

Kompendium der Kräuter und Alchemie



Seltene Kräuter und Reagenzien, wo sie zu finden und wie sie zu verarbeiten sind



Inhalt

Naturkunde	3
Wirkungsarten von Kräutern und deren Schwierigkeit	4
Kurzübersicht	5
Zutatensuche für Alchemika	5
Beispielkräuter für Naturkunde und alchemistische Grundlagen	6
Nicht giftige Kräuter	6
Heilende Wirkung	6
Für Gegengifte	8
Grundlage für Heiltränke	9
Stärkende Wirkung	10
Giftige Kräuter	13
Extras	15
Neue allgemeine Meisterschaften	20
Herstellung von Alchemika	22
Gifte	23
Heil- & Stärkungsmittel	25
Zauber- & Wundermittel	26
Gegenstände	27
Alchemistische Experimente	28
Das Wissen um die Alchemie	31
Identifikation	31
Analyse	32
Stöchiometrie	33



Magie beim Brauen	35
Neue Meisterschaften für Alchemie.....	36
Neue Merkmale	38
Besondere Materialien.....	39
Beispielalchemika	43
Rauschmittel:.....	43
Gifte:.....	44
Heilmittel:.....	47
Stärkungsmittel:	48
Waffenfähige Alchemika:	49
Sonstiges.....	50
Alchemistische Traditionen.....	53
Die Reichsalchemisten – Treue Mischer des Kaisers	53
Die merkantilen Brauer – Wertschöpfer Mertalias	55
Die giftigen Federn – Alchemistische Forscher des Padishas.....	57
Die Shùshìs – Lehrlinge des Chinju	59
Ignaz‘ Erben – Der Filz der Schwarzmärkte	61
Alchemie für Spielleiter	63

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

Jonas Gehring in Ergänzung von Ideen aus dem Splittermond-Forum und den Adventskalendern

Illustrationen

Bilder für Kräuter aus der WikiMedia-Commons Datenbank; alle anderen Bilder vom Bing-Imagegenerator

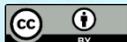
Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz: Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Version: 4.5.2





Naturkunde

Die folgende Tabelle stellt eine Erweiterung derjenigen im GRW (S. 125) dar und soll der Fertigkeit zu ihrem vollen Potential verhelfen. Im Weiteren wird dann die Herstellung von Alchemika konzipiert; über die Meisterschaft *Kräuterarznei* kann eine Brücke zwischen beidem geschlagen werden.

Die Grundschwierigkeit ist 20, wie bei allem anderen auch; die Suche nach Kräutern für das entsprechende Alchemikum ist allerdings von der Herstellung des eigentlichen Alchemikums aus logischen Erwägungen entkoppelt (ein Klumpen Eisen nützt nichts, bevor ein Schmied etwas daraus gefertigt hat; Fingerhut kann töten, bevor ein Alchemist daraus ein konzentriertes Gift braut). Das heißt, dass die nachfolgende Liste sich selbst dient – wer Gifte herstellen möchte, muss die Schwierigkeit zur Kräutersuche immer noch der Qualität des Alchemikums entnehmen!

Die Schwierigkeit der Kräutersuche soll der Tatsache Rechnung tragen, dass der kundige Waldläufer seine nützlichen Kräuter an vielen Orten finden kann, während ein Schmied zwangsläufig Eisen kaufen muss, um es verarbeiten zu können. Die Schwierigkeit, das richtige Kraut zu finden, sollte also die Tatsache ausgleichen, dass man nicht darauf angewiesen ist, es auf einem Markt zu kaufen.

Bei giftigen Kräutern gibt es als Infektionsart nur die *Einnahme* (Speise), der Giftgrad wird vom Kraut vorgegeben (max. 3). Manche (tödliche) Wirkung lässt sich mit einem unbehandelten Kraut nicht erreichen, sofern sich nicht eine Gruppe von HG 4 Naturforschern bei der Suche unterstützt – Begründung: Wer nur an Fingerhut leckt, stirbt nicht, aber eine tödliche Portion isst niemand aus Versehen, weil es hochgradig bitter schmeckt; um die Wirkung vom Geschmack zu trennen, muss das Kraut behandelt werden. Die Schwierigkeit spiegelt also die Wahrscheinlichkeit wider, mit der man das problemlos verabreichbare Kraut mit der entsprechenden Wirkungsdauer und in der benötigten Menge findet.

Wirkungsarten von Kräutern und deren Schwierigkeit

Wirkung	Schwierigkeit	Wirkungsdauer/Modifikation	Fortschritts- punkte
nicht giftig			
+4 LP	+5	nach 1h/30 Min./15 Min.	+0/+2/+4
Beruhigend (Heilung von angsterfüllt, panisch, rasend)	+3		
Giftbehandlung	pro Giftgrad +5	bei unbekanntem Gift +8 Ab Grad 3 muss es bekannt sein!	
Heilung von Siechtum 1	+12		
Heilung von Siechtum 2	+18		
Krankheitslindernd	pro Krankheitsgrad +3	Auf Heilkunde: +3/+4/+5/+6	+0/+2/+4/+6
Mehr LP in Ruhephase	+3	3LP/4LP/5LP/6LP	+0/+2/+4/+6
Wundlindernd	+3	auf Wundbehandlung: +3/+4/+5	+0/+2/+4
giftig			
angsterfüllt	+6	10 Ti./20 Ti./30 Ti./etc.	+0/+6/+12/etc.
benommen	+2 pro Stufe	2 Min./3 Min./4 Min./etc.	+0/+1/+2/etc.
bewusstlos	+12	15 Min./30 Min.	+0/+10
blutend (bspw. Bluthusten)	+5 pro Stufe	30 Ti./60 Ti./90 Ti.	+0/+4/+8
erschöpft	+2 pro Stufe	1 Min./2 Min./3 Min./etc.	+0/+2/+4/etc.
geblendet	+4 pro Stufe	30 Ti./60 Ti./90 Ti./etc.	+0/+3/+6/etc.
Krank (Blutfluss)	+10	Bis zur Heilung. Auskurieren erschweren: -2/-4/-6	+6/+8/+10
Krank (Dschungelfieber)	+6	Bis zur Heilung. Auskurieren erschweren: -2/-4/-6	+4/+6/+8
Krank (Grabfäule)	+12	Bis zur Heilung. Auskurieren erschweren: -2/-4/-6	+8/+10/+12
Krank (Schlafkrankheit)	+8	Bis zur Behandlung.	-
lahm	+5	60 Ti./90 Ti./120 Ti./etc.	+0/+2/+4/etc.
panisch	+10	10 Ti./20 Ti./30 Ti./etc.	+0/+5/+10/etc.
rasend	+5	15 Ti./30 Ti./45 Ti./etc.	+0/+4/+8/etc.
schlafend	+8	Wahrnehmung erschweren: -0/-2/-4/-6	+0/+4/+8/+12
Siechtum (erschöpft) (benommen) (sterbend)	+8 pro Stufe +3 pro Stufe +2 pro Stufe +8 pro Stufe	Bis zur Heilung	-
sterbend 1	+8	2 Tag/3 Tage/4 Tage/etc.	+0/+5/+10/etc.
sterbend 2	+12	2h/3h/4h/etc.	+0/+5/+10/etc.
sterbend 3	+16	30 Ti./45 Ti./60 Ti./etc.	+0/+5/+10/etc.

Kräuter lassen sich nicht auf Waffen auftragen!

Kurzüberblick

Wer auf die Frage „Welche nützlichen Kräuter finde ich hier?“ schnell Antwort geben möchte oder einfach eine griffige Kurzübersicht braucht, kann die folgende Tabelle nutzen (Naturkundeprobe):

Wurf	Ergebnis	Beispiel
23	Leichte Heilkräuter	Heilung von <i>panisch</i> ; +3LP in Ruhephase; +3 auf Wundbehandlung
24-25	Leichte Giftkräuter	<i>benommen</i> 2 für 2 Minuten, <i>erschöpft</i> 2 für 1 Minute
26-28	Mittlere Heilkräuter	Krankheitsgrad 2 behandeln
29	Mittlere Giftkräuter	2 Portionen <i>angsterfüllt</i> für 10 Ticks
30	Starke Kräuter	Giftgrad 2 behandeln; <i>panisch</i> für 10 Ticks
31-32	Starke Giftkräuter	<i>blutend</i> 2 für 30 Ticks
33-35	Sehr starke Kräuter	<i>Siechtum</i> 1 behandeln; <i>bewusstlos</i> für 15 Minuten

Zutatensuche für Alchemika

Wenn ein Alchemist Zutaten für seine Produkte sammeln möchte, wird dies grundsätzlich über Naturkunde abgebildet (vgl. GRW, S. 125). Es steht dem Spielleiter jederzeit frei, etwaige der nachfolgenden Pflanzen als reichlich vorhanden (*leicht bis stark positiver Umstand*), selten (*leicht bis stark negativer Umstand*) oder im jeweiligen Gebiet fast nicht verfügbar (*fast unmöglicher Umstand*) zu definieren.

Dies ist insbesondere bei der Herstellung von Giften zu beachten, aber grundsätzlich kann sich jedes alchemistische Projekt als Herausforderung erweisen, wenn dessen Zutaten als selten gelten. Bei den Beispielalchemika ist – ebenso wie bei den besonderen Materialien – i.d.R. angegeben, wie gut verfügbar das jeweilige Mittel ist. Gleichsam ist bei manchen Alchemika angegeben, dass diese mit gewissen Hürden verbunden sind. Hierbei steht es jeder Gruppe – allen voran dem Spielleiter – frei, für das eigene Abenteuer gewisse Mittel als leichter oder schwerer verfügbar zu definieren. Die später genannten Einschränkungen sind lediglich als Vorschlag für eine durchschnittliche Gegend zu verstehen. Wenn die Abenteurer in den Sümpfen Dakardsmyrs oder den Frostlanden unterwegs sind, können die Schwierigkeiten ganz anders aussehen.

So gilt für durchschnittliche Gegenden und moderate Alchemika die Regelung aus dem GRW (S. 125): **Probe:** *Erweiterte Probe (Naturkunde)*, Schwierigkeit 20 zuzüglich der Qualität des gewünschten alchemistischen Produkts. Insgesamt werden Fortschrittspunkte in Höhe der Qualität benötigt. Jede Probe nimmt 3 Stunden in Anspruch.

Abweichungen, wie sie in diesem Werk vorgeschlagen werden, bspw. für Gifte, die den Zustand *sterbend* verursachen, lauten bspw., dass zur Herstellung immer auch *Hekamoos* benötigt wird; dieses muss also zusätzlich zu den normalen Zutaten gesammelt werden.

Oder falls jemand sich an Schwarzpulver heranwagen möchte, wie es in gut geschulten Kreisen Zhoujiangs hergestellt wird, erhält er auf seine Naturkundeprobe einen *fast unmöglichen Umstand* und eine höhere Schwierigkeit; alternativ kann der Salpeter oder der Schwefel auch einfach nicht auf dem Markt verfügbar sein bzw. nur zu hohen Preisen.

Beispielkräuter für Naturkunde und alchemistische Grundlagen

Die Schwierigkeit bezieht sich immer auf die Naturkundeprobe (für eine Beispielwirkung; die genannten Kräuter können auch für passende andere Wirkungen Pate stehen. Die Schwierigkeit ist dann der obigen Tabelle zu entnehmen). In anderen (schwierigeren) Gebieten, kann es andere/keine Kräuter mit der gewünschten Wirkung geben – die letzte Entscheidung liegt immer beim Spielleiter.

Nicht giftige Kräuter

Heilende Wirkung

Wirkung	Schwierigkeit	Dragorea	Takasadu	Pash Anar
+3 bei Krankheitsbehandlung	23	Karde  (<i>Dipsacus sativus</i>)	Perilla/Shiso  (<i>Perilla frutescens</i>)	Schwarzkümmel  (<i>Nigella</i>)
+3 bei Wundversorgung	23	Spitzwegerich  (<i>Plantago lanceolata</i>)	Taigawurzel  (<i>Eleutherococcus</i>)	Weihrauch  (<i>Incensum</i>)
+4 auf Heilkundeproben	28	Schafgarbe  (<i>Achillea millefolium</i>)	Jiaogulan  (<i>Gynostemma pentaphyllum</i>)	Zistrose  (<i>Cistus</i>)

Schmerz resistenz & be- nommen 2/60 Ticks	32	Königskerze  (<i>Verbascum thapsiforme</i>)	Sambung Nyawa  (<i>Gynura procumbens</i>)	Safran  (<i>Crocus sativus</i>)
+3LP in Ruhe- phase	23	Yannusbeere  (<i>Acinus Yanni</i>)	Goya-Gurke  (<i>Momordica charantia</i>)	Wermutkraut  (<i>Artemisia absinthium</i>)
+6LP in Ruhe- phase	26	Kolkzwiebel  (<i>Bulbus Colcunis</i>)	Yamswurzel  (<i>Dioscorea</i>)	Melisse  (<i>Melissa officinalis</i>)
+4LP in 1h	25	Erzmoos  (<i>Muscus aeris</i>)	Malve  (<i>Malva sylvestris</i>)	Lavas  (<i>Levisticum officinale</i>)
gegen Siech- tum 1	32	Cystus  (<i>Cistus incanus</i>)	Zi Wan  (<i>Aster tataricus</i>)	Kougoed  (<i>Sceletium tortuosum</i>)
gegen Siech- tum 2	38	Bergbohnenkraut  (<i>Satureia montana</i>)	Rote Goji-Beere  (<i>Lycium chinense</i>)	Moringa  (<i>Moringa stenopetala</i>)

Für Gegengifte

Wirkung (bis Giftgrad)	Sch.	Dragorea	Takasadu	Pash Anar
(als Kraut: 1)	25	Große Klette  <i>(Arctium magnum)</i>	Ju Hua  <i>(Dendranthema grandiflorum)</i>	Henna  <i>(Lawsonia inermis)</i>
(als Alchemikum: 2)	21			
(K:2)	30	Mariendistel  <i>(Silybum marianum)</i>	Edefeu  <i>(Glechoma hederacea)</i>	Polpala  <i>(Aerva lanata)</i>
(A:3)	22			
(K:3)	35	Angelikawurzel  <i>(Angelica archangelica)</i>	Fo-Tieng  <i>(Polygonum multiflorum)</i>	Rosa Catharanthe  <i>(Catharanthus roseus)</i>
(A:4/5)	23/ 24			
(K:4)	40	Tanacetum  <i>(Flores tanacetii)</i>	Zhong-Ma-Huang  <i>(Ephedra intermedia)</i>	Punarnava  <i>(Boerhavia diffusa)</i>
(A:6-8)	25- 27			

Benommen, rasend, angst erfüllt aufheben ¹	23	Kaiserstolz  (<i>Valeriana caesaris</i>)	Tragant  (<i>Astragalus membranaceus</i>)	Reisfärbepflanze  (<i>Peristrophe speciosa</i>)
---	----	---	---	--

Grundlage für Heiltränke

Wirkung ²	Schwierigkeit	Dragorea	Takasadu	Pash Anar
+4LP	20	Mädesüß  (<i>Spiraea ulmaria</i>)	Raumuong  (<i>Ipomea aquatica</i>)	Malabarspinat  (<i>Basella alba rubra</i>)
+8LP	21	Beinwell  (<i>Symphytum officinale</i>)	Qing-Guo  (<i>Artemisia annua</i>)	Moglibeere  (<i>Drimia maritima</i>)
+12LP	22	Tausendgüldenkraut  (<i>Centaurium umbellatum</i>)	Geißblatt  (<i>Lonicera japonica</i>)	Bulbine  (<i>Bulbine frutescens</i>)

¹ Je nachdem, ob Blüten, Blätter oder Stängel der jeweiligen Pflanze verwendet werden, kann die gewünschte Wirkung erzielt werden.

² Die Wirkung entfaltet sich nur, nachdem ein Trank daraus gebraut wurde. Die Schwierigkeit bezieht sich auf die Kräutersuche für das Alchemikum (vgl. S. 24)!

Stärkende Wirkung

Für attributsteigernde Tränke

Wirkung 1h!	Schwie- rigkeit ³	Dragorea	Takasadu	Pash Anar
KON +1/+2	20/22	Wacholder  (<i>Juniperus</i>)	Zinnkraut  (<i>Equisetum arvense</i>)	Borretsch  (<i>Borago officinalis</i>)
STÄ +1/+2	20/22	Küchenschelle  (<i>Pulsatilla</i>)	Fang-Feng  (<i>Saposhnikoba divaricata</i>)	Enzian  (<i>Gentiana</i>)
BEW +1/+2	20/22	Esche  (<i>Fraxinus excelsior</i>)	Schwarze Goji-Beere  (<i>Lycium ruthenicum</i>)	Kalmus  (<i>Acorus calamus</i>)
VER +1/+2	20/22	Arnika  (<i>Arnica montana</i>)	Ginkgo  (<i>Ginkgo biloba</i>)	Alant  (<i>Inula</i>)

³ Zur Herstellung der Tränke vgl. S. 25

MYS +1/+2	20/22	Wegwarte  (<i>Cichorium intybus</i>)	Baikalkraut  (<i>Scutellaria baicalensis</i>)	Quendel  (<i>Thymus vulgaris</i>)
AUS +1/+2	20/22	Bibernellen  (<i>Pimpinella</i>)	Weißer Maulbeerbaum  (<i>Morus alba</i>)	Lavendel  (<i>Lavendula officinalis</i>)
INT +1/+2	20/22	Schöllkraut  (<i>Chelidonium maius</i>)	Aiun-Knöterich  (<i>Polygonum capitatum</i>)	Rosen-Weihrauch  (<i>Iboza species</i>)
WIL +1/+2	20/22	Weidenrinde  (<i>Salix</i>)	Helmbohne  (<i>Dolichos lablab</i>)	Mistel  (<i>Arceuthobium</i>)

Für Fertigkeiten

Wirkung 1h!	Schwierigkeit	Dragorea	Takasadu	Pash Anar
Athletik +1	25	Goldrute  (Solidago)	Feuerblatt  (Folium ignis)	Anis  (Pimpinella anisum)
Wahrnehmung +1	25	Liebstöckel  (Levisticum officinale)	Kotopfeffer  (Piper Cotonis)	Macawurzel  (Lepidium meyenii)
Zähigkeit +1	25	Eisenkraut  (Verbena officinalis)	Kratom  (Mitragyna speciosa)	Bobinsana  (Calliandra angustifolia)
Entschlossenheit +1	25	Kapuzinerkresse  (Tropaeolum maius)	Brahmi  (Bacopa monnieri)	Guarana-Beeren  (Paullinia cupana)

Giftige Kräuter

Wirkung	Schwie- rigkeit	Dragorea	Takasadu	Pash Anar
<i>benommen</i> 2 (Einnahme 2)	24	Erina-Beere  (<i>Acinum erinae</i>)	Ban-Zhi-Lian  (<i>Scutellaria barbata</i>)	Suma  (<i>Panax ginseng</i>)
<i>erschöpft</i> 3 (Einnahme 3) (Grundlage für <i>Königsblut</i>)	26	Königszorn  (<i>Pulsatilla pratensis</i>)	Dong-Ling-Cao  (<i>Isodon rubescens</i>)	Rosenwurz  (<i>Rhodiola rosea</i>)
<i>rasend</i> oder <i>angsterfüllt</i> auslösen ⁴ (Einnahme 1)	23	Bachbunze  (<i>Veronica beccabunga</i>)	Ajowan  (<i>Trachyspermum ammi</i>)	Wasserpfeffer  (<i>Persicaria hydropiper</i>)
<i>blutend</i> 1 (Einnahme 2)	25	Schierlingsbohne  (<i>Faba cicutae</i>)	Akebië  (<i>Acea quinata</i>)	Betelnuss  (<i>Areca catechu</i>)

⁴ Je nachdem, ob Blüten, Blätter oder Stängel der jeweiligen Pflanze verwendet werden, kann die gewünschte Wirkung erzielt werden.

sterbend 1+2 (Einnahme 3)	28 (sterbend 1) 32 (sterbend 2)	Roter Fingerhut  (<i>Digitalis purpurea</i>)	Gao Ben  (<i>Ligusticum sinense</i>)	Oleander  (<i>Nerium oleander</i>)
sterbend 2+3 (Einnahme 3)	32 (sterbend 2) 36 (sterbend 3)	Blauer Fingerhut  (<i>Aconitum napellus</i>)	Mai Dong  (<i>Ophiopogon japonicus</i>)	Hahnenkamm  (<i>Celosia cristata</i>)
Siechtum 1 (erschöpft 1) (Einnahme 3)	31	Losbaum  (<i>Clerodendrum trichotomum</i>)	Ysop  (<i>Hyssopus officinalis</i>)	Belladonna  (<i>Atropa belladonna</i>)
Siechtum 1 (sterbend 1) (Einnahme 3)	36	Hundspetersilie  (<i>Aethusa cynapium</i>)	Ballonblume  (<i>Platycodon grandiflorus</i>)	Ashwagandha  (<i>Withania somnifera</i>)
+4 auf Giftherstellung	25 (1 Portion/2 FP)	Hekamoos  (<i>Centum mucosum</i>)	Mo-Han-Lian  (<i>Eclipta alba</i>)	Tränengras  (<i>Coix lacrima-iobi</i>)

Extras

Lein (*Linum*) **Odermennig** (*Agrimonia eupatoria*) **Achyranthiswurzel** (*Achyranthis bidentatae radix*)

Vorkommen: überall in gemäßigtem Klima



Wirkung: Sie bilden die Grundlage für den „Hauch der Spätwinterrose“ (verzehrter Fokus wird in erschöpften umgewandelt)

Schwierigkeit: 23 (1 Portion/3 FP) Herstellung des Tranks: 26 (6 FP)

Johanniskraut (*Hypericum*)

Vorkommen: überall in gemäßigtem Klima



Alant (*Inula*)



Hopfen (*Humulus*)



Wirkung: Sie bilden die Grundlage für die „Öffnung des Geistes“ (+2 auf alle gegen einen Widerstand gerichteten Zauber)

Schwierigkeit: 23 (1 Portion/3 FP) Herstellung des Tranks: 26 (6 FP)

Die Rezeptur dieser Tränke ist nur wenigen außerhalb Zhoujiangs bekannt und mit alternativen Kräutern wird noch experimentiert...

Zitterpilz (*Stropharia caerulea*)

Vorkommen: wächst an Bäumen und Mauern in feuchten und modrigen Gebieten



Wirkung: Nehmen die Härchen an oberen Lamellen Bewegung wahr – oft genügt ein stärkerer Lufthauch –, geben sie einen kleinen elektrischen Schlag ab (1W6 Betäubungsschaden). Oft wachsen diese Pilze allerdings eng beieinander auf einer größeren Fläche, sodass sie sich gleichzeitig entladen (2W6+2 Elektrizitätsschaden). Sollten sie sich in einem nassen Gewölbe ausgebreitet haben, erleuchtet ihr schwaches, bläuliches Schimmern den Raum (Lichtverhältnisse +1), aber eine Entladung auf nassem Boden kommt einer tödlichen Falle gleich (3W6+6 Elektrizitätsschaden).

Schwierigkeit: 28 (1Portion/3FP)

Elementarrosen (*Rosae principiorum*)

Vorkommen: In Farukan an Orten, die dem jeweiligen Element entsprechen

Ashurmazaan, Demerai, Flammensenke Berge von Turubar

Pashtar, Chorrash

Küste Farukans



Feuerrose



Felsrose



Windrose



Wasserrose

Wirkung: Die Elementarrose verstärkt die Magie ihres jeweiligen Elements bis zur nächsten Ruhephase. Die Blätter erleichtern das Wirken der Magie (+1), die Stile sind Grundlage für Schutztränke gegen Zauber der jeweiligen Magieschule.

Schwierigkeit: 24 (1 Portion/2 FP)

Herstellung des Tranks: 28 (8 FP)

Schicksalsblüte (*Flos fortunae*)

Vorkommen: Bislang nur in der göttlichen Domäne gesichtet



Wirkung: Die Blüte verstärkt Schicksalsmagie bis zur nächsten Ruhephase. Die Blätter erleichtern das Wirken der Magie (+1), die Stile sind Grundlage für Schutztränke gegen Zauber der Magieschule.

Schwierigkeit: 24 (1 Portion/2 FP)

Herstellung des Tranks: 28 (8 FP)

Totenpilz (*Fungus mortis*)

Vorkommen: Wächst ausschließlich auf Friedhöfen und Orten, an denen viel Todesmagie gewirkt wurde



Wirkung: Die Blüte verstärkt Todesmagie bis zur nächsten Ruhephase. Die Blätter erleichtern das Wirken der Magie (+1), die Stile sind Grundlage für Schutztränke gegen Zauber der Magieschule.

Schwierigkeit: 24 (1 Portion/2 FP)

Herstellung des Tranks: 28 (8 FP)

Blaue Seerose (*Nymphaea caerulea*)

Vorkommen: An vielen stillen Gewässern zu finden



Wirkung: Die Blüte verstärkt Heilmagie (+1) bis zur nächsten Ruhephase. Die Blätter sind Grundlage für einen heilsamen Sud (+5LP in der nächsten Ruhephase).

Schwierigkeit: 24 (1 Portion/2 FP)

Herstellung des Tranks: 28 (8 FP)

Schummerpilz (*Fungus soporis*)

Vorkommen: In modrigen Höhlen/Ruinen, in Wäldern mit dichtem Moosbewuchs und am Rande von Mooren



Wirkung: Bei Bewegungen in der Nähe, stößt der Pilz seine Sporen ab, die in einem Radius von 2m eine stark betäubende Wirkung haben (Einnahme 3/benommen 3/30 Ticks).

Schwierigkeit: 24 (1 Portion/2 FP) Herstellung des Tranks: 28 (8 FP)

Kummerflechte (*Lichen doloris*)

Vorkommen: wächst an Bäumen auf Höhe der ersten Astgabelung, manchmal auch an alten Gemäuern



Wirkung: Wenn die Härchen an den Blüten Bewegung wahrnehmen, setzen sie ihre Sporen frei, die in einem Radius von 2m eine stark betäubende Wirkung haben (Einnahme 3/erschöpft 3/30 Ticks).

Schwierigkeit: 24 (1 Portion/2 FP) Herstellung des Tranks: 28 (8 FP)

Berengar Apfel (*Malum quassandi*)

Vorkommen: Wandernde Wälder und in einem gut gehüteten und bewachten Gewächshaus in Talaberis



Wirkung: Konsum von Äpfeln bei Tieren in Höhe ihrer GK erhöht ihre GK einmalig um 1 für 1 Woche;

Schwierigkeit: 30 (1 Portion/4 FP)

Korbelbuschblatt (*Folium cartalli*)

Vorkommen: in Sumpfgebieten; vor allem den Myrkansümpfen



Wirkung: Die getrockneten Blätter schützen, solange man die Atemwege damit bedeckt und sie nicht gänzlich austrocknen, vor giftigen Dämpfen (KW +2)

Schwierigkeit: 25 (1W10 Blätter können an einem Busch geerntet werden)

Sinbaralachen (*Risus Sinbarae*)

Vorkommen: an Flussufern und Auen im gemäßigten Klima



Wirkung: Bonus von +1 auf Proben zum Verführen (zählt gegen max. Probenbonus)

Schwierigkeit: 25 (1 Portion/2FP) Herstellung der Arznei: 22

Tatzenbur (*Plantae*)

Vorkommen: bislang nur in Selenia gesichtet – vor allem in der Arwinger Mark



Wirkung: Ermöglicht Orientierung in der Feenwelt (+2); übermäßiger Verzehr (5 Portionen/24h) kann einen in die Anderswelt blicken lassen oder ziehen (besonders Varge sind anfällig dafür)

Schwierigkeit: 30 (1 Portion/FP) Herstellung der Arznei: 28

Muggelstrauch (*Magiphobicus frutex*)

Vorkommen: auf Waldlichtungen und in der Nähe von Mangroven



Wirkung: Bei Berührung lösen sich die Samen vom Strauch, die in 2m Radius eine stark fokushemmende Wirkung haben (Einnahme 3/Magieschulen -3/30 Ticks)

Schwierigkeit: 32 (1 Portion/3 FP)

Asselkraut (*Herba vermis*)

Vorkommen: auf moosbewachsenen Wald- und Gebirgsflächen



Wirkung: Im Morgengrauen mag man es für Tau halten, der reflektiert, bis man merkt, dass das Kraut von selbst leuchtet. Nimmt man ein Bündel davon mit unter Wasser, so hat man ein fackelhelles Licht für etwa 10 Minuten.

Schwierigkeit: 23 (1 Portion/FP)

Gefleckter Pupurröhrling (*Pantherinus calamus murecis*)

Vorkommen: Tiefdunkel an den Aufgängen zur Oberwelt; nur wenigen Keshabid und Furgand bekannt;



Wirkung: Die Pilzsporen lassen besonders Splitter- und Mondstein oder -stahlträger für ca. 4h komatös schlafen; danach fühlt man sich ausgelaugt und für 6h können keine Splitterpunkte eingesetzt werden; „intelligenter Sporenangriff“ 2W10+12 gegen GW; bei einem „körperlichen Angriff“ nur *benommen* 3

Schwierigkeit: 37 für Keshabid/Furgand, sonst 39

Herstellung von Laudanum: 34 (14FP) ← beim Sammeln größerer Mengen erfolgt der „Angriff“ mit 2W10+20 und der Schlaf dauert 6 Stunden...

Rylia (*Stirps nympharum*)

Vorkommen: Bislang nur im Gebirge Galoneas gesichtet



Wirkung: Verleiht temporär die Stärke *Feensinn* (aber nur Bonus von 2 und GW +1), macht aber auch süchtig. Nur durch aufwendige alchemistische Prozeduren kann dies ausgeglichen werden. Genießt man Rylia unbehandelt, muss eine **Zähigkeitsprobe gg. 15** gelingen, um keine Sucht zu entwickeln. Mit jedem Folgetag der Anwendung steigt die Schwierigkeit um 5 Punkte und erst, wenn eine Woche ohne Rylia-Anwendung vergangen ist, sinkt sie wieder auf 15. Misslingt die **Zähigkeitsprobe**, erhält der Anwender den Zustand *benommen* 2 (Sucht). Einnahme von Rylia behebt den Zustand für 1 Tag.

Schwierigkeit: 35

Herstellung von Schleierblick: 28 (8FP)

Neue allgemeine Meisterschaften

Für Waffenfertigkeiten

Giftmord (Manöver), Stufe 1

Nach dem Schadenswurf dürfen (vor eventueller Schadensreduktion) bis zu 4 Schaden abgezogen werden (max. auf 1 – denn ohne Schaden findet keine Infektion durch ein Blutgift statt), um einem eventuell folgenden Giftangriff gegen dasselbe Ziel bis zu +4 auf den Infektionswurf zu geben.

Versierter Giftmord, Stufe 2

Mit jedem erfolgreichen Angriff aber gescheiterten Infektionswurf mit derselben Art Gift gegen dasselbe Ziel sinkt der *Körperliche Widerstand* gegen diese Art Gift kumulativ um 2 (max. 6) innerhalb derselben Situation. *Voraussetzung*: Meisterschaft *Giftmord*.

Schnelles Auftragen, Stufe 2

Sofern das Gift griffbereit ist, kann es mittels einer Aktion *Gegenstand verwenden* auch während eines Kampfes aufgetragen werden (diese Handlung gilt dann als *sofortige Aktion*).

Spontane Stärkung, Stufe 2

Sofern das Stärkungs- oder Heilmittel griffbereit ist, kann es mittels einer Aktion *Gegenstand verwenden* während eines Kampfes eingenommen werden (diese Handlung gilt dann als *sofortige Aktion*).



Für Edelhandwerk

Feinmechaniker, Stufe 1

Der Edelhandwerker ist in der Lage, das Merkmal *versteckte Alchemie* (bis 2QS) an Nahkampfwaffen anzubringen und Ausrüstung mit Legierungen⁵ zu überziehen, die eine Qualität von 6 nicht überschreiten.

Versierter Feinmechaniker, Stufe 2

Der Edelhandwerker ist in der Lage, das Waffenmerkmal *versteckte Alchemie* (bis 3QS) auch an Wurf- und Projektilen anzubringen sowie Ausrüstung mit Legierungen⁵ zu versehen, die eine Qualität von mehr als 6⁶ haben. *Voraussetzung*: Meisterschaft *Feinmechaniker*.

Restaurateur, Stufe 3

Der Edelhandwerker ist in der Lage, Legierungen zu entfernen (Schwierigkeit: 20 + Qualität der Legierung | FP in Höhe der Qualität der Legierung), sodass eine neue angebracht oder die alte wiederverwendet werden kann. *Voraussetzung*: Meisterschaft *versierter Feinmechaniker*.

⁵ Die Verbrauchskosten für die Verarbeitung von Legierungen liegen bei einem Zehntel des Preises der Legierung.

⁶ Da der Edelhandwerker selbst keine Qualität herstellt, ist für diese Arbeit keine weitere Meisterschaft (*Geselle/Fachmann/Meister*) nötig. Sollte der Edelhandwerker allerdings in diesen besonderen Werkstoff noch Qualität einarbeiten wollen (bspw. in Form einer Gravur), so benötigt er die Meisterschaft *Materialmeister*, um überhaupt an der Legierung arbeiten zu können, und *Geselle/Fachmann/Meister*, um über die Eigenschaften der Legierung hinaus noch filigrane Verbesserungen vorzunehmen, deren Qualitätsstufen separat verrechnet/abgerechnet werden.

Für Naturkunde

Unliebsamer Zeitgenosse, Stufe 1

Der kräuteraffine Naturbursche hat eine Vorliebe für Giftiges. Sucht er nach entsprechenden Kräutern, erhält er einen *leicht positiven Umstand*.

Naturheilpraktiker, Stufe 1

Der Kräuterkundige ist bewandert im Umgang mit Heilkräutern. Solange er Verbandsmaterial (Mullbinden) und Heilkräuter (+3 auf Wundversorgung oder höher) besitzt, kann er diese in Kombination als Kräuterwickel verwenden, um nach erfolgreicher Heilkundeprobe in der nächsten Ruhephase 2 verzehrte Lebenspunkte zusätzlich regenerieren zu lassen. *Voraussetzung: 6 Punkte in Heilkunde.*

Sammler des Besonderen, Stufe 2

Ist der Abenteurer in der Situation, nach *besonderen Materialien* suchen zu dürfen, so erhält er auf diese Suche einen *stark positiven Umstand*.

Extrakt der Blüte, Stufe 3

Der Kräuterkundler kennt Techniken, um mit einfachsten Mitteln (notfalls seinen Fingern) den Saft aus den Blüten oder Blättern von Pflanzen zu extrahieren. Von ihm gesammelte Kräuter haben grundsätzlich eine bessere Wirkung/Wirkungsdauer (bei giftigen Kräutern eine Stufe länger, bei nicht giftigen eine Stufe stärker). *Voraussetzung: Meisterschaft Konservierung.*



Herstellung von Alchemika

Die nachfolgende Konzeption löst sich von den Vorgaben des GRW und versucht – entsprechend MSK für das Handwerk – eine logischere und komplexere Handhabung der Alchemie zu erlauben. Alchemie gehört nun zu den *gruppierten Fertigkeiten* (s. GRW, S. 93). Jeder Alchemist ist in der Lage, Alchemika der Qualität 0 (= 1 Qualitätsstufe) unabhängig vom gewählten Schwerpunkt herzustellen (entsprechend der Komplexität *ungeübt* bei Handwerk).

Probe: *Erweiterte Probe (Alchemie)*. Die Schwierigkeit beträgt 20 zuzüglich der *Gegenstandsqualität* (=Qualitätsstufen-1), der *Wirkungsdauer/Modifikation* und – bei Giften – des (aufaddierten) *Giftgrades*. Bei der Kombination verschiedener Wirkungen müssen die Aufschläge auf die Schwierigkeit aufaddiert werden. Insgesamt müssen Fortschrittspunkte in Höhe der doppelten Gegenstandsqualität angesammelt werden (mindestens 1). Eine einzelne Probe benötigt üblicherweise Qualitätsstufen/2 Stunden, kann (je nach Spielleiterentscheidung) bei besonders komplexen oder besonders einfachen Projekten aber auch deutlich davon abweichen.

Verheerend: Etwas geht fürchterlich schief. Der Alchemist verliert nicht nur jeglichen Fortschritt, sondern begeht auch einen großen Fehler, der Folgen hat: Er ist bei schädlichen Alchemika der geplanten Wirkung ausgesetzt (je nach Wirkungsart können hier von bspw. die Hände [Kontakt], die Atemwege [Einnahme/Atmung] oder der Brustkorb [Blut] betroffen) sein.

Bei nicht schädlichen Alchemika wird der Brenner umgestoßen und verursacht 1W6+2 Feuerschaden. In jedem Fall erhöht sich die Anzahl nötiger Fortschrittspunkte um die Hälfte (mind. um 1) und die nächste Probe erhält einen kumulativen Malus von 3. Ist das Probenmaximum erreicht, ohne dass das Alchemikum fertiggestellt wurde, gilt das Rohmaterial als verbraucht.

Misslungen: Der Alchemist verliert 1 angesammelten Fortschrittspunkt pro negativem EG.

Knapp misslungen: Ein Fehler beim Brauen, der aber ausgeglichen werden kann: Wenn der Alchemist zusätzliches Material im Wert von (QS/3) Lunaren aufwendet, kann er doch noch 1 Fortschrittspunkt ansammeln.

Gelungen: Der Alchemist erhält 1 Fortschrittspunkt +1 pro Erfolgsgrad, die er zu seinen bereits angesammelten addieren kann.

Herausragend: Die Probe benötigt außerdem weniger Material als geplant, so dass die Verbrauchskosten halbiert werden.



Gifte

Zusätzliche Anwendungsarten (Einnahme/Atem [30cm Radius⁷], Blut, Kon-

Erhöhung des Giftgrades		
Giftgrad	Schwierigkeit	Kompl.
2	+1	G
3	+3	G
4	+6	F
5	+9	F
6	+12	M

takt) kosten immer eine zusätzliche Qualitätsstufe (QS).

In der nachstehenden Tabelle wird den unterschiedlichen Wirkungen eine Qualitätsstufe (QS, wobei ein Trank der Quali-

Preis pro Qualität	
Q0	5L
Q1	10L
Q2	15L
Q3	25L
Q4	35L
Q5	55L
Q6	75L
+1 Stufe	+25L

tät 0 mit 1 QS ausgestattet ist) beigemessen und der gewünschten Wirkungsdauer ein Aufschlag auf die Schwierigkeit, der bei Kombinationen einzeln aufaddiert wird. Die vorletzte Spalte gibt an, ob die Kenntnisse durch Übung (d.h. durch die Meisterschaften) erlernt werden können oder ob eine Anleitung [A] benötigt wird, die letzte Spalte gibt mögliche Infektionsarten (A=Alle, E=Einnahme/Atem⁷, K=Kontakt, B=Blut) an.

Wirkung	QS	Wirkungsdauer/Modifikation	Schw.	A?	I
angsterfüllt	+2	15 Ti./25 Ti./35 Ti./etc.	+0/+1/+2/etc.	Nein	E, B
Attributsmalus -1/-2	+1/+2	1h/2h	+0/+3	Nein	E
benommen	pro Stufe +1 ab 3 pro Stufe +2	15 Ti./45 Ti./1 Min/3 Min/etc.	+0/+2/+4/etc.	Nein	A
bewusstlos	+3	10 Min./20 Min./30 Min./etc.	+0/+2/+4/etc.	Ja	E, K
blutend (z.B. Bluthusten)	pro Stufe +2 ab 3 pro Stufe +3	15 Ti./30 Ti./45 Ti./etc.	+0/+2/+4/etc.	Nein	B, E
erschöpft	pro Stufe +1 ab 3 pro Stufe +2	15 Ti./30 Ti./45 Ti./etc.	+0/+2/+4/etc.	Nein	A
geblendet	pro Stufe +1 ab 3 pro Stufe +2	20 Ti./40 Ti./60 Ti./etc.	+0/+1/+2/etc.	Nein	E, K
körperl. Fertigkeit verschlechtern (max. -6)	+1 Pro 1 Malus	1 Min./3 Min./5 Min./10 Min.	+0/+1/+2/+4	Nein	E
Krank ⁸	Krankheitsgrad+1	Bis zur Heilung. Auskurieren erschweren: -2/-4/-6	+3/+5/+7	Ja	E, B
lahm	+2	20 Ti./40 Ti./60 Ti./etc.	+0/+2/+4/etc.	Nein	A
panisch	+3	10 Ti./20 Ti./30 Ti./etc.	+0/+3/+6/etc.	Nein	E, K
Pech	+3 pro neg. Umstand	2 Min./4 Min./8 Min.	+0/+3/+6	Ja	E
rasend	+1	30 Ti./60 Ti./90 Ti./etc.	+0/+1/+2/etc.	Nein	E, B

⁷ Ein Einnahmealchemikum, das bei der Herstellung als Aerosol definiert wurde, wirkt im genannten Radius um den „Freisetzungsort“ und wird über die Luftröhre aufgenommen. Sollte es sich dabei um ein Gift handeln, das im Kampfgeschehen eingesetzt wird, muss es über Wurfwaffen (INT/BEW, 5 Ticks) geworfen werden, um eine Chance zur Wirkung zu haben. Mit der Meisterschaft *Dr. perm. nat. Wurzelbart* ist keine Probe nötig, um das Gift in die Nähe des Ziels zu werfen.

⁸ Die Herstellung dieses Alchemikums unterliegt Einschränkungen. Bitte Liste mit Beispielalchemika für beispielhafte Einschränkungen konsultieren und bei Neukreationen oder Abwandlungen der Beispielalchemika gemäß den Tabellen beachten!

schlafend	+2	Wahrnehmungsprobe zum Er- wachen erschweren: -2/-4/-6/etc.	+2/+4/+6/etc.	Nein	E, K
Siechtum ⁹ (lahm) (benommen) (erschöpft) (sterbend)	pro Stufe +2 pro Stufe +1 pro Stufe +1 pro Stufe +2	Bis zur Heilung	+3 +2 pro Stufe +1 pro Stufe +5 pro Stufe	Ja	A
sterbend 1	+3	2 Tage/4 Tage/8 Tage/etc.	+1/+3/+5/etc.	Nein	A
sterbend 2 ⁹	+5	2h/4h/8h/etc.	+1/+3/+5/etc.	Nein	A
sterbend 3 ⁹	+8	30 Ti./60 Ti./120 Ti./150 Ti.	+2/+4/+6/+8	Ja	A

Bsp. 1: Ein Gift, das *benommen* 3 für 60 Ticks hervorrufen und einen Giftgrad von 4 haben soll, muss von einem **Fachmann** hergestellt werden und benötigt eine Probe gegen 20 (Grund) + 2 (Qualität) + 4 (Wirkungsdauer) + 10 (Giftgrad: 1 für Grad 2, 3 für Grad 3 und 6 für Grad 4) = 36 und 4FP (= Qualität*2).

Bsp. 2: Das tödlichste Gift (Blut 8/sterbend 3/150 Ticks) müsste von einem **Meister** (mit *Aus Meisterhand*) hergestellt werden und benötigt eine Probe gegen 20 (Grund) + 7 (Qualität) + 8 (Wirkungsdauer) + 31 (Giftgraderhöhungen) = 66 und 14 FP. Außerdem muss für die Herstellung *Hekamoos* und das besondere Material *Dakardsmyrer Ruhestand* verwendet werden. Hierfür sind aller Wahrscheinlichkeit nach eine Gruppe von Großmeistern und ein gut ausgestattetes Labor nötig.

Bsp. 3: Das Gift (Einnahme 4/panisch/30 Ticks) müsste von einem **Fachmann** hergestellt werden; die Probe ginge gegen 20 (Grund) + 2 (Qualität) + 6 (Wirkungsdauer) + 10 (Giftgraderhöhungen)= 38 und bräuchte 4 Fortschrittspunkte.

Bsp. 4: Ein Blutgift (Blut 4/*blutend* 2, *benommen* 2/90 Ticks) hätte eine Schwierigkeit von 49 (20 + 5[Qualität] + 10 [Wirkungsdauer *blutend*] + 4 [Wirkungsdauer *benommen*] + 10 [Giftgrad]) und benötigt 10FP. Das Ganze müsste von einem **Meister** hergestellt werden.

Infektionswurf bei Giften

Verheerend: Das Gift zeigt keinerlei Wirkung; außerdem baut der Betroffene eine Immunität auf, die seinen *Körperlichen Widerstand* gegen dieses Gift innerhalb der Situation kumulativ um 2 erhöht (max. +6).

Misslungen: Das Gift wirkt nicht.

Knapp misslungen: Das Gift kann seine Wirkung nicht richtig entfalten, macht dem Betroffenen aber zu schaffen: Er hält 1W6 Betäubungsschaden.

Gelungen: Das Gift entfaltet seine Wirkung.

Herausragend: Das Gift entfaltet seine Wirkung; außerdem ist das Immunsystem des Betroffenen derart überfordert, dass er 1W6+3 Betäubungsschaden erleidet.

⁹ benötigt Hekamoos oder vergleichbare Grundlage zur Herstellung.

Heil- & Stärkungsmittel

Die Schwierigkeit setzt sich aus 20 (Grund) + Qualität (= QS-1) zusammen – eventuell sind Wirkungs-
dauer/Modifikation zu beachten. Es sind Fortschrittspunkte (FP) in Höhe der doppelten Qualität (QS-
1) zu erreichen. Heilmittel sind über *Einnahme* oder *Kontakt* zu verabreichen.

Wirkung	QS	Wirkungsdauer/Modifikation	A?
Heilung eines Giftes	+1 pro Giftgrad	Behandlung unbekannter Gifte -> +5 pro Giftgrad Gift muss ab Grad 4 bekannt sein!	Nein
Heilung von LP (max. 12)	+1 pro 4LP	-	Nein
Krankheitsbehandlung erleichtern (-10)	+1 pro Grad	Ursache muss bekannt sein!	Nein
Riechsalz	+2	-	Nein
Siechtum 1/2/3 heilen	+2 pro Stufe	Ursache muss bekannt sein! Für Stufe 3 wird <i>Feenkuss</i> benötigt	Nein
Zustand unterdrücken außer sterbend 2&3, Flüche	adhoc: +2 geplant: +4	Wer nicht adhoc brauen, aber auch geplant billig arbeiten möchte: Malus 4 = -1QS	Ja

Wirkung	QS	Wirkungsdauer/Modifikation	Schw.	A?
Attributsbonus +1/+2	+1/+2	1h/2h	+0/+3	Nein
Einstellung ändern	pro Stufe +1	Widerstehen erschweren -2/-4/-6	+1/+2/+3	Ja
körperl. Fertigkeit verbessern (max. +6)	+1 Pro 1 Bonus	1 Min./3 Min./5 Min./10 Min.	+0/+1/+2/+4	Nein
Legierung für diverse Gegenstände ¹⁰ (Ausrüstung, Waffen, Rüstungen, Schilde, Werkzeuge, etc.) [Jeder Gegenstand kann nur von einer Legierung profitieren!]	+1 pro Härte +1 (max. +2; verhindert Schaden an Projektile – auch bei explosiven; bei <i>Baumskorpionpanzer</i> mit <i>leicht pos. Umstand</i> auf die Verarbeitung)		+2	Nein
	+5 pro SR+1 (max. +1; bei <i>Alabastereisen</i> mit <i>leicht pos. Umstand</i> auf die Verarbeitung)		+4	Ja
	+5 pro Schaden +1 (max. +1; bei <i>Nebeleisen</i> mit <i>leicht pos. Umstand</i> auf die Verarbeitung)		+4	Ja
	+4 pro VTD +1 (max. +1; nicht bei Leder-/Tuchrüstungen; bei <i>Himmelsgold</i> mit <i>stark pos. Umstand</i> auf Verarbeitung)		+3	Ja
	+3 pro Bonus von 1 auf eine passende Fertigkeit (max. +2; bei <i>Jadeeisen</i> mit <i>stark pos. Umstand</i> auf die Verarbeitung)		+2	Nein
	+3 pro SR gegen Elementarschaden +1 (max. +2; bei <i>Drachenschuppen</i> mit <i>leicht pos. Umstand</i> auf die Verarbeitung)		+3	Nein
	+4 pro <i>exakt</i> +1 (max. +1; bei <i>Mondstahl</i> mit <i>stark pos. Umstand</i> auf die Verarbeitung)		+5	Ja
VTD o. GW o. KW um 1 erhöhen (max. +3) Dafür gibt es einen gleich hohen Malus auf AA.	+1	30 Min./60 Min./90 Min./etc.	+0/+2/+4/etc	Nein

¹⁰ Das Material muss gekauft werden. Die QS gelten für die Herstellung der Legierung. Um die Legierung am Gegenstand anzubringen, sind die Meisterschaften *Feinmechaniker/versierter Feinmechaniker* in Edelh Handwerk nötig (Legierungen gelten für den Edelhewerker als *besonderes Material*) vgl. S. 19. Durch eine *erweiterte Probe* auf Edelhewerker gegen 20 + doppelte Qualität und FP in Höhe der doppelten Qualität kann die Legierung angebracht werden. Eine Probe benötigt QS/2 Stunden.

Schmerzwiderstand	+3 pro Stufe	30 Ti./60 Ti./90 Ti./120 Ti.	+0/+3/+6/+9	Nein
Schmerresistenz	+7	30 Ti./60 Ti./90 Ti.	+0/+4/+8	Ja

Beispiel für Legierungen:

Eine Legierung für +2 VTD und +1 SR benötigt 13 Qualitätsstufen (= Alchemikum der Qualität 12). Dafür bräuchte man die Meisterschaften "Meisterwerk", "gewiefter Tüftler", „Materialmeister“ und das besondere Material "Stahlkuss" für die Alchemieprobe.

Zauber- & Wundermittel

Die Schwierigkeit der Herstellung dieser Mittel setzt sich aus 20 (Grund) + Qualität (= QS-1) + Wirkungs-dauer/Modifikation zusammen. Es sind Fortschrittspunkte (FP) in Höhe der doppelten Qualität (QS-1) zu erreichen. Zauber- und Wundermittel sind nur über *Einnahme* oder gar nicht zu verabreichen.

Wirkung	QS	Wirkungsdauer/Modifikation	Schw.	A?
Einstellung ändern	pro Stufe +1	Widerstehen erschweren -2/-4/-6	+1/+2/+3	Ja
Gestaltwandel 1 ⁸ (Tierform bis GK 3)	+4	20 Min./40 Min./1h	+0/+2/+4	Ja
Gestaltwandel 2 ⁸ (Humanoider bis GK 6)	+6	20 Min./40 Min./1h	+0/+3/+6	Ja
Glück	+3 pro Umstand	2 Min./4 Min./8 Min.	+0/+3/+6	Ja
Nebel (pro Sichtmalus)	+2	15 Ti./30 Ti./45 Ti./etc.	+0/+3/+6/etc	Nein
Rauschzustand/Halluzinogen (Wahrn. -4, GSW/2, INI +5, GW -2)	+3	30 Min./60 Min./90 Min./etc.	+0/+2/+4/etc	Nein
Ritualförderung	+3 pro Umstand	Verwendbar für 1 Anwendung		Ja
Schadstoffe (z.B. Säure) Kleiner Schaden 1W10+2 Großer Schaden 1W10+10	+4 +6	Schadensreduktion vermindern: -1/-2/-3/etc.	+3/+6/+9/etc	Ja
Schleierblick (Feensinn, aber mit 2er Bonus und +1 GW)	+5	1 Tag	+0	Ja
Schwarzpulver ¹¹ Schauspiel/Feuerwerk Kleiner Schaden Großer Schaden	+4 +6 +8		+2 +6 +12	Ja
Wahrheitsserum (GW-2, WIL -2 für 15 Min.)	+3	neg. Umstand auf Redegew. -0/-2/-4/-6	+0/+2/+4/+6	Ja
Zauberalchemika (Wirkung des Zaubers)	QS = Zauber-grad+2	Bei kanalisierten Zaubern 1h. (Grundsätzlich nicht verstärkt)		Ja ¹²
zeitw. Sinnesstärke ¹³ (max. 2 kombinierbar)	+1 pro Bonus	3h/6h/9h/12h	+0/+1/+2/+3	Nein

¹¹ Aufgrund der Seltenheit der Zutaten (Schwefel und Kalialpeter findet man nicht überall) hat jeder Naturkundeprobe, um Zutaten zu sammeln, einen *fast unmöglichen Umstand*, die Schwierigkeit beträgt 20 zuzüglich der doppelten Qualität des Alchemikums und es werden Fortschrittspunkte in Höhe der doppelten Qualität benötigt.

¹² Gilt für jede Zauberwirkung, die als Trank gebraut werden soll, separat!

¹³ Gilt für Stärken (GRW, S. 72 ff.), die die klassischen 5 Sinne betreffen!

Gegenstände

Alchemistenhandschuhe: Etwaiger Säure-, Feuer-, oder Kälteschaden, der dem Alchemisten während des Herstellungsprozesses widerfährt, wird um 3 Punkte gesenkt und Infektionswürfe erhalten einen *stark negativen Umstand*, sofern die Hände davon betroffen sind. *Verfügbarkeit:* Kleinstadt, Preis 10L, Last 1, Härte 1, Komplexität F

Alchemistenschürze: Schaden durch Feuer oder Säure wird um 2 Punkte gesenkt und Infektionswürfe erhalten einen *fast unmöglichen Umstand*, sofern der geschützte Bereich davon betroffen ist. Das Tragen einer Alchemistenschürze verursacht eine Behinderung von 2 und einen Tickzuschlag von 2. *Verfügbarkeit:* Kleinstadt, Preis 2L, Last 3, Härte 3, Komplexität F

Atemmaske: Die Maske erhöht den *Körperlichen Widerstand* des Trägers gegen giftige Gase und Dämpfe um 2 und verleiht einer entsprechenden *Zähigkeitsprobe* ebenfalls einen Bonus von 2 Punkten. Sie verursacht allerdings einen *stark negativen Umstand* auf *Wahrnehmungsproben*. *Verfügbarkeit:* Metropole, Preis 5L, Last 2, Härte 3, Komplexität F

Athanor: Spezieller Ofen der Alchemisten, der eine präzise Regulierung der Hitze erlaubt (+2 auf das Herstellen von Legierungen und Säuren). *Verfügbarkeit:* Metropole, Preis 6L, Last 3, Härte 4, Komplexität M

Aludel: Besondere Töpfe ohne Boden, die ineinander zu einem Turm gestapelt sind und der Sublimation dienen (+2 bei der Verarbeitung *besonderer Materialien*). *Verfügbarkeit:* Großstadt, Preis 6L, Last 2, Härte 3, Komplexität F

Galvanisierungsset mit feinem Pinsel: Gerätschaften zur Weiterverarbeitung und zum Auftragen von Legierungen für Edelhändler. Mit dieser Ausrüstung ist es ohne *negative Umstände* möglich, Legierungen anzubringen. *Verfügbarkeit:* Großstadt, Preis 10L, Last 3, Härte 2, Komplexität M

Giftgürtel: Etwaige Giftphiole gelten als griffbereit und können mit einer Aktion *Gegenstand verwenden* in 5 Ticks zum Einsatz kommen. In einen Giftgürtel passen maximal 2 verschiedene Gifte und insgesamt 5 Giftphiole. *Verfügbarkeit:* Metropole, Preis 5L, Last 1, Härte 1, Komplexität F

Giftphiole: Ein schmales, kurzes Gefäß aus speziellem Glas, das mit einem dünnen Metallnetz umgeben ist (für maximale Stabilität), und mit einem Korkverschluss, das eine Portion (für GK 3-6) Gift fast. *Verfügbarkeit:* Stadt, Preis 2L, Last 0, Härte 1, Komplexität F

Trankampulle: Gefäß, das entweder aus speziellem Glas oder besonders abgedichtetem Leder mit Schraub- oder Klickverschluss gefertigt wurde und eine Portion (für GK 3-6) einer nicht giftigen Substanz fast. *Verfügbarkeit:* Kleinstadt, Preis 1L, Last 0, Härte 0, Komplexität G

Trankbeutel: Der Trankbeutel fast 3 (nicht giftige) Alchemika, die als griffbereit gelten und daher mit einer Aktion *Gegenstand verwenden* in 5 Ticks eingenommen werden können. *Verfügbarkeit:* Kleinstadt, Preis 3L, Last 0, Härte 1, Komplexität G





Alchemistische Experimente

An der Mündung des Myrkan in den Myrkpfuhl befand sich einst das große Labor von Großmeister Dr. perm. nat. Wurzelbart, wo er versuchte, immer neue Wege der Alchemie zu beschreiten, und sogar das Geheimnis der Umwandlung von Holz in Gold gelüftet haben soll. Nachdem sein Anwesen samt Labor in einer spektakulären Stichflamme untergegangen sind und nur einige wenige Aufzeichnungen aus seinem Panzerschrank gerettet werden konnten, haben viele versucht, es ihm gleich zu tun – bislang ohne Erfolg, aber mit vielen Verlusten...

- Historische Aufzeichnung zur Grundlage der Dakardsmyrer Brandverordnung

Die allermeisten Alchemisten auf ganz Lorakis sind vollends damit ausgelastet, die bereits bekannten und probaten Wege der Alchemie zu erlernen und bestenfalls zu verfeinern. Aber einige wenige Vertreter ihrer Zunft sind zu Höherem berufen; ihre Neugier kennt keine Grenzen und oftmals haben sie von wunderbaren, aber auch sonderbaren Erzeugnissen gehört, zu denen allerdings keine Rezepturen überliefert sind.

In solchen Fällen kennt der Meister und Aspirant auf den Rang eines Großmeisters vielleicht ähnliche Alchemika oder vergleichbare Wirkungen, muss aber verschiedene Untersuchungen mit oftmals recht ungewöhnlichen Zutaten anstellen, um irgendwann mit einem erfolgreichen Experiment das gewünschte Ergebnis zu erzielen.

Meisterschaften für Experimente

Experimentator I, Stufe 3

Der Alchemist ist in der Lage, ausgehend von Gerüchten und Erzählungen außergewöhnliche Mischungen zu produzieren. Beginnt er zu experimentieren, gilt die Schwierigkeit des angestrebten Alchemikums für ihn als um 5 niedriger. Er sammelt mit jeder erfolgreichen Probe einen zusätzlichen Erfolgsgrad an und schafft mit der Meisterschaft *Großprojekt vorbereiten* einen *stark positiven Umstand*. *Voraussetzung*: Meisterschaft *Meister* im passenden Schwerpunkt und 9 Punkte in *Naturkunde*.

Experimentator II, Stufe 4

Der Alchemist ist in der Lage, ausgehend von seiner bisherigen Erfahrung und Fragmenten überlieferter Rezepturen oder Geschichten von fantastischen Alchemika atemberaubende Mischungen zu produzieren. Beginnt er zu experimentieren, gilt die Schwierigkeit des angestrebten Alchemikums für ihn als um 15 niedriger. Er sammelt mit jeder erfolgreichen Probe zwei zusätzliche Erfolgsgrade an und schafft mit der Meisterschaft *Großprojekt vorbereiten* bis zu sechs Mal einen *stark positiven Umstand*. *Voraussetzung*: Meisterschaft *Experimentator I*.

Regeln für Experimente

Bei alchemistischen Experimenten sind ein paar Bedingungen zu beachten:

- Das gesteckte Ziel muss eine Ähnlichkeit zu bereits vorhandenen „profanen“ Alchemika aufweisen, ohne dass das Ziel auf profane Art erreichbar wäre
- Der Alchemist muss die Meisterschaft *Meister* im gewünschten Schwerpunkt besitzen
- Der Alchemist benötigt ein Labor (mindestens *Zuflucht 3*)
- Der Alchemist muss kuriose und seltene Zutaten für sein Experiment besorgen
- Durch Experimente geschaffene Alchemika fallen nicht unter die Heldengradbegrenzung für Boni

Das Experimentieren

Zielsetzung

Ein bekanntes Alchemikum muss als Grundlage benannt und dessen außergewöhnliches Pendant klar beschrieben werden. Je nach Zielsetzung fällt das Experiment in eine der beiden folgenden Kategorien:

Kategorie	ermittelte Qualität	Schwierigkeit	Fortschrittspunkte	Nötige kuriose Zutaten
Alchemistische Großtat	ab 12	20 + einfache Qualität	einfache Qualität	2 (Naturk. gg. 35)
Epische Alchemie	ab 22	20 + doppelte Qualität	doppelte Qualität	4 (Naturk. gg. 40)

Zur Ermittlung der Kategorie (= Qualität des Experiments) müssen die Qualitätsstufen des zugrundeliegenden „profanen“ Alchemikums verdreifacht werden; die Qualität ist dann – wie üblich – QS-1. Ein Experiment hat immer mindestens eine Qualität von 12.

Bei Giften erhöht jede Stufe des Giftgrades über 8 die Qualität um 2.

Vorbereitung

Der Alchemist muss eine Anleitung oder erlerntes Wissen zum „profanen“ Alchemikum besitzen, dessen außergewöhnliches Pendant er herstellen möchte. Dann muss er mindestens 2 bzw. 4 kuriose Zutaten besorgen¹⁴, deren nähere Ausgestaltung Spieler und Spielleiter überlassen wird; dabei gilt, dass jede *kuriose Zutat* einen *leicht positiven Umstand* gibt (*stark positiv*, falls sie aus einer anderen Domäne stammt). Für *kuriose Zutaten* werden immer 3FP benötigt, um die nötige Menge zu finden.

In jedem Fall können diese kuriosen Zutaten nicht am selben Tag oder in derselben Gegend gefunden werden (es ist ein Wechsel nötig: Wald, Wiese, Gebirge, Höhle, etc.) und bei *epischer Alchemie* muss mindestens eine kuriose Zutat in einer anderen *Domäne* gesammelt werden – Details setzt der Spielleiter fest.

Anschließend kann das „übliche“ Material gesucht werden.

Durchführung

Der Alchemist beginnt zu experimentieren, wobei jede Probe bei einer *alchemistischen Großtat* 4h/bei *epischer Alchemie* 8h benötigt und in einem Labor durchgeführt werden muss. Hierbei ist zu beachten, dass eine Unterbrechung von mehr als 48h den Verlust jeglichen Fortschritts mit sich bringt und das Experiment von vorn begonnen werden muss.

Ergebnis

Ist das Experiment geglückt, so ist das so gewonnene, außergewöhnliche Alchemikum unendlich haltbar, entfaltet bei jedem Ziel seine Wirkung (die Wirkung dauert bis zum gewünschten Effekt an) und geht in die Annalen der alchemistischen Künste ein.



¹⁴ Die Meisterschaft *Sammler des Besonderen* gilt auch für kuriose Zutaten.

Beispiele

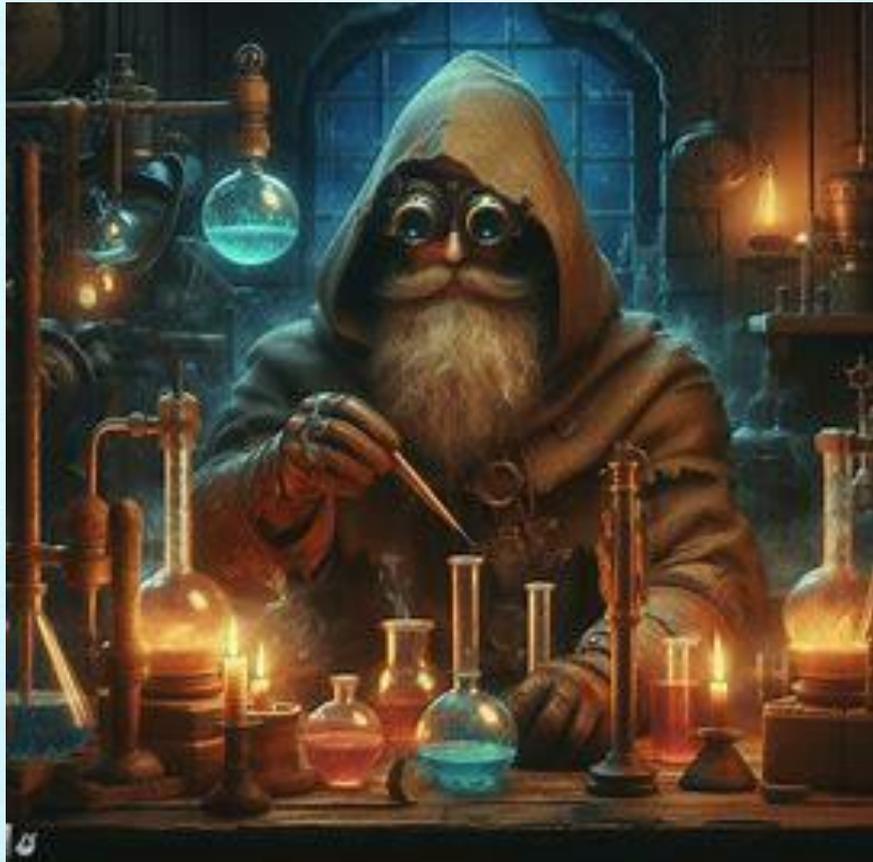
- 1.) Ein *Meister* möchte ein Alchemikum brauen, das eine besonders *scharfe Sicht* mit einem herausragenden *Wahrnehmungsbonus* verleiht, sodass es möglich wäre, von Arwingen aus den Hafen von Aurigion zu beobachten.

Das profane Alchemikum (Sinnesstärke + Bonus von 6 auf Wahrnehmung) hätte 7QS, sodass das Experiment zu dessen exponentieller Steigerung eine Qualität von 20 ($= 3 \cdot QS - 1$) hat. Die Schwierigkeit beträgt folglich 40, es werden 20 Fortschrittspunkte benötigt und zuvor müssen 2 seltene/kuriose Zutaten (Schwierigkeit 40) sowie die „normalen“ Zutaten (Schwierigkeit 40) besorgt werden.

Erst dann kann das Experiment im Labor durchgeführt werden.

- 2.) Wer etwas destruktiver zu Werke gehen und ein Stockwerk oder kleines Gebäude sprengen möchte, hätte als Grundlage das Schwarzpulver (feuriger Donner), sodass sein Experiment eine Qualität von 23 sowie eine Schwierigkeit von 66 hätte und 46 Fortschrittspunkte sowie 4 kuriose Zutaten (mindestens 1 davon aus einer anderen Domäne) bräuchte.

- 3.) Wer einen schon mit Folter gleichzusetzenden Rauschzustand mit einem halluzinogenen Gift hervorrufen möchte, das seine Opfer mit schlimmen Erinnerungen und noch schlimmeren Visionen quält, bis – in Abwechslung von Panik und Lethargie – das Herz stehen bleibt, man zuvor aber noch das willenlose Opfer ohne nennenswerten Widerstand verhören kann (Rauschzustand + Wahrheitsserum + sterbend 2), käme auf eine Qualität von 32. Die Schwierigkeit betrüge 84, es wären 64 Fortschrittspunkte und 4 kuriose Zutaten nötig, von denen mindestens eine aus einer anderen Domäne stammt.



Das Wissen um die Alchemie

Da man allerorten auf Lorakis Alchemika in den verschiedensten Farben und Formen begegnen kann, die vielleicht oder vielleicht auch nicht dieselbe Wirkung wie daheim haben, aber gänzlich anders aussehen, muss der findige Alchemist in der Lage sein, mit einem kundigen Blick, einer widerstandsfähigen Nase und einem feuerfesten Gauken – oder eben den richtigen Werkzeugen und Indikatoren –, die entsprechende Zusammensetzung und Wirkung herauszufinden.

Umstände: unterwegs (*leicht bis fast unmöglich negativ*), improvisiertes Werkzeug (*leicht bis stark negativ*), völlig fremdes Alchemikum (*leicht bis stark negativ*), Labor (*leicht bis kinderleicht positiv*), zusätzliche Aufzeichnungen (*leicht bis stark positiv*), im Kampfgeschehen/Stresssituation (*leicht bis fast unmöglich negativ*), Ressource Mentor (*leicht bis stark positiv*), gemeinhin bekanntes Alchemikum (*leicht bis stark positiv*).



Identifikation

Handelt es sich um ein fertiges Alchemikum, dessen Wirkung es herauszufinden gilt, beträgt die Schwierigkeit 20 zuzüglich der dreifachen Anzahl der Qualitätsstufen. Eine Probe dauert 30 Ticks.

Verheerend: Der Alchemist identifiziert das Alchemikum fälschlicherweise als ein völlig anderes oder glaubt selbst bei einem Fehlen jedweder Wirkung, dass es sich um ein kostbares Alchemikum handelt. Etwaige weitere Proben (etwa um die Wirkung des Alchemikums zu neutralisieren oder weitergehende *Analysen* anzustellen) erhalten einen Malus in Höhe von 5 Punkten.

Misslungen: Der Abenteurer kann das Alchemikum nicht identifizieren oder erfährt nicht, ob überhaupt eine Wirkung vorhanden ist.

Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher, womit er es zu tun hat oder ob eine Wirkung vorhanden ist. Nach Ablauf von 10 Ticks kann er einen erneuten Versuch mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten wagen.

Gelungen: Der Abenteurer erfährt, ob eine Wirkung vorliegt, und kann darüber hinaus den *Schwerpunkt* (Heil- & Stärkungsmittel, Zauber- & Wundermittel, Gifte) und – bei Giften – den *Giftgrad* des Alchemikums erfolgreich identifizieren. Etwaige Proben auf *Alchemie*, um die Wirkung zu neutralisieren, oder zu seiner *Analyse* erhalten einen Bonus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro EG).

Herausragend: Der Abenteurer kennt das konkrete Alchemikum und seine exakte Wirkung. Er erfährt darüber hinaus die *Wirkungsdauer* des Alchemikums. Etwaige Proben auf *Alchemie* oder *Heilkunde* zur Neutralisierung oder zu seiner *Analyse* erhalten einen Bonus in Höhe von insgesamt 3 Punkten.

Analyse

Handelt es sich beim Alchemikum um das Ergebnis eines Experiments oder ist nur die Wirkung des Alchemikums nicht aber das Alchemikum selbst vorhanden, so muss der Alchemist wesentlich mehr Zeit und Aufwand investieren, um an Informationen zu gelangen. Für die Analyse ist immer auch eine Recherche (Bibliotheken, Austausch mit Fachleuten, Berechnungen, etc.) nötig.

Zunächst muss eine ausreichende Menge der Reste für die Forschung sichergestellt werden. Hierfür ist eine einfache Probe gegen 20 zuzüglich der einfachen Anzahl der Qualitätsstufen nötig; je nach Zustand der Überreste kann es hierbei *negative Umstände* geben.

Verheerend: Die Reste des Alchemikums sind nicht extrahierbar.

Misslungen: Ein Missgeschick passiert, aber die Probe kann mit einem Malus von 3 wiederholt werden.

Knapp misslungen: Die Probe darf wiederholt werden.

Gelungen: Der Alchemist hat eine Forschungsgrundlage.

Herausragend: Der Alchemist erwischt eine besonders reine Probe, die einen Bonus von 1 auf die Analyse gibt.

Darüber hinaus ist es auf diese Weise möglich, bei profanen Alchemika die Herkunftsschule einzugrenzen (hergestellt nach der Lehre von: Reichsalchemisten, merkantilen Brauern, Dakardsmyr, etc.) oder einen Teil der Rezeptur nachzubilden (dies kann die Grundlage für eine Anleitung schaffen, mit der der Alchemist ein neues Alchemikum ohne Lehrmeister erlernen kann). Der Analyst muss vorab festlegen, welche Information er zu erlangen wünscht.

Die Schwierigkeit beträgt 20 zuzüglich der sechsfachen Anzahl der *Qualitätsstufen* (hier kann eine *Stöchiometrie* von Nöten sein – gerade, wenn es sich um das Ergebnis von Experimenten handelt). Eine Probe benötigt 8 Stunden.

Verheerend: Der Abenteurer verliert sämtliche Fortschrittspunkte und kann in den nächsten 24 Stunden keinen neuen Versuch der Analyse vornehmen.

Misslungen: Der Abenteurer gerät bei seiner Analyse auf den Holzweg. Er verliert einen Fortschrittspunkt pro negativem EG.

Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher, um was es sich bei dem Alchemikum genau handelt, kommt jedoch rechtzeitig wieder auf die richtige Spur. Keine weiteren Auswirkungen.

Gelungen: Der Abenteurer erhält einen Fortschrittspunkt (+1 pro EG). Sollte er dadurch die nötigen Fortschrittspunkte erlangt haben, erfährt er die gesuchte Information.

Herausragend: Der Abenteurer erfährt darüber hinaus *sofort* eine Information über das Alchemikum, so als hätte er eine gesamte erweiterte Probe zur *Analyse* erfolgreich absolviert (hierbei kann nur eine noch nicht erlangte Information mit den niedrigsten Fortschrittspunkten gewählt werden).

Allgemeine Informationen:

- Art des Alchemikums (Schwerpunkt): 2FP
- Wirkung des Alchemikums: 2 + halbe Anzahl der Qualitätsstufen des Alchemikums in FP
- Wirkungsdauer: 4FP
- Giftgrad: 2FP

Nur für profane Alchemika (nicht Experimente) verfügbare Informationen:

- Schule/Tradition des Herstellers (grobe Herkunft): 8FP
- Anleitung zur Eigenherstellung – alles wird in dieser Reihenfolge benötigt:
 - o Verwendete Zutaten: 3 + Anzahl der QS in FP
 - o Mengenverhältnis: 5 + Anzahl der QS in FP
 - o Zusammensetzung/Mischung: 7 + Anzahl der QS in FP

Beispiel:

Ein Reichsalchemist wird während seiner Forschungseise Zeuge einer Schwarzpulverexplosion. Während seiner Ausbildung in Südfang hat er seinen Lehrer davon reden gehört (Mentor 2), hat es selbst aber noch nie zu Gesicht bekommen, geschweige denn hergestellt (-2). Das Alchemikum selbst (das Sprengfass) ist fort, aber dessen Wirkung war zu sehen und Rückstände sind geblieben. Neugierig, wie er ist, bittet er seine Gefährten aufzupassen, während er sein tragbares Labor (Zuflucht 2) errichtet und Proben nimmt. Außerdem hatte er Glück und hat in der letzten Stadt ein Reisetagebuch eines zhoujian-gischen Priesters günstig erwerben können, der über ein ganz ähnliches Phänomen zu berichten scheint. Leider sind die Übeltäter wohl nicht weit und daher Eile angesagt (-2).

Er erhält folglich +6 (wegen Mentor, Zuflucht und Recherchemöglichkeit), aber auch -4 (wegen der Fremdartigkeit des Alchemikums und der Stresssituation); es bleiben also +2 für seine Analyse.

Die Schwierigkeit der Analyse beträgt 68 ($20 + 6 \cdot 8QS$). Trotz der Umstände nimmt er sich Zeit für eine Stöchiometrie (des Forschers), die eine Schwierigkeit von 28 hat, und schafft mit einem guten Wurf eine 42, sodass er einen Bonus von 12 auf seine Analyse erhält. Da er mit einem Ausgangswert von 39 seine Analyse noch nicht beginnen kann, packt er die Proben ein und nimmt alles für eine weitere Stöchiometrie mit.

Stöchiometrie

Sind die Zusammensetzung und Wirkung zu komplex (bspw. beim Produkt von Experimenten), so kann ein Alchemist mittels der *Stöchiometrie* seiner Analyse Vorschub leisten:

Spurenanalytik, Stufe 1

Der Alchemist ist geübt darin, Alchemika und deren Wirkung einzuschätzen. Er erhält auf die Identifikation und Analyse von Alchemika einen Bonus von 3.

Stöchiometrie des Analysten, Stufe 2

Der Alchemist kann durch lange Beobachtung weitere Erkenntnisse für seine Analyse gewinnen. Er kann die doppelte normalerweise erlaubte Anzahl an Proben bei jeder *erweiterten Probe* zur Analyse ablegen. Außerdem ist er in der Lage, den Bonus für eine alchemistische *Analyse* zu steigern. Hierfür legt er eine *einfache Probe* zur Analyse ab, bei der jedoch für die Schwierigkeit nur die doppelte Anzahl der Qualitätsstufen angerechnet wird. Eine solche Probe dauert 6 Stunden und bringt einen Bonus auf die Probe zur Analyse. Es können beliebig viele dieser Proben in Folge abgelegt werden, wobei sich deren Nutzen kumuliert.

Stöchiometrie des Forschers, Stufe 3

Für den Bonus für eine alchemistische *Analyse* wird bei der Schwierigkeit für die nötige einfache Probe nur die einfache Anzahl der Qualitätsstufen auf die Schwierigkeit angerechnet. *Voraussetzung: Meisterschaft Stöchiometrie des Analysten.*



Die Auswirkungen sind wie folgt:

Verheerend: Der Abenteurer verrennt sich in seinem Versuch, die Zusammensetzung des Alchemikums zu durchdringen, völlig. Er verliert sämtlichen eventuell kumulierten Bonus zur Analyse.

Misslungen: Der Abenteurer kann die Zusammensetzung des Alchemikums nicht durchdringen, der Bonus ist für ihn so hoch oder niedrig wie vor dieser Probe.

Knapp misslungen: Der Abenteurer ist sich unsicher, womit er es zu tun hat. Er kann sich entscheiden, den Bonus für die Analyse um 2 Punkt zu erhöhen, muss dafür aber einen Abzug in gleicher Höhe auf eine etwaige nächste Probe zum Aufbau des Bonus hinnehmen.

Gelungen: Der Abenteurer hat die Zusammensetzung des Alchemikums etwas besser verstanden. Der Bonus zur *Analyse* die Zusammensetzung des Alchemikums steigt um 4 (+2 pro EG) Punkte.

Herausragend: Der Abenteurer erfährt darüber hinaus Informationen über die Zusammensetzung des Alchemikums, als hätte er eine Probe zur Analyse erfolgreich absolviert (hierbei kann nur eine noch nicht erlangte Information mit den niedrigsten Fortschrittspunkten gewählt werden).



Magie beim Brauen

Braukunst verbessern (Ritus)

Schulen: Stärkung 3, Wasser 3

Typus: Handwerk stärken

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 9 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer verbessert die Ergebnisse seiner handwerklichen Arbeit. Er erhält einen zusätzlichen Erfolgsgrad bei gelungenen Proben auf *Alchemie* (Gifte, Legierungen), die er während der Wirkungsdauer ausführt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, kann. Fokus, verz. Fokus, verstärken:
- 2EG (Kosten +K3V3): Es sind 2 zusätzliche EG

Reagenzien mischen (Ritus)

Schulen: Wasser 3

Typus: Objekt/Flüssigkeit

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 30 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauberer kann Flüssigkeiten und Pulver durch bloßes Rühren mit den Fingern mischen, als hätte er Lösungsmittel und Apparaturen. Er kann die Substanzen nicht durch Gedankenkraft mischen (muss also immer noch Proben auf *Alchemie* ablegen), benötigt aber kein Werkzeug mehr, wenn er Tränke braut. Allerdings können nur Substanzen in der Menge einer Portion vermischt werden.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, kanal. Fokus, verstärken (s.u.), verzehrter Fokus
- 1EG (Kosten +K3V3): Der Alchemist kann bis zu 3 Portionen gleichzeitig mischen.

Herstellung stabilisieren (Ritus)

Schulen: Wasser 2, Schutz 3

Typus: Objekt/Flüssigkeit

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V4

Zauberdauer: 10 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauberer stellt eine magische Verbindung zwischen sich, den Reagenzien und den Apparaturen her, sodass er selbst bei einem handwerklichen Missgeschick in der Lage ist, ohne große Nebenwirkungen weiterzuarbeiten: Ein *verheerender Misserfolg* erhöht nicht die Anzahl nötiger Fortschrittpunkte.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, kanal. Fokus, verstärken (s.u.), verzehrter Fokus
- 1EG (Kosten +K2V2): Es gibt auch keinen kumulativen Malus auf die Proben



Neue Meisterschaften für Alchemie

Gourmet, Stufe 1

Der Alchemist kann nicht nur aus allen möglichen Zutaten etwas Essbares oder sogar Genießbares zaubern, sondern auch auf einen herausragenden Nährwert achten. Von ihm zubereitetes Essen lässt pro 2EG bei der Herstellung einen Punkt mehr als üblich in der nächsten Ruhephase regenerieren. *Voraussetzung: 6 Punkte in Naturkunde oder Jagdkunst oder Seefahrt.*

Giftfinger, Stufe 1

Der geländegängige Alchemist hat gelernt, seine Fallen mit Gift zu präparieren. Fallen, die auf diese Weise verbessert wurden, erhalten einen *stark negativen Umstand* auf ihre Entschärfung – sofern Hautkontakt besteht – und natürlich kommt es zum Infektionswurf, wenn sie durch Kontakt ausgelöst werden. *Voraussetzung: 6 Punkte in Schlösser & Fallen oder Jagdkunst.*

Tüftler, Stufe 1

Erlaubt das Aufladen des Waffenmerkmals "versteckte Alchemie" mit herkömmlichen Alchemika. Außerdem sammelt der Alchemist beim Herstellen von Legierungen bei jeder gelungenen Probe einen zusätzlichen EG an und erhält eine QS umsonst. *Voraussetzung: 6 Punkte in Edelhandwerk und die Meisterschaft Geselle (Stärkungsmittel).*

Gewiefter Tüftler, Stufe 2

Erlaubt das Aufladen von „versteckter Alchemie“ mit Alchemika mit dem Merkmal *ätzend* oder *explosiv*. Außerdem erhält der Alchemist beim Herstellen von Legierungen insgesamt 2 EG bei gelungener Probe zusätzlich und zwei QS umsonst. *Voraussetzung: Meisterschaft Tüftler.*



Bombenbauer I, Stufe 2

Erhöht die Reichweite von *stark explosiven* Tränken auf 3m. *Voraussetzung: 6 Punkte in Edelhandwerk oder Fingerfertigkeit und die Meisterschaft Fachmann (Zauber- und Wundermittel).*

Pyromane I, Stufe 2

Der Alchemist und seine Alchemika haben eine magisch verstärkte Affinität zum Feuer. Gibt der Alchemist beim Herstellen eines Giftes pro Alchemieprobe 5 *verzehrte Fokuspunkte* aus, erhält das Alchemikum das Merkmal *leicht explosiv*. *Voraussetzung: 6 Punkte in Feuermagie und die Meisterschaft Geselle (Zauber- und Wundermittel).*

Materialmeister (MSK, S. 99), Stufe 2

Ein Alchemist mit dieser Meisterschaft kann mit besonderen Materialien die maximal mögliche *Gegenstandsqualität* erhöhen: Die Gegenstandsqualität, die er maximal erzielen kann, erhöht sich um die halbe *Materialqualität* (echt gerundet). Hierzu muss er natürlich in der Lage sein, das entsprechende Material zu verarbeiten, benötigt also gegebenenfalls die passenden Meisterschaften im Schwerpunkt. *Voraussetzung: Meisterschaft Fachmann.*

Effektiver Giftmischer, Stufe 2

Der Alchemist ist besonders geübt darin, Personen zu einem vorzeitigen Ableben zu verhelfen. Braut er ein Gift mit einem Giftgrad von mindestens 3, erhöht sich die Wirkungsdauer um 1 Stufe. Hat das Gift einen Giftgrad von mindestens 5, erhöht sich die Wirkungsdauer um insgesamt 2 Stufen. *Voraussetzung: Meisterschaft Fachmann (Gifte).*

Geizhals, Stufe 2

Der Alchemist kann sehr sparsam haushalten und schafft es daher, auch bei besseren Alchemika (bis zu 4QS) ohne Verbrauchskosten auszukommen, sofern er die Kräuter selbst gesammelt hat. *Voraussetzung: Meisterschaft Sparfuchs (s. Errata unten).*

Veredelung, Stufe 2

Aufgrund seiner Erfahrung kann der Alchemist fertige Alchemika mit vergleichsweise geringem Aufwand veredeln. Die Wirkungsdauer des Alchemikums erhöht sich um eine Stufe, wenn er es mittels einer *Alchemieprobe* gegen 20+Qualität und FP in Höhe der doppelten Qualität zum Verbrauchskostenpreis überarbeitet. *Voraussetzung: Meisterschaft Fachmann.*

Universalbegabter, Stufe 2

Der Alchemist ist derart bewandert in seinem Gebiet, dass er Alchemika der Komplexität *Geselle* in allen Gruppen (Gifte, Heil- & Stärkungsmittel, Zauber- & Wundermittel) herstellen kann.

Aus Meisterhand, Stufe 3

Der Giftgrad ist grundsätzlich um 1 erhöht, wenn der Meisteralchemist ein Gift braut. Bei nicht giftigen Alchemika erhöht sich die Wirkung automatisch um 1 (Ausnahme: Legierungen). *Voraussetzung: Meisterschaft Meister.*

Des Helfers Helfer, Stufe 3

Braut der Meisteralchemist einen Stärkungs- oder Heiltrank oder mischt eine Legierung, darf er das jeweilige Maximum um 1 überschreiten. *Voraussetzung: Meisterschaft Meister (Heil- & Stärkungsmittel).*

Bombenbauer II, Stufe 3

Hergestellte *stark explosive* Alchemika verursachen zu ihrem Grundscha- den 1W6 Zusatzschaden. *Voraussetzung: Meisterschaft Bombenbauer I.*

Pyromane II, Stufe 3

Der Alchemist ist in der Lage, die Konsistenz so zu gestalten, dass das *leicht explosive* Alchemikum an Projektilen oder Wurf- waffen angebracht werden kann, auch wenn diese nach der Verwendung i.d.R. *demoliert* sind. *Voraussetzung: Meisterschaft Pyromane I.*

Darf's etwas Ätzendes sein?, Stufe 3

Der Alchemist ist geübt im Umgang mit ätzenden Flüssigkeiten und deren Mischung. Alchemika, die er mit dem Merkmal *ätzend* versieht, durchdringen bis zu 5 SR (statt 3). *Voraussetzung: Meisterschaft Meister (Zauber- & Wundermittel).*

Großprojekt vorbereiten, Stufe 3

Stellt der Alchemist ein Alchemikum mit einer Qualität von mindestens 5 her, so kann er im Vorfeld Vorbereitungen (Vorportionierung, Sortieren der Geräte, etc.) für die Herstellung treffen, um diese zu erleichtern: Alle 6 Stunden kann er sich durch eine Probe auf *Alchemie* (Schwierigkeit entspricht der des Alchemikums-10) einen kumulativen *leicht positiven Umstand* (max. 3x) auf die Herstellung sichern. *Voraussetzung: 9 Punkte in Naturkunde.*

Doktor de permixtionum natura (Dr. perm. nat.) Wurzelbart, Stufe 4

Als Großmeister des Todes hat der Alchemist Techniken entwickelt, Aerosolgifte mit einer tödlichen Reichweite (4m Radius) zu versehen. Alle Gifte, die die Infektionsart Einnahme/Atmung haben, erhalten die erhöhte Reichweite. *Voraussetzung: Meisterschaft Meisterwerk (Gifte).*

Errata

Sparfuchs

Der Alchemist kann sehr gut mit Materialien haushalten. Die Herstellungskosten sinken auf ein Fünftel des fertigen Preises (statt eines Drittels). Sollten die Kräuter selbst gesammelt worden sein, entfallen mit dieser Meisterschaft die Verbrauchskosten für das erste Alchemikum (von max. 2 QS) am Tag.

Effizienz

Der Alchemist arbeitet besonders schnell. Er braucht bei der Herstellung von Tränken QS/3 Stunden, (statt QS/2 Stunden).

Neue Merkmale

Merkmale: *ätzend*

Ätzend bewirkt, dass Kontakt- oder Einnahmegifte getroffene Rüstungen durchdringen (die Schadensreduktion gilt als um 3 vermindert, selbst wenn die Rüstung das Merkmal *stabil* hat). Sollte die Schadensreduktion weniger als 3 betragen, bewirkt es einen Direktschaden von 1W6-1. Sollte beim Angriff ein *herausragendes Ergebnis* erzielt werden, können diese 5EG eingesetzt werden, um die Rüstung zu beschädigen: Die Rüstung gilt fortan als *angeschlagen*, sodass der Verteidigungsbonus um 1 und die Schadensreduktion um 2 vermindert sind (bei einer Wiederholung nehmen die Boni weiter ab, bis die Rüstung repariert wurde).

Nach dem Auftreffen entfaltet es seine Giftwirkung (Infektionswurf abzüglich der restlichen SR). Ein Alchemikum mit diesem Merkmal kann nur als *Wurfwaffe* [BEW+INT | 6 Ticks] im Kampf eingesetzt werden. *Voraussetzung:* Verwendung von *Sumpffraß* bei der Herstellung.

Merkmale: *leicht explosiv*

Leicht explosiv verursacht 2 Schadenspunkte und bewirkt, dass ein Blut-/Kontaktalchemikum innerhalb von 1m Radius durch Verletzung der Haut von jedem Wesen im Wirkungsbereich aufgenommen wird. Außerdem verursacht es pro 2EG (beim Infektionswurf) eine Stufe des Zustands *brennend*. Ein Alchemikum mit diesem Merkmal kann nur als *Wurfwaffe* [BEW+INT | 7 Ticks] im Kampf eingesetzt werden.

Merkmale: *stark explosiv*

Stark explosiv verursacht 1W6+1 Schadenspunkte und bewirkt, dass ein Blut-/Kontaktalchemikum innerhalb von 2m Radius durch Verletzung der Haut von jedem Wesen im Wirkungsbereich aufgenommen wird. Außerdem verursacht es pro 1EG (beim Infektionswurf) eine Stufe des Zustands *brennend*. Ein Alchemikum mit diesem Merkmal kann nur als *Wurfwaffe* [BEW+INT | 7 Ticks] im Kampf eingesetzt werden. *Voraussetzung:* Verwendung von *Sipahistoß* bei der Herstellung.

Merkmale: *nachhaltig* (1QS bzw. 2QS)

Nachhaltig bewirkt, dass der Giftgrad für die Berechnung der Schwierigkeit einer etwaigen Behandlung als um 1 bzw. 2 höher angesehen wird.

Waffenmerkmal: *versteckte Alchemie* (2 QS)

Die Waffe oder der Gegenstand enthält eine versteckte Kammer, in die eine alchemistische Substanz gefüllt werden kann. Durch beim Herstellen definierte Auslösemechanismen kann der Effekt des Alchemikums ausgelöst werden (2 Ticks *sofortige Aktion*) und die Substanz gilt als verbraucht. Dieses Merkmal zählt zur Gegenstandsqualität der Feinmechanik einer Waffe (ähnlich einer Gravur durch Edelmetallhandwerk) und nicht zur „normalen“ Gegenstandsqualität (einer Verbesserung durch Handwerk), sodass es auch nach einer etwaigen handwerklichen Verbesserung angebracht werden kann. Für eine zusätzliche *Qualitätsstufe* (= 3 QS) können zwei Portionen in der Kammer gespeichert werden.



Besondere Materialien

Diese Materialien müssen i.d.R. gekauft werden¹⁵; es können mehrere zugleich verwendet werden. Ob ein Alchemikum, bei dessen Herstellung besondere Materialien verwendet wurden, oder die besonderen Materialien an sich überhaupt verfügbar sind, entscheidet der Spielleiter – die Erhältlichkeit soll nur einen Anhaltspunkt liefern; gerade illegale Substanzen können geradezu unmöglich zu bekommen sein.

Diese Liste ist nicht erschöpfend und kann nach Belieben erweitert werden. Jedes besondere Material kann nur in einer passenden *Gruppe (Gifte, Heil- & Stärkungsmittel, Zauber- & Wundermittel)* eingesetzt werden; es ist also nicht möglich, bspw. *Stahlkuss* einem Gift beizumischen.

Die zweite Spalte gibt die Mindestqualität des Endprodukts an. Pro Qualitätspunkt des Endproduktes fällt ein Aufpreis von 3 Lunaren an (nach Spielleiterentscheid situationsbedingt auch mehr oder weniger).

Zusatzwirkung	Qualität	Name/Aussehen	Vorkommen/Erhältlichkeit	Anmerkungen
Erlaubt die Einbindung einer weiteren Sinnesstärke in ein <i>Stärkungsmittel</i>	1	Schneebeerensaft 	Ursprünglich aus den Frostlanden stammend, wird dieses Konzentrat inzwischen sogar in Kleinstädten verkauft.	In Albronnen und Mastrais werden raue Mengen davon hergestellt und exportiert, aber auch andere Städte produzieren es für ihren Eigenbedarf.
Erlaubt die Einnahme des <i>Heil- & Stärkungsmittels</i> über das Limit (eigtl. KON +2) hinaus (KON +4)	2	Kyningswacher Heil 	Bindemittel, das die Druiden aus Baumharz entwickelten. Ist in Zwingard auf jedem größeren Markt auch in Kleinstädten erhältlich, wird außer Landes aber oft zur Rarität.	Aus der Not geboren, um den tapferen Kriegern beim letzten Orkensturm mit mehr Mitteln zum Sieg verhelfen zu können, ist es inzwischen in ganz Lorakis beliebt.
Erhöht die Wirkungsdauer eines <i>Zauber- & Wundermittels</i> um eine Stufe	3	Phönixatem 	Diese stets dampfende Flüssigkeit ist auch in ihrer Heimat Zhoujiang nur in Großstädten erhältlich.	Ob es tatsächlich in Zhoujiang erfunden wurde, ist unklar; dass es aus Takasadu stammt, gilt aber als gewiss.

¹⁵ Wenn sich der Abenteurer in der entsprechenden Gegend aufhält, kann nach Spielleiterentscheid 1W10 gewürfelt werden: Bei 8-10 erhält der Abenteurer die Gelegenheit, auf Naturkunde zu würfeln (Schwierigkeit = 20 + doppelte Qualität | FP = doppelte Qualität). Findet der Abenteurer die Grundlage des besonderen Materials, kann er mit einer Alchemieprobe versuchen, es selbst zu extrahieren und herzustellen (Schwierigkeit = 20 + dreifache Qualität | FP = dreifache Qualität). Bei einem verheerenden Ergebnis zieht er sich 1W6+4 Schaden zu, gegen die Schadensreduktion nicht hilft, und kann das Material nicht herstellen.

Ermöglicht bis zu 2 Vergiftungen mit einer Portion statt 1	3	<p>Dschungelbiss</p> 	Wird in Süd-Arkuri gewonnen und von dort über Guadapur und Arkuri weiterverkauft. Aufgrund der weiten Strecken ist es recht teuer und nur in Großstädten auf dem Schwarzmarkt erhältlich. Alchemisten mit guten Kontakten erhalten es auch in Kleinstädten.	Während die Entdecker an den Hängen des Pangawai noch mit ihrem Leben für diese Errungenschaft zahlen mussten, wird die Schlingpflanze, aus der das Extrakt gewonnen wird, mittlerweile am Stadtrand nahe dem Portal angebaut.
Verleiht dem Gift das Merkmal <i>stark explosiv</i>	3	<p>Sipahistoß</p> 	Aus Farukan stammend ist dieses Mittel – obwohl es illegal ist – erstaunlich weit verbreitet; selbst in kleineren Städten kann man es finden, wenn man die richtigen Kontakte hat.	Dieses aus Glycerin, Schwefel und Salpeter gemischte Reagenz wurde in Ezeraad entwickelt, in Inani perfektioniert und findet derzeit vor allem in Dalmarien Anwendung.
Erhöht den Giftgrad um 1	4	<p>Dakardsmyrer Ruhestand</p> 	Obwohl vielerorts illegal, ist dieses Lösungsmittel auf jedem gut sortierten Schwarzmarkt einer Großstadt erhältlich. Man muss allerdings gute Kontakte haben...	Weder in Dakardsmyr erfunden noch dort übermäßig verwendet, dürfte dieses Produkt wohl hauptsächlich dem Rufmord dienen...
Verleiht dem Gift oder Zauber- & Wundermittel das Merkmal <i>ätzend</i>	4	<p>Sumpffraß</p> 	Diese in den Myrkansümpfen geschöpfte Substanz ist schwer zu verarbeiten und daher auch nur in Großstädten zu bekommen.	Dieses Mittel bringt bei der Herstellung einen <i>leicht negativen Umstand</i> mit sich, kann das aber durch seine Wirkung im Kampf mehr als ausgleichen.
Erhöht die Wirkung um 1 Stufe (nur bei Alchemika mit Wirkstufen)	5	<p>Tarrweiß</p> 	Nur ein <i>Tarr weiß</i> , wo man dieses begehrte Reagenz in den Weiten der Sumarkar findet; nur wenige ihrer Zunft verkaufen Portionen davon in Ranah. Nur in Metropolen gibt es genügend Kundschaft, damit ausgewählte Händler es auf Lager haben.	Von Ranah findet das begehrte Gut seinen Weg nach Wüstenrutz und Nähastab, von wo es stark verteuert weiter exportiert wird. Offiziell ist die Nachfrage so groß und das Angebot so klein, dass der Preis oft doppelt so hoch ist; gerüchteweise wird es künstlich knappgehalten.

Stellt alle verzehrten Lebenspunkte wieder her	5	Götterdämmerung 	Diese dickflüssige Substanz kommt aus dem Norden, aber niemand weiß, woher genau oder gar wo man sie extrahieren könnte. Das Wissen wird streng gehütet und die Ware stark rationiert verkauft. Vielleicht gibt es in den großen Metropolen einen Händler mit sehr guten Beziehungen...	Gerüchteweise stammt sie aus den Wandernden Wäldern; derzeit wird sie aber ausschließlich in Kel Brun hergestellt, und von dort über Taka weiter exportiert – allerdings zu horrenden Preisen und nicht überall hin! In manchen Gegenden mag man es noch kaufen können, in anderen ist es nahezu unbekannt.
Ermöglicht die Heilung von Siechtum 3	5	Feenkuss 	Es gibt nur zwei bestätigte Fälle, in denen ein scheinbar unheilbares Leiden damit kuriert wurde. Über die Herkunft ranken sich in Alchemistenkreisen der großen Metropolen nur Gerüchte: Die wahrscheinlichste Theorie besagt, dass dieses Reagenz nur zu bestimmten Mondphasen aus Amaryllisblüten gewonnen werden kann, die an einem von Feenmagie durchwirkten Ort gewachsen sind. Bislang haben aber alle halbwegs seriösen Expeditionen keine nützlichen Erkenntnisse zu Tage gefördert.	Nach dem letzten Orkensturm soll es eine schwergezeichnete Schildmaid knapp über das Mondportal nach Catley geschafft haben, wo sie unter wenig bekannten Umständen von einem Alchemisten gerettet werden konnte, der den Namen <i>Feenkuss</i> prägte. Der andere Fall ereignete sich während des Kriegs der Zwillingskaiserinnen in Zhoujiang, wo einem Leibgardisten geholfen werden konnte, nachdem im Labor des Hofarztes plötzlich diese Zutat bereitlag...
Erhöht den maximalen Bonus, den eine Legierung in einem einzelnen Bereich geben kann, um 1.	6	Stahlkuss 	Dieses Bindemittel ist nur in Großstädten und zu hohen Preisen erhältlich, erfreut sich aber großer Beliebtheit – gerade in Städten der Schmiedekunst. Vermutlich stammt es aus Eisenbrann und wird aus Erzurückständen gewonnen, die am Grunde des Eisenwassers geschöpft werden.	Dieses Mittel bringt bei der Verarbeitung einen <i>stark negativen Umstand</i> mit sich, ist die Mühe aber allemal wert, kann man hiermit doch das Beste aus seiner Ausrüstung rausholen. Allerdings benötigt man nicht nur einen fähigen Alchemisten, sondern auch einen Edelhandwerker...

Durch Vermischen mit destilliertem Wasser und langes Köcheln kann aus dem Rest, der in der Flasche verblieb, dasselbe Alchemikum ein zweites Mal gewonnen werden (Alchemie gg. 30)

6

Midstader Geiz



Selbst in Metropolen und Fachkreisen kennt man diese dickflüssige Substanz nur selten, da sie sehr schwer zu verarbeiten ist. Sie ist auch auf großen Schwarzmärkten nicht unbedingt zu bekommen und, falls doch, dann zu sehr hohen Preisen.

Vermutlich wird es aus dem Abrieb eines seltenen Erzes und Ambra gewonnen. Zumindest behauptet man das in Sarnburg...

Es ist nach wie vor nicht geklärt, ob es tatsächlich in Midstad entwickelt wurde oder vielleicht doch in Mertalia. Die meisten Alchemisten haben schon davon gehört, ohne es je gesehen zu haben. Wer ein seltenes und schwieriges Alchemikum herstellen möchte, sollte überlegen, ob sich die Investition nicht vielleicht lohnt. Bei der Herstellung muss man allerdings einen *fast unmöglichen Umstand* hinnehmen.

Beispielalchemika

Die Kosten richten sich nach der Qualität des Alchemikums; Verfügbarkeit und Illegalität können den Preis aber in die Höhe treiben.

Rauschmittel:

Der lachende Gnom (Rauschgift)

Qualität: 3 (Einnahme 1/rasend + WIL -1/10 Min.)

Form: Braune klebrige Kügelchen, können auch in Essen eingebacken werden.

Wirkung: Nutzer dieses Rauschgiftes werden euphorisch bis ekstatisch, im Rauschzustand neigen sie jedoch zur Impulsivität und sind leichter zu beeinflussen, allerdings lassen sie sich nicht mehr so leicht erschrecken.

Proben, in die Willenskraft einfließt, erhalten einen *leicht negativen Umstand*. Sie sind immun gegen die Zustände *angsterfüllt* und *panisch*, neigen jedoch zur Unkonzentriertheit und ändern schnell ihre Meinung, selbst in einem Kampf kann es sein, dass sie einfach aufhören zu kämpfen und sich nicht einmal mehr verteidigen. Bei 1-2 auf 1W10 machen sie in entsprechenden Situationen einfach etwas anderes. Im Kampf erhält ein Gegner in diesem Fall einen Bonus von +6 auf seinen Angriff.

Kosten: 25L

Anmerkung: Rauschmittel wie dieses sind in Teilen von Lorakis so legal und allgegenwärtig wie Trinkwasser, in anderen Gegenden jedoch streng verboten. In diesen Gegenden können die Preise stark in die Höhe gehen.

Wahrheitsserum (Elixier)

Qualität: 3 (Einnahme 4/GW -2, WIL -2, Redeg. -2/15 Min.) – Schw. + 7 auf die Probe

Form: Eine Flüssigkeit von hellgrüner Farbe, selten auch ein Pulver von hellgrüner Farbe

Wirkung: Der geistige Widerstand des Zieles lässt spürbar nach; es kostet enorme Anstrengung, um zu lügen oder Wahrheiten auszulassen. In der Regel wird die Wirkung des Giftes von Schweißausbrüchen und gelegentlichen Konzentrationsschwächen begleitet.

Kosten: 25L

Anmerkung: Die Nutzung ist mit Vorsicht zu genießen, denn, was wahr ist, liegt im Auge des Betrachters. Das Opfer des Tranks wird immer seine eigene Wahrheit, seine Sicht der Dinge erzählen. Wie nahe diese der tatsächlichen Wahrheit liegt, kann jedoch variieren.

Kuss der Liebsten (Aphrodisiakum)

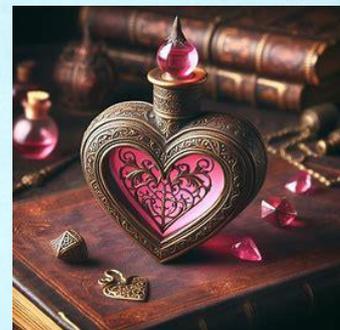
Qualität: 3 (Einnahme 3/Einstellung +4 – leicht negativer Umstand/1h) – Schw. +5 auf die Probe

Form: Flüssig, selten als Pulver

Wirkung: Das Opfer des Tranks wird der ersten Person gegenüber (dem ersten intelligenten Lebewesen), die es sieht, sehr positiv gestimmt und für deren Einflüsterung, gerade in Liebesdingen, sehr empfänglich.

Die Einstellung des Opfers zur ersten Person, die es sieht, steigt um 4 Stufen, nach Einrechnung aller Boni und Mali aus Stärken und Meisterschaften. Zudem erhält das Opfer einen *leicht negativen Umstand* bei sozialer Interaktion mit dieser Person, um sich gegen Verführungen (siehe Manipulation) mit einer aktiven Abwehr zu verteidigen.

Kosten: 35L



Anmerkung: Der Trank ist mit äußerster Vorsicht zu genießen, da der Anwender dafür sorgen muss, dass das Opfer auch die richtige Person nach der Einnahme des Trankes als erstes erblickt. Es gibt Geschichten, wo dies nicht der Fall gewesen war, was zu diversen Verwicklungen geführt hat. In einigen Ländern gilt der Gebrauch als Straftat, in anderen Ländern ist es unter Adeligen üblich, diesen Trank einem frisch vermählten Paar nach einer Zweckheirat für die erste Nacht zu geben, um das Eis zu brechen.

Gifte:

nach Qualität sortiert

Klingenfett (Heparin)

Qualität: 1 (Blut 1/blutend 1/60 Ticks) – Schw. +6 auf die Probe

Form: wie Schmierfett, selten gallertartig

Wirkung: Bei Betroffenen setzt die Blutgerinnung stark verzögert ein, sodass aus einer Wunde deutlich mehr Blut austritt als normal.

Kosten: 10L

Anmerkungen: Dieses Gift findet fast ausschließlich im Kampf Anwendung – im unsportlichen/kriminellen Kampf. Ziel ist es, dem Gegner mit möglichst wenig Aufwand möglichst viel Schaden zuzufügen.

Echsentrarr (Betäubungsgift)

Qualität: 1 (Blut 2/benommen 2/5 Minuten) – Schw. +9 auf Probe

Form: dickflüssig, selten gallertartig

Wirkung: Betroffene sehen leicht verschwommen und ihre Gliedmaßen fühlen sich schwer an. Sie sind langsamer in ihren Reaktionen, bis ihr Körper das Gift abgebaut hat.

Kosten: 10L

Anmerkungen: Für Ritter gilt es zwar als unsportlich, aber das hat erstaunlich wenig Recken daran gehindert, ihre Klinge kurz vor einem Kampf mit Echsentrarr zu bestreichen. Auch gewiefte Taschendiebe geben gerne einen Krug Bier aus, in welchen sie eine modifizierte Variante geben, um sich ihre Arbeit zu erleichtern.

Karmesintraum (Betäubungsgift)

Qualität: 1 (Blut 4/schlafend/1h) – Schw. +6 auf Probe

Form: dickflüssig, selten gallertartig

Wirkung: Sehr potentes Schlafmittel. Ein kleiner Schnitt genügt, um einen Kampf überflüssig zu machen und den Gegner in Schlaf zu versetzen.

Kosten: 10L

Anmerkungen: Dieses Gift ist unter Attentätern und Dieben sehr beliebt, da es ihnen ermöglicht, ohne Kampf an einer Wache vorbeizukommen.



Rosentrunk (Laudanum)

Qualität: 1 (Einnahme 3/schlafend/5h) – Schw. +3 auf Probe

Form: Meist als Pulver, selten flüssig

Wirkung: Durch den Verdauungstrakt aufgenommen, wirkt es später, aber dafür länger als *Karmesintraum*.

Kosten: 10L

Anmerkungen: Dieses Mittel wird meist freiwillig eingenommen, um Schlafprobleme zu umgehen, aber auch in der hohen Kunst der Verführung kommt es bisweilen zum Einsatz.

Streunerweiß (Cardiotoxin)

Qualität: 1 (Kontakt 4/Geblendet 1/120 Ticks) – Schw. +10 auf Probe

Form: meist gallertartig oder wie eine Creme

Wirkung: Sobald das Gift in die Haut einzieht und seine Wirkung entfaltet, wird die Sehfähigkeit beeinträchtigt.

Kosten: 10L

Anmerkungen: Auch dieses Gift findet vor allem durch Kriminelle Anwendung, die verhindern wollen, dass ein Opfer sich das Aussehen des Täters gut merken kann oder Details in seiner Umgebung bemerkt. Für eine Diebin ist es leicht, ihrem Gegenüber eine kleine Sehschwäche als leichten Schwips zu verkaufen, während sie ihm den Geldbeutel abschneidet.

Biss der Schlange (Antikoaganzium)

Qualität: 3 (Einnahme 3/Blutfluss, Auskurieren -2) – Schw. +5 auf Probe

Form: meist körnig oder pulvrig blass

Wirkung: Durch das Essen (meist in süßen Nachspeisen) aufgenommen, äußern sich recht schnell die ersten Symptome des Blutflusses (GRW, S. 176f.); auch die allgemeine Blutgerinnung ist stark beeinträchtigt.

Kosten: 10L

Anmerkungen: Wie die meisten Gifte ist es in vielen Regionen illegal, aber bei den richtigen Händlern für den richtigen Preis erhältlich. Die Herstellung ist knifflig, da es passieren kann (Patzler), dass man sich selbst infiziert; außerdem ist der Alchemist auf einen guten Schwarzmarkthändler für exotische Pflanzen und Tiere angewiesen, da man – abgesehen vom Affenschungel – selten alle Zutaten vor Ort findet.



Gevatter Tod (Arsentrioxid)

Qualität: 3 (Einnahme 6/sterbend 1[Siechtum 1]) – Schw. +20 auf die Probe

Form: weißes, geschmack- und geruchloses Pulver

Wirkung: Ein heimtückisches Gift, das fast so zuverlässig tötet wie *Königsblut*, aber den Betroffenen lange leiden lässt. Die Symptome äußern sich perfide: Anfangs hält man es für sehr schwere Übelkeit wegen verdorbener Nahrung (der blutige Durchfall wie bei Cholera mag nur Fachkundige nachdenklich stimmen); am zweiten Tag, nachdem man aufwacht und Blut erbricht, merkt man, dass es etwas Ernstes ist, ist aber in der Regel schon zu schwach, um selbst noch etwas unternehmen zu können. Sollte kein fähiger Heiler in der Nähe sein, der die Symptome erkennt und die Ursache behandeln kann, geht man die nächsten Tage bei vollem Bewusstsein seinem Ende entgegen. Ein Gift, das man nicht einmal seinem Erzfeind verabreichen möchte – oder vielleicht doch?

Kosten: 25L

Anmerkung: Selbst die Skrupellosesten unter den zwielichtigen Alchemisten müssen überredet werden, dieses Gift herzustellen – sofern sie dazu in der Lage sind. Legal erhältlich ist es in keinem Fall. Hat

man es einmal erworben, verabreicht man es am ehesten, indem man es unter das Essen mischt oder in den Weinkelch schüttet.

Arsenik (mutagenes Klastogen)

Qualität: 4 (Blut 4/blutend 2, benommen 1/60 Ticks) – Schw. +12 auf die Probe

Form: meist als weißes Pulver erhältlich

Wirkung: Das Gift löst zunächst starke Bauchschmerzen und Krämpfe aus, gefolgt von Bluthusten, der meist zur Erschöpfung, bei höheren Mengen aber auch zum Tode führt.

Kosten: 35L

Anmerkungen: Dieses Gift ist in erstaunlicherweise vielen – auch kleineren – Städten erhältlich, sofern man Kontakte zu zwielichtigen Händlern hat. Offiziell ist es aber meistens verboten.

Curare (Alkaloids substanz)

Qualität: 5 (Blut 5/blutend 3/150 Ticks) – Schw. +25 auf die Probe

Form: dünnflüssig und silbrig schimmernd

Wirkung: Das Gift löst starke, innere Blutungen aus, die i.d.R. zu Ersticken durch Vollaufen der Lunge führen. Manchmal entfaltet sich die Wirkung aber auch langsamer, sodass der Blutverlust letztlich zum Tode führt.

Kosten: 55L

Anmerkungen: Dieses Gift ist in allen zivilisierten Gebieten verboten, wird aber dennoch auf gut sortierten Schwarzmärkten in allen möglichen Mischungen angeboten.

Letztes Mahl (Belladonna)

Qualität: 6 (Einnahme 5/krank (*Grabfäule*)) – Schw. +10 auf die Probe

Form: i.d.R. graublaue Cremekügelchen

Wirkung: Das Gift löst zunächst starke Bauchschmerzen und Müdigkeit aus, gefolgt von Schwächeanfällen, die meist zur Erschöpfung, bisweilen aber auch ins Delirium oder zum Tode führen.

Kosten: 75L

Anmerkungen: Dieses Gift ist äußerst selten erhältlich, sofern man gute Kontakte zu zwielichtigen Händlern hat – vorrätig haben es die wenigsten. Offiziell ist es verboten.

Königsblut (Neurotoxikum)

Qualität: 7 (Einnahme 5/sterbend 3/120 Ticks) – Schw. +23 auf die Probe

Form: meist flüssig, kann aber auch als Pulver auftreten

Wirkung: Unmittelbar nach der Einnahme beginnt bereits die Atemnot und Tachykardie. Wenig später setzen Muskelzuckungen ein, die zum Platzen von Blutgefäßen führen, bis nach spätestens 2 Minuten der Herzmuskel seine Arbeit einstellt. Hochgiftig und schwer zu behandeln.

Kosten: 100L

Anmerkungen: Nur wenige sind in der Lage, dieses Gift überhaupt herzustellen; noch weniger sind bereit, dies zu tun; und von diesen wiederum lassen sich die meisten diese Arbeit über Gebühr bezahlen. Da die Toxizität mit vergleichsweise geringem Aufwand erhöht werden kann (Einnahme 6 bspw. erhöht die Schwierigkeit nur um 6), wird dieses Gift vor allem von hochkarätigen Attentätern für politische Morde verwendet, bei denen man auf Nummer sicher gehen will.



Heilmittel:

Remedium leve (leichter Heiltrank)

Qualität: 0 (+4 LP)

Form: flüssig

Wirkung: Dem Verletzten werden durch beschleunigte Wundheilung 4LP sofort gutgeschrieben. Kleine Wunden bilden sofort Wundschorf und Schrammen verschwinden.

Kosten: 5L

Anmerkungen: Nahezu überall erhältlich und sollte in keinem Rucksack fehlen!



Remedium mediocre (mittlerer Heiltrank)

Qualität: 1 (+8LP)

Form: flüssig

Wirkung: Auch größere Wunden fangen an, Kruste zu bilden; kleinere Wunden verschwinden binnen Stunden.

Kosten: 10L

Anmerkungen: Sollte für Wildnisgänger ein Muss sein und ist fast überall erhältlich!

Remedium forte (starker Heiltrank)

Qualität: 2 (+12LP)

Form: flüssig

Wirkung: Lässt nahezu alle Wunden Kruste bilden und fördert die Heilung enorm; dieser Trank wurde schon zum Lebensretter.

Kosten: 15L

Anmerkungen: Für Krieger und Alleinreisende in gefährlicher Wildnis sollte dieser Trank ein Muss sein, der immer noch an vielen Orten erhältlich ist.

Das letzte Aufgebot (Metamphetamin)

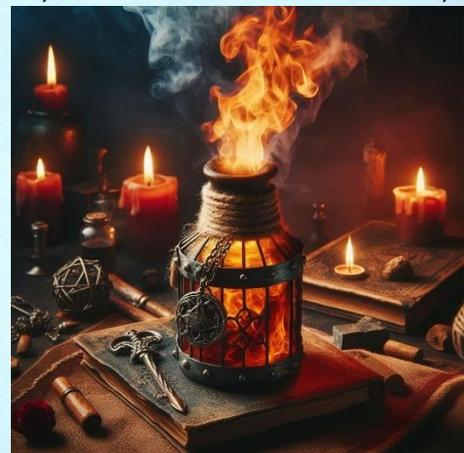
Qualität: 5 (heilt alle verzehrten LP und gibt +6 auf Kampffertigkeit für 5 Min.) – Schw. +2 auf die Probe

Form: feurig schimmernde Flüssigkeit, die aber immer kühl schmeckt

Wirkung: Holt noch einmal alles aus einem Kämpfer raus. Ein Ritter, der sich dem Tode nahe wähnte, spürt plötzlich, wie alle Wunden sich schließen und ihn eine neue Kraft durchdringt. Für einen letzten Ansturm auf den Feind kann er noch einmal über sich hinauswachsen (+6 auf Kampffertigkeit).

Kosten: 73L

Anmerkungen: Für die Herstellung ist das besondere Material *Götterdämmerung* notwendig, das man nur an sehr wenigen Orten und zu sehr hohen Preisen bekommt. Nur wenige können es sich leisten, diesen Trank für alle Fälle bei sich zu haben; gerüchtweise sollen die Rottmeister der Mondgarde damit ausgestattet sein...



Stärkungsmittel:

Adlerauge (Maculae fultura)

Qualität: 1 (Stärke *scharfe Sicht*/12h) + 3 Schw. Auf Probe

Form: flüssig, selten als Kügelchen

Wirkung: Die Augen werden klar, als hätte man zuvor grauen Star gehabt; Nah- und Fernsicht sind scharf wie nie.

Kosten: 10L

Anmerkung: Wird vor allem in Städten verkauft, in denen auch die Stadtwache gerne auf solche „Unterstützungsmaßnahmen“ zurückgreift, aber auch Seefahrer, die durch tückische Gewässer fahren müssen, haben oft eine Ladung für ihren Ausguck dabei...

Zielwasser (Elixier)

Qualität: 2 (+3 auf Schusswaffen/3 Min.) – Schw. +1 auf Probe

Form: Flüssigkeit von klarer, bläulicher Farbe

Wirkung: Der Nutznießer erhält einen Bonus von +3 Punkten auf seine Fernkampfangriffe, da seine intuitive Handhabung der Waffe und das Anvisieren des Zieles wie „von selbst“ ablaufen.

Kosten: 15L

Anmerkung: Das Elixier ist bei manchen Wettkämpfen verboten, in diesem Fall ist jedoch auch meist entsprechende Magie untersagt. Im Krieg wird dieses Elixier gerne bei großen Schlachten verwendet, da es keine Nutzung von Magie ist, welche dort meist stark beschränkt oder gar verboten ist, um keine Überlastung des magischen Feldes zu riskieren.

Bärentatze (Elixier)

Qualität: 2 (+3 auf Nahkampf/5 Min.) – Schw. + 2 auf Probe

Form: Flüssigkeit von klarer, rotbrauner Farbe

Wirkung: Der Nutznießer erhält einen Bonus auf seine Nahkampffertigkeit (bspw. Handgemenge) für kurze Zeit, da seine Reaktionsgeschwindigkeit und Kraft erhöht werden.

Kosten: 15L

Anmerkung: Bei Wettbewerben in der Regel verboten, erfreut sich dieser Trank bei denen, die es sich leisten können, großer Beliebtheit, da sie für kurze Zeit zu Großem fähig sind.



Waffenfähige Alchemika:

Gefräßiger Schluck (Säure)

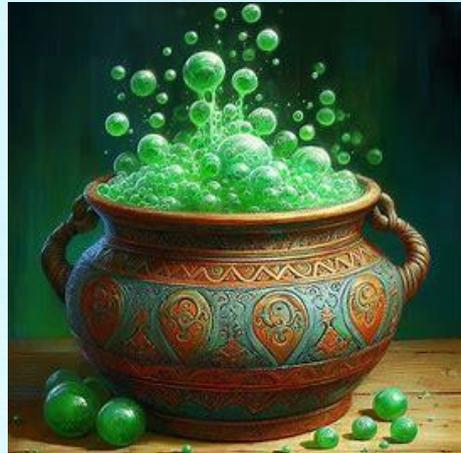
Qualität: 3

Form: flüssige bis dickflüssige, farblose Flüssigkeit

Wirkung: Die metallisch riechende, stark ätzende Säure ist für die Haut erstaunlicherweise ungefährlich, außer dass man Rötungen wie bei einem Sonnenbrand erhält. Für Metall ist sie jedoch verheerend, sofern genug davon „verschüttet“ wird. Im Kampf kann sie als *Wurfwanne* eingesetzt werden und 1W10+2 Säureschaden verursachen.

Kosten: 25L

Anmerkung: In Südfang wird solche Säure mit Maßen eingesetzt, um die berühmter Südfanger Ätzung vorzunehmen, aber unbedacht oder absichtlich zu viel verwendet, kann diese das beste Werkstück zerstören, sofern es nicht aus Mondstahl besteht, der hierfür unempfindlich ist.



Feuerblut (Explosionalchemikum)

Qualität: 3 (Blutgift mit Merkmal *stark explosiv*) – Schw. +5 auf Probe (*Sipahistoß* muss verwendet werden)

Form: meist bräunlich-gelbe Flüssigkeit in kleinen Phiolen

Wirkung: beim Zerplatzen der Phiole explodiert der Phosphoranteil des Gemisches und sorgt für kleine Verletzungen (2 Feuerschaden), durch die das Gift (Blut 4/erschöpft 3 + benommen 1/60 Ticks) in die Blutbahn gelangt.

Kosten: 34L

Anmerkung: Diese Art von Alchemika ist besonders in Farukan verbreitet und nicht einmal illegal – wenn auch nicht gern gesehen. In weiten Teilen Lorakis' muss man allerdings gute Kontakte haben, um sie kaufen zu können.

Feuerapfel (Brandbombe – Bsp. für ‚kleiner Schaden‘)

Qualität: 5 (WGS 5/INT+STÄ/Detonation [3W6]/RW 4m) +6 auf die Schw.

Form: kleine, handliche Kugel

Wirkung: Geschickt in die Reihen der Gegner geworfen, verursacht sie nicht nur erheblichen Schaden, sondern schafft auch die Möglichkeit, feindliche Reihen zu durchbrechen. Sollte er nur geworfen werden, ohne dass er detoniert, verursacht er 1W6 Schaden am Ziel („Kopfnuss“).

Kosten: 25L

Anmerkung: Dieses waffenfähige Schwarzpulver ist fast ausschließlich in Zhoujiang erhältlich und kann nur von eingeweihten Alchemisten hergestellt werden.



Feuriger Donner (Schwarzpulver – Bsp. für ‚großer Schaden‘)

Qualität: 7 (Detonation [4W6+4]/RW 10m, *umwerfend* [,Fertigkeitswert' 15]) +12 auf die Schw.

Form: schwarzes Pulver mit grober Körnung

Wirkung: Sofern die Herstellung problemlos gelungen ist, kann das Pulver in kleine Fässer (2 Portionen) oder Kugeln (1 Portion) gefüllt werden und, mit einer Lunte versehen, jederzeit als Bombe verwendet werden.

Kosten: 55L

Anmerkung: Wird das Pulver nass, ist es unbrauchbar, bis ein Alchemist es wieder aufbereitet (Alchemieprobe gegen 25). Die Herstellung ist sehr kompliziert und endet bei einem verheerenden Misserfolg schnell tödlich.

Sonstiges

Tapfere Flamme (Brennmaterial)

Qualität: 1 (leicht positiver Umstand) bzw. 2 (stark positiver Umstand)

Form: Briketts oder Brennpaste

Wirkung: Das alchemistisch verbesserte Brennmaterial, das oft mit den ätherischen Ölen aus Birkenrinde behandelt wurde, brennt dauerhaft auf einer konstanten Temperatur, die dem jeweiligen Handwerk angepasst sein muss. Durch deren Verwendung erhält der Handwerker (Edelhandwerk/Handwerk/Alchemie) einen *leicht bis stark positiven Umstand* auf seine Proben zur Produktherstellung.

Kosten: 10L/15L

Anmerkung: Bei einem verheerenden Misserfolg geht das Material bei Verwendung in einer Stichflamme auf, die eine Akrobatikprobe gegen 20 nötig macht, um Verletzungen zu verhindern.

Löwenherz (Setralin)

Qualität: 5 (Entschlossenheit +6/3 Min.) – Malus von 1 auf die Probe

Form: blau-rote Kügelchen zum Kauen

Wirkung: Sobald man ein Kügelchen einwirft und zerkaut, durchströmt wohlige Wärme den Körper, die sich in der Brust zur Hitze steigert und einem die Gewissheit verleiht, alles zu bestehen. Der Wille wird eisern und Fokus auf das Ziel klar.

Kosten: 55L

Anmerkung: In Metropolen i.d.R. gut erhältlich, wird es in kleinen Städten zur Rarität. Gestandene Recken lehnen den Bedarf natürlich strikt ab, aber wenn keiner guckt, nehmen doch so manche Helden ein „Löwenherz“ zu sich.

Schwadenbeutel (vapor nimbatus)

Qualität: 2 (dichter Nebel in 5m Umkreis)

Form: gallertartige Flüssigkeit

Wirkung: Bei Kontakt mit Luft beginnt die Flüssigkeit, sich zu verflüchtigen, und bildet dabei dichten Nebel.

Kosten: 15L

Anmerkung: In der Herstellung vergleichsweise einfach, muss man schnell einen abgedichteten Beutel zur Hand haben, um das Mittel abfüllen zu können, ehe das Labor im Nebel versinkt. Wird gerne von Scharlatanen und Dieben verwendet, die ihren Rückzug decken wollen.



Beschwörungsmittel (adiuratio magica)

Qualität: 2 (*leicht positiver Umstand*/1 Anwendung)

Form: Variabel, je nach Wesen, welche beschworen werden sollen. Bekannt sind Beschwörungskerzen für Todesgeister, Brandpulver für Feurgeister, magische Kristalle für Erdgeister, Unterschiede jedoch je nach Wesen und Region.

Wirkung: Bei der Beschwörung des entsprechenden Wesens gibt die Nutzung eines Beschwörungsmittels einen *leicht positiven Umstand*.

Kosten: 10L

Anmerkung: Beschwörungsmittel sind in jeder Kultur verbreitet, welche Beschwörung betreibt, dennoch können solche Mittel meist nur in größeren Städten gekauft werden, wo es genügend Abnehmer gibt.

Hauch der Spätwinterrose (Meditativum)

Qualität: 4 (verzehrten Fokus in erschöpften umwandeln/1h)

Form: flüssig

Wirkung: Verleiht einem ausgezehnten Magier wieder einen Teil seiner Macht, indem der verzehrte Teil seines Geistes erfrischt wird. Nach einer kurzen Pause kann er wieder auf einen Teil seines Potentials zugreifen.

Kosten: 35L

Anmerkungen: Erfunden in Zhoujiang, erfreut es sich auch in anderen Gegenden großer Beliebtheit, sofern man einen Händler findet, der es verkauft.



Kuss des Tigers (Steroidanabolikum)

Qualität: 3 (verzehrter + erschöpfter Fokus wird regeneriert & blutend 1/60 Ticks)

Form: feurig-rote Flüssigkeit

Wirkung: Diese feurig rot schimmernde Flüssigkeit wurde schon zur Zeit der Drachlingsherrschaft von ashurmazaanischen Alchemisten entwickelt, um die Kampfkraft ihrer Kriegsmagier zu erhöhen. Nach Einnahme dieser extrem scharf und bitter-süßlich schmeckenden Flüssigkeit, die traditionell in versiegelten, mit Tiger-Gravuren geschmückten Bleiapullen aufbewahrt wird, ist der Magier durch einen grellen, inneren Blitz kurz (5 Ticks) vollständig geblendet. Sobald er wieder sehen kann, fühlt er neue magische Kräfte in seinem Innern schlummern [alle 15 Ticks erhält man 6 Fokus und 3 Schaden]. Der Kuss des Tigers ist eine ätzende Substanz, die nach der Einnahme den Körper angreift, sodass innere Blutungen auftreten.

Kosten: 35L

Anmerkung: In den meisten Ländern Lorakis' ist diese Substanz illegal, jedoch existiert ein reger Schwarzmarkthandel damit.

Substantia Grisea (Stimulantes Anästhetikum)

Qualität: 4 (Fokuspool +15 & Nachwirkungen/2h)

Form: grau-gelbliches Pulver

Wirkung: Personen, die unter der Wirkung der Substantia Grisea stehen, können erheblich besser fokussieren. Allerdings bezahlen sie diese kurzfristige Steigerung ihrer magischen Fähigkeiten mit spürbaren Erschöpfungszuständen, wenn die Wirkung nachlässt. Willensschwache Personen neigen zu gehäufte Einnahme und zu einer Abhängigkeit.

Nach den 2h setzen die Entzugserscheinungen ein: Der Zauberer erhält die nicht behebbar Zustände *angsterfüllt* und *erschöpft* 4 für 12h, alle kanalisiert Zaubereffekte sofort. Sollte der Zauberer Zugriff auf weitere Dosen haben, muss ihm eine Entschlossenheitsprobe gegen 15 (20 beim 2. Mal, 25 beim 3. Mal, etc.) gelingen, um nicht erneut Substantia Grisea zu sich zu nehmen. Erneutes Fokussieren ist allerdings erst möglich, nachdem der Zustand *angsterfüllt* geendet und anschließend eine Phase der Erholung stattgefunden hat. Der verzehrte Fokus wird dabei vollständig auf die normalen Fokuspunkte übertragen (überzählige Punkte werden ignoriert).

Kosten: 35L

Anmerkung: Substantia Grisea oder auch "grauer Schnee", ist in allen bekannten Kulturregionen erhältlich – und fast überall illegal. Zauberer, die sich nicht im Griff haben, geraten schnell in Abhängigkeit, die bei regelmäßigem Konsum (mehrmals pro Woche) immer weniger Wirkung entfaltet (Fokus nur noch +10/+5/+0) und bei erhöhter Dosis toxisch wirkt (Siechtum 1 [sterbend 1]).

Vielsafttrank (commutatus faciei)

Qualität: 5 (Einnahme/Gestaltwandel 2/20 Min.)

Form: grünliches Gebräu, das widerlich riecht und schmeckt

Wirkung: Die Wirkung hält nicht lange an, aber im richtigen Moment geschluckt, kann man weit damit kommen, da man für die Dauer des Trankes mit der Zielperson vollkommen identisch ist. Das gilt natürlich nicht für Erinnerungen oder Fähigkeiten, aber geschickten Lügnern wird dies genügen...

Kosten: 55L

Anmerkung: Vielsafttrank ist in vielen Gegenden auf Lorakis wegen seines offensichtlichen Potentials für Infiltration stark reglementiert oder gänzlich verboten. Erhältlich ist er dennoch in großen Städten – gegen entsprechenden Aufpreis. Da Haare, Hautschuppen oder vergleichbares benötigt werden, kann allerdings schon die Herstellung zum Abenteuer werden...



Alchemistische Traditionen

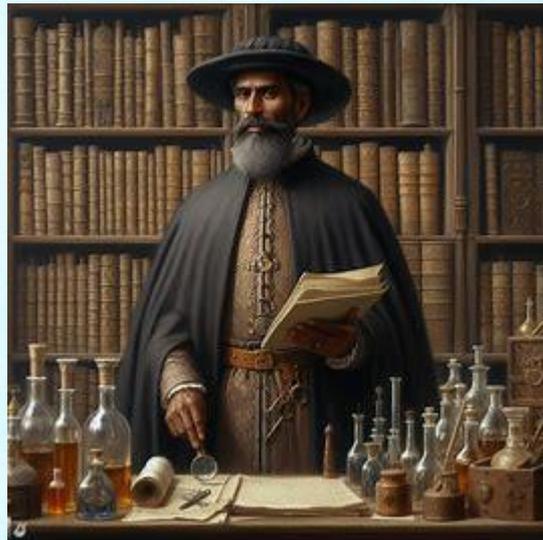
Im Folgenden wird eine Auswahl von Traditionen im Umgang mit Kräutern und den Möglichkeiten der Alchemie präsentiert, die sich im Laufe der Zeit in verschiedenen Regionen Lorakis' herausgebildet haben. Tradition meint dabei eine mehr oder weniger feste Gemeinschaft von Gleichgesinnten und -geschulten im Umgang mit der hohen Kunst der Transmutation. Ob dabei Rezepturen mündlich weitervererbt werden oder ein curriculares Studium mit Abschluss absolviert werden muss, damit man sich Alchemist nennen darf, spielt dabei keine große Rolle; wichtig ist allein, dass die jeweiligen Gemeinschaften gewisse Erkenntnisse und Herangehensweisen, aber auch Verbote und Abneigungen teilen.

Allen gemeinsam ist eine gewisse grundständige Ausbildung (Regeltechnisch *Geselle*), die eine profunde Kenntnis der Kräuter und der alchemischen Vorgänge sowie passender Magieschulen einschließt, aber danach ist die Spezialisierung oftmals so verschieden wie die einzelnen Kulturen – ebenso das Verständnis, was als gute oder schlechte Alchemie gilt...

Die Reichsalchemisten – Treue Mischer des Kaisers

Nach Unserem Willen ergeht nun folgendes kaiserliches Edikt, welches über jeden Zweifel erhaben ist:

„Fortan ist jedes Herzogtum und jede Markgrafschaft unseres Reiches nach kaiserlichem Gesetz verpflichtet, der Gilde der Reichsalchemisten in der jeweiligen Provinzhauptstadt ein Gebäude geeignet zum Lehrbetrieb zur Verfügung zu stellen. Die Gildenmeister, die dem jeweiligen Lehrbetrieb vorstehen, sind vom jeweiligen Stadtrat per Mehrheitsbeschluss zu bestellen und dem Sitz in Sarnburg zur Registrierung zu melden. Darüber hinaus soll jedes Herzogtum und jede Markgrafschaft ausgebildete Reichsalchemisten, die sich in einer ihrer Städte niederlassen möchten, nach Kräften unterstützen – sofern dies die jeweiligen Stadtoberen billigen und die finanziellen Mittel dies erlauben.“ – Selenius II., 951 LZ



Selenia mag ein junges Reich sein, aber seine Gebiete haben eine lange Geschichte – ebenso das Studium und die Anwendung der Alchemie. Regar von Hornfels verdankte seine Siege nicht nur seinen gut gerüsteten und ausgebildeten Landsknechten und Rittern, sondern auch der tatkräftigen Unterstützung der herzoglichen Alchemistengilde, die seine Truppen mit Heil- und Stärkungsmitteln, aber auch mit Giften und Kampfstoffen gegen die Feinde unterstützte. Viele Reichsalchemisten suchen sich ihre Zutaten selbst und haben daher Wege gefunden, auch bei schlechtem Wetter unbehelligt durch die Natur zu streifen.

Zum Dank für die treuen Dienste der Gilde wurde diese nach der Reichseinigung als Institution etabliert und gefördert, sodass es in immer mehr Städten des Reiches zumindest eine Niederlassung gibt – dies ist natürlich je nach Region stark unterschiedlich: Auch hieran kann man die Zu- oder Abneigung des



jeweiligen Herzogs oder Markgrafen zum Kaiserhaus erkennen. Nicht jede Niederlassung bietet die Ausbildung zum kaiserlichen Reichsalchemisten an, aber die großen in den Metropolen schon. Obschon alle Gilden die Grundlagen in allen drei Gruppen der Alchemie vermitteln können, gibt es unterschiedliche Schwerpunkte – zu den bekanntesten zählen folgende Gildenbetriebe:

- Die Brandmischer der Südfanger Niederlassung, die nahe den kaiserlichen Feuerhallen gelegen ist und enge Kontakte zu diesen unterhält; die hiesigen Alchemisten haben sich auf Brandbomben und andere im Kampf einsetzbare Alchemika spezialisiert. Eine Abteilung stellt allerdings auch die Grundlage für die Südfanger Ätzung her.
- Die Ätzer von Krähenwacht, die in einem sehr kleinen Gebäude außerhalb der Burg untergebracht sind, bilden nie mehr als drei Adepten zugleich aus – aus Platz- und Personalmangel. Die Hauptaufgabe vor Ort besteht darin, *Sumpffraß* zu schöpfen, ohne dabei Gliedmaßen zu verlieren. Zumeist wird dieser immer noch aus Dakardsmyr importiert und hier auf seine Güte geprüft.
- Die Arwinger Indigos, die ihre Niederlassung im Klapperviertel Arwingers haben, bilden meistens Söhne und Töchter aus Händler- und Handwerkerfamilien aus, die aus dem Färbegewerbe stammen; hier liegt die kaufmännische Anwendung der Alchemie im Fokus. Die Perfektionierung des *Arwinger Blau* nimmt die meiste Zeit in Anspruch.
- Die Analysten von Herathis, die in der Neustadt gelegen sind, haben sich auf die Entdeckung neuer Zutaten aus allen Ländern und Domänen sowie deren genaue Analyse spezialisiert. Die Ausbildung hier ist die allgemeinste und am breitesten aufgestellt.
- Die Wunderwirker von Varenfels sind direkt am kleinen Hafen gelegen, da sie oft Zutaten aus Beertal geliefert bekommen. Diese Niederlassung hat sich auf Heilmittel und die (zeitweise) Erweiterung einzelner Fähigkeiten spezialisiert.

Kulturen: Selenia (selten auch Midstad oder Winthold)

Anzahl: ca. 400 (seit Reichsgründung stetig steigend)

Wappen/Zeichen: Transmutationskreis unter dem selenischen Hirschen

Bemerkenswertes: Reichsalchemisten gelten als Heeresabteilung und müssen daher dem Heerbann Folge leisten, auch wenn für die meisten von ihnen Ausnahmen gelten. Reichsalchemisten sind vor allem – ähnlich den Schwertrichtern – für eine gewisse Ordnung im Reich zuständig und bemühen sich je nach ihrer Ausbildung mehr oder weniger stark um das Wohl und den Nutzen der einfachen Leute.

Verbreitung: In allen selenischen Herzogtümern und Markgrafschaften – vor allem im Herzogtum Selenia; (selten in *Weitblick* oder *Harreburg* in Midstad als Gastniederlassung; auch selten in *Langglade* und *Maplomunt* in Winthold als Gastniederlassung)

Bedeutende Vertreter: Karl von Barnstedt (Mensch, *943 LZ, seit 991 LZ Präfekt der Versammlung der Gildenmeister; Gildenmeister der Sarnburger Gilde), Leilia Huvental (Zwerg, *900 LZ, Gildenmeisterin der Krähenwächter Ätzer), Ebedil Sternfärber (Gnom, *899 LZ, Gildenmeister der Arwinger Indigos), Gerlinde von den Zirken (Mensch, *951, nach einer gewaltsamen Auseinandersetzung mit *Javir dem Roten* unter Reichsacht gestellt und flüchtig)

Rang bei den Reichsalchemisten:

- 6: Präfekt der kaiserlichen Alchemistengilde (Vorsteher der Gildenmeisterversammlung)
5: Gildenmeister (Großmeister und Gildenvorsteher)
4: Hoher Reichsalchemist (Meister, Abteilungsleiter einer wichtigen Schule oder Produktionsstätte)
3: Ehrwürdiger Reichsalchemist (Eingeweihter der höheren Lehren; darf in alle Abteilungen der Bibliotheken; darf Lehrlinge annehmen)
2: Reichsalchemist (Fachmann; darf die Labore jeder Niederlassung benutzen)
1: Famulant (Geselle, der das heimische Labor uneingeschränkt benutzen darf)
0: Lehrling (von einem Lehrer zur Lehre zugelassen)

Wichtige Fertigkeiten/Magieschulen¹⁶:

- Edelhandwerk
- Straßenkunde
- Heilkunde

- Feuermagie
- Wassermagie

Regenschirm (Spruch)

Schulen: Feuer 0

Typus: Objekt

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Eine dünne Hitzescheibe schwebt über dem Kopf des Zauberers und verdampft einige Regentropfen, sodass der Zauberer weitestgehend trocken bleibt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Verstärken (s. u.), Wirkungsdauer
- 1 EG (Kosten +1V1): Auch starker Regen wird abgehalten

Die merkantilen Brauer – Wertschöpfer Mertalias

Die Alchemisten Mertalias ziehen, sofern sie etwas erreichen wollen, nach Dyrinor, wo beinahe ein ganzes Stadtviertel von ihren Laboren, Bibliotheken und natürlich Verkaufsständen dominiert wird. Hier hat man sich vor allem auf den Ankauf fremdländischer Alchemika und deren Veredelung spezialisiert, um diese dann nach geringem Aufwand teuer weiterverkaufen zu können.

Wer es hier zu gewissem Ansehen und Einfluss bringt, kann vielleicht das Geheimnis um den berühmten *Midstader Geiz* lüften...

Zwar gibt es in Tivana das Bestreben, eine gewisse Konkurrenz aufzubauen, indem man sich auf waffenfähige Alchemika spezialisiert hat, die von der Marine genutzt werden können, aber letztlich landen hier zumeist diejenigen Alchemisten, die es in Dyrinor nicht geschafft haben.

Es gibt in den Annalen des Handels- und Brauhauses Ketterdamm zu Dyrinor die Erzählung einer Alchemistin namens Jedita, die eine unstillbare Gier nach Reichtum und Erfolg hatte. Sie hatte ein unglaubliches Talent für die Alchemie und war in der Lage, die mächtigsten und effektivsten Tränke herzustellen. Doch anstatt ihr Wissen und Können für das Wohl der Gesellschaft einzusetzen, entschied sie sich,

¹⁶ ...außer Naturkunde und Alchemie natürlich!

es für ihren eigenen Vorteil zu nutzen. Jedita begann, alle Arten von Zutaten zu sammeln, die sie für ihre Tränke benötigte, und strebte immer nach den teuersten und seltensten. Sie scheute keine Kosten, um die besten Ingredienzien zu erwerben, und begann, ihre Produkte zu überhöhten Preisen zu verkaufen. Ihr Ruhm verbreitete sich schnell, und bald kamen Kunden von weit her, um ihre Tränke zu kaufen. Doch Jedita war nicht zufrieden. Sie wollte immer mehr, und so begann sie, auch minderwertige Zutaten zu verwenden, um ihre Gewinne zu maximieren. Sie füllte ihre Tränke mit unerwünschten Nebenwirkungen und schreckte nicht davor zurück, gefährliche Chemikalien zu verwenden, um ihre Tränke noch mächtiger zu machen. Die Kunden begannen, krank zu werden und sich zu beschweren, aber Jedita scherte das wenig. Sie war blind vor Gier und wollte einfach nur noch mehr Geld verdienen. Sie begann, ihre Konkurrenten auszuschalten, indem sie Gerüchte über deren Produkte verbreitete oder ihnen Zutaten stahl. Doch das Schicksal sollte Jedita bald einholen. Eines Tages wurde sie bei einem illegalen Handel mit gefährlichen Chemikalien erwischt und verhaftet. Ihre Kunden wandten sich von ihr ab und ihr Ruf war ruiniert. Sie verlor alles, was sie sich über die Jahre hinweg aufgebaut hatte.



Jedita erkannte schließlich, dass ihre Gier nach Geld und Macht sie dazu gebracht hatte, ihr Wissen und Können für das Böse einzusetzen. Sie schwor, dass sie sich ändern würde, und begann, sich der Forschung und Entwicklung von Tränken zu widmen, die ausschließlich zum Wohl der Gesellschaft bestimmt waren. Ihr Ruf erholte sich langsam, und schließlich wurde sie als eine der großen Alchemistinnen ihrer Zeit anerkannt. Doch sie wusste, dass sie niemals vergessen würde, was sie getan hatte, und dass ihre früheren Taten ihr immer als Mahnung dienen würden, niemals wieder der Gier nachzugeben.

<p>Kulturen: Mertalischer Städtebund (selten auch bei den Vindarai oder in Ioria als Tochtergesellschaften)</p> <p>Anzahl: ca. 250 (seit etwa 50 Jahren leicht rückläufig)</p> <p>Wappen/Zeichen: Klingende Münze über einem brodelnden Kessel</p> <p>Bemerkenswertes: Gewinn geht über alles. Oft sind Lehrlinge von (Ehr-)Geiz erfüllt, weil die Alchemie als riskante, aber gewinnträchtige Unternehmung gilt – aber es gibt natürlich Ausnahmen.</p>	<p>Verbreitung: In allen mertalischen Städten – vor allem aber in Dyrinor und Tivana; (selten in Alaril oder Ioria und Samutia als Tochtergesellschaften)</p> <p>Bedeutende Vertreter: Magnus von den Caprinen (Varg, *961 LZ, Vorsteher des Handels- und Brauhauses Ketterdamm), Kilian Fehring (Mensch, *953 LZ, Sekretär des Handels- und Brauhauses Ketterdamm – von Ehrgeiz auf den Posten des Vorstehers zerfressen), Jiolle Martell (Gnom, *909 LZ, Vorsteherin der Tochtergesellschaft Ketterdamms Zögling in Ioria)</p>
<p>Rang bei den Merkantilen Brauern:</p> <p>6: Vorsteher (Vorsteher eines großen Brau- und Handelshauses)</p> <p>5: Sekretär (Meister; Finanzverwalter eines großen Brau- und Handelshauses)/Vorsteher (eines kleineren Hauses)</p> <p>4: Merkantileur (Abteilungsleiter einer wichtigen Produktionsstätte oder Kundenakquise)</p>	<p>Wichtige Fertigkeiten/Magieschulen¹⁶:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Edelhandwerk - Straßenkunde - Redegewandtheit

<p>3: Gesandter (Eingeweihter der höheren Lehren; darf in alle Abteilungen der Bibliotheken; darf Geschäfte abschließen)</p> <p>2: Brauherr (Fachmann; darf die Labore jeder Niederlassung benutzen)</p> <p>1: Famulant (darf das heimische Labor eingeschränkt benutzen)</p> <p>0: Lehrling (bei einem Brau- und Handelshaus eingetragen)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Wassermagie - Feuermagie - Stärkungsmagie
--	---

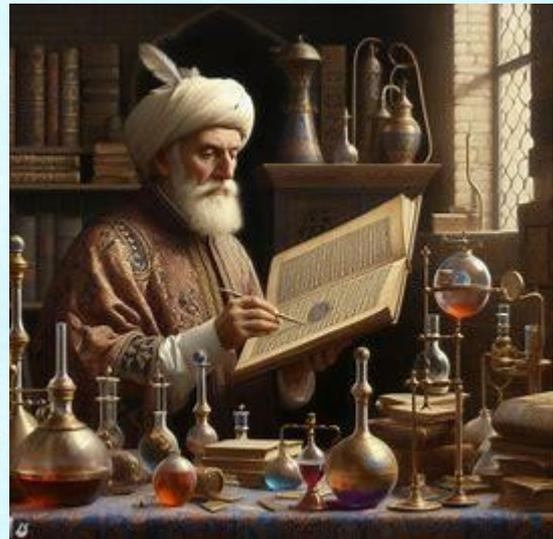
Die giftigen Federn – Alchemistische Forscher des Padishas

Vor wenigen Jahrhunderten, im Shahirat Aitushar, lebte ein Alchemist namens Kemal Ibn al-Haytham. Er war ein brillanter Gelehrter und hatte sich der Suche nach der Verwandlung von gewöhnlichen Materialien in Gold verschrieben. Ibn al-Haytham war jedoch auch ein Mann von großer Neugierde und Entdeckungslust, und er strebte danach, mehr zu erfahren als nur die Kunst der Alchemie.

Eines Tages beschloss Ibn al-Haytham, ein Experiment durchzuführen, das niemand zuvor gewagt hatte. Er wollte die Grenzen der explosiven Alchemie testen und die Welt auf eine Weise betrachten, die bisher unmöglich schien. Er begann damit, eine Reihe von gefährlichen chemischen Verbindungen herzustellen, die er mit unterschiedlichen Materialien mischte, um ihre Eigenschaften zu untersuchen. Es war ein schwieriger Prozess, aber Ibn al-Haytham gab nicht auf. Er verbrachte Wochen damit, in seinem Labor zu arbeiten, um seine Alchemika zu perfektionieren. Er entwickelte eine explosive Substanz namens "Al-Muhaffiz" und eine weitere, ätzende Flüssigkeit namens "Al-Hamir". Mit diesen beiden Substanzen wollte er ein neues explosiv-ätzendes Gemisch entwickeln, das er "Al-Qamar" nannte. Er schloss Al-Qamar in eine kleine Kugel und zündete sie an. Die Explosion war so heftig, dass es das gesamte Labor erschütterte und Ibn al-Haytham schwer verletzte. Aber er gab nicht auf und beschloss, das Experiment fortzusetzen.

Er verbesserte seine Techniken und Experimente und entwickelte schließlich eine Mischung, die die Wirkung von Al-Qamar stabilisierte, um eine neue explosive Flüssigkeit namens "Al-Talh" zu schaffen. Ibn al-Haythams Experiment führte schließlich zu einer Revolution in der Alchemie. Seine Entdeckungen legten den Grundstein für das Studium der explosiven Chemie und wurden später von anderen Wissenschaftlern weiterentwickelt. Allerdings blieb das Wissen um Ibn al-Haythams Experiment streng geheim und nur wenige Alchemisten wagten sich, seine gefährlichen Experimente zu wiederholen.

Aber Ibn al-Haythams wahre Leistung lag in seiner Entschlossenheit, das Unbekannte zu erforschen. Sein Experiment war ein Zeugnis dafür, dass das Streben nach Wissen die Grenzen des Möglichen erweitern kann. Seine explosiven Alchemika mögen heute veraltet sein, aber seine Entdeckungen haben die Welt der Wissenschaft für immer verändert.



Auch wenn sich überall in Farukan große und kleine Alchemistenschulen finden, die zumeist auf Heilmittel spezialisiert sind, so haben sich die beiden größten und ältesten Schulen in Ezteraad und Nahastab auf die Herstellung und Verbesserung von Giften und Explosivalchemika spezialisiert. Dabei profitieren die Schule in Ezteraad von ihrer Entwicklung des *Sipahistoß*, an dem bereits seit Jahrzehnten weiter geforscht wird, und die Schule in Nahastab von ihrer Nähe zur Surmakar, aus der sie vergleichbar günstig *Tarrweiß* importieren kann. Allen Alchemisten gemein ist jedoch die Affinität zu den Elementen – nicht selten ist ein Alchemist auch ein Elementarist.

Die Alchemisten beider Schulen hüten ihre Kenntnisse recht argwöhnisch, weshalb potenzielle Schüler lange und intensiv geprüft werden und man auch des Öfteren Teile von Rezepten schwärzt – offiziell, um das Können der Adepten zu testen.

<p>Kulturen: Farukan (auch bei den Keshabid oder den Tarr; selten in Dalmarien)</p> <p>Anzahl: ca. 1500 (stabil)</p> <p>Wappen/Zeichen: rote, grüne, blaue und gelbe Feder in einem blubbernden Fläschchen</p> <p>Bemerkenswertes: Vielerorts besteht die „Abschlussprüfung“ darin ein kompliziertes Alchemikum mit fehlerhaftem Rezept herzustellen. Wem es gelingt, während seines Studiums etwas Neues zu entwickeln, bekommt dies als Examen anerkannt.</p>	<p>Verbreitung: In den meisten farukanischen Städten – vor allem aber in Ezteraad und Nahastab</p> <p>Bedeutende Vertreter: Eshi bid-Herar (Gnom, *951 LZ, Wanderalchemist der Keshabid), Haran al-Musr (Gnom, *945 LZ, Mu'dirat-al im <i>Heilenden Haus der Ama Hanib</i> in Ezteraad; experimentierfreudig), Nadashya al-Tushar (Alb, *811 LZ, Mu'dirat-ala in Nahastab), Gamorr (Varg, *966 LZ, junger Tarr und Fährmann im Sandmeer, inoffizieller Zulieferer der Schule in Nahastab für <i>Tarrweiß</i>), Anahita Hilel (Mensch, *951 LZ, aufstrebende Meisterin in Tiakabir – stammt mutmaßlich aus Südfang...)</p>
<p>Rang bei den Giftigen Federn:</p> <p>6: Mu'dirat-al (Großmeister und Leiter einer großen Akademie mit großem Renommee)</p> <p>5: Pl-a'wat (Meister und Leiter eines Bildungsjahrgangs an einer Akademie oder anerkannter Experimentator)</p> <p>4: Xa'Bir (Experimentator und Lehrmeister an einer anerkannten Schule)</p> <p>3: Mu'sallim (Eingeweihter der höheren Lehren; darf in alle Abteilungen der Bibliotheken; darf Lehrlinge annehmen)</p> <p>2: Xi'rriid (Fachmann; darf die Labore jeder Niederlassung benutzen)</p> <p>1: Zalama (Geselle; darf das heimische Labor uneingeschränkt benutzen)</p> <p>0: Sa'bij (von einem Lehrer zur Lehre zugelassen)</p>	<p>Wichtige Fertigkeiten/Magieschulen¹⁶:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Redegewandtheit - Arkane Kunde - Heilkunde - Feuermagie - Wassermagie - Heilmagie <p style="text-align: center;">Rosenduft (Spruch)</p> <p>Schulen: Feuer 0, Wind 0, Wasser 0, Fels 0</p> <p>Typus: Sinne</p> <p>Schwierigkeit: 15</p> <p>Kosten: 1</p> <p>Zauberdauer: 1 Tick</p> <p>Reichweite: Zauberer</p> <p>Wirkung: Der Zauberer spürt, ob eine zu seinem Element passende Elementarrose (vgl. S. 16) in 500m Umkreis wächst.</p> <p>Erfolgsgrade:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auslösezeit, Verstärken (s. u.), Wirkungs-dauer - 1 EG (Kosten +1V1): Er ahnt außerdem die grobe Richtung.

Die Shùshìs – Lehrlinge des Chinju

Der junge Li Minde wurde im Phönixreich, als dieses noch bis ins heutige Sadu reichte, geboren und zeigte schon früh ein besonderes Interesse an der Alchemie. Seine Eltern waren selbst Anhänger der daoistischen Lehre und erzogen ihn in dem Glauben, dass Alchemie der Schlüssel zur Erlangung von Unsterblichkeit und spirituellem Wachstum war.

Als Minde alt genug war, begann er seine Ausbildung bei einem berühmten Alchemisten, der für seine Arbeit am Kaiserhof bekannt war. Der Meister lehrte ihn die Grundlagen der Alchemie, die Dao-Lehre und die philosophischen Konzepte, die mit der alchemistischen Praxis verbunden waren.

Minde verbrachte viele Jahre damit, unter der Führung seines Meisters zu arbeiten und zu lernen. Er studierte die Schriften der daoistischen Philosophen in Sentatau, lernte die Eigenschaften von Kräutern und Mineralien von Fachleuten aus Palitan und wie man sie für die Herstellung von Tränken und Elixieren verwendet von Meistern in Inani.

Nach Jahren des Lernens und Experimentierens begann Minde schließlich, eigene Arbeiten zu veröffentlichen. Seine Schriften wurden von anderen Alchemisten im Phönixreich gelesen und erlangten rasch Anerkennung für ihre Tiefgründigkeit und ihre Einsichten in die alchemistische Praxis. In seiner Arbeit entwickelte Li Minde neue Methoden zur Herstellung von Elixieren, die als besonders wirksam für die Verbesserung der Gesundheit und des Wohlbefindens galten. Er wurde schließlich zu einem der angesehensten Alchemisten im Phönixreich und bekam die Möglichkeit, für den Kaiserhof zu arbeiten.

Als er für den Kaiserhof arbeitete, wurde Minde damit beauftragt, Tränke für den Kaiser herzustellen, die seine Gesundheit und seine Lebensdauer verbessern sollten. Seine Arbeit brachte ihm Ruhm und Anerkennung, aber auch eine gewisse Gefahr, da er als potenzieller Konkurrent für die Macht des Kaisers angesehen wurde.

Li Minde starb schließlich in hohem Alter, aber sein Vermächtnis als Alchemist und Gelehrter lebt bis heute weiter. Seine Schriften und Arbeiten sind bis heute inspirierend für viele Alchemisten und Philosophen im Phönixreich.



Die lange Geschichte des Phönixreiches hat natürlich eine lange Tradition der Alchemie hervorgebracht, die weltweite Bekanntheit und Berühmtheit genießt. Die Lehren der Alchemie werden in Zhoujiang in vier Bereiche eingeteilt:

- Die Lehrlinge der Jianjing sind Praktiker, die sich auf die ganz alltägliche Anwendung von Alchemie spezialisiert haben und vielerorts zu finden sind. Ihnen ist es auch zu verdanken, dass in ganz Zhoujiang Skepsis vor alchemistischen Erzeugnissen rar gesät ist. Die größte Schule dieser Richtung findet sich in Jangmian.
- Adepten der Lianjinshu gehen etwas akademischer zu Werke, haben aber nichtsdestoweniger einen konkreten Alltagsbezug. Sie machen Kräuter und Tinkturen haltbar, stellen Arzneien her und forschen stets an der Verbesserung des berühmten zhoujiangischen Schwarzpulvers. Die größte Schule dieser Richtung findet sich derzeit in Palitan, auch wenn General Wu in Inani jüngst große Fördermittel für die Produktion von Schwarzpulver bewilligt hat.
- Schüler der Kunst des Neijing haben sich von der Kriegs- oder Handwerkskunst ganz abgewandt und stellen ihre Fähigkeiten vollständig in den Dienst der Heilung. Sie sind Meister in

der Herstellung von Heiltränken und sollen sogar in der Lage sein, Heilwirkungen in Tränke zu packen, die für andere Alchemisten über ihre Grenzen gehen.

Die größte Schule dieser Richtung findet sich in Sentatau.

- Letztlich gelten diejenigen, die der Shendan folgen, als wahre Wunderwirker. Ihnen wird die Entwicklung des *Hauchs der Spätwinterrose* und ähnlich kostbarer Alchemika zugeschrieben. Die größte Schule dieser Richtung findet sich in Timog

<p>Kulturen: Zhoujiang (auch in Kintai und noch in Sadu)</p> <p>Anzahl: ca. 3500 (hohe Dunkelziffer)</p> <p>Wappen/Zeichen: Elementarpentagramm in einem Kreis der 12 Tiergeister</p> <p>Bemerkenswertes: Mancherorts werden die Lehrlinge von den Geistern verstorbener Großmeister unterwiesen oder beraten; einen verstorbenen Alchemisten als Lehrmeister zu nennen, ist also nichts Unwahrscheinliches...</p>	<p>Verbreitung: In allen Städten – oft auch in Dörfern und kleinen Gemeinschaften</p> <p>Bedeutende Vertreter: Li Kaichek (Mensch, *947 LZ, Urururenkel des berühmten Li Minde und Jiaoshi in Taka), Puy Weiyong (Alb, *787 LZ, Shifu der alten <i>Kaiserschule von Inani</i> und auf ganz Lorakis bekannte Koryphäe), Gaojang Haodong (Zwerg, *887 LZ, Dashi in der Sprengabteilung der <i>Handelsschule zu Palitan</i>), Xin Yer (Alb, *866 LZ, Kyoshi an der <i>Hofakademie der Gottkaiserin für höhere Alchemie</i>), Bei She (Mensch, *962 LZ, Shi und aufstrebende Meisterin in Kanluran)</p>
<p>Rang bei den Shushis:</p> <p>6: Shifu (Großmeister und Leiter einer renommierten Akademie) / in Kintai: Kyoshi</p> <p>5: Dashi (Meister und Experimentator)</p> <p>4: Jiaoshi (Abteilungsleiter einer wichtigen Schule oder Produktionsstätte)</p> <p>3: Shi (Fachmann; Eingeweihter der höheren Lehren; darf in alle Abteilungen der Bibliotheken)</p> <p>2: Jigong (Geselle einer anerkannten Schule)</p> <p>1: Tugong (Lehrling eines anerkannten Lehrers)</p> <p>0: Xinshou (von einem Lehrer zur Lehre zugelassen)</p>	<p>Wichtige Fertigkeiten/Magieschulen¹⁶:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Heilkunde - Edelhandwerk - Arkane Kunde - Feuermagie - Erkenntnismagie - Wassermagie <p style="text-align: center;">Ahnungespür (Spruch)</p> <p>Schulen: Erkenntnis 0, Tod 0</p> <p>Typus: Geisterwesen</p> <p>Schwierigkeit: 15</p> <p>Kosten: 1</p> <p>Zauberdauer: 1 Tick</p> <p>Reichweite: Zauberer</p> <p>Wirkung: Der Zauberer bekommt für einen Augenblick einen Eindruck, wie sein verstorbener Meister beim aktuellen alchemischen Vorgang gehandelt hätte. Er erhält einen Bonus von 1 auf die nächste Alchemieprobe.</p> <p>Erfolgsgrade:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auslösezeit, Verstärken (s. u.), Wirkungs-dauer - 2 EG (Kosten +1V1): Der Bonus erhöht sich auf 2

Ignaz' Erben – Der Filz der Schwarzmärkte

Ignaz war ein berühmter Alchemist auf Galonea, bekannt für seine tödlichen Giftmischungen und seine skrupellosen Methoden. Geboren um das Jahr 800LZ im Färberviertel von Ioria, dem Zentrum von Lorakis, zeigte Ignaz schon früh eine natürliche Begabung für Alchemie. Seine Ausbildung begann in den Werkstätten der Stadt, wo er zunächst als Gehilfe in einer Apotheke arbeitete. Doch sein Interesse an dunkleren Aspekten der Alchemie führte ihn auf verbotene Pfade. Ignaz' Ruf als talentierter Giftmischer verbreitete sich schnell. Er wurde von denen gesucht, die diskret und effizient unliebsame Feinde beseitigen wollten. In Ioria, einer Stadt mit verzweigten Unterweltverbindungen und verborgenen Treffpunkten, baute Ignaz ein Netzwerk unabhängiger Giftmischer auf. Diese Schüler und Anhänger lernten von ihm die Kunst der Alchemie und der Giftherstellung und bildeten schließlich das Rückgrat seines wachsenden Imperiums.



Ignaz war nicht nur ein Meister der Giftmischung, sondern auch ein gewiefter Stratege. Er wusste, dass ein breites Netzwerk ihm Schutz und Einfluss bieten würde. Durch geschickte Manipulation und Einschüchterung sicherte er sich Loyalität und sorgte dafür, dass seine Giftmischer über Ioria hinaus agierten. Diese unabhängig arbeitenden Alchemisten führten ruchlose Aufträge für Kunden aus, die bereit waren, den Preis für Ignaz' tödliche Dienstleistungen zu zahlen. Während Ignaz in den Schatten von Ioria agierte, schreckte er nicht davor zurück, seine tödlichen Kreationen an den Armen und Obdachlosen zu testen, die die Gassen der Stadt bevölkerten. Die Auswirkungen dieser Experimente waren verheerend, und die Gerüchte über seine Grausamkeit erreichten schließlich die Stadtwache und die Weißen Wächter von Ioria. Diese Organisationen planten in geheimer Absprache einen entscheidenden Schlag gegen Ignaz und seine Anhänger. In einem dramatischen Nachtangriff wurde Ignaz' geheime Werkstatt gestürmt und er selbst gefangen genommen. Trotz seiner Verhaftung gelang es seinem Netzwerk von Giftmischern, unerkannt zu bleiben. Vor Gericht wurde Ignaz des Mordes und der absichtlichen Schädigung von Menschen für schuldig befunden und zum Tode verurteilt.

Ignaz' Vermächtnis lebte jedoch in seinem Netzwerk weiter. Die unabhängigen Giftmischer, die er ausgebildet hatte, führten seine dunkle Arbeit fort, agierten aus den Schatten und boten ihre tödlichen Dienste denjenigen an, die bereit waren, den Preis zu zahlen. Das Netzwerk blieb unsichtbar und gefährlich, seine Mitglieder waren schwer zu fassen. Die Legende von Ignaz wurde zum Synonym für eine unsichtbare, tödliche Gefahr, die die Unterwelt von Lorakis weiterhin prägte.

Kulturen: mittlerweile auf ganz Lorakis (hauptsächlich aber auf Galonea und an den Küsten der Kristallsee)

Anzahl: unbekannt (gerüchteweise über 200)

Verbreitung: In allen auch nur ansatzweise zivilisierten Gegenden mit Schwarzmarkt und Unterwelt

Wappen/Zeichen: unbekannt (gerüchteweise erkennen sich Eingeweihte an einem bestimmten Gedicht)

Bemerkenswertes: Die *Erben* sind völlig unabhängig voneinander und kennen oftmals nur den Kontakt in der nächsten Stadt – wenn überhaupt. Sie treten nie offen zutage und haben oft ganz normale Berufe, aber des Nachts erkundigen sie sich auf dem Schwarzmarkt nach Aufträgen.

Rang bei den Erben:

2: Erblasser (Meister; hat Kontakte zu allen wichtigen Schwarzmärkten)

1: Erbe (Fachmann; Autorität in seiner Stadt; hat schon mindestens zwei bestätigte Morde ermöglicht)

Bedeutende Vertreter: Zora (Mensch, *933 LZ, 980 ergriffen und wegen nachweislich mehrfachen Mordes hingerichtet), Der eitle Bjarne (Gnom, *912, nach einer langen Ermittlung und schier endlosen Gerichtsverfahren zumindest der Beihilfe zum Mord in 7 Fällen für schuldig befunden und lebenslänglich in die Schwarze Zirke gesperrt)

*Wichtige Fertigkeiten/Magieschulen*¹⁶:

- Straßenkunde
- Redegewandtheit

- Schattenmagie
- Wassermagie

Alchemie für Spielleiter

Die Handhabung der Alchemie mit all ihren Facetten und Möglichkeiten nebst Ausbildungstraditionen und Institutionen (wie bspw. die selenischen Reichsalchemisten) ist sehr komplex und kann bisweilen unübersichtlich sein. Um der Alchemie in Splittermond auch in Form von NSCs den Platz einzuräumen, den sie verdient hat, ohne sich in alles vertiefen zu müssen, sollen im Folgenden einige wenige Punkte genannt werden, anhand derer ein Spielleiter schnell ein paar Aspekte unterbringen kann.

Welche Alchemika haben Gegner bei sich?

Gegner HG	HG1	HG2	HG3	HG4
Räuber/Diebe	Klingenfett, leichter Heiltrank	Echsentarr/Rosentrunk, mittlerer Heiltrank	Streunerweiß/Biss der Schlange, starker Heiltrank	<i>Karmesintraum, Schwadenbeutel, starker Heiltrank</i>
Halunken, Wege- lagerer	Streunerweiß, mittlerer Heiltrank, Stärkungstrank	Arsenik/Curare, starker Heiltrank, Stärkungs- & Beweglichkeitstrank	<i>Curare (mit Dschungelbiss), Bärenatze, starker Heiltrank</i>	Gevatter Tod (mit Dschungelbiss), Feuerapfel starker Heiltrank, VTD+3-Trank
Endgegner, Assassine	Zielwasser/Arsenik, starker Heiltrank, Schwadenbeutel	<i>Curare (mit Dschungelbiss), Stärkungs- & Beweglichkeitstrank, starker Heiltrank</i>	Gevatter Tod/Curare (mit Dschungelbiss), Feuerapfel Zielwasser, Stärkungs- und Beweglichkeitstrank, VTD+3-Trank	Königsblut (mit Dschungelbiss), Das letzte Aufgebot, starker Heiltrank, Beweglichkeits- und Stärkungstrank, Feuerapfel, Feuerblut

Die kursiv gedruckten Felder sind Gegner, deren Primärwaffe die Verbesserung *versteckte Alchemie* besitzt – bei Bedarf mit zwei Kammern, sodass Überraschungsvergiftungen (mehrmals) möglich sind.

Des Weiteren können Sie als Spielleiter auch Aspekte der Ausbildungsvarianten in ihre Abenteuer einbauen – sei es als Aufhänger für eine Quest, sei es als Möglichkeit, einem Spieler mehr Raum zu geben. Nachstehend finden Sie daher einige Punkte zu den verschiedenen Ausbildungsvarianten, die Sie nach eigenem Ermessen verwenden oder auch abwandeln können.



Reichsalchemisten: Offiziell ist kein Gildenbetrieb auf Gifte spezialisiert, doch tatsächlich ist die Niederlassung in Dreybar in eingeweihten Kreisen für ihre hochpotenten Gifte und deren verheerende Wirkung berüchtigt. Auf Kollegen aus Dreybar reagieren Eingeweihte daher mitunter zurückhaltend, während *Hohe Reichsalchemisten* aus Dreybar darin keinen Makel sehen, sondern dies als Notwendigkeit betrachten – schließlich sei man darauf angewiesen, im Kriegsfall alle

Mittel anwenden zu können. Kein Ritter sei gezwungen, ihre Erzeugnisse zu verwenden; allerdings wollen auch gute Gegengifte an entsprechenden Herausforderungen getestet werden.

Da dem Kaiserhaus daran gelegen ist, seine Ansprüche im Unreich durchzusetzen, besteht ein Geheimauftrag, den offiziell nur vier Personen (Kaiser Selenius III., Reichskanzler Jon von Beertal, Präfekt der Gildenmeisterversammlung Karl von Barnstedt und der Gildenmeister von Eisingen Isidor Eisenbrunn) kennen: Die Eisinger Gilde soll Mittel und Wege (aber vor allem Mittel) finden, um die Unwesen und



Wälder des Unreichs – zumindest an den Grenzen zur Eisinger Mark – in den Griff zu bekommen; daher finden in Eisingen geheime Experimente statt, die Mittel zur Entwaldung und zur Beseitigung von Unwesen hervorbringen sollen.

Merkantile Brauer: Auch wenn es nicht den Anschein erweckt, ist das Netzwerk unter den *Merkantileuren* durchaus brüderlich kollegial. Verschiedene Brauhäuser helfen einander bei Lieferungen und Engpässen aus oder man mietet gemeinsam Protectoren für weite Reisen. Manch böse Zunge würde dies als Kartellbildung bezeichnen, tatsächlich aber handelt es sich bei „dem geizigen Brauer“ um ein gut gepflegtes Trugbild: Zwar stimmt es,

dass in Mertalia vorwiegend bestehende Alchemika verfeinert werden, aber man ist durchaus auch auf eigene Innovationen aus und nicht wenige Brauhäuser bieten kostenlose oder stark vergünstigte Wundsalben und Arzneien für Bedürftige an. Die garstige Außenwirkung dient also vor allem dem Preiskampf.

Die Kooperation und Kollaboration der *Merkantilen Brauer* erstreckt sich auch auf die Nachbarstädte Otorica und Talaberis, deren Häfen stärker frequentiert sind und deren Absatzmarkt daher lukrativer ist; auch mit einer Gruppe begabter Alchemisten der Furgand in der Gischtbinge tauscht man sich regelmäßig aus – insbesondere über Legierungen. Gerüchteweise soll es einer gemeinsamen Forschungsgruppe gelungen sein, eine derart widerstandsfähige Metalllegierung zu entwickeln, dass Schiffsrümpfe nahezu undurchdringbar werden würden. Dieses Gerücht wird von etlichen traditionellen Schiffsbauern mit großem Argwohn verfolgt und manche sollen sogar Attentäter gedungen haben, um dem Treiben ein Ende zu bereiten.

Giftige Federn: Wie alle Betriebe der Gelehrsamkeit stehen auch die kleinen und großen Schulen der Alchemie im Reich des Padishah hoch im Kurs. Dass Rezepte argwöhnisch gehütet und mitunter lückenhaft an Lehrlinge weitergegeben werden, mag in traurigen Einzelfällen der Wahrheit entsprechen, aber in den meisten Fällen herrscht die Haltung vor, dass man gemeinsam mehr erreichen kann. Darüber hinaus ist es üblich, im Laufe der Ausbildung und des beruflichen Lebens verschiedene Schulen und Lehrmeister aufzusuchen, um seinen Horizont zu erweitern; dadurch herrscht ein reger Austausch und es gibt regelmäßig Wanderungen von einigen wenigen Alchemisten, die gewissermaßen auf professioneller Wanderschaft sind.

Die weitläufige Annahme, dass die farukanischen Alchemisten ihre Rezepturen argwöhnisch hüten, kommt allerdings nicht von ungefähr: Es gab bereits Überfälle auf reisende Alchemisten und einiges deutet daraufhin, dass diese Überfälle von einem *Pl-a'wat* in Auftrag gegeben wurden. Dessen Beweggründe liegen noch im Dunkeln – gerüchteweise soll aber der Shahir von Fedirin ein paar hochrangige Alchemisten erpressen; weshalb und wozu, weiß freilich niemand.

Shùshis: Die Alchemie ist in Takasadu allgemein und in Zhoujiang im Besonderen tatsächlich sehr weit verbreitet, allerdings gibt es auch kein festgelegtes Curriculum oder gar einheitliche Prüfungen – zumindest in weiten Teilen des Landes. Während *Shis* oder *Jiaoshis* in den großen Städten tatsächlich

aufwendige Prüfungen ähnlich denen der Mandarine ablegen müssen und nicht selten ein halber Jahrgang durchfällt, weil rigoros ausgesiebt wird, gibt es andererseits auf dem platten Land viele, die sich dieser Zunft zurechnen, aber von Gelehrten eher als Quacksalber angesehen würden. Das Gefälle ist also im Allgemeinen sehr groß: Während man in den Zentren der Gelehrsamkeit wahre Berge an unbezahlbaren Rezepturen und große Archive mit Beschreibungen von Experimenten finden kann, ist man im Dorf froh, wenn der Alchemist lesen und einfache Arzneien herstellen kann.

Natürlich machen die Dreiteilung des Phönixreiches und der Bürgerkrieg auch vor den *Shùshis* keinen Halt: Vor allem in Inani und Palitan können die Höheren dieser Fertigkeit schon seit Längerem nicht mehr wirklich frei arbeiten, sondern sind gezwungen, einen Großteil ihrer Arbeit in kriegstaugliche Erzeugnisse zu stecken. Dementsprechend herrscht großer Unmut in den Reihen der *Dashis* – egal, ob sie nun den Triaden oder General Wu unterstehen –, auch wenn alle, die sich bislang aufgelehnt haben, ihre Zulassung verloren haben und verstoßen wurden. Der Volksmund behauptet mittlerweile sogar, dass einer dieser begabten und nunmehr verstoßenen Alchemisten, Liu Biao (Mensch, *954LZ), seine Dienste dem *Jadedra-chen* angeboten habe.



Ignaz' Erben: Über diesen losen Verbund gibt es kaum Allgemeingültiges zu sagen – bis auf einen Punkt: Tatsächlich sind die *Erben* gar nicht so dezentral und unabhängig, wie alle glauben. Ganz im Gegenteil soll es alle fünf Jahre in Ioria ein geheimes Treffen der *Erblasser* geben, bei dem man sich über neue Entwicklungen und Entdeckungen auf dem Laufenden hält und auch abspricht, ob neue Märkte erschlossen werden und von wem. Sollte jemals ein *Erblasser* gefasst und zum Reden gebracht werden, könnte dies die Organisation empfindlich treffen. Aber natürlich werden Vorkehrungen getroffen und etwaige Verräter in den eigenen Reihen oder übereifrige Vertreter der Obrigkeit würden einem schnellen Tod zugeführt werden – denn das Informantennetz der *Erben* ist dicht gewebt!

Gleichsam darf nicht unerwähnt bleiben, dass die *Erben* keine derart eingeschworene Gemeinschaft sind, als die sie gerne gesehen werden: Erst kürzlich hat der *Erblasser* von Aurigion, Gilvan Paronis (Gnom, *916LZ), der mutmaßlich für mehr als 20 Morde verantwortlich ist, sich dem Bankenconsortium gestellt und sein Wissen im Tausch für seine Sicherheit angeboten. Sollten andere *Erblasser* dies herausfinden, würden Aurigion und ganz Odentis wohl bald von einer verheerenden Seuche und Meuchelmördern heimgesucht werden.



Mertalia steht bereits im Verdacht der *Erblasser* von Arwingen, Karing und Ioria, deren Geschäfte schon stark unter dem Verrat gelitten haben.

Im Folgenden werden Charakterbögen mit Attentätern bereitgestellt, um schnell mehr Alchemie ins Abenteuer zu bringen!

Name	Hauptmann der Attentäter	Art	Ränkeschmied	Einstellung	skeptisch	Potenzial	hoch
-------------	--------------------------	------------	--------------	--------------------	-----------	------------------	------

Typus	Humanoider	Aussehen	durchschnittlich
--------------	------------	-----------------	------------------

AUS	3	MYS	3	GK	5	VTD	32/34	Gesundheit	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				Ausrüstung	5x Curare, 3x Arsenik,		
BEW	6	STÄ	5	GSW	12	SR	3	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				1x Gevatter Tod
INT	7	VER	5	LP	9	GW	27	Fokus	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				2x mittlerer Heiltrank, 2x Schwadenbeutel			
KON	3	WIL	6	FO	18	KW	25	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				Das Schwert hat eine Geheimkammer mit Gift, die sich bei einer bestimmten Drehung auf die Klinge entleert.

Waffe	Wert	WGS	Schaden	INI	Merkmale	Rüstung	VTD	SR	Beh.	Tick+
Kurzschwert [HQ4/EQ2]	26	5	1W6+2	-3	ablenkend 1	Leder, überschwer [Q6]	4	3	0	0, wattiert
Schildabwehr	26	3	1W6+2	-3	defensiv 3	Großschild [Q4]	2	0	0	0

Meisterschaften	Akrobatik (Stehaufmännchen, koord. Ausweichen); Entschlh. (eiserner Wille); Heimlk. (Leisetreter, Überraschungsangriff II); S & F (gute Reflexe, Schösserhammer); Wahrnehmung (Umgebungssinne [Stadt, Land], veränderte Umgebung); Zähigkeit (Wachsamkeit)
------------------------	--

Merkmale	Klingenw.: Verwirren, VTD-Wirbel, gezielte Treffer Schusswaffen: Meisterschuss, Schnellschütze II, gezielte Schüsse II Schattenmagie: Fokuskontrolle
-----------------	--

Zauber	Katzenaugen, Schattenmantel, Schattenwand, Verhüllung
---------------	---

Akrobatik	20
Athletik	20
Entschlossenheit	18
Heimlichkeit	25
Wahrnehmung	22
Zähigkeit	18
Anführen	16
Redegewandtheit	16
Schlösser & Fallen	21
Schattenmagie	16

Abrichtung	Einmal angeheuert, führen er und seine Leute den Auftrag aus oder sterben bei dem Versuch. Versuche, sie abtrünnig zu machen, erhalten einen Malus von 6.
	Priester des Caran

Name	Attentäter	Art	Gefolgsmann	Einstellung	loyal	Potenzial	mäßig
-------------	------------	------------	-------------	--------------------	-------	------------------	-------

Typus	Humanoider	Aussehen	durchschnittlich
--------------	------------	-----------------	------------------

AUS	2	MYS	2	GK	5	VTD	27	Gesundheit	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				Ausrüstung	2x Curare, 3x Arsenik		
BEW	6	STÄ	5	GSW	11	SR	3	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				2x leichter Heiltrank
INT	6	VER	4	LP	8	GW	23	Fokus	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>							
KON	3	WIL	5	FO	14	KW	22	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				

Waffe	Wert	WGS	Schaden	INI	Merkmale	Rüstung	VTD	SR	Beh.	Tick+
Handarmbrust [Q4]	22	5	1W6+4	-1	Durchdringung 3	Leder, mittel [Q4]	2	3	0	0
leichte Armbrust [Q4]	22	8	2W6+6	-1	Durchdringung 4, zwh.	Buckler [Q1]	0	0	0	defensiv 3

Meisterschaften	Akrobatik (Stehaufmännchen); Entschlossenheit (eiserner Wille); Heimlichkeit (Leisetreter, Überraschungsangriff I); S & F (Improvisation); Wahrnehmung (Umgebungssinne [Stadt]); Zähigkeit (Wachsamkeit);
------------------------	---

Merkmale	Schusswaffen: Scharfschütze, Schnellschütze II, Zielschuss Klingenwaffen: Verteidiger
-----------------	--

Zauber	Katzenaugen,
---------------	--------------

Akrobatik	17
Athletik	17
Entschlossenheit	13
Heimlichkeit	21
Wahrnehmung	17
Zähigkeit	15
Schlösser & Fallen	18
Schattenmagie	14
Schildabwehr	22

Abrichtung	Priester des Caran
-------------------	--------------------