

I. Talente

- **Alchemie (Handwerkstalent)**
Der Charakter ist fähig Alchemika (Tränke, Tinkturen, Gifte und Rauschmittel) mittels passender Darstellung und Werkzeug aus den notwendigen Zutaten herzustellen, oder Selbige zu untersuchen (s. u.).
Ab TAW 3 kann ein Alchemist verdorbene Alchemika analysieren, sowie Rauschmittel und gefährlichere Gifte herstellen (s. u.).
- **Heilkunde Gift (Heilkundetalent)**
Die Verabreichung (freie Darstellung, aber Komponentenanzahl beachten) von passenden, ansonsten nicht regeltechnisch wirksamen Mitteln und anderen Heiltechniken, verringert die Giftstufe bezüglich der Effekte um den TAW, sofern das wirkende Gift richtig identifiziert wurde (TAW wenigstens gleich der Giftstufe).
Die Vorteile können nur in Anspruch genommen werden, solange der Charakter in Ruhe ist und durchgehend während der unmodifizierten Wirkungsdauer behandelt wird.
Wird die Behandlung unterbrochen wirkt das Gift während der restlichen Wirkungsdauer normal weiter.
Ab TAW 3 gelten die Vorteile (Ruhezeiten beachten) der entsprechenden HK Wunden-TAW, wenn die Giftwirkung (eines Schadensgiftes) überstanden ist/der Vergiftete nachbehandelt wird.
- **Pflanzenkunde (Wissen)**
Auf den meisten Veranstaltungen werden wirksame Pflanzen und Kräuter auf dem Spielgebiet verteilt (dargestellt durch Schilder, oder Obst/Gemüse).
Entspricht der TAW der Bestimmungsschwierigkeit (s. u.) kann die Pflanze identifiziert, geerntet, sachgerecht gelagert und womöglich auch (sinnbringend) verarbeitet/verabreicht werden.
Für gewöhnlich werden Spielern von kundigen Charakteren Listen lokal vorkommender Pflanzen samt Erkennungsschlüssel beim Check-In überreicht und/oder im Vorfeld der Veranstaltung zugeschickt.
Von Unkundigen aus den Boden gerissene Gewächse erzielen keine (vorteilhafte) Wirkung.
Für die korrekte Anwendung eines Heilkrauts ist eine erfolgreiche Identifikation mittels Pflanzenkunde durch den Anwender Pflicht.
Ab TAW 3 kann man auch von unbekanntem Gewächsen abschätzen, ob diese giftig sind (aber nicht inwiefern und wie sehr).

II. (Weltliche) Vor- und Nachteile

- **Vorteile**
 - **Ausrüstungsvorteil 5 EP**
Der Charakter ist wohlhabend, hat einen Gönner, oder ist besonders Geschäftstüchtig, wodurch er das **Anderthalbfache** an Zutaten, Alchemika und Kräutern auf die Veranstaltung mitbringen kann.
Für die Zusammenstellung der zusätzlichen Portionen wird der TAW halbiert.
 - **Resistenz gegen Gift 7 EP**

Eine angeborene, oder konditionierte Resistenz des Charakters gegen jede Art von Giften verringert die Wirkungsdauer eines Giftes, oder anderer negativ wirkender Alchemika um **die Hälfte**.

– **Immunität gegen Gift 5 EP**

Eine angeborene, oder konditionierte Resistenz des Charakters macht ihn gegen jegliche Wirkung eines spezifischen Giftes (im Hintergrund des Charakters festzulegen) immun.

III. Alchemika/Kräuter und deren Vorrätigkeit

Das System unterscheidet „Alchemika“ (die klassischen Produkte der höheren Alchemie, wie Gifte, Rauschmittel und Elixiere), sowie Kräuter und deren Produkte (der niederen Alchemie).

Auch wenn die Effekte von Alchemika und Kräutern oftmals übernatürlichen (zumeist magischen) Ursprungs sind und unter Umständen analysiert und mit ebenso übernatürlichen Mitteln bekämpft werden können, zählen sie nicht als Magie (z. B. gegenüber der Magieresistenz, oder möglicher Antimagie).

Gewisse Zutaten, Pflanzenteile, Tränke, Rauschmittel, Gifte, oder sonstige Alchemika könnten regional bezüglich Besitz und Gebrauch illegal sein (einen Überblick bieten die P&P-Regelwerke).

Es ist angebracht nur Tränke, Tinkturen, Kräuter, etc. anzuwenden, die entsprechend (optisch) dargestellt werden und von der Spielleitung genehmigt (und entsprechend mit OT-Datum und Kürzel der Veranstaltung gekennzeichnet) wurden.

Die Einnahme mehrerer Portionen derselben Alchemika an einem Tag, hat für gewöhnlich eher negative, anstatt positive Effekte (nach Einschätzung der Spielleitung).

- **Vorräte/Haltbarkeit**

Viele Alchemika und auch einige Heilkräuter und deren Produkte besitzen eine längere Haltbarkeit (gegenüber der OT-Zeit) und können sich bereits zu Beginn der Veranstaltung im Besitz eines Charakters befinden.

Jede Portion eines regeltechnisch wirksamen Stoffes muss im Vorfeld durch die Spielleitung (über die Charakterzulassung) genehmigt werden und wird beim Check-in entsprechend (mit Datum) gekennzeichnet.

Jeder talentkundige Charakter kann bis zu einer Portion an Alchemika, oder Kräutern als Vorrat besitzen, aber nur wenn er sie auf vergangenen Veranstaltungen erworben hat (Haltbarkeit beachten).

Jeder Charakter mit Kenntnissen in Alchemie, kann bis zu **TAW** Portionen an Alchemika besitzen, wobei die Verteilung der Stufen der Portionen vom TAW abhängt: jede TAW-Stufe kann nur einmal vorkommen.

Jeder Charakter mit Kenntnissen in Pflanzenkunde kann nach dem gleichen Verfahren **TAW** Portionen an Kräutern, oder deren Produkte besitzen (die „Kräuterstufe“ entspricht der Bestimmungsschwierigkeit).

Jeder Charakter mit Kenntnissen in HK Gift und/oder Wunden kann nach dem gleichen Verfahren **TAW/2** Portionen an Kräutern, oder Alchemika besitzen.

Kräuter und Alchemika mit sehr kurzer Haltbarkeit werden für gewöhnlich nicht zugelassen, wenn sie nicht aus der bespielten Region der Veranstaltung stammen.

- **Zutaten**

Für alle Alchemika (alchemisch hergestellte Tränke, Tinkturen und Gifte), sowie Pflanzlichen Produkten, werden spezifische Zutaten zusätzlich zu bestimmten Talentwerten benötigt.

Da viele Zutaten auf einer Veranstaltung kaum erworben werden können, ist es möglich, dass sich solche Zutaten bereits im Besitz eines Charakters befinden.

Es ist angemessen, dass ein Charakter Alchemie-TAW mal **5**, sowie Pflanzenkunde-TAW mal **3** (keine regeltechnisch wirksamen Kräuter) an Zutaten vor Beginn der Veranstaltung mit sich führen darf.

Solange die Zutaten für sich alleine keine regeltechnische Auswirkung haben und nicht übernatürlichen Ursprungs sind, müssen sie nicht von der Spielleitung genehmigt/gekennzeichnet werden.

Alraunen zählen im Zusammenhang der Vorräte als (Alchemie-)Zutaten und müssen vom Alchemisten nicht über Pflanzenkunde identifiziert werden, um sie im Rahmen der Alchemie zu verarbeiten (er sollte sich also Gedanken um vertrauenswürdige Quellen machen).

Die Herstellung (abseits von Komponentenanzahl, Kennzeichnung durch die Spielleitung und Anzahl der Zutaten) ist freigestellt, es ist jedoch angemessen, sich bei Rezepten, den Eigenschaften der Produkte und den entsprechenden Hintergründen an den P&P-Regelwerken zu orientieren.

Als Zutaten sind auch (sofern passend) auf die Lösung gesprochene Zaubersprüche, sowie ASP und LEP (Blut) möglich.

Es ist angemessen auch die Zutaten optisch darzustellen und festzulegen und nicht einfach nur eine Liste imaginärer Stoffe aufzustellen.

- **Rezepte**

Jede Art von Alchemika benötigt [Stufe] an Werkzeugen (Retorte, Kessel, Waage, etc.) und [Stufe x **3**] Zutaten.

In Abhängigkeit von seinem TAW kann ein Alchemist nur eine bestimmte Anzahl von erprobten Rezepten erlernen (im Hintergrund festzulegen):

TAW 1: 1 Rezept

TAW 2: 3

TAW 3: 5

TAW 4: 10

TAW 5: 15 Rezepte

Ein kundiger Alchemist kann auch nach einem im Spiel gefundenen, schriftlichem Rezept kochen (sofern die Stufe des Produktes seinen TAW nicht überschreitet), doch fehlen ihm die Erfahrungswerte mit der Herstellung und dem Produkt (und eifersüchtige Konkurrenten bauen gerne Fehler in ihre Aufzeichnungen ein): der TAW des Alchemisten wird für diesen Zweck um **1** verringert.

Die Zutaten eines Rezeptes können in diesem Fall durch andere (ähnliche) Zutaten ersetzt werden, jedoch sinkt der Alchemie-TAW für diesen Zweck pro Substitution um **1**.

Eine Zutat einer Alchemika (nicht eines Pflanzenproduktes) muss jedoch stets eine Alraune sein.

- **Zeit**

Ein kundiger Alchemist benötigt für das Brauen, Verarbeiten, oder Analysieren von Alchemika stets **30** min.

Will der Alchemist geringere Alchemika unter seinem TAW anfertigen, so können mehrere Portionen (derselben) Alchemika (aus entsprechend vielen

Zutaten) hergestellt werden, solange die Summe deren Stufen den TAW nicht übersteigt.

Analog kann ein Alchemist stärkere Alchemika ohne Verlust zu kleineren verdünnen.

- **Analysen**

Unbekannte Alchemika/Gifte können durch das Talent Alchemie (mit entsprechenden Geräten) auch analysiert werden.

Bei dieser Probenentnahme wird die Wirkung der Portion nicht nennenswert geschmälert.

Entspricht der TAW mindestens der Stufe, kann die Wirkung der Substanz ausreichend vorhergesagt werden, wenn dem Analysierenden entsprechende Rezepte/Zauber bekannt sind.

Die Analyse kann auch auf magischem Wege erfolgen.

Alchemika (nicht Gifte und Pflanzenprodukte) können mittels *Odem* als alchemistisch wirksam/magisch erkannt werden und ein Magier kann die Alchemika gleichfalls mittels *Analys/Oculus* (bei ZFW \geq Stufe) analysieren.

Misslungene, manipulierte, oder verdorbene Alchemika können erst ab TAW 3 mit Sicherheit erkannt werden.

- **Misslungene Alchemika**

Es wird davon ausgegangen, dass ein kundiger Alchemist sich im Feld nur an das Brauen bewährter Alchemika heranwagt.

Solange der Brauvorgang nicht unterbrochen, oder sonstwie manipuliert wurde, werden alle Alchemika stets erfolgreich in der gewünschten Stufe produziert.

Anders verhält es sich bei gefundenen, verunreinigten, durch Ablauf der Haltbarkeit verdorbenen, oder manipulierten Alchemika.

Die Wirkung derartiger Gebräue ist vor einer Analyse unvorhersagbar (nach willkürlichem Ermessen der Spielleitung).

- **Kräuter**

Die Schwierigkeit ein regeltechnisch wirksames Kraut zu identifizieren (minimaler Pflanzenkunde-TAW), kann den P&P-Regelwerken (ZBA) entnommen werden: die Bestimmungsschwierigkeit ist **(+2 bis +15)/3** (mindestens 1).

Die Einnahme mehrerer Portionen desselben Krauts an einem Tag, hat für gewöhnlich eher negative, anstatt positive Effekte (nach Einschätzung der Spielleitung).

Aus diversen Kräutern können auch ohne explizites Rezept mit überschaubaren Zutaten und Fertigkeiten (TAW Alchemie 1) besondere Salben, Absude, etc. gewonnen werden, dafür ist jedoch eine erfolgreiche Identifizierung mittels Pflanzenkunde durch den Verarbeitenden Pflicht.

Es ist auch in diesem Fall angemessen, sich an den Rezepten in den P&P-Regelwerken zu orientieren.

- **Widerstand**

Alchemika mit negativer Wirkung kann eine gute Konstitution, Abhärtung und Konditionierung Widerstand leisten.

Bei Alchemika, Pflanzen und deren Produkten mit negativer Wirkung können Selbstbeherrschungspunkte ausgegeben werden, um die Stufe **1:1** zu verringern.

Des Weiteren verringert sich die Stufe solch negativer Wirkungen (s. u.) um **die KO**.

- **Rauschmittel**
Regenbogenstaub, Cheriacha, Boronwein und Ähnliches in diversen Darreichungsformen sind keine Stufenbasierten Alchemika im üblichen Sinn. Bezüglich der Herstellung eines (nicht akut gesundheitsschädlichen) Rauschmittels, dem Besitz und der Rezeptkenntnis, zählt ein Rauschmittel als Stufe 3 Alchemika.
Von der zeitweisen Befriedigung einer Sucht abgesehen, entfalten Rauschmittel nur eine rollenspielerische Wirkung, können aber auch einem entsprechend begabten Charakter eine Prophezeiung ohne Aufwand von Selbstbeherrschungspunkten ermöglichen.
Es ist angemessen, dass ein Süchtiger eine Portion zu Beginn der Veranstaltung bei sich trägt, aber noch nicht eingenommen hat.

IV. Gifte

Bereits der Besitz diverser Gifte steht in vielen Ländern unter schwerer Strafe. Etwaige Giftanwender teilen der Spielleitung mit, auf welchem (plausiblen, ausgespieltem) Weg das Opfer vergiftet wurde, woraufhin die Spielleitung dem Opfer die Art der Vergiftung übermittelt.
Die im Spiel verfügbaren Gifte entfalten ihre Wirkung nach wenigen Minuten (sobald das Opfer unterrichtet wurde).
Die Haltbarkeit aller Gifte beträgt 9 Monate.
Allein der Besitz vieler Gifte steht in zahlreichen Regionen unter strenger Strafe.
Die Wirkung eines Giftes tritt in Kraft und wird vom Opfer bemerkt, nachdem **[6-Stufe]** Minuten verstrichen sind.
Die Wirkungsdauer eines Giftes beträgt **[Stufe*Stufe*5]** Minuten.

- **Giftklassen**
Jedes Gift kann nach seiner Wirkung in verschiedene Klassen eingeteilt werden.
 - **Schadensgift**
Handelt es sich um ein Schadensgift, erleidet ein Opfer über die Wirkungsdauer 1 SP alle 30-Stufe*5 Minuten (also 0, als schwere Magenverstimmung bis tödliche 25 SP und dabei 1 SP alle 25-5 Minuten).
HK-Wunden kann nicht auf durch Gift verlorene LEP angewendet werden.
 - **Schlafgift**
Das Opfer wird bewusstlos.
Diese Bewusstlosigkeit kann nach den üblichen Regeln (kurzzeitig) überwunden werden, jedoch wird das Opfer danach erneut bewusstlos, solange die Wirkungsdauer nicht verstrichen ist.
 - **Betäubungsgift**
Das Opfer verliert während der Wirkungsdauer Stufe/2 Attributspunkte (also 1-3) durch Betäubung, Benommenheit und dergleichen.
Negative Attributspunkte haben nur rollenspielerische Auswirkungen.
- **Giftarten**
Ein Gift kann nur spezifisch in einer Darreichungsform (nach Rezept) hergestellt werden.

Für gewöhnlich kann ein Gift nur in der vorgesehenen Darreichungsform seine volle Wirkung entfalten (ein Waffengift im Essen wird sicher auch „berührt“, ist aber kaum gut mischbar und geschmacklos, während ein Atemgift stets nur über die Lunge wirkt).

– Einnahmegift

In Nahrung/Getränke gut mischbare Pulver, oder Flüssigkeiten.

Für gewöhnlich sind gute Einnahmegifte geschmacklos, oder mit übertünchenden Gewürzen versetzt (ab Stufe 3).

– Waffengift/Kontaktgift

Eine Paste, die man auftragen kann.

Eine Klinge, die mit einem Waffengift bestrichen wurde, muss beim ersten Treffer SP erzeugen, damit das Gift seine Wirkung entfalten kann.

Mit bloßer Hand (oder einfachen Stoffhandschuhen, etc.) berührte Waffengifte entfalten auch ihre Wirkung (ab Stufe 3).

– Atemgift

Feine Stäube/Pulver/Pollen, die zumeist beim Öffnen eines Behälters gegen den Öffnenden ihre Wirkung entfalten.

Die feinsten Pulver sind praktisch unsichtbar und geruchslos (ab Stufe 3).