

# W6 Alchemie

## Aus MeisterDerMagie Wiki

Die alchemistische Verarbeitung stellt die Anwendung der Alchemiekunst dar und erfordert sowohl Wissen, Geschick und Erfindergeist, als auch entsprechendes Werkzeug und Ingredienzien. Außerdem muss ein Alchemist in seinem Fach ausgebildet sein, also die Spezialfertigkeit "Alchemie" im Heldenbogen vermerkt haben.

### Inhaltsverzeichnis

## Pflanzen und Rohstoffe

Bei der Alchemie handelt es sich in der Regel um die Veredelung von Pflanzen oder Rohstoffen. Somit versteht sich, dass diese Pflanzen und Rohstoffe vorliegen müssen, also gekauft, gefunden oder direkt geerntet werden müssen. Das Ernten von Pflanzen kann in manchen Fällen an Voraussetzungen oder Proben gebunden sein (s. Einträge im Herbarium). Zur Erleichterung der Proben kann die Fertigkeit Pflanzenkunde oder auch "Botanologie" (Die Lehre von den Pflanzen) genannt, angerechnet werden.

Der Spielleiter sollte beachten, dass geerntete Pflanzen auch korrekt aufbewahrt werden sollten und in der Regel nicht unbegrenzt haltbar sind. Über längere Zeit aufbewahrte Rohstoffe können unter Umständen bei der Veredelung schlechtere Ergebnisse erzielen.

## Alchemistische Veredelung

Die Qualität einer alchemistisch hergestellten Substanz ergibt sich aus einer Probe. Dabei führt der Alchemist eine normale Probe mit seinen Alchemiewürfeln durch.

Die Alchemiewürfel ergeben sich folgendermaßen:

**Alchemiewürfel: (Wissen + Intuition + Geschick) / 3 + Mod**

Zu diesen Würfeln darf sich der Alchemist seinen Bonus aus der Fertigkeit "Alchemie" zählen, sowie Bonuswürfel, die sich eventuell aus einem Alchemieset ergeben.

Nun kommt in der Regel eine Erschwernis hinzu, die vom zu verarbeitenden Rohstoff abhängig ist. (s. Einträge im Herbarium).

Die gewürfelten Erfolge bestimmen das Ergebnis der Veredelung:

- **weniger als 2 Erfolge:** Misslungen
- **2 oder 3 Erfolge:** Schwache Wirkung
- **4 bis 6 Erfolge:** Mittlere Wirkung
- **ab 7 Erfolge:** Starke Wirkung

## Alchemiesets

Die Einrichtung eines Alchemielabors hat die Eigenschaft, zerbrechlich und sperrig zu sein. Abenteurer

oder reisende Alchemisten tragen deshalb eine kleinere, transportable Alchemie-Ausrüstung mit sich. Diese sogenannten Alchemie-Sets gibt es in verschiedenen Größen und Preisklassen. Sie dienen neben der alchemistischen Verarbeitung auch dem Gewinnen von Rohstoffen aus Pflanzen oder Tieren. Man unterscheidet die Ausrüstungen in ihren Stufen, welche deren Umfang beschreibt. Je höher die Stufe eines Sets ist, desto besser unterstützt es den Alchemisten bei seiner Arbeit und ergibt einen stärkeren Bonus zu den Probewürfeln.

### Alchemieset der Stufe 1

Eine kleine Ledermappe (ca. 30 x 20 cm), in der ein Messer, eine Sichel, kleine Phiolen, ein Feuerstein und etwas Zunder Platz finden. Dieses Set dient nur der Pflanzen- und Tierverarbeitung.

<b>Gewicht</b>	2kg	<b>Preis</b>	5 G	<b>Art</b>	transportabel
<b>Boni</b>	keine				
<b>Zeit</b>	Hängt von Rohstoff ab				

### Alchemieset der Stufe 2

Stellt die Grundlage für die Herstellung von Tränken und die Veredelung von Stoffen dar. Es ist eine kleine Kiste (40 x 30 x 10 cm) mit dünner Holzwand und enthält mehrere Messer in verschiedenen Größen, Spatel, einen kleinen Mörser, eine Sichel und Zunder.

<b>Gewicht</b>	5kg	<b>Preis</b>	10 G	<b>Art</b>	transportabel
<b>Boni</b>	2 W6				
<b>Zeit</b>	Alchemistische Verarbeitung dauert ca. 4 bis 5 Stunden				

### Alchemieset der Stufe 3

Das Set für den fortgeschrittenen Alchemisten. Es besteht aus verbesserten Komponenten des Sets der Stufe 2. Dazu gehört ein großer Mörser und ein Phiolenregister genau wie eine kleine Balkenwaage mit Gewichten. Dieses Privileg kostet Geld, Platz (40 x 30 x 30 cm) und Gewicht.

<b>Gewicht</b>	10kg	<b>Preis</b>	20 G	<b>Art</b>	transportabel
<b>Boni</b>	4 W6				
<b>Zeit</b>	Alchemistische Verarbeitung dauert ca. 3 bis 4 Stunden				

### Alchemieset der Stufe 4

Dieses Set nehmen erfahrene Alchemisten mit auf Reisen. Es enthält alle Komponenten des Sets der Stufe 3, weiterhin ein erweitertes Phiolenregister und eine Rechenmaschine. Die Klingen sind oft mit zwergischem Stahl beschichtet, die Gewichte aus einer schweren Colberumlegierung, damit sie nicht zu viel Platz einnehmen. Maße 40 x 30 x 20 cm.

<b>Gewicht</b>	12kg	<b>Preis</b>	50 G	<b>Art</b>	transportabel
<b>Boni</b>	8 W6				

<b>Zeit</b>	Alchemistische Verarbeitung dauert ca. 2 bis 3 Stunden
-------------	--

### Alchemieset der Stufe 5

Ein komplettes Heimlaboratorium. Übliche Ausstattung: Schneidwerkzeug, großer Mörser, Balkenwaage, Glaskolben, Phiolenregister, Pelikan und Destillator

<b>Gewicht</b>	30kg	<b>Preis</b>	100 G	<b>Art</b>	stationär
<b>Boni</b>	10 W6				
<b>Zeit</b>	Alchemistische Verarbeitung dauert ca. 1 bis 2 Stunden				

### Alchemieset der Stufe 6

Großes Laboratorium der Berufsalchemisten. Übliche Ausstattung: Schneidwerkzeug, großer Mörser, Balkenwaage, Glaskolben, Phiolenregister, Pelikan und Destillator, handgeblasene Glasröhren mit Verbindungsstücken, Wasserkühlungen, Wasserpumpe, Blasebalg.

<b>Gewicht</b>	40kg	<b>Preis</b>	300 G	<b>Art</b>	stationär
<b>Boni</b>	12 W6				
<b>Zeit</b>	Alchemistische Verarbeitung dauert ca. 1 Stunde				

### Alchemieset der Stufe 7

Großes Laboratorium der besten Alchemisten. Diese Einrichtungen sind in aller Regel durch magische Komponenten unterstützte Unikate. Übliche Ausstattung eines Alchemielabors aus dem Hause Palaris: Schneidwerkzeuge aus Zwergenstahl (Derius-Messer), Palaris-Walzenmühle (extern betrieben), Palaris-Ofen (magisch geregelte Temperatur), Palaris-Glaskolben (unzerbrechliches Glas), Pelikan und Tieftemperatur-Destillator, Glasröhren mit Verbindungsstücken, Palaris-Humidor (magisches, klimageregeltes Gefäß). Eventuell sogar ein Phytis-Disfluktor (mit dem die Stärke magischer Tränke gebündelt werden kann). Palaris-Labore können als einzige Alchemie-Ausrüstungen gleiche Stoffe in einer Massenfertigungslinie produzieren. Durch ständige Optimierung des Fertigungsprozesses werden die Substanzen in ihrer Qualität permanent gesteigert. Die erste Fertigung dient in diesem Zusammenhang lediglich als Voreinstellung der Linien-Parameter.

<b>Gewicht</b>	180kg	<b>Preis</b>	>3000 G	<b>Art</b>	stationär
<b>Boni</b>	18 W6				
<b>Zeit</b>	Bei Einzelfertigung höchstens 30 min Bei Prozesslinienlauf ca. 3 min				

"Beim Gwygat, mir deucht ich träume," sagte Tenebris, als er das Labor betrat.

## Beispiel

T. Tenebris, einst ein Held Ganthors, ist nun angestellter Alchemist an der Freien Universität zu Kalesch. Derzeit auf Reisen, befasst er sich mit intrinsischen antilumineszierenden Substanzen, also mit magischen Stoffen, die dunkles Licht erzeugen. In den Tiefen der Zwergenstollen ist er auf eine unbekannte Substanz gestoßen, die er sofort untersuchen möchte. Natürlich hat er sein Alchemie-Set Stufe 4 dabei. Die tiefschwarze Flüssigkeit, die später den Namen Disluma tragen wird, ist äußerst schwer zu verarbeiten und trägt eine Probenerschwerung von 9 mit sich. Tenebris darf aufgrund seines Wissens (12), Geschicks (14) und seiner Kreativität (12) mit 13 W6 würfeln und erhält aufgrund seiner Ausbildung (Fertigkeit Alchemie 3) einen Bonus von 9 auf die Anzahl der Würfel. Das Alchemieset der Stufe 4 verleiht ihm noch einmal zusätzliche 8 Würfel. Von diesen insgesamt  $13 + 9 + 8$  Würfeln muss er sich demnach 9 Würfel abziehen und kann insgesamt mit 21 Würfeln die Veredelung wagen. T. Tenebris würfelt 6 Erfolge und hat somit eine mittelstarke Disluma Flüssigkeit gewonnen, er hat knapp eine starke Wirkung verfehlt.

Von „[http://atwillys.de/meisterdermagie/index.php/W6\\_Alchemie](http://atwillys.de/meisterdermagie/index.php/W6_Alchemie)“

Kategorie: Spielregeln W6

---

- Diese Seite wurde zuletzt am 26. August 2007 um 09:22 Uhr geändert.
- Inhalt ist verfügbar unter der Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 .