.2.8 Lähmung

AP: 4 MZ: 25 min WD: 5 min

Wirkung: Dieses Gift lähmt einen Trinker komplett für 5 min.

<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
4	8	4

9.2.9 Schadensgift 4

(Voraussetzung: Schadensgift 1-3)

AP 4 MZ 25min WD sofort

Wirkung: Dieses Gift zieht 4LP ab.

stufe muk mk

9.3 Tränke

Tränke sind die eigentlichen, alchemistischen Gebräue. Sie haben eine magische oder unnatürliche Wirkung. Die zur Herstellung benötigte Fertigkeit ist Trankkunde.

9.3.1 Freundschaft

1 1

AP 1 MZ 10 min WD 30 min

Wirkung: Der Trinker fühlt sich wie der beste Freund des ersten Wesens, das er sieht (ansonsten wie Freundschaftszauber). Die Wirkung bedeutet natürlich keine Hörigkeit, Sklaverei oder sonstige Unterwerfung, sondern FREUNDSCHAFT!!! Verursacht der Befreundete dem Trinker Schaden, so ist die Trankwirkung sofort aufgehoben.

9.3.2 Liebe

1 1

AP: 1 MZ: 10 min WD: 1 Tag

Wirkung: Der Trinker verliebt sich in ein bestimmtes Wesen. Die spezielle Zutat muss aus dem Besitz dieses Wesens stammen oder von seinem Körper (z.B. ein Haar). Wie er sich nach Ablauf der Wirkdauer verhält, bleibt dem Trinker selbst überlassen.

9.3.3 Rüstungsschutz / Lederhaut

1 1

AP 3 MZ 15 WD 1 h

Wirkung: Dieser Trank verstärkt die eigene Haut und gibt einen Rüstungsschutzpunkt. Während sich normale Rüstung mit einem Rüstungsschutztrank addiert, wirkt anderer, magischer Rüstungsschutz nicht (z.B. Kristallrüstung). Der Trank ist nicht kumulativ.

9.3.4 Stärkung 1

1 31

AP 3 MZ 20 WD 1 h

Wirkung: Dieser Trank gibt dem Benutzer für die Wirkdauer einen zusätzlichen Lebenspunkt. Dieser wird als erstes nach dem Rüstungsschutz abgezogen und kann auch nicht wieder geheilt werden.

9.3.5 Energiefluid 1

1 1

AP 4 MZ 25 WD sofort

Wirkung: Dieser Trank ermöglicht die Regeneration von 10% der verbrauchten MP (also nicht über das Charaktermaximum hinaus).

9.3.6 Mut

2 2

AP: 2 MZ: 15 min WD: 1 h

Wirkung: Dieser Trank schützt vor Furcht und Angst (auch magischer Natur).

9.3.7 Schwäche

2 2

AP: 2 MZ: 15 min WD: 1 h

Wirkung: Ein Schwächetränk bewirkt, dass der Trinker in seinem nächsten Zweikampf innerhalb der Wirkdauer nur noch 1/2 Schaden mit seiner Waffe verursacht.

9.3.8 Sprachen sprechen/lesen

2 2

AP 2 MZ: 15 min WD: 10 min

Wirkung: Dieser Trank ermöglicht es dem Benutzer eine beliebige Sprache entweder zu sprechen oder zu lesen. Nach Ablauf der Wirkung bleibt die Erinnerung an Übersetztes erhalten, aber weitere Übersetzungen sind natürlich nicht möglich.

stufe muk mk

- 9.3.9 Tierisches Handeln 2 2
AP: 2 MZ: 15 min WD: 15 min
Wirkung: Nach Einnahme dieses Trankes muss sich der Trinker für eine viertel Stunde wie ein Tier benehmen (welches vom Alchimisten vorgegeben wurde).
- 9.3.10 **Energiefluid 2** 2 2
(Voraussetzung: Energiefluid 1)
AP 5 MZ 30 WD sofort
Wirkung: Dieser Trank ermöglicht die Regeneration von 20% der verbrauchten MP (also nicht über das Charaktermaximum hinaus).
- 9.3.11 **Rüstungsschutz / Eisenhaut** 2 2
(Voraussetzung: Rüstungsschutz / Lederhaut)
AP 5 MZ 20 WD 1 h
Wirkung: Dieser Trank verstärkt die eigene Haut und gibt zwei Rüstungsschutzpunkt. Während sich normale Rüstung mit einem Rüstungsschutztrank addiert, wirkt anderer, magischer Rüstungsschutz nicht (z.B. Kristallrüstung). Der Trank ist nicht kommutativ.
- 9.3.12 **Stärkung 2** 2 2
(Voraussetzung: Stärkung 1)
AP 6 MZ 25 WD 1 h
Wirkung: Dieser Trank gibt dem Benutzer für die Wirkdauer zwei zusätzliche Lebenspunkt. Diese werden als erstes nach dem Rüstungsschutz abgezogen und können auch nicht wieder geheilt werden.
- 9.3.13 **Wahrheitsserum** 3 3
AP: 3 MZ: 20 min WD: 1 min
Wirkung: Der Trinker muss für die Wirkdauer die Wahrheit (soweit sie ihm bekannt ist) sagen.
- 9.3.14 **Zielwasser** 3 3
AP: 3 MZ: 20 min WD: 30 min
Wirkung: Das nächste *Geschoss*, das der Trinker abschießt verursacht bei einem Treffer doppelten Schaden, d.h. für ein normales *Geschoss* 2 Schadenspunkte.
- 9.3.15 **Energiefluid 3** 3 3
(Voraussetzung: Energiefluid 1 und 2)
AP 6 MZ 35 WD sofort
Wirkung: Dieser Trank ermöglicht die Regeneration von 30% der verbrauchten MP (also nicht über das Charaktermaximum hinaus).
- 9.3.16 **Rüstungsschutz / Steinhaut** 3 3
(Voraussetzung: Rüstungsschutz / Lederhaut und Rüstungsschutz / Eisenhaut)
AP 7 MZ 25 WD 1 h
Wirkung: Dieser Trank verstärkt die eigene Haut und gibt drei Rüstungsschutzpunkt. Während sich normale Rüstung mit einem Rüstungsschutztrank addiert, wirkt anderer, magischer Rüstungsschutz nicht (z.B. Kristallrüstung). Der Trank ist nicht kumulativ.

	<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
<p>9.3.17 Stärkung 3 (Voraussetzung: Stärkung 1 und 2) AP 9 MZ 30 WD 1 h Wirkung: Dieser Trank gibt dem Benutzer für die Wirkungsdauer drei zusätzliche Lebenspunkt. Diese werden als erstes nach dem Rüstungsschutz abgezogen und können auch nicht wieder geheilt werden.</p>	3		3
<p>9.3.18 Unsichtbarkeit AP: 4 MZ: 25 min WD: 5 min Wirkung: Der Trinker wird für 5 min. unsichtbar (siehe Zauberspruch). Wie beim gleichnamigen Zauberspruch muss der Unsichtbare die Faust auf seinem Kopf halten. Greift der Unsichtbare an oder benutzt Magie, so wird er wieder sichtbar.</p>	4		4
<p>9.3.19 Sehen AP: 4 MZ: 25 min WD: 10 min Wirkung: Für die Wirkdauer kann der Trinker dieses Trankes Magie Entdecken und Unsichtbare(s) Sehen.</p>	4		4
<p>9.3.20 Meditationsmittel AP: 4 MZ: 25 min WD: ? Wirkung: Dieser Trank ermöglicht die einmalige Meditation ohne die entsprechende Fertigkeit. Wie lange diese Meditationsphase dauert steht dem Magiekundigen frei. Nach dreimal benutzen kann die Fertigkeit nicht mehr erlernt werden.</p>	4		4
<p>9.3.21 Konzentrationshilfe AP: 4 MZ: 25 min WD: 15 min Wirkung Dieser Trank ermöglicht Konzentration für einen Zauber ohne die entsprechende Fertigkeit. Nach dreimal benutzen kann die Fertigkeit nicht mehr erlernt werden.</p>	4		4
<p>9.3.22 Kälteschutz AP: 4 MZ: 25 min WD: 1 min Wirkung: Dieser Trank schützt vor Kälteschaden (wie Eisodem, Frost etc.). Fr die Wirkdauer ist der Trinker vollkommen immun gegen Kälteschaden.</p>	4		4
<p>9.3.23 Feuerschutz AP 4 MZ 25 min WD 1 min Wirkung: Dieser Trank schützt vor Feuerschaden (wie Feuerball, Feuerodem etc.). Fr die Wirkdauer ist der Trinker vollkommen immun gegen Schaden durch Feuer.</p>	4		4
<p>9.3.24 Energiefluid 4 (Voraussetzung: Energiefluid 1-3) AP 7 MZ 40 WD sofort Wirkung: Dieser Trank ermöglicht die Regeneration von 40% der verbrauchten MP (also nicht über das Charaktermaximum hinaus).</p>	4		4
<p>9.3.25 Säure AP: 5 MZ: 30 min WD: permanent Wirkung: Eine Dosis Sure zersetzt eine Menge Materie entsprechend ca. 1 Dolch. Auf ein Schloss aufgebracht zerstört sie 1 Schlosslevel. Die gesamte Dosis verursacht 1 Schadenspunkt bei Berührung. Sure zerstört KEIN Glas!</p>	5		5

stufe muk mk

<p>9.3.26 Stärke AP: 5 MZ: 30 min WD: 30 min Wirkung: Nach Benutzen dieses Trankes verursacht der Trinker im ersten Zweikampf innerhalb von 30 min nach Einnahme 1 Punkt zusätzlichen Schaden pro verursachtem Treffer.</p>	<p>5</p>	<p>5</p>
<p>9.3.27 Willenstrank AP: 5 MZ: 30 min WD: 5 min Wirkung: Dieser Trank macht für 5 Minuten immun gegen Geistesbeeinflussung (z.B. Freundschaft, Angst).</p>	<p>5</p>	<p>5</p>
<p>9.3.28 Energiefluid 5 (Voraussetzung: Energiefluid 1-4) AP 8 MZ 45 WD sofort Wirkung: Dieser Trank ermöglicht die Regeneration von 50% der verbrauchten MP (also nicht über das Charaktermaximum hinaus).</p>	<p>5</p>	<p>5</p>
<p>9.3.29 Vergessen AP: 6 MZ: 35 min WD: permanent Wirkung: Der Trinker vergisst die letzten 30 Minuten permanent. Die Wirkung lässt sich nur durch Magie wieder aufheben.</p>	<p>6</p>	<p>6</p>
<p>9.3.30 Anti Magie AP: 6 MZ: 30 min WD 1 h Wirkung: Dieser Trank neutralisiert den ersten Zauber, der auf den Trinker innerhalb der nächsten Stunde gesprochen wird.</p>	<p>6</p>	<p>0 6</p>
<p>9.3.31 Amnesie AP: 6 MZ: 30 min WD 15 min Wirkung: Der Trinker vergisst für 15 Minuten alles, was er weiß. Nach Ende der Trankwirkung erinnert er sich wieder an alles und auch an alles was während der Wirkung passiert ist.</p>	<p>6</p>	<p>6</p>

stufe muk mk**9.4 Heilmittel**

Heilmittel könnten auch von Heilern hergestellt werden. Ihre Wirkung ist immer auf die Behebung von anderen Wirkungen und Schäden ausgerichtet. Die zugehörige Fertigkeit ist Heiltrankkunde.

9.4.1 Giftindikator

1 2 1

AP: 1 MZ: 10 WD: sofort

Wirkung: Dieser Trank ermöglicht es, die Schwere (Stufe) einer alchemistischen Vergiftung festzustellen. Der Giftmischer entscheidet, an welchem Merkmal man dies erkennt (Veränderung der Augen/Verfärbung der Haut nach Einnahmen des Indikators).

9.4.2 Heilung 1

1 2 1

AP: 1 MZ: 10 WD: sofort

Wirkung: Dieser Trank heilt 1 LP oder eine Wunde.

Dieser Heiltrank wirkt NICHT bei natürlichen Krankheiten!

Der Magier gibt dem Verletzten 1 LP zurück oder schließt eine offensichtliche Wunde, die er durch eine Verletzung erlitten hat.

9.4.4 Gifte aufhalten

2 4 2

AP: 2 MZ: 15 WD: sofort

Wirkung: Dieser Trank hält die Wirkung eines Giftes für 1 Std auf. Die Wirkung wird unterbrochen, nach Ablauf der Stunde setzt sich die Wirkdauer fort.

Der Magier hält die Wirkung eines Giftes für 1 Std. auf, dass sich im Körper des Behandelten befindet, auf. Die Wirkung wird für 1 Std. unterbrochen. Wirkt nur nach einer Diagnose.

9.4.5 Heilung 2

2 4 2

(Voraussetzung: Heilung 1)

AP: 2 MZ: 15 WD: sofort

Wirkung: Dieser Trank heilt 2 LP oder 2 Wunden.

Dieser Heiltrank wirkt NICHT bei natürlichen Krankheiten!

Der Magier gibt dem Verletzten 2 LP zurück oder schließt 2 offensichtliche Wunden, die er durch Verletzungen erlitten hat.

9.4.6 Schutz vor Giften

2 4 2

AP: 2 MZ: 15 WD: 1 h

Wirkung: Schützt den Trinker für 1 Std vor den Auswirkungen von alchemistischen Giften (Normale und Kontaktgifte).

9.4.7 Gift neutralisieren

3 6 3

AP: 3 MZ: 20 WD: sofort

Wirkung: Dieser Trank neutralisiert ein noch wirksames Gift.

Zur Bestimmung des Mischungsverhältnisses dieses Heiltranks (Stufe), muss die Giftstufe mit Hilfe des Giftindikators ermittelt werden.

	<u>stufe</u>	<u>muk</u>	<u>mk</u>
<p>9.4.8 Heilung 3 (Voraussetzung: Heilung 1 und 2) AP: 3 MZ: 20WD: sofort Wirkung: Dieser Trank heilt 3 LP oder 3 Wunde. Dieser Heiltrank wirkt NICHT bei natürlichen Krankheiten! Der Magier gibt dem Verletzten 3 LP zurück oder schließt 3 offensichtliche Wunden, die er durch Verletzungen erlitten hat.</p>	3	6	3
<p>9.4.11 Heilung 4 (Voraussetzung: Heilung 1-3) AP: 4 MZ: 25WD: sofort Wirkung: Dieser Trank heilt 4 LP oder 4 Wunden. Dieser Heiltrank wirkt NICHT bei natürlichen Krankheiten!</p>	4	8	4
<p>9.4.13 Heilung 5 (Voraussetzung: Heilung 1-4) AP: 5 MZ: 30 minWD: sofort Wirkung: Dieser Trank heilt 5 LP oder 5 Wunden. Dieser Heiltrank wirkt NICHT bei natürlichen Krankheiten!</p>	5	10	5

12 **Komponenten**

12.1 Pflanzen

12.1.1 **Trifolium repens**

Trifolium repensKlee (Blätter)Grundstoff aller Tränke

12.1.2 **Ominus ectroraktus**

Ominus ectroraktusFarnspitzenGrundstoff aller Heiltränke

Alle anderen siehe Pflanzenliste

14 Entwicklung

14.1 Lernen im Spiel

Innerhalb des Spiels (Intime) können magische und nichtmagische Fertigkeiten erlernt werden.

Das Erlernen von Spieler zu Spieler erfordert keine zusätzlichen EP beim Erlernen der Fertigkeit. Allerdings ist ein eindeutiges Lehrer /Schüler Verhältnis notwendig. Schüler und Lehrer müssen jeden Tag (Intime) mindestens eine Stunde zusammen verbringen und über die entsprechende Fertigkeit sprechen, meditieren oder Übungen machen. Dies wird als Unterricht bezeichnet.

Über diese Aktivitäten muss ein Tagebuch geführt werden mit Datum und Ort (Intime). Das Tagebuch muss der SL vorgelegt und abgezeichnet werden.

Als erlernt und benutzbar gilt die Fertigkeit immer am Ende des letzten Spieltages der Lerndauer. Am nächsten Morgen, bzw. nach 24:00 Uhr ist die Fertigkeit einsetzbar.

Wer kann Lehrer sein

- Jeder Gildemeister
- Jeder Charakter mit Meisterbrief
- Jeder Charakter kann mehrstufige Fertigkeiten weitergeben aber nur eine Stufe niedriger als er beherrscht.

Wie lange dauert die Lehre

- pro Spieltag werden 2 EP erarbeitet
- überzählige EP können nicht aufgespart werden.

14.2 Titel im Spiel

Es gibt 4 Haupttitel im Spiel, die ein Charakter erwerben kann.

Jede Gilde oder Gruppe kann beliebige Zwischentitel einführen oder Namen ändern.

Es wird eine grobe Klassifikation von Gilden oder Gruppen vorgenommen. In eine diese Klassifikationen wird die Gruppe eingeordnet.

\f4

Titel	Primus	Secundus	Tertiar	Quarte
Gruppe	I	II	III	IV
Berufzunft	Lehrling	Geselle	Meister	Zunftmeister
Gilde	Anwärter	Mitglied	Bevollmächtigter	Gildenmeister
Krieger nichtadlig	Söldner	Krieger	Schwertmeister	Waffenmeister
Krieger adlig	Kämpfer	Knappe	Ritter	Feldherr
Adel	Landadel	Niederadel	Adel	Hochadel
Paladine	Novize	Anwärter	Paladin	
Magier	Novize	Magus	Großmeister	Erzmagier
Alchimie	Novize	Trankkundiger	Alchimist	Erzalchimist

\f0

14.2.3 Tagebücher / Aufzeichnungen

Ein Charakter kann ein handgeschriebenes Tagebuch führen. Dies kann Intime geschehen oder auch Outtime zwischen den Spielen. Dieses Tagebuch kann er nach seinem Tod an seine Erben oder Verwandten weitergeben.

Es ist praktisch, wenn der Spieler ein Tagebuch über seinen Charakter schreibt und dies der SL zur Verfügung stellt. Die SL kann dann leichter nachvollziehen was der Charakter weiß und das Spiel besser darauf ausrichten. Außerdem ist es recht interessant später auf diese Tagebücher zurückzugreifen.

Sollte der Charakter mal nicht mehr bespielt werden, dann können diese Tagebücher auch veröffentlicht werden und in die Chroniken einfließen.

Jeder Spieler darf auch über die Spieltage Chroniken, also öffentliche Berichte verfassen, die dann im Internet veröffentlicht werden. Damit kann man auch Gerüchte austreuen wenn man mag.

Ein gewiefter Spieler liest z.B. die Chroniken und Legende vor dem Spiel, wenn an dem Ort schon mal gespielt wurde. Manch interessante Information ist dort verborgen, die man wieder vergessen hat.