

BIBLIOTHEK DER
WISSENSCHAFTEN

DAS BUCH
DER
ALCHEMIE

NOTATION
SPEZIALGEBIETE



INHALT

DIE ALCHEMIE	3
ALCHEMISTISCHE VERARBEITUNG	4
STOFFMENGE UND MAßEINHEITEN	5
STOFFARTEN	5
NATÜRLICHE SUBSTANZEN.....	5
MAGISCHE SUBSTANZEN.....	6
NOTATION UND REZEPTBLÄTTER	6
ALCHEMIE-SETS	7
ALCHEMIE-SET DER STUFE 1	7
ALCHEMIE-SET DER STUFE 2	7
ALCHEMIE-SET DER STUFE 3	7
ALCHEMIE-SET DER STUFE 4	8
ALCHEMIE-SET DER STUFE 5	8
ALCHEMIE-SET DER STUFE 6	8
ALCHEMIE-SET DER STUFE 7	8
TEILBEREICHE DER ALCHEMIE	9
INTRINSIOLOGIE / MAGISCHE SUBSTANZEN.....	10
VENOMOLOGIE / GIFTE	10
ACIDIOLOGIE / SÄUREN	12
VINOLOGIE / ALKOHOL	14
VITALOGIE / HEILSTOFFE	14
PYROLOGIE / BRENN- UND SPRENGSTOFFE	14
LUMINOLOGIE / LEUCHTENDE SUBSTANZEN	15
PNEUMOLOGIE / VAKUUM UND ÜBERDRUCK	15
BEISPIELE FÜR ALCHEMISTISCHE ROHSTOFFE	16

DIE ALCHEMIE

Die ALCHEMIE ist die Kunst des Mischens, Kochens und Brodelns, des Knallens und Stinkens. Die Alchemisten sind immer bemüht, nützliche Substanzen für allerlei Anwendung zu finden und herzustellen, sei es für die Anwendung zu Hause, für Werkstätten oder für die Schlacht.

Bevor wir uns in die Welt dieser Wissenschaft Ganthors stürzen, seien die wichtigsten Fragen geklärt:

- **WAS MACHT DIE ALCHEMIE IM ROLLENSPIEL?** – *Diese Künste sind keineswegs zwingend erforderlich, um MEISTER DER MAGIE zu genießen. Aber es ist eine Fassade, die dieser Spielwelt einen weiteren Touch verleiht. Sie öffnet viele Möglichkeiten, Probleme in einer anderen Art und Weise zu lösen. Weiterhin ist es „eine Art Magie“ für magisch unbegabte Helden, die sich nicht nur auf ihre handfesten Fertigkeiten verlassen wollen, sondern hier und da „übernatürliche“ Kräfte walten lassen wollen.*
- **WIE IST DAS ALCHEMIESYSTEM IN DAS REGELWERK EINGEBUNDEN?** – *Im Endeffekt ist das Alchemiesystem wie das Magiesystem aufgebaut. Es gibt Tabellen, in denen die einzelnen Alchemieprodukte mit ihren wichtigsten Angaben aufgelistet sind, und der Spielleite oder der Spieler kann eigene Substanzen erfinden. Der Unterschied zum Magiesystem ist lediglich, dass der Alchemist seine Tränke nicht einfach herbeizaubern kann, sondern Rohstoffe (wie Pflanzen oder Kristalle) dazu braucht. Diese muss er verarbeiten, wobei anstatt eine MAGIEPROBE eine ALCHEMIEPROBE durchgeführt wird. Die ALCHEMIEPROBE ist eine QUALITÄTSPROBE, damit nicht einfach ein Produkt gelingt oder nicht, sondern auch festgestellt werden kann wie gut sie wird. Daher ist die Einbindung der Alchemie in das Spiel erfahrungsgemäß einfach.*
- **WO STEHEN DIE WICHTIGEN ANGABEN ZUR ALCHEMIE?** – *Das Regelwerk ist in das Hauptregelwerk von MEISTER DER MAGIE bzw. MDM_W²⁰ eingebunden. Zum Verständnis sollten diese 15 Seiten dennoch einmal gelesen werden.*
- **WELCHE MERKMALE HAT EINE ALCHEMISTISCHE SUBSTANZ?** – *In den Tabellenwerken sind für jede Substanz folgende Angaben gemacht:*
 - **WIE SCHER IST ES, DIE SUBSTANZ HERZUSTELLEN?** – *Dies beschreibt wie schwer die Probe ist*
 - **AUS WAS WIRD DIE SUBSTANZ HERGESTELLT?** – *Hier stehen die benötigten Rohstoffe.*
 - **WELCHE WIRKUNG HAT DIE SUBSTANZ BEI WELCHER STÄRKE?** – *Hier werden wie im Zauberbuch die Wirkungen angegeben, lediglich für jede QUALITÄT.*
 - **WIE LANGE DAUERT ES, BIS DIE SUBSTANZ ANFÄNGT ZU WIRKEN?** – *Hier ist eine Zeitangabe gemacht, die beschreibt, wann die ersten Effekte der Substanz auftreten.*
 - **WIE LANGE WIRKT DIE SUBSTANZ?** – *Diese Zeitangabe beschreibt, wie lange das Produkt noch wirkt, seit dem die ersten Effekte aufgetreten sind.*

ALCHEMISTISCHE VERARBEITUNG

Die alchemistische Verarbeitung stellt die Anwendung der Alchemiekunst dar. Sie erfordert neben einem fundierten Fachwissen auch entsprechendes Werkzeug und natürlich Ingredienzien. Das Fachwissen erhält er durch eine Ausbildung (Studium) in Alchemie. Er muss daher die Fertigkeit **ALCHEMIE** im Heldenbogen vermerkt haben.

Die **ALCHEMIE** befasst sich ihrem Grundgedanken nach mit drei Dingen:

- UMWANDLUNG: *Wandlung eines Gemisches von Stoffen zu einem neuen Stoff*
- EXTRAKTION: *Herausfiltern eines Stoffes aus einem Stoffgemisch*
- VEREDELUNG: *Verbesserung der Reinheit bzw. der Eigenschaften eines Stoffes*

Im Folgenden werden diese Prozesse unter dem Begriff „alchemistische Verarbeitung“ zusammengefasst und nicht weiter unterschieden. In Rohstoff- oder Rezeptblättern können die oben stehenden Begriffe nach Belieben verwendet werden, jedoch wird darunter immer die allgemeine alchemistische Verarbeitung verstanden.

- Wie gut eine Verarbeitung gelungen ist, wird durch die im Hauptregelwerk beschriebene **QUALITÄTSPROBE** mit der Fertigkeit **ALCHEMIE** ermittelt. Die **QUALITÄT** spiegelt die **STÄRKE** des Produktes wider, wie nebenstehend dargestellt. Ist die **QUALITÄT** gleich null, so gilt die Verarbeitung als vollständig misslungen und der Spielleiter entscheidet über eventuelle Konsequenzen. Die **Qualität** wirkt sich stark auf die Wirkung und den Verkaufswert einer Substanz aus.

QUALITÄT	STÄRKE
0 : 20%	Misslungen
1 : 40%	Schwach
2 : 60%	Mittelstark
3 : 80%	Stark
4 : 100%	Sehr stark
- Da sich nicht alle Ingredienzien und Rohstoffe gleichermaßen verarbeiten lassen, sind die Proben oftmals unterschiedlich schwer. Ähnlich wie bei Zaubersprüchen im **BUCH DER MAGISCHEN FORMELN** gibt es bei der Alchemie viele unterschiedliche Pflanzen und Rohstoffe mit noch unterschiedlicheren Effekten und Wirkungen. Daher sind auch hierfür die Proben und die Wirkungen für jedem einzelnen Rohstoff separat angegeben.
- Die entsprechenden Tabellenwerke sind das **BUCH DER BOTANOLOGIE**, das **BUCH MAGISCHER TRÄNKE** und das **BUCH ALCHEMISTISCHER REZEPTE**. (Sie sind nicht in einem Tabellenwerk zusammengefasst, da der Charakter selten alle benötigt.)
- In der selben Weise, wie es in bei der alchemistischen Verarbeitung Erschwernisse gibt, wirken sich besondere Fachkenntnisse und hochwertige Alchemieausrüstung förderlich aus.

STOFFMENGE UND MAßEINHEITEN

Um aufwendige Umrechnungen in der Alchemie zu vermeiden werden Stoffmengen immer in dimensionsloser Einheit angegeben. Das bedeutet, dass in diesen Texten nie das Maß „ein Milliliter“ oder „ein Gramm“ wichtig ist, sondern nur die Zahl „eins“. Dieses Maß kann je nach Stoff interpretiert werden als ein Kraut, ein Büschel, eine Phiole, eine Handvoll usw. Um Missverständnisse zu vermeiden, sollte „eine Einheit“ oder einfach „einmal“ gesagt und im Inventar notiert werden. So wird beispielsweise durch die alchemistische Verarbeitung

- *1 x Simionkraut → 1 x Simion*
- *1 x Warmol + 4 x Detonat → 10 x HorakDET*

STOFFARTEN

In der Alchemie werden zwei große Stoffgruppen unterschieden: Die natürlichen Substanzen und magische Substanzen. Beide werden gleich notiert, mit den gleichen Proben verarbeitet und fast gleich behandelt. Der Unterschied kommt durch eine sehr nützliche logische Unterscheidung. Magische Stoffe sind rarer, aber wesentlich effizienter als natürliche Mittel. Sie können in kürzester Zeit Wirkungen entfalten, die in der Natur normalerweise unmöglich sind. Weiterhin gibt es in der Handhabung und beim Verarbeiten einen logischen Unterschied: Wenn zwei natürliche Stoffe zusammengemischt werden, dann erhält der Alchemist eine bestimmte Menge des Ergebniswirkstoffes. Verarbeitet er hingegen zwei magische Tränke, so passt der sich ergebende Trank wieder in eine einzige Phiole hinein. Es ergibt sich nicht die doppelte Menge. Magische Tränke werden also nicht mengenreicher, sondern effektvoller und mächtiger. Wie später erläutert, gilt noch ein Vorteil der magischen Tränke: Ein magisches Gegengift beispielsweise kann ein natürliches Gift neutralisieren, nicht aber ein natürliches Gegengift ein magisches Toxin. Wie stark magische Substanzen wirken, ist durch die **STÄRKE** festgelegt.

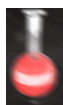
NATÜRLICHE SUBSTANZEN

Natürliche Stoffe basieren auf natürlichen Grundsubstanzen. Das sind alle Stoffe, die auf Ganz Ganthor zu finden sind, mit Ausnahme von drei bestimmten Kräutern. Die Wirkung natürlicher Substanzen ist abhängig von der Menge des Wirkstoffes. Je höher die Menge des Wirkstoffes, desto größer die Wirkung.

- *Sie sind deshalb auch bei der Weiterverarbeitung abhängig von der Stoffmenge. D.h., dass hier bei einem Mischungsverhältnis von 1:2 ein Stoff mit der doppelten Menge des anderen Stoffes gemischt wird.*
- *Das in der Realität vorhandene Maß der Konzentration wird im Rollenspiel-Alchemie vernachlässigt, da sie unnötigen Rechenaufwand verursachen würde. Stattdessen spricht man von der „Wirkstoffmenge“. Im übertragenen Sinne würde der Rollenspiel-Alchemist nicht „100ml einer 40%igen Säure“ angeben, sondern einfach „40ml Säure“. Die restlichen 60ml sind für die Wirkung der Säure uninteressant.*

MAGISCHE SUBSTANZEN

Magische Substanzen basieren auf den einzigen drei magischen Grundsubstanzen (BORUN, SIMION und VINOS). Diese drei Kräuter sind die wichtigsten und wertvollsten Kräuter auf ganz Ganthor – jeder Spieler sollte sie kennen. Daher, obwohl sie im BUCH DER BOTANOLOGIE genau beschrieben sind, hier die Kernangaben über die Pflanzen:



- Aus dem BORUN-KRAUT wird der (rote) BORUN-TRANK hergestellt. Er erfrischt auf einen Schlag viele LEBENSPUNKTE.



- Aus dem SIMION-KRAUT wird der (blaue) SIMION-TRANK produziert, welcher sofort viele MACHTPUNKTE zurückgibt.



- Aus dem VINOS-KRAUT erstellt der Alchemist einen gelben Trank, den VINOS-TRANK. Er ist die beste Doping-Essenz für den Körper.
- Durch Weiterverarbeitung dieser drei Pflanzen werden alle anderen magischen Tränke gewonnen. Sie alle haben unglaubliche Wirkungen und Effekte, die natürliche Produkte nie erreichen können.

Es werden beim Weiterverarbeiten immer zwei Magische Substanzen gemischt. Das Besondere an den magischen Tränken: sind beim Mischen **nicht abhängig von der Menge, sondern von den „inneren Stärken“** der beiden gemischten Substanzen. D. h. wenn z. B. Borun und Simion zu einem violetten Trank („neutralisiert Gifte“) verarbeitet werden, gilt das Mischungsverhältnis 1:2. Damit ist jedoch nicht gemeint, dass ein roter Trank mit zwei blauen Tränken gemischt wird, sondern dass der blaue Trank **doppelt so stark** sein muss wie der rote Trank. **Die Menge beträgt immer eine Phiole voll.** Der violette Trank hat dann ebenfalls die Menge, die einer Phiole entspricht und nicht die doppelte Menge. Die restliche Flüssigkeit verschwindet bei der alchemistischen Verarbeitung. **Magische Substanzen haben deshalb die Maßeinheit MID („magische Intrinsic-Dichte“), welche das Maß für die STÄRKE ist.**

NOTATION UND REZEPTBLÄTTER

Aus STOFFMENGE und STOFFARTEN geht hervor, welche Angaben über eine Substanz notiert werden müssen: Die Anzahl und die Menge/STÄRKE. D.h wie viele Phiolen einer der gleichen Säure besitzt der Held und wie stark ist diese Säure. Im Grunde genommen ist es gleichgültig, wie dies im Inventar vermerkt wird. Eine Empfehlung ist

- „MENGE x SUBSTANZ“, z. B. „3 x Warmol“ (natürliche Substanzen)
- „ANZAHL x SUBSTANZ STÄRKE“, z. B. „2 x Simion 3“ (magische Substanzen)

In den Rezeptblättern wird diese Notation verwendet. Wichtig ist, dass Rohstoffe und veredelte Produkte voneinander unterschieden werden müssen. Deshalb wird in Rezeptblättern der Rohstoff ausführlich geschrieben („Warmol-Wurzel“) und die Veredelung nur mit Namen (nur „Warmol“ statt „Warmol-Öl“, denn aus der Warmol-Wurzel wird immer Öl gewonnen). Das spart Platz und Aufwand, da nur selten Rohstoffe gemischt werden. Steht in Rezeptblättern keine Stärke hinter dem

Namen, so ist sie egal und muss lediglich größer als 1 sein. Steht sie dort, so muss die Stärke der Ingredienz mindestens der Stärke im Rohstoffblatt entsprechen, sonst hat die Mischung nicht den gewünschten Effekt.

ALCHEMIE-SETS

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 so genannten 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 in den QUALITÄTSPROBEN.



- *Die genauen Daten zu den einzelnen Alchemie-Sets sind in den Hauptregelwerken von MEISTER DER MAGIE beschrieben.*

ALCHEMIE-SET DER STUFE 1

Eine kleine Ledermappe (ca. 30 x 20 cm²), in der ein Messer, eine Sichel, kleine Phiolen, ein Feuerstein und etwas Pyodor (Zunder) Platz finden. Dieses Set dient nur der Pflanzen- und Tierverarbeitung.

ALCHEMIE-SET 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 cm³) mit dünner Holzwand und enthält mehrere Messer in verschiedenen Größen, Spatel, einen kleinen Mörser, eine Sichel und Zunder.

ALCHEMIE-SET 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 cm³) und Gewicht.

ALCHEMIE-SET 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 cm³.

ALCHEMIE-SET DER STUFE 5

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

ALCHEMIE-SET 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.

ALCHEMIE-SET 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 MID 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. *„Beim Gwygat, mir deucht ich träume.“ sagte Tenebris, als er das Labor betrat.*



TEILBEREICHE DER ALCHEMIE

Die Alchemie ist eine sehr breit gefächerte Wissenschaft mit vielen Teilbereichen. Alchemisten spezialisieren sich daher auf einen oder mehrere Teilbereiche, in denen sie forschen und lehren. Die Spezialgebiete und deren Erzeugnisse werden auf den Folgeseiten beschrieben.

DIE TEILBEREICHE AUF EINEN BLICK

- ACIDIOLOGIE / Säuren
- VENOMOLOGIE / Gifte
- PYROLOGIE / Brenn- und Sprengstoffe
- INTRINSIOLOGIE / Magische Substanzen
- VITALOGIE / Heilssubstanzen
- PNEUMOLOGIE / Luft, Vakuum und Gase
- LUMINOLOGIE / Leuchtende Substanzen
- VINOLOGIE / Alkoholische Gärung



Zu den Spezialisierung gelten folgende Regeln:

- *Hat ein Charakter die Spezialfähigkeit „Alchemie“, welche im Heldenbogen vermerkt sein muss, so steht es ihm frei, auch Teilbereiche der Alchemie als Spezialfähigkeit zu wählen.*
- *Jede Spezialisierung, die auch als solche im Heldenbogen vermerkt ist, wirkt sich als positiv auf den Erfolg der Verarbeitung aus, wenn der Alchemist ein Rezept, das dieser Spezialisierung zugeordnet ist, bearbeitet. Dabei gilt, wie für alle Spezialgebiete:*
 - *Der Spieler führt eine QUALITÄTSPROBE mit der allgemeinen ALCHEMIE und mit dem Spezialgebiet durch. Der bessere Wert der beiden QUALITÄTSPROBEN wird als Ergebnis der alchemistischen Verarbeitung gewertet.*

Wichtig: Der Spieler darf keine Teilbereiche der Alchemie als Spezialfähigkeit wählen, wenn er nicht auch Alchemie als Spezialfähigkeit vermerkt hat. Der Spielleiter sollte im Verlauf einer Kampagne oder bei der Heldenerschaffung Wert darauf legen, dass der Spieler einen Teilbereich als Spezialfähigkeit erlernt, bevor der Fähigkeitswert in Alchemie um einen Punkt steigt.

INTRINSIOLOGIE / MAGISCHE SUBSTANZEN

Die Intrinsicologie befasst sich mit der Herstellung von und dem Umgang mit magischen Substanzen („magischen Tränken“). Magische Tränke sind vielfältige Weiterverarbeitungen (Mischungen) der drei magischen Grundsubstanzen **BORUN**, **SIMION** und **VINOS**. Sie werden immer nach demselben Prinzip, mit denselben Mindestanforderungen an das Alchemie-Set, derselben Stärke-Skala (MID-Skala), denselben Materialanforderungen und mit denselben Proben hergestellt:

- *Um einen magischen Trank herzustellen, benötigt der Alchemist ein Alchemie-Set der Stufe 2 oder höher und eine leere Phiolen, in die noch keine magische Substanz gefüllt war.*
- *Bei der Herstellung der magischen Grundsubstanzen (Tränke rot, gelb und blau) erfolgt die Probe gemäß der alchemistischen Verarbeitung. Dabei kann der sich ergebende Stärkewert nach Belieben abgewertet werden. Dies ist evtl. für weitere Mischungen nützlich.*
- *Für die Weiterverarbeitung muss das Mischungsverhältnis genau dem im Rezept angegebenen Verhältnis entsprechen. Stimmt es nicht genau überein, so ergibt sich ein anderer Trank mit unbekanntem Eigenschaften. Es ist dann dem Spielleiter überlassen, welche Auswirkungen dies hat.*
- *Das Spezialgebiet für die Herstellung magischer Tränke ist die Fertigkeit INTRINSIOLOGIE.*

Die Wirkungen bei der Anwendung magischer Substanzen variieren von Trank zu Trank. Sie sind in dem Papier „Magische Tränke“ tabellarisch beschrieben. Es ist möglich, mit bestimmten Stoffen oder Zaubern die Funktionalität von magischen Substanzen aufzuheben. Anwendung und Attribute der Neutralisatoren ist deren Rohstoffblättern, Zauberschreibungen oder Rezepten zu entnehmen.

VENOMOLOGIE / GIFTE

Die Venomologie versteht sich als Teilbereich der Alchemie und ist die Kunst der Herstellung, Anwendung und Neutralisation von Giften.

Unter Giften verstehen wir Substanzen, die bei Lebewesen psychische oder physische Beeinflussungen negativer Art hervorrufen.

Um Gifte ausreichend detailliert und dennoch nicht zu komplex zu handhaben, unterscheiden wir sie mit vier Kriterien: ART, WIRKUNG und WIRKUNGSEINTRITT. Die Kriterien sind immer in den Rohstoffblättern vermerkt. Weiterhin können Giften in Rezeptblättern spezielle Wirkungen, Wirkzeiträume sowie diverse Wirkungseintritts-Bedingungen zugewiesen werden. Beispielsweise kann ein Gift an die Anwesenheit von Alkohol gebunden sein. Es wird somit „ausgelöst“, wenn der Vergiftete während der Wirkungsdauer Alkohol trinkt. Nun gilt es aufzuschlüsseln, wie die einzelnen Komponenten festgelegt werden und sich auswirken. Gifte werden generell in ihrer Art (magisch oder natürlich) unterschieden. Die Art des Giftes anzugeben ist wichtig, da es magie- und giftresistente Kreaturen gibt und nicht alle

Gegengifte magische Gifte neutralisieren können. Weiterhin sind Fachkenntnisse in Intrinsicologie bei der Herstellung magischer Gifte hilfreich.

WIRKUNG VON GIFTEN

Die Wirkung ist das wichtigste Attribut eines Giftes. Sie beschreibt, auf welche Funktion das Gift abzielt. Neben den drei wichtigsten Wirkungen

- **tödlich:** Gift wirkt auf die LEBENSPUNKTE
- **lähmend:** Gift wirkt auf die HANDLUNGEN (Konstitution)
- **intrinsisch:** Gift wirkt auf die MACHTPUNKTE

In Rezepten können beliebig neue Wirkungsarten definiert werden. Diese müssen nicht kampfrelevant sein, sondern können auch auf längere Zeiträume abzielen. So könnte es zum Beispiel ein Gift „Vergiss-Mein-Gift“ mit der Wirkung „Der Vergiftete kann sich an Personen nicht erinnern.“ geben, dessen Wirkung sich nicht auf Kampfhandlungen bezieht, sondern die Person lediglich vergessen lässt, mit wem sie gekämpft hat. Es ist sinnvoll, beim Verfassen eines neuen Rezeptes auf die genaue Definition der Wirkung zu achten. Im Kampf werden besondere, sogenannte Kampfgifte eingesetzt. Diese wirken innerhalb weniger Sekunden und fügen beträchtlichen Schaden zu. Dabei neutralisieren sie sich jedoch auch sehr schnell, so dass die Wirkung sich auch nur auf wenige Sekunden beschränkt.

SPONTANE GIFTE

Wirken augenblicklich, nachdem sie in den Körper gelangen, und fügen dem Opfer einen einmaligen Schaden zu. Dieser Giftschaden wirkt zusätzlich zu einer Nahkampf- oder Fernkampfattacke, für jedes einzelne Gift ist in den Rezepten eingetragen, wie stark es schadet. Es gibt keinen Rüstungsschutz für den Giftschaden. *Beispiel:* Ein Bolzen, dessen Spitze mit Veno-Asystolin (ein spontanes magisches Gift) trägt, durchschlägt die Rüstung des Gegners. Der Durchschlagsschaden des Bolzens wird aus der Fernkampfprobe ermittelt. Zusätzlich gelangt das Gift in den Kreislauf der Person, Damit muss der Giftschaden zu dem Durchschlagsschaden hinzuaddiert werden.

STETIGE GIFTE

Sind weitaus gefährlicher und schwerer herzustellen als spontane Gifte. Pro Kampfphase wird der Giftschaden angerechnet, d. h. der Angreifer würfelt in jeder Kampfphase den Schaden neu aus. Das Gift wirkt für so viele Kampfphasen, wie das Gift stark ist. Kein Rüstungsschutz für den Giftschaden. *Beispiel:* Der im obigen Beispiel genannte Bolzen trägt ein Horalin (stetiges natürliches Gift) und durchschlägt die Rüstung des Gegners. Der Durchschlagsschaden wird bestimmt. Zusätzlich wird für 4 Kampfphasen der Schaden des Giftes ausgewürfelt und angerechnet.

AKKUMULATIVE GIFTE

Stellen die komplexesten und gefahrvollsten Gifte dar. Akkumulative Gifte gelangen als ungefährliche Substanzen in den Körper und verteilen sich dort, ohne dass das Opfer Anzeichen einer Vergiftung an den Tag legt. Auf dem Weg durch den Blutkreislauf wandeln die Substanzen körpereigene Stoffe in ihre eigene Struktur um, so dass die Gifte sich schleichend verstärken. Nach einer zufälligen, meist

kurzen Zeitspanne ändert ein Molekül erneut seine Struktur in eine hochgiftige Substanz und löst eine Kettenreaktion im ganzen Körper aus. Deshalb tragen akkumulative Gifte im Volksmund auch den Namen Totschlag-Gifte.

Der Schaden eines solchen venomologischen Stoffes ermittelt, indem der Angreifer in zu Beginn jeder Kampfphase mit einem W6 würfelt.

- Ist das Ergebnis 1-4, so würfelt er den Schaden des Giftes aus und notiert diesen.
- Ist das Ergebnis 2 oder 6, so würfelt er den Schaden des Giftes aus, und rechnet den bislang akkumulierten Schaden hinzu. Der Gesamtschaden wird seinem Gegner auf einen Schlag angerechnet.

GIFTE AUSSERHALB EINES KAMPFES

Außerhalb von Kampfhandlungen kann auf die Einwirkung von Giften sorgfältig eingegangen und so eine Wirkverzögerung erreicht werden. **Es liegt im Ermessen des Spielleiters, wie und wann sich eine Vergiftung auswirkt.** Der Spielleiter hat sich dabei an die Rahmenbedingungen der Rezepturen oder Rohstoffe in Bezug auf Wirkung, Wirkungszeitraum und Wirkungseintritt zu halten. Es existiert demnach ein ausreichender Handlungsspielraum für die Story. Die Wirkungsdauer eines Nicht-Kampfgiftes ist den Rezeptblättern zu entnehmen.

NEUTRALISATION VON GIFTEN

Im gleichen Sinne wie Gifte existieren Rohstoffe, Rezepte und Zauber für Gegengifte. Gegengifte (Neutralisatoren) werden in gleicher Art und Weise wie Gifte gewonnen und können demnach unterschiedlich stark ausfallen. Starke Gifte werden mit starken Gegengiften vollständig neutralisiert, von mittelstarken teilweise und von schwachen nur geringfügig. **Beim Neutralisieren wird die Stärke eines Gegengiftes von der des Giftes subtrahiert.** Eine „negative“ Vergiftung entspricht einer Prävention, d. h. ein Charakter kann auch ein Gegengift einnehmen, wenn er befürchtet, mit Giften in Kontakt zu geraten. Dies ist auch der Fall, wenn er ein Gift mit einem stärkeren Gegengift neutralisiert. **Die Stärke eines präventiv eingenommenen Gegengiftes sinkt pro Tag um 1 bis auf 0.**

BEMERKUNGEN ZU GIFTEN

Es ist in Rezeptblättern oder Rohstoffblättern möglich, spezielle Kriterien in Bezug auf Wirkung, Wirkungseintritt, Wirkungsdauer und Neutralisation zu definieren. Beispiele: Wirkungen: Vergesslichkeit, Wahrnehmungsstörungen, Magenprobleme. Wirkungseintritt: täglich, katalytisch, Datum. Wirkungsdauer: Zeitspannen, bis Datum, bis Ereignis. Neutralisation: Normal, keine, spezielle.

ACIDIOLOGIE / SÄUREN

Die ACIDIOLOGIE stellt ein Spezialgebiet der Alchemie dar und befasst sich mit der Herstellung, dem Umgang mit und der Neutralisation von Säuren. *Unter Säuren verstehen wir in keiner Weise reale Säuren, sondern Flüssigkeiten, die organische oder metallische Stoffe mehr oder minder stark angreifen. Unter Antisäuren verstehen wir Substanzen, die die Wirkung von Säuren neutralisieren. Antisäuren sind unschädlich*

gegenüber allen Stoffen außer Säuren. Sie stehen in keinem Zusammenhang mit realen Basen/Laugen. Diese Definition soll immer beachtet sein, da sonst der Eindruck entstehen könnte, dass es Säuren mit verschiedenen Wirkungen gäbe. Diese Effekte sind im Rollenspiel unbeachtet. Die Art der Säure zu bestimmen ist wichtig, da es potentiell magie- und/oder säureresistente Kreaturen gibt. **Wir unterscheiden natürliche und magische Säuren gemäß der allgemeinen Alchemie.**

WIRKUNG VON SÄUREN IM KAMPF

Bei Kontakt mit einer Säure kommt es zu einem **einmaligen, sofort wirkenden Säureschaden**, der von der **STÄRKE** der Säure abhängt. Gleichzeitig greift die Säure die Panzerung des Attackierten an. Dies macht sich durch eine Senkung des Rüstungsschutzes am getroffenen Körperteil bemerkbar. Säureschaden und Wirkung auf die Rüstung werden bei den Beschreibungen der einzelnen Säuren angegeben.

WIRKUNG VON SÄUREN AUSSERHALB DES KAMPFES

Außerhalb eines Kampfes ist die Wirkung der Säuren größtenteils an das **Ermessen des Spielleiters** gebunden. Er hat sich dabei an die in diesem Dokument beschriebenen Rahmenbedingungen zu halten:

- *SCHWACHE SÄUREN greifen Metalle nur geringfügig an der Oberfläche an, lösen aber recht schnell organische Stoffe.*
- *MITTELSTARKE SÄUREN können in einem angemessenen Zeitraum Metalle lösen. Organische Substanzen sind diesen Flüssigkeiten wehrlos ausgesetzt.*
- *STARKE SÄUREN lösen Metalle und organische Stoffe in kürzester Zeit.*
- *SEHR STARKE SÄUREN brennen mit Zischen und Gestank Löcher in die edelsten Metalle oder organische Stoffe.*

NEUTRALISATION VON SÄUREN

Im gleichen abstrakten Sinne wie SÄUREN existieren Rohstoffe, Rezepte und Zauber für ANTISÄUREN. Diese werden in gleicher Art und Weise gewonnen. Eine ANTISÄURE ist vollkommen ungiftig und reagiert, mit Ausnahme von SÄUREN, mit keiner Substanz. **Bei Kontakt mit einer Säure werden die Stärken voneinander subtrahiert.** Eine negativer Säurewert beugt dem Schaden von SÄUREN vor. Somit kann ein Charakter seine Rüstung mit einer ANTISÄURE präparieren oder auch eine Antisäure trinken, wenn er befürchtet, mit SÄUREN in Kontakt zu geraten. **Durch Abspülung oder Ausscheidung reduziert sich jedoch die präventive STÄRKE pro Tag um 1.**

SÄURERESISTENZ

In Bezug auf Resistenzen gilt es folgende Regeln zu beachten:

- *Ist eine Kreatur säureresistent, so wird zwar nicht die Kreatur selbst, aber ihre Rüstung angegriffen. Dies gilt nicht für die natürliche Panzerung der Kreatur wie z.B. Fell, Drachenschuppen.*
- *Panzerungen oder Rüstungen aus Stein oder Keramik sind vollständig säureresistent. Wird die Panzerung durchschlagen, so erleidet der Angegriffene dennoch Säureschaden.*

VINOLOGIE / ALKOHOL

Die Vinologie stellt ein Spezialgebiet der Alchemie dar. Sie befasst sich mit der alkoholischen Gärung und deren Produkten. Alkohol kann aus zahlreichen Rohstoffen gewonnen werden. Die Bedeutung eines Rohstoffs ist von Land zu Land verschieden. Die Güte des Alkohols entspricht dem bei der Herstellung QUALITÄTSWERT. *Der Vinologe kann selbst entscheiden, wie hochprozentig er den Alkohol destillieren will. Dabei ist es einfacher, einen niederprozentigen zu erlangen. Dies drückt sich durch Erschwernisse aus, wie in der nebenstehenden Tabelle angegeben. Der Spielleiter kann die Proben je nach Rohstoff erschweren.*

% VOL	Probe
≥ 10 %	± 0
≥ 50 %	+ 1
≥ 80 %	+ 2
≥ 90 %	+ 4
≥ 95 %	+ 8

VITALOGIE / HEILSTOFFE

Die Vitalogie befasst sich als Kunst der körperlichen Genesung mit der Herstellung von und dem Umgang mit heilenden Stoffen. Vitalogische Stoffe sind Substanzen, die körperliche Leiden lindern. Dazu gehören beispielsweise Mittel zur schnelleren Wundheilung, Linderung von Krankheiten, Magenbeschwerden, Verstopfung, Durchfall oder Kopfschmerzen. Heilmittel werden in ART und STÄRKE unterschieden. Es werden magische und natürliche Stoffe nach der allgemeinen Alchemie unterschieden. Magische Heilmittel sind meist wirksamer und schneller wirkend. Die Stärke eines Stoffes wird in gewohnter Weise durch die alchemistische Verarbeitung bestimmt.

PYROLOGIE / BRENN- UND SPRENGSTOFFE

Die Pyrologie stellt als Kunst des Feuers ein Spezialgebiet der Alchemie dar. Sie befasst sich mit der Herstellung von und dem Umgang mit pyrologischen Stoffen. *Pyrologische Stoffe zeichnen sich durch eine besondere Brennbarkeit aus.* Dazu gehören explodierende, schnell oder heiß brennende und selbstentzündliche Stoffe. Es werden magische und natürliche Stoffe gemäß der allgemeinen Alchemie unterschieden.

WIRKUNG PYROLOGISCHER STOFFE

Die Wirkung und der im Kampf verursachte Schaden bei der Anwendung pyrologischer Stoffe variiert und ist den Rezepturen oder Rohstoffblättern zu entnehmen. Pyrologische Stoffe werden meist weiterverarbeitet, so dass das Endprodukt Wirkung und Schaden bestimmt.

NEUTRALISATION PYROLOGISCHER STOFFE

Es ist möglich, mit bestimmten Stoffen die Funktionalität von Pyrostoffen aufzuheben. Anwendung und Attribute der Neutralisatoren sind deren Rohstoffblättern oder Rezepten zu entnehmen.

LUMINOLOGIE / LEUCHTENDE SUBSTANZEN

Die Luminologie befasst sich mit der Herstellung von und dem Umgang mit leuchtenden Stoffen. *Luminologische Stoffe sind Substanzen, die Licht in jeglicher Form ausstrahlen.* Sie werden mit drei Kriterien unterschieden: ART, STÄRKE und WIRKUNG (Normales Licht oder Antilicht).

WIRKUNG LUMINOLOGISCHER STOFFE

Diese Substanzen können entweder normales Licht oder inverses Licht (auch Antilicht genannt) erzeugen. Die Wirkung von inversem Licht ist noch nicht vollständig bekannt. Es ist eine Art Gegenteil von Licht. Treffen Licht und Antilicht zusammen, so ergibt sich durch eine Reaktion die normale Dunkelheit (die Abwesenheit von Licht). Man vermutet, dass in den Tiefen der Welt große Mengen dieses Lichtes kreisen. Inverses Licht wurde erstmals entdeckt, als der Zwerg Gorght seinen menschlichen Freund Siram zu einer Höhlenentdeckung einlud. Die verwendete Fackel spendete ab einer bestimmten Stelle kein Licht mehr, brannte jedoch. Dies fanden die beiden heraus, als sie sich ihre Finger verbrannten.

PNEUMOLOGIE / VAKUUM UND ÜBERDRUCK

Die Pneumologie befasst sich mit der Herstellung von und dem Umgang mit pneumologischen Stoffen. *Pneumologische Stoffe sind Substanzen, die den Druck von Luft oder Gasen beeinflussen.* Sie werden mit drei Kriterien unterschieden STÄRKE (1-4) und WIRKUNG (Überdruck oder Unterdruck).

ART PNEUMOLOGISCHER STOFFE

Diese Stoffe sind **immer magischer ART** und können nur mit entsprechenden Zaubern oder aus der Kombination der magischen Kräuter BORUN, SIMION und VINOS produziert werden. Die STÄRKE wird durch die **alchemistische Verarbeitung** ermittelt.

WIRKUNG PNEUMOLOGISCHER STOFFE

Diese Substanzen können entweder Überdruck oder Unterdruck erzeugen. Überdruck kommt einer Explosion gleich, jedoch erfährt die Umgebung keine Erhitzung. Es entsteht plötzlich an der Stelle eine sehr große Menge Luft (oder Gas), die sich Platz schafft. Unterdruck entspricht einer Implosion. Um die Stelle herum verschwindet plötzlich eine gewaltige Menge Luft. Es entsteht eine Art Vakuum.

BEISPIELE FÜR ALCHEMISTISCHE ROHSTOFFE

BEISPIEL AUS DER VENOMOLOGIE: DIE LULOU-REBE

Die Lulou sind ein kleines Dschungelvolk, das vor einigen Jahren durch seine faszinierende Sozialstruktur bekannt wurde. Es lebt und arbeitet in den Kronen hoher Bäume. Gelehrte haben weite Wege auf sich genommen, um etwas über diese gut funktionierende Gesellschaft zu erfahren, und beobachteten das einfältige Treiben auf den Bäumen einige Monate lang. Das Besondere an diesem Stamm ist, dass offenbar jeder im wahrsten Sinne des Wortes gleichbehandelt wird. Jeder arbeitet für einen anderen, manchmal auch für sich selbst. Kinder werden immer von verschiedenen Müttern gehortet und gestillt. Die Leute schlafen jede Nacht in anderen Häusern, mit anderen Frauen oder Männern. Diese Verhaltensweise verstößt natürlich gegen jede Art menschlichen Verständnisses, und so wurde nach Ursachen gesucht. Der Grund für die Freizügigkeit wurzelt in der bei den Lulou meist verwendeten Pflanze, einer Lianenart. Die Lulou-Rebe dient als schnellste Verbindung zwischen zwei Bäumen, als Baumaterial und als Lastenhub. Die Rebe setzt an den Oberflächen ihrer Stränge eine giftige Substanz frei, die neben ihrer physischen Schädlichkeit dafür sorgt, dass die Leute sich keine Personen merken können. Die einfache Sozialstruktur basiert demnach darauf, dass sie nicht wissen, wer ihre Frauen und Kinder sind, und sie sich selbst keinem Besitztum zuordnen können. Sie begrüßen jeden Fremden wie einen Angehörigen des Stammes. Machthaber versuchten diese Vergesslichkeit als Waffe einzusetzen, in dem sie benachbarte Fürstentümer mit Lulou-verseuchten Getränken belieferten. *Alchemisten können aus dieser Pflanze ein stetiges Gift produzieren, das Personentvergesslichkeit verursacht.*

