

Nachtjäger

Alchemieregelwerk



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	Seite 1
<i>Hintergrundwissen und Geschichte der Alchemie</i>	
Alchemie	Seite 2
Elementelehre	Seite 7
Die Vier-Säfte-Lehre	Seite 13
Spagyrik	Seite 16
Metallurgie	Seite 18
Mineralogie	Seite 21
Astrologie	Seite 22
Okkulte Alchemie	Seite 24
<i>Alchemie-Spiel-Regeln</i>	
AP-Werte	Seite 26
Produktherstellung	Seite 27
Zeit-AP-Werte-Tabelle	Seite 31
Übersicht der Eigenschaften und Wirkungen	Seite 33
Beschreibung der Wirkungen	Seite 34
Krankheiten	Seite 41
Geistesbeeinflussungen	Seite 45
Mutationen	Seite 49
Alchemie-Fertigkeiten	Seite 50
<i>Rezeptsammlung</i>	
Rezepte für Lehrlinge und Adepten	Seite 53
Kleiner Heiltrank	Seite 54
Komplexer Heiltrank	Seite 56
Lähmgift	Seite 59
Freundschaftstrank	Seite 62

Vorwort

Dieses Regelwerk ist Teil des Nachtjäger-Regelwerks und bezieht sich einzig und allein auf den Fachbereich der Alchemie.

Wie das Haupt- und Magieregelwerk ist auch dieses in zwei Bereiche unterteilt. Zum Ersten das Hintergrundwissen, mit dem wir dem Spieler das nötige Wissen vermitteln möchten, das benötigt wird, um einen wahren Alchemisten umzusetzen.

Hierzu räumen wir nicht nur mit Klischees und Vorurteilen auf, sondern liefern auch ein wenig Wissen über die tatsächliche Arbeit und Denkweise der Alchemisten bis zur Moderne.

Im zweiten Teil dieses Regelwerks gehen wir auf die Umsetzung der Alchemie auf den Veranstaltungen ein und erklären hierzu die Regeln des Alchemie-Spiels.

Es gibt leider keine bis kaum Regelwerke, die einem Spieler, der sich für die „Große Kunst“ entschieden hat, ein umfassendes Spiel in seiner Zunft ermöglichen. Und auch Hintergrundwissen zur wahren Arbeit eines Alchemisten ist kaum zu finden.

Natürlich ist es schwer einen wahren Alchemisten zu spielen, wenn man doch nicht weiß, was einen solchen ausmacht. Genau hierbei wollen wir Abhilfe schaffen.

Noch vor dem Magier ist das Spiel eines Alchemisten das wohl meist unterschätzte wie auch anspruchsvollste, für das sich ein Spieler entscheiden kann. Doch scheitert dies nur allzu häufig an den fehlenden Möglichkeiten des Spielers sein Potential zu nutzen, sei es durch Unwissenheit oder fehlende Motivation.

Im Verständnis der Meisten reicht es aus eine Unmenge von Phiolen mit verschiedenfarbigen Flüssigkeiten bei sich zu tragen, um sich einen Alchemisten zu schimpfen.

Da dies allein kein befriedigendes Spiel verspricht sind die meisten Alchemisten zum Glück mit Mörser, Destille einem Kessel und eventuell sogar mit einer Waage ausgestattet, um zu demonstrieren, dass sie ihre Tränke nicht nur verkaufen, sondern auch tatsächlich herstellen.

Doch wie soll man nun sein Handwerk ausüben?

Unter jenen, die sich mit der Materie beschäftigt haben ist die Vier-Elemente-Lehre zumindest ein Begriff und eine Destille zu benutzen ist auch noch im Bereich des Möglichen.

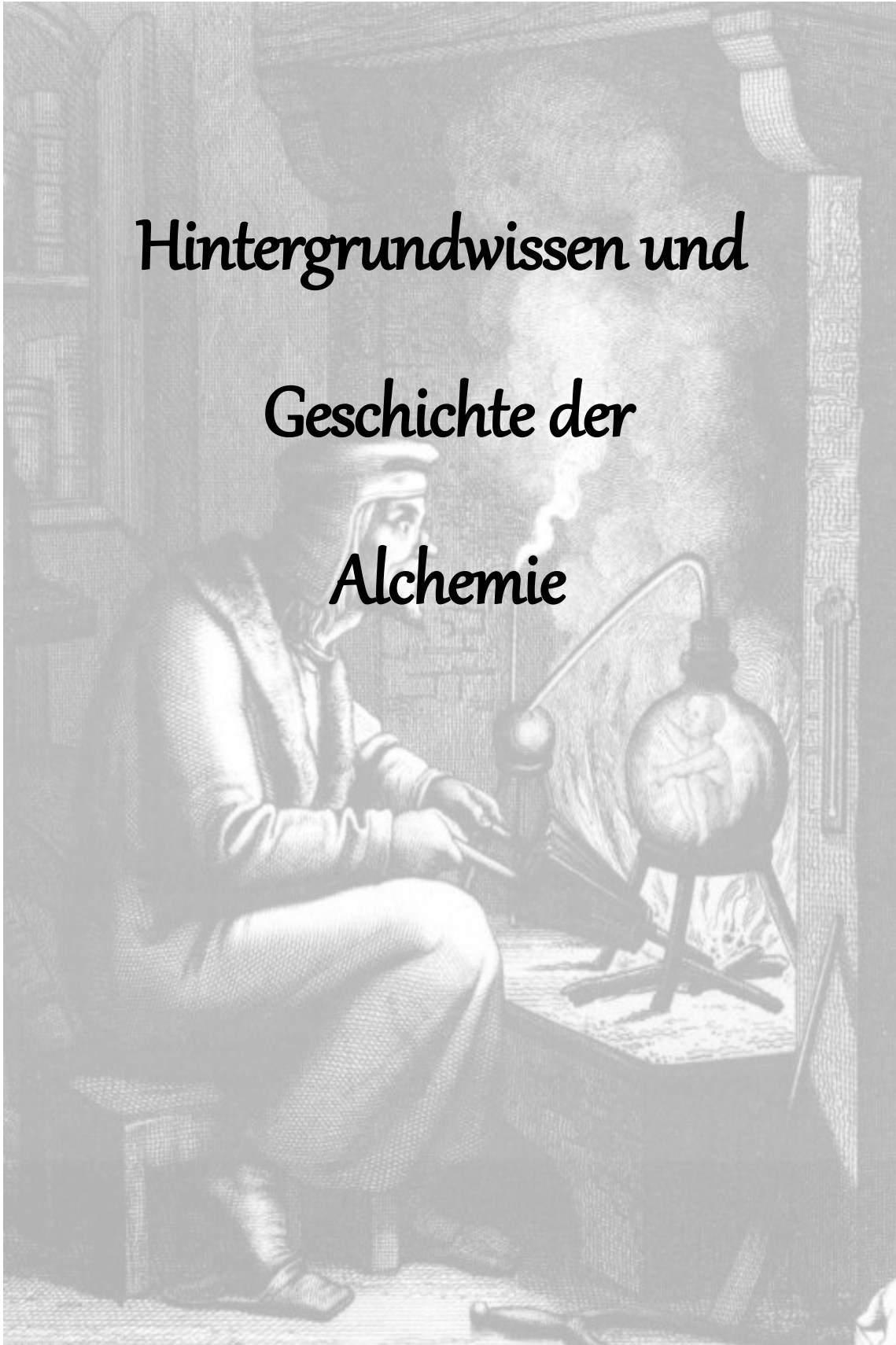
Doch nur allzu oft besteht das Spiel, gerade unter den Lehrlingen der Alchemie,

die noch keine Erfahrungen mit den Möglichkeiten des Handwerks gemacht haben darin, für eine Stunde im Zelt zu sitzen und so zu tun als wäre man fleißig am arbeiten, nur um einige Tropfen Lebensmittelfarbe in eine Phiole mit Wasser zu geben und einmal kräftig zu schütteln.

Natürlich geht hierbei das tatsächliche Vergnügen des Spiels verloren.

Um dem schlichten Sammeln und Kochen von Pflanzen ein Ende zu setzen und den Anhängern von Lebensmittelfarbe ohne weitere Verfahren Einhalt zu gebieten, sind in diesem Regelwerk alte Arbeitsweisen sowie Weisheiten zusammengeführt und mit den Möglichkeiten wie auch Wünschen des LARP-Alchemisten verknüpft, um allen, die die Möglichkeiten des Alchemie-Spiels nicht kennen oder noch nicht erkannt haben, neue Wege zu offenbaren.

Hintergrundwissen und Geschichte der Alchemie



Alchemie

Die Alchemie wird im LARP häufig mit der Herstellung von Tränken und Giften gleichgesetzt. Jedoch ist die Alchemie in ihrer Gesamtheit weit mehr.

Entgegen aller Vorurteile ging es in der frühen Alchemie auch nicht um die Herstellung von Gold.

Alchemie ist die Kunst, die in der Natur angelegten Entwicklungsprozesse zu ihrer Vollendung zu führen. Die Kraft zur Vervollkommnung ist prinzipiell vorhanden. Es bedarf jedoch eines bewussten Ichs, um diese Vollendung zu ermöglichen.

Ein wahrer Alchemist ist ein Mensch, der fähig ist, die richtunggebende Gesetzmäßigkeit der Naturordnung wahrzunehmen, um sowohl die geistige als auch die natürliche Evolution in all ihren kreativen Spielarten und Gestaltungsmustern zu erkennen, damit er als Katalysator dieses Allgeschehens, als Mitbeweger, in der göttlichen Altoffenbarung wirksam sein kann.

„Das Eine im Ganzen, das Ganze im Einen.“

Dieser Satz besagt, dass alles in einem kosmischen Kreislauf verbunden ist und genau dieser Kreislauf sich im Makrokosmos wie auch im Mikrokosmos vollzieht.

Dies bedeutet, dass das gesamte Universum in jeglicher Größenordnung den gleichen Gesetzen unterworfen ist.

Die alten Alchemisten gingen daher davon aus, die Rätsel des Universums zu ergründen, wenn sie den Mikrokosmos der irdischen Welt genau studierten, da dieser nur eine kleinere Version des Universums darstelle.

Sie waren der Meinung, dass alles eine Zusammensetzung der vier Elemente Feuer, Erde, Wasser und Luft sowie der Quintessenz sei, die alles verbindet und belebt.

Weiter ging man davon aus, dass alles, was existiert, der Evolution unterliegt. Ein Same wächst zu einer Pflanze, welche irgendwann Früchte trägt und den Kreis schließt. Erde wird zu Stein, aus dem Edelstein wird. Unedle Metalle wie Blei werden im Erdinnern irgendwann zu Gold und erreichen darin ihren höchsten Zustand. Und auch der Geist des Menschen ist dieser Evolution unterworfen.

Die alten Alchemisten glaubten, durch das Trennen der Elemente und die Veränderung ihrer Zusammensetzung, diese Evolution beschleunigen und

kontrollieren zu können.

Ziele der Alchemisten waren die Gewinnung der Universalsubstanz „Lapis“, dem Universallösungsmittel, Alkahest und der erlösenden Universalmedizin „Panacea“.

Ihre Forschungen bezogen und konzentrierten sich dabei immer auf die Quintessenz.

Es gibt vier verschiedene Kategorien in der Alchemie, auch die „Drei Königreiche“ und die „Große Alchemie“ genannt:

- Das erste Königreich ist das der Pflanzenalchemie. Es behandelt die Herstellung von Tränken, Tinkturen und dergleichen und nutzt dabei hauptsächlich Zutaten aus dem Pflanzenreich.
- Das zweite Königreich, das sich an Zutaten aus dem Tierreich bedient. Gifte und Heilmittel aus Körperflüssigkeiten, Fetten oder Exkrementen sind hierbei sehr beliebte Arbeitsmittel.
- Das dritte Königreich ist das der Metalle und Minerale.

Die Metallurgie beschäftigt sich mit der Herstellung von Legierungen, daher der Erschaffung neuer Metalle und der Transmutation eines Metalls in ein anderes. Als beliebtes Beispiel nehmen wir hier die Transmutation von Blei in Gold.

Die Mineralogie beschäftigt sich mit der Transmutation von Mineralen und bringt dabei neue hervor oder verwandelt unedles Gestein in Edelstein.

- Zu guter Letzt die Große Alchemie, welche die Verfahren und Mittel aller drei Königreiche miteinander verbindet und der Schlüssel zum „Großen Werk“ ist.

Die Alchemie findet ihren Ursprung und ihre Namensgebung ca. 2500 v.Chr. im alten Ägypten, wo es zu dieser Zeit die Kunst des Metallgießens war. Das griechische Wort *chemeia* wurde von den Arabern als *al-kīmiyā* übernommen, aus dem sich viel später in Europa der Name Alchemie ergab.

Im 1. Jahrhundert v.Chr. beeinflusste die Philosophie der griechischen Antike die Kunst des Metallgießens, indem alles in einen Zusammenhang gesetzt und so das Weltbild der Vier-Elemente entstand.

Zu dieser Zeit wurde aus dem reinen Metallgießen die Alchemie als allumfassende, philosophische Naturwissenschaft.

Im 8. - 14. Jahrhundert wurde die Schwefel-Quecksilber-Theorie von Al Rhazi aus dem 1. Jahrhundert in Europa aufgenommen, der zufolge alle Metalle aus den beiden Prinzipien des Sulfur und des Mercurios bestünden.

Hierbei sollte der Sulfur dem Metall Farbe und Brennbarkeit des entstehenden Metalls festlegen und der Mercurio den metallischen Charakter.

Im 12. - 14. Jahrhundert kam große Experimentierfreude unter den Alchemisten auf und die Grundkenntnisse unserer heutigen Chemie wurden gewonnen.

Im 16. Jahrhundert begründete Theophrastus Bombastus von Hohenheim, eher bekannt unter dem Namen Paracelsus den Vorläufer der Pharmazie.

Er legte die bis dahin vorherrschende Meinung ab, der Patient müsse als Ganzes behandelt werden statt die Symptome zu behandeln.

Seine neue Form der Medizin löste schließlich die Vier-Säfte-Lehre ab, die erst im 19. Jahrhundert gänzlich aufgegeben und von der Pharmazie abgelöst wurde.

Mitte des 19. Jahrhunderts wurde die Alchemie schließlich aufgegeben und an ihre Stelle traten die uns heute bekannten Naturwissenschaften.

Elementelehre

Bereits in der Antike machten sich führende Philosophen Gedanken über die Entstehung der Welt. In ihrer Überlegung über das Sein und den Aufbau der Materie entstand die Lehre der vier Elemente.

Die Alchemie ging davon aus, dass alles was wir erfahren, sehen und wahrnehmen, ein Zusammenspiel der vier Funktionsprinzipien, den vier Elementen Feuer, Wasser, Luft und Erde wäre.

Jedes Material, jeder Stoff und jede Emotion enthält sie in unterschiedlicher Konzentration.

Alle Elemente sind ebenbürtig, besitzen jedoch grundlegend, verschiedene und teils gegensätzliche Eigenschaften.

Die Elemente sind nicht messbar. Sie sind ganzheitliche Funktionen, die im Kreislauf ineinander übergehen. Das Feuer geht in Erde über, Erde in Wasser, Wasser in Luft und Luft wieder in Feuer.

Alles ist im Wandel und erst im Tod stagniert der Kreislauf und wird in den des Universums übernommen.

In jedem Objekt, jeder Emotion und jeder Handlung sind die Elemente in verschiedenen Gewichten vorhanden. Die Kunst des Alchemisten ist es, die Verteilung der Elemente zu erkennen und das Wissen, um ihre Nutzung zu erlangen.

Dieser Lehre folgend war man der Meinung, jede Krankheit behandeln zu können und jegliche Materie durch bestimmte Prozesse in ihre einzelnen Elemente aufteilen zu können, um sie anschließend neu anzuordnen und einen neuen Stoff zu erhalten.

So wurde jedem Element eine Vielzahl an Eigenschaften zugeordnet, die sich in lebloser Materie, Pflanzen, Tieren und Menschen wiederfinden.

Mit dem Wissen um die Eigenschaften der Elemente sollte es möglich sein sie zu erkennen.

Feuer

Das Feuer gilt als das männliche Element.

Es steht für Energie und Kreativität.

Es ist warm und trocken, doch eher warm.

Ein Stoff mit einer starken Ausprägung des Elementes Feuer wird schnell Wärme aufnehmen und leiten, bei geringer Temperatur sieden und erst bei tieferen Temperaturen gefrieren.

Meist sind solche Stoffe trocken, brennbar und in aller Regel reaktionsfreudig.

Pflanzen mit diesem vorherrschenden Element sind trockener als andere Pflanzen. Sie haben einen bitteren Geschmack, sind häufig stachelig, tragen gelbe Blüten und erstrahlen regelrecht im Sonnenlicht. Die Früchte solcher Pflanzen sind hartschalig und fest, manchmal auch scharf.

Positive Charaktereigenschaften, die Wesen mit einer starken Ausprägung dieses Elementes besitzen, sind Selbstbewusstsein, Begeisterungsfähigkeit, emotionale Wärme, Ehrgeiz, intuitives Handeln und ausgesprochene Aktivität.

Negative Charaktereigenschaften sind Egoismus, choleraisches und aufbrausendes Gebaren.

Diese negativen Aspekte treten bei einem Übermaß an elementarem Feuer auf.

Wesen mit viel Feuer sind häufig maskuliner als der Durchschnitt, besitzen eine straffe stolze Körperhaltung und haben einen dunkleren Teint.

Krankheitsbilder basierend auf einem Übermaß an Feuer sind Herzleiden, Muskelschmerzen und Krämpfe, trockene Haut und starker Puls.

Das Element Feuer ist im Sommer und in der Mittagszeit am stärksten. Soll die Eigenschaft des Feuers also verstärkt werden, sollte dies in der Mittagssonne geschehen.

Auch Pflanzen deren Wirkung dem Element Feuer entsprechen, sollten zu dieser Zeit im Sonnenlicht geerntet werden.

Wasser

Das Wasser gilt als das weibliche Element.

Es steht für Emotionen und Intuition, Wachstum und Regeneration.

Es ist kalt und feucht, doch eher kalt.

Ein Stoff mit einer starken Ausprägung des Elementes Wasser, wird nur schwerlich Wärme aufnehmen. Es bedarf hoher Temperaturen, um einen Stoff dieses Elementes zum Sieden zu bringen während es hingegen früher, also bei vergleichsweise höheren Temperaturen, gefrieren oder erhitzen wird.

Meist sind solche Stoffe flüchtig, kalt, nicht oder nur schwer brennbar und nicht sonderlich reaktionsfreudig. In Form von Flüssigkeiten oder Mineralen enthalten sie zudem häufig Salze.

Pflanzen mit Wasser als vorherrschendem Element nehmen viel Wasser auf und halten es lange Zeit ohne Niederschlag aus. Diese Pflanzen besitzen einen komplexen Blütenaufbau mit meist weißen Blüten, die ebenso wie die gesamte Pflanze einen starken Duft absondern.

Positive Charaktereigenschaften, die Wesen mit einer starken Ausprägung dieses Elementes besitzen sind Sanftmut, Zärtlichkeit, Geduld, Harmoniebedürfnis und Aufopferungsbereitschaft.

Negative Charaktereigenschaften sind Zurückhaltung und emotionale Instabilität

Diese negativen Aspekte treten bei einem Übermaß an elementarem Wasser auf.

Wesen mit viel Wasser sind häufig zarter gebaut als der Durchschnitt, besitzen eine helle Haut und tragen meist blondes oder rötliches Haar.

Krankheitsbilder basierend auf einem Übermaß an Wasser sind anhaltendes Frieren, andauernde Müdigkeit, Blässe, leichte Reizbarkeit, kalter Schweiß, übler Körpergeruch, aufgeschwemmte Haut, starker Schleimfluss und Nebenhöhlenentzündungen.

Zu beobachten ist, dass diese Symptome meist chronischer Natur sind und wiederkehrend in Erscheinung treten.

Das Element Wasser ist im Winter und in der Nacht am stärksten. Soll die Eigenschaft des Wassers also verstärkt werden, sollte dies im Mondschein bei

Nacht geschehen.

Auch Pflanzen, deren Wirkung dem Element Wasser entsprechen, sollten zu dieser Zeit im Mondlicht geerntet werden.

Luft

Die Luft besitzt kein Geschlecht. Sie wird als Halbelement aus der Verbindung von Feuer und Wasser geboren.

Sie steht für Intellekt und Verstand.

Sie ist warm und feucht, doch eher feucht.

Ein Stoff mit einer starken Ausprägung des Elementes Luft nimmt sowohl Feuchtigkeit als auch Wärme schnell auf. Ein solcher Stoff ist entweder in flüssiger Form flüchtig, leicht entflammbar und reaktionsfreudig oder im festem Zustand vergleichsweise leicht und gegebenenfalls porös oder hohl. Zudem verströmen Stoffe dieses Elementes einen leichten, angenehmen Duft.

Pflanzen mit Luft als vorherrschendem Element sind häufig rankend oder besitzen hohle Stängel. Sie besitzen einen filigraneren Aufbau als andere Pflanzen und haben häufig zierliche, gefiederte Blätter und viele farbenfrohe, angenehm duftende, kleine Blüten. Früchte einer solchen Pflanze sind zumeist süß oder seltener auch sauer. Zudem handelt es sich bei den meisten dieser Pflanzen um Windsamer.

Positive Charaktereigenschaften, die Wesen mit einer starken Ausprägung dieses Elementes besitzen sind Beweglichkeit, Verspieltheit, Optimismus, Anpassungsfähigkeit, Lebensenergie, Freigeistigkeit, Humor, emotionale wie körperliche Leichtigkeit und vielfache Talente im rhetorischen, musikalischen oder tänzerischen Bereich.

Negative Charaktereigenschaften sind Verträumtheit, Wechselhaftigkeit, Unpünktlichkeit, Suchtgefahr und leichte Verwirrbarkeit.

Diese negativen Aspekte treten bei einem Übermaß an elementarer Luft auf.

Wesen mit viel Luft sind häufig attraktiv, charismatisch und nie nachtragend. Sie haben häufig gelocktes Haar und eine zierliche Gestalt.

Krankheitsbilder basierend auf einem Übermaß an Luft sind Heuschnupfen,

Ausschlag, chronisch wiederkehrende Nackenverspannungen, Tinnitus, Herzrhythmusstörungen und Krampfadern.

Das Element Luft ist im Frühling und am frühen Vormittag am stärksten. Soll die Eigenschaft der Luft also verstärkt werden, sollte dies im Schein der aufsteigenden Sonne am frühen Vormittag geschehen.

Auch Pflanzen, deren Wirkung dem Element Luft entsprechen, sollten zu dieser Zeit im Licht der aufsteigenden Sonne geerntet werden, wenn der Morgentau die Blätter benetzt.

Erde

Die Erde besitzt kein Geschlecht. Sie wird als Halbelement aus der Verbindung von Feuer und Wasser geboren.

Sie steht für Stabilität und Materialismus.

Sie ist kalt und trocken, doch eher trocken.

Ein Stoff mit einer starken Ausprägung des Elementes Erde ist trocken und kühl. Er wird immer als Feststoff oder als gelöster Stoff in einer Flüssigkeit vorliegen. Das Erdelement ist nicht entflammbar und ist auch nicht reaktionsfreudig. Es ist ein stabiler und vergleichsweise schwerer, dichter Stoff. Er ist hart, kalt, trocken, in schlichten Farben und würde unbeeinflusst wohl die Ewigkeit überdauern.

Pflanzen mit Erde als vorherrschendem Element sind kalt und vergleichbar trocken. Die Stiele sind häufig verholzt oder äußerst stabil und zäh. Sie besitzen nur kleine unscheinbare Blüten, dafür aber umso mächtigere Wurzeln, die tief in die Erde reichen. Ihre Früchte sind sauer und manchmal auch scharf. Zudem sind ihre Samen hart und schwer.

Positive Charaktereigenschaften, die Wesen mit einer starken Ausprägung dieses Elementes besitzen, sind ein ruhiges Gemüt, Verlässlichkeit, Geduld und Sinn für Ordnung.

Negative Charaktereigenschaften sind ein kühler, emotionsloser Charakter, Passivität und der Wille, eisern an Traditionen festzuhalten und Veränderungen zu meiden.

Diese negativen Aspekte treten bei einem Übermaß an elementarer Erde auf.

Wesen mit viel Erde sind häufig groß und stark gebaut, tragen dunkles, borstiges Haar und haben harte, markante Gesichtszüge. Dennoch sind sie in aller Regel freundlich und genügsam.

Krankheitsbilder basierend auf einem Übermaß an Erde zeigen sich an Haut, Haar, Knochen und Zähnen. Häufige Symptome sind trockene Schuppenflechten, Immunschwächen, Stoffwechselstörungen, Gedächtnisprobleme, Arthrose, Geschwüre sowie Verstopfungen und schmerzhafter Stuhlgang.

Das Element Erde ist im Herbst und am Nachmittag am stärksten. Soll die Eigenschaft der Erde also verstärkt werden, sollte dies im Schein der sinkenden Sonne am späten Nachmittag geschehen.

Auch Pflanzen, deren Wirkung dem Element Erde entsprechen, sollten zu dieser Zeit im Schatten der sinkenden Sonne geerntet werden, wenn der Tag an Wärme verliert.

Die Vier-Säfte-Lehre

Die Vier-Säfte-Lehre, oder in Fachkreisen auch Humoralpathologie genannt, ist ein Krankheitskonzept auf der Grundlage der Elementelehre.

Wer sich an dieser Stelle fragt, was die Vier-Säfte-Lehre mit der Alchemie zu tun hat, schließlich ist man Alchemist und kein Heiler, sollte wissen, dass jeder Alchemist zugleich auch Heiler war, so wie auch jeder Heiler, Dilettanten angenommen, in aller Regel Alchemist war.

Um das Jahr 400 v. Chr. bis ins 19. Jahrhundert galt sie als medizinische Theorie zur Erklärung allgemeiner Körpervorgänge und als Krankheitskonzept.

So wurden als Lebensträger im Körper die gelbe Galle, schwarze Galle, Blut und Schleim angenommen.

In der Zeit zwischen 130-200 n. Chr. wurde diese Theorie durch Galenos von Pergamon weiterentwickelt zu dem, was heute als die Vier-Säfte-Lehre bekannt ist.

Die sogenannte Digestionslehre Galens unterscheidet drei Stadien der Verdauung, die für die Produktion der vier Säfte verantwortlich sind:

- Die erste Digestion im Magen:
Im Magen entsteht aus der Nahrung „Chylus“. Minderwertige Bestandteile des Chylus werden als schwarze Galle über den Darm ausgeschieden, die reinen Teile gelangen in die Leber.
- Die zweite Digestion in der Leber:
Hier wird aus dem „reinen“ Chylus Blut, gelbe und schwarze Galle. Der Restchylus wird über den Harntrakt ausgeschieden.
- Die dritte Digestion in den Organen:
Dort wird das Blut völlig aufgebraucht und die Abfallprodukte als Schweiß ausgeschieden.

Doch zurück zur Vier-Säfte-Lehre.

Jede körperliche und geistige Reaktion entsteht aufgrund der Einwirkungen der vier oben genannten Säfte und jeder dieser Säfte ist einem Element zugeordnet.

Jede Erkrankung entsteht durch ein Ungleichgewicht der vier Säfte im Körper, wobei angenommen wurde, dass diese Säfte auch verderben können und so besonders schwere Erkrankungen entstehen.

So wird auf der Grundlage der Elementelehre eine Arznei auf Grundlage des Leidens des Patienten, ausgelöst durch ein Ungleichgewicht der vier Säfte,

somit der vier Elemente, aus entsprechenden Kräutern hergestellt und eine passende Therapie verordnet.

Hierbei werden Sport, Meditation, heiße Bäder, warme Bettruhe, gewissenhafte Ernährung und auch Mistwickel etc. als therapeutische Maßnahmen genutzt.

Feuer

Dem Element Feuer wird die gelbe Galle zugewiesen, der wiederum die Leber zugeteilt ist sowie der Charakter des Cholerikers.

Der Choleriker wird wegen eines unerwarteten Hindernisses in Rage geraten und versuchen direkt dagegen vorzugehen.

Leidet ein Patient unter zu viel Feuer, so wird ihm das Element Wasser in Form von pflanzlichen Arzneien und Therapien zugeführt.

Solche Therapien sind beispielsweise die Kühlung des Körpers und kalte, saftige, salzige Nahrung.

Bei stärkeren Symptomen muss das Feuer aus dem Körper ausgeleitet werden.

Hierzu werden Brechmittel verabreicht, um dem Körper die gelbe Galle zu nehmen. Auch der Aderlass wird bei schweren Fällen vorgenommen.

Wasser

Dem Element Wasser wird der Schleim, auch Phlegma genannt, zugewiesen, dem wiederum das Gehirn zugeteilt ist sowie der Charakter des Phlegmatikers.

Der Phlegmatiker wird einem Konflikt aus dem Weg gehen und diesen stets meiden.

Leidet ein Patient unter zu viel Wasser, so wird ihm das Element Feuer in Form von pflanzlichen Arzneien und Therapien zugeführt.

Solche Therapien sind beispielsweise die Erwärmung des Körpers durch heiße Bäder und warmer Bettruhe sowie warme, trockene, bittere Nahrung.

Bei stärkeren Symptomen muss das Wasser aus dem Körper ausgeleitet werden.

Hierzu werden Brechmittel verabreicht, um dem Körper die Flüssigkeit zu nehmen, jedoch nie so stark, dass die Galle erbrochen wird. Auch der das gezielte Absondern von Mund und Nasenschleim wird dabei gefördert.

Luft

Dem Element Luft wird das Blut zugewiesen, dem wiederum das Herz zugeteilt ist sowie der Charakter des Sanguinikers.

Der Sanguiniker wird einen Konflikt gar nicht als solchen erkennen und unbetrübt seines Weges gehen.

Leidet ein Patient unter zu viel Luft, so wird ihm das Element Erde in Form von pflanzlichen Arzneien und Therapien zugeführt.

Solche Therapien sind beispielsweise Meditation, Kühlung des Körpers sowie die Einnahme von beruhigenden Tees. Ein solcher Patient wird trockene, kalte und saure Nahrung erhalten.

Bei stärkeren Symptomen muss die Luft aus dem Körper ausgeleitet werden.

Hierzu wird die Blutegeltherapie genutzt oder bei schweren Fällen der Aderlass vorgenommen

Erde

Dem Element Erde wird die schwarze Galle zugewiesen, der wiederum die Milz zugeteilt ist sowie der Charakter des Melancholikers.

Der Melancholiker wird angesichts eines Konfliktes sein Vorhaben in Frage stellen und betrübt über sich selbst reflektieren.

Leidet ein Patient unter zu viel Erde, so wird ihm das Element Luft in Form von pflanzlichen Arzneien und Therapien zugeführt.

Solche Therapien sind beispielsweise Bewegung und erwärmen des Körpers. Ein solcher Patient wird warme, süße und weiche Nahrung erhalten.

Bei stärkeren Symptomen muss die Erde aus dem Körper ausgeleitet werden.

Hierzu werden Abführmittel zum Entschlacken des Körpers genutzt, wärmende Mistwickel verordnet und regelmäßige Blutreinigungen mit Blutegeln vorgenommen.

Spagyrik

Im 16. Jahrhundert begründete Theophrastus Bombastus von Hohenheim, bekannt als Paracelsus, die Spagyrik und leitete damit den Übergang der Alchemie zur Pharmazie ein.

Zwar ist die Spagyrik ein Zweig der Alchemie, jedoch bedient sie sich anderer Methoden und Theorien über Freisetzung und Gewinnung der in Pflanzen enthaltenen Wirkstoffe.

Paracelsus lehnte das Modell der Vier-Säftelehre entschieden ab und erhielt dafür häufig scharfe Kritik von anderen Ärzten seiner Zeit.

Sein neues Modell, mit welchem er die Vier-Säfte-Lehre ablöste, bezieht sich auf die drei Grundprinzipien, die sich aus den Eigenschaften der Elemente zusammensetzen:

- Das beseelende, charaktergebende Prinzip des Sulfur ist aus den Elementen Feuer und Luft zusammengesetzt.
- Das belebende, geistige Prinzip des Mercurio ist aus den Elementen Luft und Wasser zusammengesetzt.
- Das körpergebende Prinzip des Sal setzt sich aus Wasser und Erde zusammen.

So sind alle ersichtlichen Manifestationen dieser Welt durch die drei Prinzipien entstanden während die vier Elemente für das übersinnliche der Natur stehen.

Spagyrika, die Erzeugnisse der Spagyrik, wirken entgegen pharmazeutischer Mittel nur indirekt durch ihre Inhaltsstoffe, sondern durch die Kräfte der drei Prinzipien, die aus der Heilpflanze extrahiert und im Spagyrikum gebunden werden.

Während Pharmazeutika ein direktes Symptom regulieren, wirken Spagyrika ganzheitlich auf das autoregulative System des Organismus und unterstützen den Patienten so bei der Selbstheilung, was sowohl ohne Nebenwirkungen ist, als auch den Organismus im Ganzen stärkt und bei regelmäßiger Einnahme präventiv wirkt.

Spagyrika werden gewonnen, indem die Pflanze zunächst in ihre drei Grundprinzipien aufgespalten und von allen Nebensächlichkeiten, ihrem Ballast, getrennt wird. Die Befreiten Grundprinzipien werden gereinigt und nach dem

Veredeln der einzelnen Substanzen wiedervereint.

- Sulfur ist das beseelende Prinzip. Das Individuelle und Seelische. Es offenbart die Charaktereigenschaften allen Seins in Form, Gestalt sowie Farbe und bindet sich in ätherischen Ölen und Aromastoffen.
- Mercurio ist das bewegende, lebenspendende Prinzip. Das Spiritualisierende, Anonyme und Geistige. Es ist die Lebensenergie, die Sal und Sulfur vereint und das spezifische Wesen des Sulfur in der Körperhaftigkeit des Sal zum Leben erweckt. Durch Vergärung freigesetzt findet es sich im Alkohol wider.
- Sal ist das materielle, körpergebende Prinzip. Es entspricht dem fixierenden, verdichtenden und festigenden Prinzip und bleibt nach der Verbrennung als unverbrennlicher Anteil der Materie zurück.

Heilkräuter werden in Wasser kalt extrahiert oder zum Dekokt verkocht und anschließend mittels Hefepilzen zur Gärung angesetzt. Die Struktur der Kräuter wird so gebrochen und dadurch die enthaltenen Säfte und Inhaltsstoffe des Mercurio in Form von Alkohol frei.

Anschließend wird mittels Wasserdampfdestillation das Sulfur herausgelöst. Im Alkohol und Wasser aufgelöste Wirkstoffe und ätherische Öle werden herausdestilliert.

Der Destillatrückstand wird kalziniert, also verascht. Hierbei bleibt nur noch das Sal in Form von Aschesalzen zurück.

Nachdem die drei Grundprinzipien getrennt und, von jeglichem Ballast gereinigt, veredelt wurden, werden sie wiedervereint. Nachdem die Aschesalze des Sal sich im Destillat gelöst haben, die drei Prinzipien also wieder vereint wurden, werden mögliche Destillatrückstände erneut kalziniert und anschließend dem Destillat beigefügt.

Zum Schluss wird das Gemisch filtriert und das reine Spagyrikum gewonnen.

Metallurgie

Die Metallurgie findet ihren Anfang bereits im Jahre 8000 v. Chr. in den ersten Erkenntnissen der Metallgewinnung und ist der Grundstein der Alchemie.

Die Metallurgie bezeichnet die Gesamtheit der Verfahren zur Gewinnung und Verarbeitung von Metallen und anderen metallurgisch nützlichen Elementen. Sie beschäftigt sich mit dem Fördern, Verarbeiten und Veredeln der Metalle und brachte damit nicht nur die Alchemie, sondern auch die Schmiedekunst und Schmuckherstellung hervor.

Zur Zeit der Alchemisten waren lediglich sieben Metalle bekannt und diese den bekannten Himmelskörpern zugeordnet:

Blei

Blei wird dem langsamen, lichtschwachen Saturn aufgrund seiner matten, dumpfen Färbung zugeordnet.

Wegen der Ähnlichkeit in seiner Beschaffenheit zu Gold wird es in der alchemistischen Evolution als der Samen aller Metalle angesehen, der im Laufe der Zeit, im Zyklus seiner Evolution von einem Metall zum nächsten heranwächst bis es schließlich zu Gold wird.

Im Bergbau war es meist ein erwünschtes Nebenprodukt der Silbergewinnung aus Bleiglanz. Durch Erhitzung des zerkleinerten Erzes und anschließender Behandlung mit Säuren wurde es von allen Beimengungen befreit und lag schließlich rein vor.

Zinn

Zinn wird dem Jupiter wegen seiner Helligkeit zugeordnet.

Es besitzt die gleichen Qualitäten wie Blei. Es ist weich und schmilzt bei geringer Temperatur, jedoch glänzt es wie Silber. Daher ging man davon aus, dass es sich bei Zinn um die zweite Stufe der Evolution der Metalle handelt.

An dieser Stelle entscheiden die kosmischen und planetaren Energien, denen das Zinn ausgesetzt ist, über die weitere Wandlung des Zinns.

Das geschlechtlose Metall wird entweder zu Eisen, dem männlichen Aspekt oder zu Kupfer, dem weiblichen Aspekt.

Kassiterit, oder auch Zinnstein genannt, enthält große Mengen Zinn, die bei einer Temperatur von 1000°C verhüttet werden. Hierbei wird das reine Zinn gewonnen.

Eisen

Eisen wird als Material, aus dem Waffen hergestellt werden und, aufgrund seiner roten Rostfärbung, dem Mars zugeordnet.

Es besitzt noch immer den Glanz und die Färbung des Zinns, hat jedoch seine Flexibilität gegen Härte eingetauscht. Das Zinn ist zum männlichen Aspekt, also Eisen geworden und entspricht somit der dritten Evolution der Metalle.

Eisen wird bei einer Temperatur von 1535°C aus Eisenerz verhüttet.

Kupfer

Kupfer wird wegen seiner warmen rötlichen Farbe der Venus zugeordnet.

Es ist ebenfalls härter geworden, doch hat es nicht die Härte von Eisen, sondern eine anmutige Farbe angenommen und ist zum weiblichen Aspekt, also Kupfer geworden.

Kupfer wurde bei einer Temperatur von 1183°C aus Kupferkies oder Kupferglanz gewonnen. Da es auch bei der Gewinnung von Silber und Gold vorhanden war, bestärkte sich der Schluss, dass die Metalle sich in einer Evolution wandelten.

Quecksilber

Quecksilber wird wegen seines bewegten und wandelbaren Wesens dem Merkur zugeordnet.

Es nimmt einen besonderen Stellenwert in der Alchemie ein, da es das einzige Metall ist, das bei Raumtemperatur flüssig bleibt und viele einzigartige Eigenschaften besitzt.

Quecksilber wird mit dem Leben selbst gleichgesetzt, wie der Name Quecksilber, oder übersetzt lebendiges Silber aussagt. Es wurde für diverse Arzneien verwendet und in der Metallurgie wegen seiner besonderen Eigenschaft Legierungen einzugehen.

In seinem Bestreben den höchsten Zustand zu erreichen, ist Quecksilber sehr korrosionsbeständig und wird damit den Halbedelmetallen zugeordnet, ist wegen seiner Reaktionsfreudigkeit jedoch noch kein vollwertiges Edelmetall.

Quecksilber wird durch Röstung von Zinnober bei einer Temperatur von 600°C gewonnen.

Silber

Silber wird wegen seines kühlen Glanzes und als zweitedelstes Metall, nach Gold, dem zweiten der beiden „Großen Himmelslichter“, dem Mond zugeordnet.

Es ist das zweite im Mittelalter bekannte Edelmetall und gilt in der Evolution als Vorstufe zum Gold, oder auch als der weibliche Gegenpart zum Gold.

Da es äußerst korrosions- und säurenbeständig ist, steht es in der Hierarchie der Metalle an zweiter Stelle hinter dem König aller Metalle, dem Gold.

Silber wurde in Form von reinem Silbererz verhüttet oder aus sulfidischen Mineralen wie Silberglanz, Kupfersilberglanz und Bleiglanz gewonnen. Zum Verhütten des Silbererzes wurde dieses auf 900 °C erhitzt, um den geringeren Schmelzpunkt der dem Silber beiliegenden Metalle zu erreichen und das nahezu reine Silber zu erhalten.

Gold

Gold wird der Sonne aufgrund seiner leuchtenden Farbe und Reinheit zugeordnet.

Wie für Edelmetalle üblich ist Gold äußerst korrosionsbeständig und wird von den wenigsten Säuren angegriffen.

Als das reinste, königliche Metall steht es am Ende der Evolution als höchstes Gut und dient in dieser Funktion auch als Metapher für die Erleuchtung des Geistes.

In Goldquarzen liegt es sehr rein vor. Daher reichte die einfache Schmelzung oder mechanische Reinigung des Metalls. Da es zudem nicht sehr reaktionsfreudig ist und nicht von Säuren angegriffen wird, konnte es durch Zersetzung des umliegenden Materials rein gewonnen werden.

Der Elementelehre folgend war es das erklärte Ziel der Metallurgen, durch eine Neuverteilung der Elemente, neue Metalle zu gewinnen. Durch ihre Versuche wurden viele Legierungen entdeckt, von denen angenommen wurde es würde sich dabei um neue Metalle handeln, die durch die reine Transmutation der Elemente erzeugt wurden.

So war der Gedanke auf die gleiche Weise unreine Metalle in Gold und Silber verwandeln zu können ein absolut logischer Schluss.

Könige und andere Herrscher trieben die Alchemisten an Gold zu produzieren. Wegen des Drucks unter Todesdrohungen wurden allerhand Ausflüchte und Lügen erzählt, die schließlich zu den heutigen Mythen um die Verwandlung von Blei in Gold führten.

Mineralogie

Die Mineralogie, veraltet Oryktognosie genannt, ist die Lehre der Entstehung, Gewinnung und Verarbeitung von Mineralen.

Bereits 9700 v. Chr. mit dem Erscheinen des modernen Menschen, dem Homosapiens, im Jungpaläolithikum begann der Bergbau mit dem Abbau von Ton für die Herstellung von Töpferwaren.

In der Antike wurde die Mineralogie als philosophische Herangehensweise von Universalgelehrten betrieben.

So leitete Thales von Milet um 600 v. Chr. aus Beobachtungen von Sedimentationsprozessen sowie vulkanischen Aktivitäten Theorien zur Mineralbildung ab und legte damit einen Grundstein für die Entwicklung der Mineralogie als Wissenschaft.

Im Mittelalter schließlich wurde die Mineralogie zu einer angewandten Wissenschaft, die dem Bergbau diente.

1000 n. Chr. führte Avicenna das erste Klassifikationssystem für Minerale ein und unterschied zwischen Salzen, Schwefel, Metallen und Gestein.

Mit dem Aufkommen der Alchemie galt die Mineralogie schließlich als Zweig dieser Kunst.

Die Alchemisten erforschten hierbei die Zusammensetzung der anorganischen Materie und fanden heraus, dass nahezu alle damals bekannten Metalle in mineralischen Verbindungen vorkommen, weshalb die Mineralogie eng mit der Metallurgie verknüpft ist.

Sie besitzt jedoch auch eigene Forschungsgebiete.

So wird jedem Mineral neben seinen irdischen Qualitäten auch eine kosmische und spirituelle Eigenschaft zugeschrieben.

So wird der Zweig der Mineralogie, der sich mit Schmucksteinen und Edelsteinen beschäftigt, als Gemmologie bezeichnet.

Der Philosophie der Alchemisten folgend fanden Minerale und besonders Edelsteine aufgrund ihrer kosmischen und spirituellen Eigenschaften Verwendung in der Heilkunde.

Zudem erforschten sie die Transmutation von Edelsteinen und die künstliche Herstellung eben dieser durch Minerale unter Zunahme von Lösemitteln.

So kann ein Amethyst, wenn er bei einer Temperatur von 470-750°C gebacken wird, zu einem gelben Citrin transmutiert werden oder ein Aquamarin mit Grünlich bei einer Erhitzung auf über 400°C eine meerblaue Färbung annehmen.

Astrologie

Es soll hier nicht um moderne Astrologie und ihre Anwendung gehen, sondern um ihre Rolle im Altertum bis zum Spätmittelalter und besonders um ihren Bezug zur Alchemie.

Die Lehre der sogenannten astrozyklischen Schwingungen, besser bekannt als Astrologie, besagt, dass sich das gesamte Universum, wie alle darin befindlichen Dinge, zyklisch bewegen, wachsen und entstehen.

Nehmen wir hierfür als simples Beispiel die Wirkung der Sonne auf unsere Welt. In regelmäßigen Zyklen verändern sich aufgrund der unterschiedlichen Sonneneinstrahlungen die Jahreszeiten und bestimmen dadurch das Wachstum von Pflanzen, die Fortpflanzung von Tieren und sogar den Gemütszustand von Menschen.

Zwar ist die direkte Wirkung der Sonne auf unser Leben kein Bestandteil der Astrologie, doch ist sie ein direktes und vor allem nachvollziehbares Beispiel für die Wirkung planetarer Himmelskörper auf unser Leben.

Begeben wir uns mit dem nächsten Beispiel etwas näher in den Bereich energetischer Wechselwirkungen zwischen uns und planetaren Himmelskörpern.

Der Mond hat eine Anziehungskraft auf uns, die sich in Form der Gezeiten manifestiert und jeder kennt die Geschichten von Schlafwandlern oder die Gemütsänderungen bei Vollmond.

Ursprünglich war die Astrologie im vorchristlichen Babylonien und Ägypten begründet worden und behandelte die Deutung von Zusammenhängen zwischen astronomischen Ereignissen und irdischen Vorgängen. Im Gegensatz zu heute jedoch in rein praktischer Perspektive im Hinblick auf Landwirtschaft und die Wettervorhersage.

Die Astronomie, die sich sehr viel später erst als eigene Wissenschaft etablierte, war zu dieser Zeit lediglich eine deutungsfreie Beobachtung des Sternenhimmels. Sie diente dabei als Hilfswissenschaft der Astrologie für die Berechnung der Sternkonstellationen.

Mit der Verbreitung des Christentums im römischen Reich wurde die Astrologie ins Abseits gedrängt und sogar bekämpft, da Astrologie, wie Numerologie und Hermetik als okkulte Wissenschaft betrachtet wurde und somit mit dem Teufel im Bunde sein musste.

Erst im Spätmittelalter gewann die Astrologie wieder an Ansehen und galt bis ins 17. Jahrhundert als anerkannte Wissenschaft.

Im Zuge der Aufklärung verlor sie schließlich ihre Glaubwürdigkeit und wurde erst um 1900 erneut belebt. Seit 1960 erlebte die Astrologie ein gesteigertes

Interesse in der New-Age-Bewegung und wurde zu dem, was wir heute als Astrologie kennen.

Genug der Geschichte, wenden wir uns wieder der Alchemie zu.

Gerade für die alchemistische Philosophie des „Wie oben, so unten“ spielte die Astrologie eine wichtige Rolle, denn allgemein anerkannt war, dass der Makrokosmos den Mikrokosmos widerspiegelte, daher das Firmament die irdische Welt und die Vorgänge im Labor darstellte und somit signifikanten Einfluss auf die alchemistische Arbeit hatte.

Um das volle Potential des alchemistischen Produktes zu entfalten, muss der Alchemist bei seiner Arbeit stets die Astrologie mit einbeziehen.

Jahreszeit, Wochentag, Sonnenstand und Wetter spielen eine wichtige Rolle. Ein Meisteralchemist, der seine Arbeit wirklich ernst nimmt, wird es vorziehen ein ganzes Jahr auf den richtigen Augenblick zu warten, als dass er sich hinreißen lässt, ein Kraut unter den falschen Bedingungen zu ernten.

Auch die Verarbeitung der Zutaten, der richtige Moment für eine Kalzination oder Destillation, richten sich nach den astrologischen Gegebenheiten.

Der Gedanke hierbei ist, dass jede Sternenkonstellation eine bestimmte Energie mit sich bringt, die auf alles Irdische einwirkt und Prozesse der Arbeit beeinflusst. Demzufolge würde der richtige Arbeitsschritt zur falschen Zeit die Arbeit von Wochen ruinieren, oder der richtige Arbeitsschritt zur richtigen Zeit die Energien der astrozyklischen Schwingungen aufnehmen und seine Wirkung potenzieren.

Für die Festlegung des richtigen Zeitpunktes wird gern auch die Kabbala hinzugezogen, doch um diese Methode zu erläutern, müssten wir zu weit ausholen.

Dem Alchemisten im LARP bleibt ohnehin nicht die Zeit auf die astrologischen Umstände zu achten, doch es ist ein eindrucksvolles Spiel wenn er die Astrologie trotz allem in seine Argumentation mit einfließen lassen kann und dem Laien etwas von Sternenkonstellationen und energetischen Schwingungen durch Wechselwirkungen der Planeten und ihrer Metalle, sowie das Wachstum und Potential bestimmter Kräuter zu bestimmten Zeiten unter Beachtung des richtigen Winkels zum Saturn bei aufsteigender Sonne im Verhältnis zum Merkur bei abnehmendem Mond... Naja, ihr wisst was ich meine.

Okkulte Alchemie

Die Okkulte Alchemie entspricht der Vorstellung von Hexen, die Tränke unter Verwendung von Molchaugen und Fledermausblut brauen und dabei ihre Zauber sprechen.

Kurz gesagt ist die okkulte Alchemie alles, was das Klischee erlaubt.

Jedoch besitzt auch die okkulte Alchemie einen wahren Kern.

Da die Alchemisten die gesamte Welt als einen zusammenhängenden Kreislauf verstanden, wurden bei ihrer Arbeit stets die Astrologie und die hermetische Kabbala miteinbezogen.

Positionen der Planeten und ihre energetische Einwirkung auf alle Materie wurden schon beim Pflanzen eines Samens berücksichtigt und bei der Ernte und Weiterverarbeitung in jedem einzelnen Arbeitsschritt bedacht.

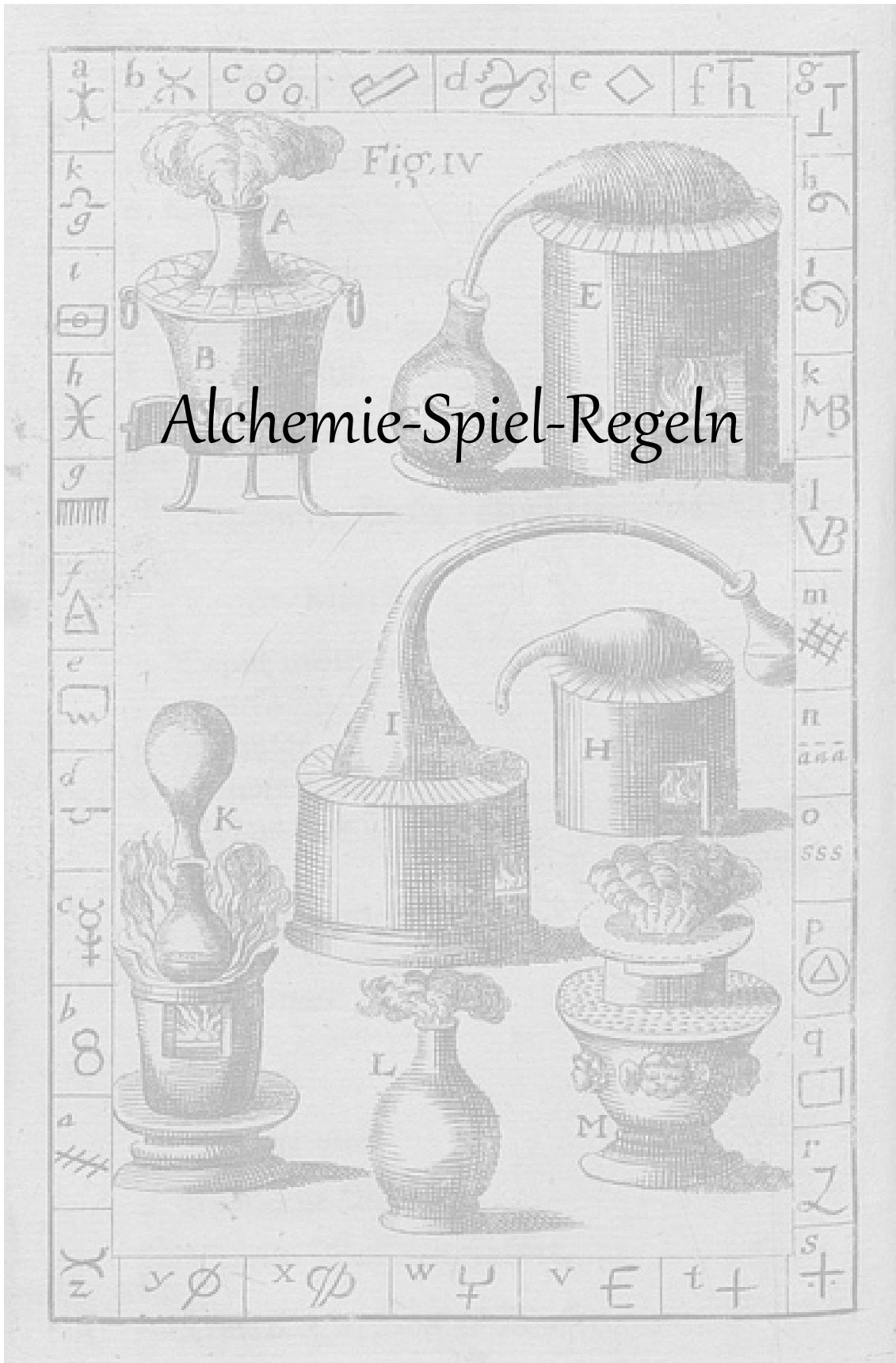
Die Kabbala ist die Lehre des göttlichen Pfades mit Schwerpunkt auf Magie als Mittel zur Vereinigung mit der Gottheit.

Da die Alchemie das göttliche Wirken in ihrer Philosophie voraussetzt und die Erlangung der Weisheit ein erklärtes Ziel ist, gehen häufig beide Konzepte miteinander einher.

Da Okkultismus entgegen aller Klischees kein Name für schwarze Magie und Dämonenbeschwörung ist, sondern lediglich so viel wie „verborgen, verdeckt oder geheim“ bedeutet, muss die Alchemie im Grunde in ihrer Gesamtheit als okkulte Kunst angesehen werden, denn die alten Alchemisten hüteten ihre Geheimnisse vor jedermann und teilten ihr Wissen nur mit ihren vertrautesten Adepten.

Sie entwickelten eine eigene Schrift sowie Bildersprache und verbargen ihre Forschungen und Beobachtungen hinter unzähligen Metaphern wie dem Stein der Weisen und dem Homunkulus.

Da der Name der okkulten Alchemie eben der genannten Übersetzung des Wortes entspricht, genießt der Alchemist an dieser Stelle die vollkommene künstlerische Freiheit, sich in den Mysterien des Makro-, wie Mikrokosmos zu bewegen und der großen Kunst nach eigenen Vorstellungen nachzugehen.



AP-Werte

Dieses Alchemiesystem arbeitet mit Alchemiepunkten, kurz AP-Werten.

Der AP-Wert gibt Auskunft über die Stärke und Komplexität eines Produktes.

Alchemisten-AP: Der AP-Wert des Alchemisten ist in seinem Charakterbogen vermerkt und ist gleich der Höchstmenge der möglichen Wirkungs-AP eines Produktes.

Wirkungs-AP: Der AP-Wert einer Eigenschaft gibt Wirkung und Stärke eines Produktes an.

Sollten die Wirkungs-AP eines Produktes höher sein als es die Alchemisten-AP zulassen, werden die überzähligen Punkte abgezogen.

Zeit-AP: Änderung von Wirkbeginn, Wirkzeit und Verabreichungsart werden als Zeit-AP berücksichtigt.

Sie werden Wirkungs-AP nicht zugerechnet, werden jedoch bei der Brauzeit miteinbezogen.

Produktherstellung

Wahl der Wirkung:

Um ein alchemistisches Produkt herzustellen, muss zunächst eine gewünschte Wirkung festgelegt werden. Kombinationen verschiedener Wirkungen sind ebenfalls möglich.

Hierbei muss Folgendes beachtet werden:

Eigenschaften: Nur doppelt oder häufiger auftretende Eigenschaften wirken.

Wirkung: Die Wirkung des Produktes ergibt sich aus den zusammengezählten AP der wirkenden Eigenschaften und werden der Tabelle entnommen.

Wird der geforderte AP-Wert erreicht, kann die entsprechende Steigerung einer Wirkung gewählt werden. Dies ist jedoch optional und nicht zwingend.

Je mehr verschiedene Wirkungen im fertigen Produkt aktiv sind, desto schwächer fallen die Einzelnen aus (*Hierzu später mehr*).

Wahl der Zutaten:

Ist die gewünschte Wirkung festgelegt, müssen die richtigen Zutaten gewählt werden.

Hierbei muss folgendes beachtet werden:

Einschränkung: Jede Zutat darf maximal dreimal verwendet werden.

Nebenwirkungen: Auch unerwünschte Eigenschaften wirken wenn sie mehrfach auftreten.

Gegensätze: Gegensätzliche Eigenschaften kürzen sich. So können Nebenwirkungen durch die richtige Zutat negiert werden.

Beispiel: Ein Heiltrank zum Stillen von Blutungen wird mit drei Portionen Breitblatt (Eigenschaften: Heilung und Einschläfernd) hergestellt. Die benötigten AP für die Heilung sind gegeben, doch ist auch dreimal die Eigenschaft Einschläfernd gegeben. Diese kann nun durch zwei weitere Zutaten mit der Eigenschaft „Aufputschend“ negiert werden.

Wirkung ermitteln:

In einer kleinen Tabelle werden nun alle Zutaten, ihre AP-Werte und Eigenschaften aufgelistet.

Zur Ermittlung der Wirkung wird wie folgt vorgegangen:

- 1. Gegensätzliche Wirkungen kürzen.**
- 2. Alle Eigenschaften auf mehrfaches Vorkommen prüfen.**
- 3. Einzeln vorkommende Eigenschaften streichen.**
- 4. AP-Werte der bestehenden Eigenschaften addieren**
- 5. Sollten mehrere Eigenschaften wirken, wird der AP-Wert jeder wirkenden Eigenschaft durch die Anzahl der wirkenden Eigenschaften geteilt und ggf. aufgerundet.**

Hierbei muss Folgendes beachtet werden:

- Zur Berechnung des AP-Wertes einer Eigenschaft werden auch die weggekürzten AP der gleichen Eigenschaft berücksichtigt. Die AP der gegensätzlichen Eigenschaft werden vom erhaltenen AP-Wert abgezogen.**
- Damit die Wirkung tatsächlich in Kraft tritt, muss der AP-Wert nach dieser Ermittlung den geforderten AP-Wert der Wirkung besitzen.**
- Die Wirkungs-AP der einzelnen Eigenschaften können den AP-Wert des Alchemisten nicht überschreiten. Sollten die Wirkungs-AP höher liegen, werden diese auf den AP-Wert des Alchemisten reduziert.**
- Bei mehreren auftretenden Wirkungen werden die Wirkungs-AP jeder einzelnen Eigenschaft durch die Anzahl der wirkenden Eigenschaften geteilt.**

Wirkbeginn, Wirkzeit und Verabreichungsart:

Der normale Wirkbeginn eines Produktes kann verkürzt oder verlängert werden. Ebenso verhält es sich mit der Wirkzeit.

Hierfür werden bei der Berechnung der Arbeitszeit die AP-Werte gemäß der „AP-Werte-Tabelle“ (**Seite 31**) hinzugefügt.

Mögliche Verabreichungen sind:

- Normal:** **Orale Einnahme des Produktes.**
- Wunde:** **Verabreichung über offene Wunden oder als Klingengift.**
Klingengifte wirken sich immer auf den vollständigen Körper aus. Nach Zufügen der ersten Wunde gilt die Waffe als giffrei!
- Hautkontakt:** **Verabreichung als Salbe oder Öl auf nackte Haut.**
Nach der Verabreichung der Dosis ist keine weitere Anwendung möglich!
- Einatmen:** **Einatmen von Dämpfen oder Pulvern. Nach direkter Verabreichung aus einer Phiole ist keine weitere Anwendung möglich!**
Gasbomben und freigesetzte Dämpfe verflüchtigen sich pauschal nach 5Minuten. Wird ein Effektmittel verwendet, verflüchtigen sich die Dämpfe mit Nachlassen des Effektes.

Tränke mit permanenter Wirkung:

Das höchste Gut eines alchemistischen Produktes ist ein Trank mit einer permanenten Wirkung.

Ein Alchemist kann jede Wirkung zu einer permanenten Wirkung ausbauen, indem er Brauzzeit investiert.

Diese Tränke bilden das Äquivalent zum Perma-Artefakt des Magiers. Ebenso, wie Magier, müssen auch Alchemisten zur Erschaffung solcher mächtiger Produkte Erfahrungspunkte zahlen.

Die Höhe der EP-Kosten entsprechen den Wirkungs-AP des Produktes.

Gleiche Permanente Wirkungen wirken nicht kumulativ. Bereits bestehende permanente Eigenschaften können gesteigert werden, indem ein stärkerer Trank mit der gleichen Wirkung eingenommen wird.

Es gilt immer die stärkere Wirkung!

Arbeitszeit berechnen:

Zur Ermittlung der Brauzzeit werden der AP-Wert des Produktes mit sämtlichen ggf. anfallenden Zeit-AP addiert. Die Brauzzeit entspricht **1Minute pro AP**.

Gegenmittel:

Um ein Gegenmittel herzustellen ist das gleiche Vorgehen wie bei einer gewöhnlichen Produktherstellung nötig. Lediglich zwei Dinge sind zu beachten:

- 1. Die Wirkung muss gegensätzlich zu der zu neutralisierenden Wirkung sein. Dies ist in der Tabelle „Übersicht der Eigenschaften und Wirkungen“ (Seite 33) zu prüfen.**
- 2. Der AP-Wert des Gegenmittels muss höher sein als der, der zu neutralisierenden Wirkung.**

Der in der Tabelle angegebene, notwendige AP-Wert zum Eintreten der Wirkung ist zu vernachlässigen.

- 3. Ist das Gegenmittel so stark, dass die Summe der Wirkungs-AP, nach Abzug der Wirkungs-AP des Giftes, wiederum die Bedingungen erfüllt, um selbst zu wirken, tritt diese Wirkung entsprechend des AP-Wertes in Kraft.**

Beispiel: Ein Opfer leidet unter einem abführenden Gift mit 30AP. Ein entsprechendes Gegenmittel hierfür wäre also ein verstopfendes Gift mit mindestens 31AP, um das abführende Gift zu neutralisieren. Sofern das verstopfende Gift nicht mehr als 54AP besitzt, erfüllt es seine Funktion als Gegengift. Besitzt es mehr, so kommt die Wirkung des verstopfenden Giftes an Stelle des abführenden zum Tragen, da nach Abzug der 30AP des abführenden Giftes noch mehr als 25AP des verstopfenden Giftes verbleiben und dieses daher seine Wirkung entfaltet.

Brauen größerer Mengen:

Größere Mengen eines Produktes können hergestellt werden, indem es verdünnt oder gestreckt wird. Die AP des Produktes verteilen sich gleichmäßig auf die Anzahl der so gewonnenen Produkte.

Umgekehrt ist es nicht möglich aus mehreren schwachen Produkten ein „Konzentrat“ herzustellen!

Beispiel: Ein starker Heiltrank mit 120AP wird auf drei Phiolen aufgeteilt. Der Alchemist erhält dadurch drei Tränke mit je 40AP.

Eigene Wirkungen kreieren:

Es können auch eigene Produkte kreiert werden, die nicht die in der Liste angegebenen Eigenschaften besitzen.

Solche Kreationen sind mit der Alchemie-SL abzusprechen und sollten logisch nachvollziehbar sein.

Zeit-AP-Werte-Tabelle

Wirkungsbeginn:

sofort	30	AP „Schnelle Wirkung“
10 Minuten	10	AP
30 Minuten	0	AP
1 Stunde	10	AP
3 Stunden	20	AP
6 Stunden	30	AP
12 Stunden	50	AP
1 Tag	70	AP

Voraussetzung / Brauzzeit:

Wirkdauer:

Keine	30	AP
15 Minuten	10	AP
30 Minuten	0	AP
1 Stunde	10	AP
3 Stunden	20	AP
6 Stunden	30	AP
12 Stunden	40	AP
1 Tag	50	AP
3 Tage	70	AP
Permanent	100	AP „Wirkungs-AP = EP-Kosten“

Voraussetzung / Brauzzeit:

Verabreichungsart:

Normal	0	AP
Wunde	10	AP
Hautkontakt	20	AP
Einatmen	40	AP

Voraussetzung / Brauzzeit:

Übersicht der Eigenschaften und Wirkungen

<p>Übelkeit (10AP)</p>	<p>Magenbitter (10AP)</p>
<p>Abführend (15AP)</p>	<p>Verstopfung (15AP)</p>
<p>Einschläfernd (25AP)</p>	<p>Aufputschend (25AP)</p>
<p>Schmerz (65AP)</p>	<p>Nervengift (20AP, 40AP, 80AP, 120AP)</p>
<p>Zauberkräftenzug (30AP, 40AP, 55AP)</p> <p>Magieentzug (100 AP,150AP, 200AP)</p>	<p>Manaregeneration (30AP, 40AP, 55AP)</p> <p>Magiestärkung (100 AP,150AP, 200AP)</p>
<p>Krankheit (Entsprechend der Krankheit)</p>	<p>Arznei (Entsprechend der Krankheit)</p>
<p>Blindheit (30AP)</p>	<p>Klarsicht (45AP)</p>
<p>Geistesbeeinflussung (entsprechend der Beeinflussung)</p>	<p>Willensstärke (50AP)</p>
<p>Trance (50AP, 70AP)</p> <p>Sphäre (90AP)</p>	<p>Erden (50AP, 70AP)</p>
<p>Heilung (15AP, 25AP, 40AP, 70AP, 90AP, 150AP)</p>	<p>Mutagen (Entsprechend der Mutation)</p>
<p>Immunität (80AP, 150AP)</p>	<p>Anfälligkeit (100AP)</p>
<p>Entflammbar (20AP)</p> <p>Explosiv (60AP)</p>	<p>Löschen (20AP)</p>

Beschreibung der Wirkungen:

Übelkeit (10AP):

Löst Übelkeit und Erbrechen aus.

Magenbitter (10AP):

Beruhigt den Magen und dient als Mittel gegen „Übelkeit“.

Abführend (15AP):

Löst starken, unangenehmen Durchfall aus oder dient als Mittel gegen „Verstopfung“.

Verstopfung (15AP):

Löst schmerzhafte Verstopfungen aus oder dient als Mittel gegen „Abführend“.

Einschläfernd (25AP):

Löst große Müdigkeit aus und lässt den Konsumenten die gesamte Wirkzeit über schlafen. Wird er geweckt, ist er desorientiert und schläft schnell wieder ein.

Dient alternativ als Mittel gegen „Aufputschend“.

Aufputschend (25AP):

Wirkt stark aufputschend oder dient als Mittel gegen „Einschläfernd“.

Schmerz (50AP):

Löst starke, äußerst schmerzhafte Krämpfe aus oder dient als Mittel gegen "Nervengift"

Nervengift (20AP):

Der Körper oder eine bestimmte Körperzone des Konsumenten wird betäubt. Weder Schmerzen, Berührungen, noch Temperaturen werden wahrgenommen. Dient zusätzlich als Mittel gegen „Schmerz“.

Steigerung (40AP): Der gesamte Körper des Konsumenten wird gelähmt und vollständig betäubt.

Steigerung (80AP): Der Konsument fällt in ein tiefes Koma, aus dem er nur mittels Alchemie oder Magie geweckt werden kann.

Im Koma fühlt der Konsument keine Schmerzen und nimmt seine Umgebung nicht wahr!

Steigerung (120AP): Nachdem die Wirkung eingesetzt hat, treten zunächst Müdigkeit und starkes Fieber, dann Halluzinationen und Irrsinn und später stärkste Schmerzen und wiederkehrende Ohnmachtsanfälle ein. Nach Ablauf der Wirkzeit stirbt das Opfer.

Die Wirkdauer von einem Tag kann nicht unterschritten werden!

Zauberkraftentzug (30AP):

Dem Konsumenten werden 5MP seines aktuellen Vorrates entzogen.

Steigerung (40AP): Dem Konsumenten werden 10MP seines aktuellen Vorrates entzogen.

Steigerung (55AP): Dem Konsumenten werden 15MP seines aktuellen Vorrates entzogen.

Steigerung (70AP): Magieentzug.

Magieentzug (70AP):

Dem Konsumenten werden 10MP seines aktuellen Vorrates, sowie seines Punktemaximums entzogen.

Steigerung (90AP): Dem Konsumenten werden 15MP seines aktuellen Vorrates, sowie seines Punktemaximums entzogen.

Steigerung (120AP): Dem Konsumenten werden 20MP seines aktuellen Vorrates, sowie seines Punktemaximums entzogen.

Manaregeneration (30AP):

Der Konsument erhält 5MP auf seinen aktuellen Vorrat. *Das Punktemaximum kann nicht überstiegen werden.*

Steigerung (40AP): Der Konsument erhält 10MP auf seinen aktuellen Vorrat.

Das Punktemaximum kann nicht überstiegen werden!

Steigerung (55AP): Der Konsument erhält 15MP auf seinen aktuellen Vorrat.

Das Punktemaximum kann nicht überstiegen werden!

Steigerung (70AP): Magiestärkung

Magiestärkung (70AP):

Der Konsument erhält 10MP auf seinen aktuellen Vorrat und sein Punktemaximum.

Steigerung (90AP): Der Konsument erhält 15MP auf seinen aktuellen Vorrat und sein Punktemaximum.

Steigerung (120AP): Der Konsument erhält 20MP auf seinen aktuellen Vorrat und sein Punktemaximum.

Krankheit (AP):

Der Konsument wird mit einer Krankheit aus dem Regelwerk infiziert. Der Alchemist entscheidet welche Krankheit sein Produkt verursacht.

Beachte die für die entsprechende Krankheit benötigten AP. Diese stehen bei den Beschreibungen im Kapitel „Krankheiten“ (Seite 40)!

Arznei (AP):

Der Konsument wird von einer Krankheit geheilt. Der Alchemist entscheidet welche Krankheit durch sein Produkt geheilt wird.

Beachte die für die entsprechende Krankheit benötigten AP. Diese stehen bei den Beschreibungen im Kapitel „Krankheiten“. Ist die zu behandelnde Krankheit nicht im Regelwerk aufgeführt, entscheidet die SL über die benötigten AP!

Blindheit (30AP):

Das Produkt lässt den Konsumenten erblinden oder dient als Mittel gegen „Astralsicht“.

Klarsicht (45AP):

Das Produkt verleiht dem Konsumenten „Astralsicht“ (siehe Magieregelwerk) oder dient als Mittel gegen „Blindheit“.

Geistesbeeinflussung:

Der Konsument wird mit einer Geistesbeeinflussung aus dem Regelwerk belegt. Der Alchemist entscheidet welche Geistesbeeinflussung sein Produkt verursacht.

Beachte die für die entsprechende Geistesbeeinflussung benötigten AP. Diese stehen bei den Beschreibungen im Kapitel „Geistesbeeinflussungen“ (Seite 44).

Willensstärke (50AP):

Wirkt präventiv resistent gegen magische wie alchemistische „Geistesbeeinflussung“ oder dient als Mittel gegen alchemistische „Geistesbeeinflussung“.

Beim Brauen entscheidet der Alchemist gegen welche Form der alchemistischen „Geistesbeeinflussung“ sein Produkt wirkt!

Trance (50AP):

Der Konsument blickt für einen Moment wahlweise in die Zukunft oder im Jetzt auf einen gewählten Ort.

Der Konsument benötigt etwas, dass ihn mit dem Ziel seiner Vision verbindet. Sei es ein Gegenstand, eine Person oder schlicht ein Duft. Dies kann auch im Produkt enthalten sein!

Steigerung (70AP): Der Konsument blickt für einen Moment wahlweise in die Zukunft oder im Jetzt auf einen gewählten Ort und darf eine Frage an die Götter, Geister oder Ahnen stellen, die ggf. sogar beantwortet wird.

Steigerung (90AP): „Sphäre“.

Sphäre (90AP):

Der Geist des Konsumenten verlässt seinen Körper und betritt eine andere Daseinsebene.

Dort kann er mit anderen Wesen interagieren, mit Toten sprechen oder unbemerkt andere Personen beobachten oder belauschen.

Erden (50AP):

Der Geist des Konsumenten wird fest mit seinem Körper verbunden. Er ist nicht in der Lage geistesbeeinflussende Magie zu nutzen.

Dient alternativ als Mittel gegen „Trance“ und „Sphäre“.

Steigerung (70AP): Der Konsument erhält eine Resistenz gegen magische Geistesbeeinflussung.

Heilung (15AP):

Stoppt die Blutung aller Wunden.

Steigerung (25AP): Heilt eine offene Wunde.

Steigerung (40AP): Heilt alle offenen Wunden.

Steigerung (70AP): Wird präventiv eingenommen und heilt alle, nach Beginn der Wirkzeit, zugefügten offenen Wunden innerhalb von 30 Minuten und innere innerhalb von 1 Stunde.

Steigerung (90AP): Wird präventiv eingenommen und heilt alle, nach beginn der Wirkzeit, zugefügten offenen Wunden innerhalb von 15 Minuten und Innere innerhab von 30 Minuten.

Steigerung (150AP): Heilt alle Wunden eines Toten und belebt ihn anschließend wieder zum Leben.

Fehlende Körperteile werden nicht wieder hergestellt!

Immunität (80AP):

Der Konsument wird absolut immun gegen jede Form alchemistischer Erzeugnisse, gleich welcher Wirkung, mit gleichen oder geringeren AP.

Wirkt rein präventiv und nicht als Gegenmittel!

Steigerung (150AP): Wirkt als allgemeines Gegenmittel für Gifte und Nebenwirkungen und muss nicht präventiv eingenommen werden.

Anfälligkeit (100AP):

Wirkungs-AP von alchemistischen Erzeugnissen werden, während der Wirkzeit dieser Eigenschaft, behandelt als wären sie doppelt so stark.

Beispiel: Ein Opfer wird mit einem Nervengift (20AP) vergiftet. Dieses wirkt, durch die Wirkung von Anfälligkeit, nun mit 40AP und lässt das Opfer ins Koma fallen.

Ein Patient bekommt ein kurz wirksames Anfälligkeitgift. Nun bekommt er einen Heiltrank (20AP), was eigentlich nur die Blutungen stoppen würde. Durch die Anfälligkeit wirkt der Heiltrank nun mit 40AP und heilt alle Wunden des Körpers.

Mutagen:

Der Konsument bildet eine Mutation aus dem Regelwerk aus. Der Alchemist entscheidet welche Mutation sein Produkt verursacht.

Beachte die für die entsprechende Mutation benötigten AP. Diese stehen bei den Beschreibungen im Kapitel „Mutationen“ (Seite 49)!

Entflammbar (20AP):

Das Produkt ist leicht entflammbar. Je höher der AP-Wert des Produktes, desto schwerer ist es zu löschen.

Steigerung (60AP): Explosiv

Explosiv (60AP):

Das Produkt explodiert, wenn es mit einer Flamme in Kontakt kommt. Die Stärke der Explosion hängt vom AP-Wert ab.

Je 20 AP entsprechen 1 Meter Explosionsradius.

Steigerung (60AP): Sprengt verschlossene Holztüren/Truhen.

Steigerung (80AP): Sprengt Dickere Holztore.

Steigerung (100AP): Sprengt verstärkte Holztore/Truhen.

Steigerung (120AP): Sprengt Fels/Mauern.

Löschen (20AP):

Dient als Gegenmittel gegen "Entflammbar".

Beachte, dass das Löschmittel für die Art des Feuers geeignet sein muss.

Krankheiten

Einige Leiden sind lästig und unangenehm. Andere sind ernst zu nehmen und gefährlich. Manche wiederum sind unbehandelt tödlich.

Ein wochen- oder monatelanger Siechprozess setzt ein wenn die Krankheit erst einmal ausgebrochen ist. Im schlimmsten Fall können Freunde und Reisebegleiter sogar angesteckt werden.

Der Alchemist besitzt die Möglichkeit Arzneien herzustellen, um Krankheiten zu kurieren.

Hierzu muss die Arznei, gemäß den Regeln für Gegenmittel, den AP-Wert der Krankheit erreichen oder übertreffen. Hierbei muss der Alchemist im Vorfeld festlegen, gegen welche Krankheit seine Arznei wirkt, denn ein Allheilmittel gibt es nicht.

Wirkbeginn und Wirkzeit von Krankheiten sind in den jeweiligen Beschreibungen angegeben und können nicht verändert werden.

Ausschlag (10AP):

Ein stark juckender Ausschlag, der große Teile der Haut bedeckt. Dieses Leiden ist weder ansteckend noch gefährlich.

Wirkbeginn: Sofort

Wirkzeit: 3 Con-Tage

Schweißausbrüche (10AP):

Hitzewallungen und starke Schweißausbrüche beeinträchtigen das Opfer in seinen Handlungen. Dieses Leiden ist äußerst unangenehm und glücklicherweise nicht ansteckend.

Wirkbeginn: Sofort

Wirkzeit: 1 Con-Tag

Erkältung (15AP):

Eine Erkältung ist eine schwächere Krankheit. Jeder kennt sie, jeder hasst sie. Betroffene leiden unter Schnupfen und Husten. Sie fühlen sich kalt und unwohl. Ein paar Tage Ruhe in warmer Umgebung helfen. Diese Krankheit ist jedoch ansteckend. Daher sollten andere Personen nicht zu lang in der Nähe des Betroffenen bleiben.

Wirkbeginn: 3 Stunden

Wirkzeit: 3 Con-Tage

Fieber (40AP):

Kalter unangenehmer Schweiß, dauerhaftes Frieren und starkes Fieber treten auf. Betroffene sind sehr schwach und häufig handlungsunfähig. Sie sollten ruhig gehalten werden und einen kühles Tuch auf die Stirn gelegt bekommen, bis das Fieber nachlässt.

Wirkbeginn: 3 Stunden

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Wundbrand (50AP):

Wunden heilen nicht und entzünden sich. Solche Wunden sind dringend fachgerecht zu versorgen, da das betroffene Körperteil ansonsten abgenommen werden muss.

Wirkbeginn: 3 Stunden

Wirkzeit: 2 Con-Tage, **danach Verlust des Körperteils!**

Grippe (50AP):

Nach wenigen Stunden bis Tagen treten erste Symptome auf. Mattheit, hohes Fieber, Schüttelfrost, Kopfschmerzen sowie eine trockene Kehle und Husten. Nach kurzer Zeit folgen Augentränen und Appetitlosigkeit.

Wird das hohe Fieber nicht fachgerecht behandelt, kann die Krankheit im schlimmsten Fall zum Tod führen. Zudem ist diese Krankheit hochansteckend.

Wirkbeginn: 6 Stunden

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Syphilis (65AP):

Nach drei bis vier Wochen entstehen zunächst schmerzlose Schleimhautgeschwüre und Schwellungen am Körper. Die daraus abgesonderten Flüssigkeiten geben die Krankheit weiter.

Nach acht Wochen kommt es zu Fieber, Kopf und Gliederschmerzen. Nach der zehnten Woche entsteht ein Hautausschlag, der wiederum mit hochinfektöser Flüssigkeit gefüllt ist. Darauf folgen Haarausfall und im schlimmsten Fall die Zerstörung des Nervensystems. Die Symptome verschwinden nach mehreren Monaten. Erfolgt jedoch keine Behandlung treten die Symptome in unregelmäßigen Abständen immer wieder auf.

Wirkbeginn: Nächste Veranstaltung, **danach unregelmäßig erneut !**

Wirkzeit: 9 Con-Tage

Typhus (75AP):

Diese Krankheit bricht ein paar Wochen nach der Infektion aus und ist stark ansteckend. Hohes Fieber, Mattheit, träger Herzschlag, Ausschlag, starke Schmerzen, Erbrechen und Durchfall führen zur Handlungsunfähigkeit. Nur fachkundige Ärzte und Meisteralchemisten können hier helfen.

Wirkbeginn: Nächste Veranstaltung

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Pocken (90AP):

Nach ein bis zwei Wochen zeigen sich die ersten Symptome. Zunächst bilden sich Flecken auf der Haut, starkes Fieber, Schüttelfrost, Rückenschmerzen nach einer Woche sinkt das Fieber, um am folgenden Tag erneut zu steigen. Nun bilden sich die Pocken auf der Haut. Der Eiter in den Pocken verbreitet einen unangenehmen Geruch. Diese Krankheit ist äußerst ansteckend.

Wirkbeginn: Nächste Veranstaltung

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Pest (100AP):

Die Pest führt schnell zu hohem Fieber, Kopf und Gliederschmerzen und Benommenheit. Überall am Körper bilden sich äußerst schmerzhaft, schwarze Beulen, die mit Eiter und blau-schwarzem Blut gefüllt sind. Diese Krankheit ist sehr ansteckend und endet häufig tödlich.

Wirkbeginn: 12 Stunden

Wirkzeit: 10 Con-Tage **Unbehandelt tödlich!**

Lepra (100AP):

Die Nerven sterben ab, Blutgefäße verstopfen wegen verdicktem Blut. Opfer dieser Krankheit verlieren jedes Gefühl und nehmen weder Temperaturen noch Schmerzen wahr. Dadurch kommt es häufig zu Entzündungen und Verletzungen, die weder bemerkt noch behandelt werden.

Zunächst entstehen taube Flecken auf der Haut des Betroffenen. Weiter folgen Muskelschwäche, Rückbildung und Lähmungserscheinungen. In seltenen Fällen stirbt ein Opfer tatsächlich an der Krankheit, sondern an den Entzündungen und Blutvergiftungen durch seine unbemerkten Wunden.

Die Übertragung erfolgt nur schwer, durch längeren Kontakt zum Betroffenen.

Wirkbeginn: 1 Con-Tag

Wirkzeit: Permanent

Milzbrand (100AP):

Nach mehreren Wochen treten hohes Fieber, Husten, Schüttelfrost und Atemnot auf. Stellenweise nekrotisiert das Fleisch und stirbt ab. Zu diesem Zeitpunkt ist die Krankheit hoch ansteckend und besitzt eine hohe Sterberate.

Wirkbeginn: Nächste Veranstaltung

Wirkzeit: 5 Con-Tage, **Unbehandelt tödlich!**

Geistesbeeinflussungen

Manches Mal sind Geistesbeeinflussungen lediglich zur Belustigung der Beteiligten da und längst nicht jede ist gefährlich. Aber natürlich sind auch solche darunter, die einem Verbündeten beim Bestehen einer Aufgabe helfen oder eben solche, die eine Gefahr für Leib und Leben darstellen, wobei die Gefahr hierbei meistens vom Betroffenen ausgeht und sich gegen die eigenen Verbündeten richtet.

Der Alchemist besitzt die Möglichkeit solche Geistesbeeinflussungen zu neutralisieren.

Hierzu muss das Gegenmittel, gemäß den Regeln für Gegenmittel, den AP-Wert der Geistesbeeinflussung erreichen oder übertreffen. Hierbei muss der Alchemist im Vorfeld festlegen gegen welche Geistesbeeinflussung sein Gegenmittel wirkt, denn auch für Geistesbeeinflussungen gibt es kein Allheilmittel.

Zwangsneurose:

Der Konsument erhält eine Zwangsneurose. Zwangsneurosen unterteilen sich in 3 Stufen:

1. Leicht (20AP):

Zählzwang: Der Konsument ist gezwungen bestimmte im Alltag auftauchende Gegenstände zu zählen.

Zwangsbefürchtungen: Der Konsument befürchtet unablässig etwas vergessen oder nicht richtig gemacht zu haben.

Wortschatzlücke: Der Konsument kann ein Wort seiner Wahl nicht mehr aussprechen.

Ohrwurm: Dem Konsumenten will ein bestimmtes Lied nicht mehr aus dem Kopf gehen und er ist gezwungen es zu Singen oder zu summen bis die Wirkung nachlässt.

2. Mittel (40AP):

Schmutzphobie: Der Konsument steht unter dem Zwang alles zu reinigen, bevor er damit in Kontakt kommt.

Ordnungszwang: Der Konsument ist gezwungen alles was er sieht in einer gewissen Ordnung zu bewahren, sei es alles nach Größe zu sortieren oder für ein symmetrisches Bild zu sorgen.

Abneigungszwang: Der Konsument besitzt eine starke Abneigung gegen eine festgelegte Sache. Der Anblick des Objekts oder auch der Handlung ist nicht zu ertragen.

Zwangsreakton: Der Konsument ist gezwungen bei einer festgelegten Sache stets mit einer Zwangshandlung zu reagieren, sei es ein Laut oder Schulterzucken.

3. Schwer (80AP):

Zwangsberserker: Der Konsument reagiert auf eine festgelegte Sache wie im Rausch. Der Auslöser wird angegriffen und unschädlich gemacht.

Vergebungszwang: Der Konsument wird stark gläubig. Er gesteht im Namen seiner Gottheit all seine Sünden und bittet jeden in seiner Umgebung um Verzeihung.

Zwangsprophet: Der Konsument ist fest davon überzeugt, dass die Götter zu ihm sprechen und er ihr Wort weitergeben muss.

Kontrollzwang: Der Konsument muss immer wieder prüfen ob alles seine Richtigkeit hat, ob Gegenstände noch da sind oder er eine seiner Aufgaben wirklich ausgeführt hat. Es lässt ihm einfach keine Ruhe, sodass er auch mitten in einer Handlung losstürmt um diesem Zwang nachzugehen.

Abneigung (40AP):

Der Konsument hat eine Abneigung gegen eine Person oder eine Personengruppe.

Liebe (40AP):

Der Konsument verliebt sich in die erste Person, die er nach Wirkbeginn des Produktes sieht.

Freundschaft (35AP):

Der Konsument empfindet eine tiefe Freundschaft zur ersten Person, die er nach Wirkbeginn des Produktes sieht.

Berserker (35AP):

Der Konsument verfällt in wilde Raserei solange noch eine Person im Kampf eine Waffe trägt, egal ob Freund oder Feind. Wird während der Wirkzeit eine Waffe gezogen oder gehalten, wird die Raserei erneut ausgelöst. 1 Verwundung wird während der Wirkzeit im Kampf ignoriert.

Steigerung (50AP): Der Konsument verfällt in wilde Raserei solange noch eine Person im Kampf eine Waffe trägt, egal ob Freund oder Feind. Wird während der Wirkzeit eine Waffe gezogen oder gehalten, wird die Raserei erneut ausgelöst. 3 Verwundung werden während der Wirkzeit im Kampf ignoriert.

Steigerung (80AP): Der Konsument verfällt in wilde Raserei solange noch eine Person im Kampf eine Waffe trägt, egal ob Freund oder Feind. Wird während der Wirkzeit eine Waffe gezogen oder gehalten, wird die Raserei erneut ausgelöst. 5 Verwundung werden während der Wirkzeit im Kampf ignoriert.

Wahrheit (45AP):

Der Konsument kann nicht lügen. 1 Frage muss wahrheitsgemäß beantwortet werden.

Das Produkt wirkt bis zum Ende der Wirkzeit oder bis zur Beantwortung der Fragen!

Steigerung (60AP): Der Konsument kann nicht lügen. 2 Fragen müssen wahrheitsgemäß beantwortet werden.

Das Produkt wirkt bis zum Ende der Wirkzeit oder bis zur Beantwortung der Fragen!

Steigerung (80AP): Der Konsument kann nicht lügen. 3 Fragen müssen wahrheitsgemäß beantwortet werden.

Das Produkt wirkt bis zum Ende der Wirkzeit oder bis zur Beantwortung der Fragen!

Kontrolle (80AP):

Der Konsument wird für 1 Befehl hörig. Für die Wirkzeit des Produktes wird der Konsument alles tun, um diesem Befehl nachzukommen.

Steigerung (110AP): Der Konsument wird für 3 Befehle hörig. Für die Wirkzeit des Produktes wird der Konsument alles tun, um diesem Befehl nachzukommen. Die Befehle können nur nacheinander und nicht gleichzeitig erteilt werden.

Steigerung (150AP): Der Konsument wird die gesamte Wirkzeit über jedem Befehl hörig. Die Befehle können nur nacheinander und nicht gleichzeitig erteilt werden.

Sucht (20AP):

Der Konsument verlangt alle 24 Stunden nach dem Suchtmittel. Bekommt er es nicht wird er äußerst aggressiv.

Steigerung (30AP): Der Konsument verlangt alle 12 Stunden nach dem Suchtmittel. Bekommt er es nicht, wird er äußerst aggressiv und beginnt unangenehm zu schwitzen.

Steigerung (45AP): Der Konsument verlangt alle 6 Stunden nach dem Suchtmittel. Bekommt er es nicht, wird er äußerst aggressiv, beginnt unangenehm zu schwitzen und zu zittern.

Steigerung (65AP): Der Konsument verlangt alle 3 Stunden nach dem Suchtmittel. Bekommt er es nicht, wird er äußerst aggressiv, beginnt unangenehm zu schwitzen, zu zittern und zu frieren.

Mutationen

Mutationen sind äußerst unangenehme Effekte, die durch bestimmte Faktoren in der Natur oder durch das Produkt eines Alchemisten ausgelöst werden können.

Wie bei den meisten Dingen gibt es auch bei Mutationen positive und negative Aspekte.

So können Mutationen den Betroffenen für bestimmte Aufgaben stärken aber auch bösartige Mutationen mit unvorhersehbaren Folgen sind möglich.

Durch ein alchemistisches Produkt hervorgerufene Mutationen bilden sich nach Ende der Wirkzeit zurück. Bei durch das Umfeld hervorgerufenen oder alchemistischen permanent wirkenden Produkten ist dies nicht der Fall.

In diesem Fall ist Ideenreichtum von Seiten des Alchemisten gefordert.

Schutz (35AP):

Der Konsument erhält 1RP (Lederhaut).

Steigerung (50AP): Der Konsument erhält 2RP (Schuppenhaut).

Steigerung (70AP): Der Konsument erhält 4RP (Steinhaut).

Steigerung (100AP): Der Konsument erhält 6RP (Stahlhaut).

Atmung (50AP):

Der Konsument erhält entweder „Unterwasseratmung“ und kann unter Wasser atmen oder „Gaslunge“ und kann, von Gas und Rauch unbeeinflusst, frei atmen.

Steigerung (70AP): Der Konsument erhält „Unterwasseratmung“ und „Gaslunge“.

Steigerung (100AP): Der Konsument erhält „Atemlos“ und braucht überhaupt nicht mehr zu atmen.

Bösartige Mutation:

Der Konsument erhält eine körperliche Mutation. Diese wird vom Alchemisten bestimmt und muss von der SL genehmigt sein.

Je höher die AP, desto stärker die Mutation!

Alchemie-Fertigkeiten

Kräuterkunde1-3:

25EP, 50EP, 75EP

Der Kräuterkundige weiß, wie die Kräuter der jeweiligen Stufe aussehen, wo sie wachsen und erkennt die Kräuter der entsprechenden Stufe. Er weiß um die Wirkung dieser und kennt ihren Gebrauch.

Wer keine Stufe der Fertigkeit Kräuterkunde besitzt, erkennt keine Pflanze. Für ihn sieht alles was wächst einfach gewöhnlich aus!

AP-Wert:

je 10EP

Je 10EP entsprechen 10AP. Die AP geben die maximale Stärke eines herstellbaren Produktes an.

Kleine Analyse:

50EP

Der Alchemist ist in der Lage alle Wirkungen eines Produktes und ihre AP-Werte zu identifizieren. Die kleine Analyse wird am Produkt durchgeführt.

Um die kleine Analyse zu beherrschen, muss der Alchemist „**Fachkenntnisse**“ besitzen.

Große Analyse:

100EP

Der Alchemist ist in der Lage alle Wirkungen eines Produktes und ihre AP-Werte am Patienten zu identifizieren. Die große Analyse kann am Produkt oder am Patienten durchgeführt werden.

Um die große Analyse zu beherrschen, muss der Alchemist den Rang „**Meisteralchemist**“ tragen.

Schnelle Wirkung:

50EP

Produkte können nun mit sofortiger Wirkung gebraut werden.

Diese wirken nach 10 Sekunden!

Fachkenntnisse:

50EP

Hat ein Alchemist einen AP-Wert von 50AP erreicht, darf er sich von seinem Lehrmeister einer Prüfung unterziehen lassen und von einem Lehrling zum Adepten aufsteigen.

Meisteralchemist:

200EP

Hat ein Alchemist einen AP-Wert von 200AP erreicht, darf er sich von einem Meisteralchemisten einer Prüfung unterziehen lassen, um den Meistertitel zu erhalten.

Die Brauzzeit des Meisteralchemisten sinkt auf 30 Sekunden/AP.

Großalchemist:

300EP

Hat ein Meisteralchemist einen AP-Wert von 400AP erreicht, darf er sich der Großalchemistenprüfung unterziehen lassen.

Nur ein Prüfungskomitee von mindestens drei Alchemisten, von denen zumindest einer bereits Großalchemist sein muss, kann diese Prüfung abnehmen.

Der Großalchemist kann selbst den letzten Rest eines Wirkstoffes aus einer Zutat gewinnen. Die AP jeder verwendeten Zutat gelten doppelt!

Beispiel: Der Großalchemist möchte einen 50AP-Trank herstellen. Dafür muss er nun, statt der nötigen 50 Zutaten-AP, nur noch 25 Zutaten-AP aufwenden.



Rezeptsammlung

Rezepte für Lehrlinge und Adepten

Beispiele

Der Lehrling der Alchemie wird sich zunächst schwer damit tun eigene Rezepte zu entwickeln und umzusetzen.

Begonnen mit der Frage welche Zutaten zu besorgen sind und welches Arbeitsmaterial bereitgestellt werden muss.

Ausführliche Arbeitsanleitungen, also Rezepte, stellen für den Lehrling eine wunderbare Möglichkeit dar, sein Können unter der Aufsicht seines Meisters zu erproben und aus den Aufzeichnungen zu lernen.

Eines Tages wird der Lehrling so weit sein und seine eigenen Rezepte niederschreiben.

Wenn ihm andere Zutaten zur Verfügung stehen, als in einem Rezept angegeben, oder eine leicht abgewandelte Wirkung benötigt wird, kann er sich nicht länger auf das niedergeschriebene Wissen anderer verlassen.

Somit ist das Arbeiten nach Rezept lediglich die Lehrgrundlage eines Alchemisten.

Auch für Adepten ist eine reichhaltige Rezeptsammlung von großem Nutzen. So kann der Alchemist schnell die benötigten Zutaten ablesen, statt sich erst Gedanken über die Wechselwirkungen seiner Zutaten zu machen und das anstehende Verfahren zu überdenken.

Ist der Adept darin geübt gute Rezepte zu entwickeln, besitzt er zudem einen angenehmen Nebenverdienst zu seiner Arbeit im Labor, denn sicherlich werden viele andere Alchemisten begierig sein, sich Arbeit zu ersparen und lieber ein Rezept käuflich erwerben, statt selbst eines zu erstellen.

In unserer Sammlung haben wir daher einige Schriften zusammengetragen, die den Lehrling bei seinen Studien und den Alchemisten bei seiner Arbeit unterstützen werden.

Hierbei bewegen wir uns jedoch auf einem durchschnittlichen Schwierigkeitsniveau.

Höherklassige Rezepte könnten den Geist eines Lehrlings überfordern und gefährlich für den ungeübten Alchemisten werden.

Zudem sollte ein Meister der Alchemie, für den solche Rezepte schließlich geeignet wären, seine Rezepte mit eigener Hand zusammentragen.

Das gebieten allein der Stolz und die Geheimniskrämerei, für die Alchemisten nun einmal bekannt sind.

Zwar entfaltet jeder Trank seine gewünschte Wirkung, doch erst in den Händen eines fachkundigen Heilers werden sie ihr wahres Potential zeigen!

Kleiner Heiltrank

(15 AP)

Dieses Rezept beschreibt die detaillierte Herstellung eines kleinen Heiltranks, der einen Verwundeten vor dem Verbluten bewahrt, indem er diese stoppt. Hierdurch werden die Wunden zwar nicht geheilt, doch wird im Notfall Zeit gewonnen, um einen fachkundigen Heiler aufzusuchen.

Wir beginnen mit dem Zusammentragen der benötigten Arbeitsmaterialien und Zutaten:

- **Mörser und Stößel**
- **Ein Messer**
- **Eine saubere Arbeitsfläche**
- **Sauberes, zumindest abgekochtes, besser destilliertes, Wasser**
- **Ein reines Tuch**

- **Acht Blätter des Knoblauchgeistes (7AP)**
- **Neun Dreiblattpaare des Rankdorns (8AP)**

Um die Wirkung des späteren Produktes zu prüfen, wird folgende Berechnung vorgenommen:

Zutat:	Eigenschaft:	Eigenschaft:
Knoblauchgeist (7AP)	Geistesbeeinflussung	Heilung
Rankdorn (8AP)	Übelkeit	Heilung

Einzelne auftretende Eigenschaften entfalten keine Wirkungen, daher können wir diese, nachdem wir sichergegangen sind, dass sie tatsächlich nicht doppelt auftreten, aus der Liste streichen und rechnen die Stärke der wirkenden Eigenschaften zusammen.

Zutat:	Eigenschaft:	Eigenschaft:
Knoblauchgeist (7AP)	Geistesbeeinflussung	Heilung (7AP)
Rankdorn (8AP)	Übelkeit	Heilung (8AP)
		15AP

Als Ergebnis erhalten wir die Sicherheit, dass unser Produkt keine Nebenwirkungen enthalten wird und eine ausreichende Stärke besitzt, um seine Wirkung zu entfalten.

Beginnen wir also mit der Arbeit:

Der Zeitaufwand für einen solchen Trank ist äußerst gering (15AP = 15Minuten) und auch nicht weiter kompliziert.

Zunächst werden die Zutaten gereinigt und mit dem Messer zerkleinert. Anschließend werden sie im Mörser zerstoßen, um die enthaltenen Flüssigkeiten zu befreien.

Den Zutaten wird nun das Wasser beigefügt, um keine Essenz unserer Zutaten einzubüßen und alles in ein ausreichendes Gefäß gegeben. Es wird erneut Wasser beigefügt, bis die Kräuter vollständig bedeckt sind.

Das Gemisch wird nun eine Weile geschwenkt, um die Pflanzensäfte im Wasser zu lösen und alles anschließend durch ein reines Tuch gefiltert in ein weiteres Gefäß umgefüllt.

Diese Flüssigkeit kann für weitere kleine Heiltränke zum Begießen der Zutaten verwendet werden, statt gereinigtes Wasser zu nutzen. So wird nichts vom Wirkstoff verschwendet und der alchemistische Kreislauf geschlossen.

Das nasse Material im Tuch wird nun über einem Schälchen ausgewrungen. Die erhaltene Flüssigkeit ist unser erwünschtes Produkt, welches nun in eine Phiole abgegeben werden kann.

Der Trank wird nach 30Minuten seine Wirkung entfalten und binnen 15Minuten die Blutungen eines Patienten zu stoppen.

Wir können uns entscheiden, die Wirkungszeiten sowie Verabreichungsart zu verändern. Hierbei ist zu beachten, dass diese Variablen vor Braubeginn festgelegt werden müssen.

Investieren wir 10Minuten mehr beim Schwenken des Gemisches im reinen Wasser, so wird das Produkt potenter werden und bereits nach 10Minuten Wirken (**siehe Zeit-AP-Tabelle Seite 31**).

Lassen wir das Gemisch nach dem Schwenken für weitere 10Minuten ziehen, bevor wir es dekantieren, also die Flüssigkeit vom Feststoff trennen, wird die Wunde nach einsetzen der Wirkung lediglich 15Minuten benötigen, um die Blutung zu Stoppen (**siehe Zeit-AP-Tabelle Seite 31**).

Diese Zeiten können durch weiteren Arbeitsaufwand beliebig verändert werden.

Soll das Produkt direkt auf der Wunde wirken, müssen die Pflanzenbestandteile eingekocht und im Mörser zu einem Mus verarbeitet werden. Dieses kann dann auf die Wunde gegeben werden (**siehe Zeit-AP-Tabelle Seite 31**).

Es ist empfehlenswert, die Phiole mit Namen und Wirkung zu kennzeichnen.

Komplexer Heiltrank

(40 AP)

Dieses Rezept beschreibt die detaillierte Herstellung eines komplexen Heiltrankes, der sämtliche Wunden eines Verwundeten heilt. Hierdurch werden die Wunden zwar geheilt, jedoch muss sie gereinigt und versorgt werden.

Wir beginnen mit dem Zusammentragen der benötigten Arbeitsmaterialien und Zutaten:

- **Mörser und Stößel**
- **Kessel**
- **Kalziniergefäß**
- **Ein Messer**
- **Eine saubere Arbeitsfläche**
- **Destilliertes, Wasser**
- **Filterpapier**
- **Ein reines Tuch**

- **Acht Blätter des Knoblauchgeistes (7AP)**
- **Neun Dreiblattpaare des Rankdorns (8AP)**
- **Sechs Blätter des Breitblattes (2x 6AP)**
- **Fünf Blätter des Feuerblattes (5AP)**
- **Acht Blätter der Wassergabe (13AP)**

Um die Wirkung des späteren Produktes zu prüfen, wird folgende Berechnung vorgenommen:

Zutat:	Eigenschaft:	Eigenschaft:	Eigenschaft:
Breitblatt (6AP)	Einschläfernd	Heilung	
Breitblatt (6AP)	Einschläfernd	Heilung	
Feuerblatt (5AP)	Schmerz	Aufputschend	
Knoblauchgeist (7AP)	Geistesbeeinflussung	Heilung	
Rankdorn (8AP)	Übelkeit	Heilung	
Wassergabe (13AP)	Verstopfung	Magenbitter	Heilung

Gegensätzliche Eigenschaften („Einschläfernd“ und „Aufputschend“) werden weggestrichen. Danach einzeln auftretende Eigenschaften entfalten keine Wirkungen, daher können wir diese, nachdem wir sichergegangen sind, dass sie tatsächlich nicht doppelt auftreten, aus der Liste streichen und rechnen die Stärke der wirkenden Eigenschaften zusammen.

Zutat:	Eigenschaft:	Eigenschaft:	Eigenschaft:
Breitblatt (6AP)	Einschläfernd	Heilung (6AP)	
Breitblatt (6AP)	Einschläfernd	Heilung (6AP)	
Feuerblatt (5AP)	Schmerz	Aufputschend	
Knoblauchgeist (7AP)	Geistesbeeinflussung	Heilung (7AP)	
Rankdorn (8AP)	Übelkeit	Heilung (8AP)	
Wassergabe (13AP)	Verstopfung	Magenbitter	Heilung (13AP)
			40AP

Als Ergebnis erhalten wir die Sicherheit, dass unser Produkt keine Nebenwirkungen enthalten wird und eine ausreichende Stärke besitzt, um seine Wirkung zu entfalten.

Beginnen wir also mit der Arbeit:

Der Zeitaufwand für einen solchen Trank ist gering (40AP = 40Minuten) und auch nicht weiter kompliziert.

Zunächst werden die Zutaten gereinigt und mit dem Messer zerkleinert. Anschließend werden sie im Mörser zerstoßen, um die enthaltenen Flüssigkeiten zu befreien.

Die Zutaten werden nun in den Kessel gegeben und soweit mit Wasser übergossen, bis das Pflanzenmaterial vollständig bedeckt ist.

Das Gemisch wird nun zum Dekokt verkocht, um die Pflanzensäfte im Wasser zu lösen und alles anschließend durch ein reines Tuch gefiltert in ein weiteres Gefäß umgefüllt. Das Gefäß wird nun in den Kessel gestellt und im Wasserbad verdampft, bis der Flüssigkeitsstand eine Phiole füllt.

Die aufgefangenen Feststoffe werden kalziniert, also verascht und die Asche in destilliertem Wasser aufgelöst.

Nach etwa 1Minute stetigen Rührens wird die Aschelösung filtriert und die reine Aschesalzlösung, unter sanftem Erhitzen, verdunstet. Hierbei muss darauf geachtet werden, dass die Hitze nicht zu groß ist und die Lösung verunreinigt wird.

Die zurückbleibenden Salze werden dem Dekokt beigefügt und darin gelöst.

Der Trank wird nach 30Minuten seine Wirkung entfalten und binnen 30Minuten sämtliche Wunden eines Patienten zu heilen.

Wir können uns entscheiden, die Wirkungszeiten sowie Verabreichungsart zu verändern.

Investieren wir 30Minuten Arbeit, um die Wirkzeit auf ein Minimum zu reduzieren, geben wir dem aufgekochten Dekokt, nachdem es auf weniger als 50°C abgekühlt ist, die Hälfte des Volumens unseres Dekoktes an Weinbrand hinzu.

Nach einminütigem Rühren wird nun mittels einer Retorte oder Destille das Dekokt destilliert, anstatt es zu verdunsten (**siehe Zeit-AP-Tabelle Seite 31**). Die folgenden Arbeitsschritte bleiben die gleichen.

Da die Gesamt-AP des Trankes über 50AP liegen, muss eine Retorte verwendet werden!

Es ist empfehlenswert, die Phiole mit Namen und Wirkung zu kennzeichnen.

Lähmgift

(40 AP)

Dieses Rezept beschreibt die detaillierte Herstellung eines Lähmgiftes, als Waffengift mit langanhaltender Wirkung.

Das Opfer, das mit einer mit diesem Gift bestrichenen Waffe verletzt wird, wird an einer Lähmung am gesamten Körper leiden, bis die Wirkung nachlässt.

Wir beginnen mit dem Zusammentragen der benötigten Arbeitsmaterialien und Zutaten:

- **Mörser und Stößel**
- **Kessel**
- **Kalziniergefäß**
- **Retorte**
- **Ein Messer**
- **Eine saubere Arbeitsfläche**
- **Sauberes, zumindest abgekochtes, besser destilliertes, Wasser**
- **Ein reines Tuch oder Filterpapier**
- **Ethanol (Weinbrand oder Schnaps)**

- **Zehn Nüsse des Hagelbaumes (7AP)**
- **Sechs Blätter des Talisbaumes (8AP)**
- **Elf Windwedel (9AP)**
- **Fünf Blätter des Salwan (16AP)**

Um die Wirkung des späteren Produktes zu prüfen, wird folgende Berechnung vorgenommen:

Zutat:	Eigenschaft:	Eigenschaft:	Eigenschaft:
Hagelbaum (7AP)	Aufputschend	Nervengift	
Talisbaum (8AP)	Verstopfung	Nervengift	
Windwedel (9AP)	Mutagen	Nervengift	
Salwan (16AP)	Manaregeneration	Willensstärke	Nervengift

Einzelne auftretende Eigenschaften entfalten keine Wirkungen, daher können wir diese, nachdem wir sichergegangen sind, dass sie tatsächlich nicht doppelt auftreten, aus der Liste streichen und rechnen die Stärke der wirkenden Eigenschaften zusammen.

Zutat:	Eigenschaft:	Eigenschaft:	Eigenschaft:
Hagelbaum (7AP)	Aufputschend	Nervengift (7AP)	
Talisbaum (8AP)	Verstopfung	Nervengift (8AP)	
Windwedel (9AP)	Mutagen	Nervengift (9AP)	
Salwan (16AP)	Manaregeneration	Willensstärke	Nervengift (16AP)
			40AP

Als Ergebnis erhalten wir die Sicherheit, dass unser Produkt keine Nebenwirkungen enthalten wird und eine ausreichende Stärke besitzt, um seine Wirkung zu entfalten.

Beginnen wir also mit der Arbeit:

Der Zeitaufwand für ein gewöhnliches Lähmgift wäre gering (40AP = 40Minuten) und auch nicht weiter kompliziert, doch da wir ein Klingengift erhalten wollen, welches sofort und langanhaltend wirkt, steigen Brauzeit und Arbeitsaufwand. Hierfür werden also 30Minuten für einen sofortigen Wirkbeginn („**Schnelle Wirkung**“ **benötigt!**) sowie 20Minuten für eine Wirkzeit von 3Stunden und weitere 10Minuten für die Herstellung des Giftes als Waffengift veranschlagt. Insgesamt werden daher 100Minuten Brauzeit für dieses Produkt benötigt.

Zunächst werden die Blätter gereinigt und mit dem Messer zerkleinert.

Nun werden die Blätter im Mörser zerstoßen, um die enthaltenen Flüssigkeiten zu befreien und die Nüsse des Hagelbaumes von ihrer Schale befreit. Letztere werden weiter zu einem Muse zerstoßen. Alternativ ist es auch möglich, mittels einer Reibe Vorarbeit zu leisten und anschließend zu Mörser und Stößel zu greifen.

Nun werden die zerstoßenen Blätter in den Kessel gegeben und soweit mit Wasser übergossen, bis das Pflanzenmaterial vollständig bedeckt ist.

Das Gemisch wird nun zum Dekokt verkocht, um die Pflanzensäfte im Wasser zu lösen und alles anschließend durch ein reines Tuch in ein weiteres Gefäß umgefüllt.

Das Dekokt wird anschließend mit der zehnfachen Menge an Ethanol übergossen und gut verrührt.

Die erhaltene Lösung wird zunächst für eine weile leicht erwärmt und anschließend destilliert. Hierbei ist zu beachten, die ersten Tropfen

wegzukippen und nur die mittlere Phase der Destillation zur Weiterverarbeitung zu verwenden. Diese entspricht dem Füllstand einer Phiole.

Die aufgefangenen Feststoffe werden kalziniert, also verascht und die Asche in einer Menge destilliertem Wassers gelöst, die dem Volumen einer Phiole entspricht.

Nach etwa einminütigem Rühren wird die Aschelösung filtriert.

Dem Mus der Hagelbaumnüsse werden nun das Destillat sowie die Aschesalzlösung beigefügt und das Gemisch zu einer Masse verarbeitet, die Schlussendlich durch ein reines Tuch gewrungen wird. Hierbei ist darauf zu achten, möglichst keine Flüssigkeit auf die nackte Haut zu bekommen und sich im Anschluss gründlich die Hände zu reinigen.

Die erhaltene Flüssigkeit mag zwar keine Phiole füllen, doch die Portion ist dennoch ausreichend für eine Anwendung.

Beim Zufügen einer Wunde, mit einer bestrichenen Waffe, wird es nahezu sofort seine Wirkung entfalten und die betroffene Person für 3Stunden lähmen.

Es ist dringend empfohlen, die Phiole mit Namen und Wirkung zu kennzeichnen!

Freundschaftstrank

(35AP)

Dieses Rezept beschreibt die detaillierte Herstellung eines Freundschaftstrankes, der den Konsumenten tiefste Sympathie gegenüber der ersten Person, die er nach Einsetzen der Wirkung erblickt, empfinden lässt.

Wir beginnen mit dem Zusammentragen der benötigten Arbeitsmaterialien und Zutaten:

- **Mörser und Stößel**
- **Kessel**
- **Kalziniergefäß**
- **Ein Messer**
- **Eine saubere Arbeitsfläche**
- **Destilliertes, Wasser**
- **Filterpapier**
- **Ein reines Tuch**

- **Acht Blätter des Knoblauchgeistes (7AP)**
- **Ein Blumenkopf des Frauenkrauts (8AP)**
- **Blüten eines Stängels des Sphärenkrauts (17AP)**
- **Eine Priese Kakaopulver oder ein Teelöffel Schokolade**

Um die Wirkung des späteren Produktes zu Prüfen wird folgende Berechnung vorgenommen:

Zutat:	Eigenschaft:	Eigenschaft:	Eigenschaft:
Knoblauchgeist (7AP)	Heilung	Geistesbeeinflussung	
Frauenkraut (13AP)	Blindheit	Manaregeneration	Geistesbeeinflussung
Sphärenkraut (17AP)	Trance	Einschläfernd	Geistesbeeinflussung
Kakao / Schokolade (0AP)	-	-	-

Einzel auftretende Eigenschaften entfalten keine Wirkungen, daher können wir diese, nachdem wir sichergegangen sind, dass sie tatsächlich nicht doppelt auftreten, aus der Liste streichen und rechnen die Stärke der wirkenden Eigenschaften zusammen.

Zutat:	Eigenschaft:	Eigenschaft:	Eigenschaft:
Knoblauchgeist (7AP)	Heilung	Geistesbeeinflussung (7AP)	
Frauenkraut (13AP)	Blindheit	Manaregeneration	Geistesbeeinflussung (13AP)
Sphärenkraut (17AP)	Trance	Einschläfernd	Geistesbeeinflussung (17AP)
Kakao / Schokolade (0AP)	-	-	-
			37AP

Als Ergebnis erhalten wir die Sicherheit, dass unser Produkt keine Nebenwirkungen enthalten wird und eine ausreichende Stärke besitzt, um seine Wirkung zu entfalten.

Beginnen wir also mit der Arbeit:

Der Zeitaufwand für einen solchen Trank ist gering (37AP = 37Minuten) und auch nicht weiter kompliziert.

Zunächst werden die Zutaten gereinigt. Die Blätter des Knoblauchgeistes werden mit dem Messer zerkleinert und anschließend im Mörser zerstoßen, um die enthaltenen Flüssigkeiten zu befreien. Diese werden nun gemeinsam mit den Blüten des Frauen- und Shpärenkrauts in den Kessel gegeben und soweit mit Wasser übergossen, bis das Pflanzenmaterial vollständig bedeckt ist.

Das Gemisch wird nun zum Dekokt verkocht, um die Pflanzensäfte im Wasser zu lösen und alles anschließend durch ein reines Tuch in ein weiteres Gefäß umgefüllt. Das Gefäß wird nun in den Kessel gestellt und im Wasserbad verdampft, bis der Flüssigkeitsstand eine Phiole füllt.

Die aufgefundenen Feststoffe werden kalziniert, also verascht und die Asche in destilliertem Wasser aufgelöst.

Nach etwa 1Minute stetigen Rührens wird die Aschelösung filtriert und die reine Aschesalzlösung, unter sanftem Erhitzen, verdunstet. Hierbei muss darauf geachtet werden, dass die Hitze nicht zu groß ist und die Lösung verunreinigt wird.

Die zurückbleibenden Salze werden dem Dekokt beigefügt und darin gelöst.

Der Lösung wird nun Kakaopulver beigemischt, um aus der allgemeinen

Geistesbeeinflussung einen Freundschaftstrank zu machen. Hierbei kommt die suggestive Kraft der Zutat zur Geltung.

Alternativ kann das Dekokt auch verdunstet werden und der hinterbliebene Festbestandteil in Schokolade zu einer Praline verarbeitet werden.

Hierzu wird die Schokolade im Wasserbad schonend erwärmt und die zurückgebliebenen Bestandteile des Dekoktes eingerührt.

Zum Schluss wird die Schokolade in eine Form gegossen oder in einem sauberen Papier zur Praline geformt.

Das Produkt wird nach 30Minuten seine Wirkung entfalten und der ersten Person, die der Konsument nach Eintritt der Wirkung erblickt, für 30Minuten dessen Wohlwollen sichern.

Es ist empfehlenswert, den Wirkbeginn möglichst gering zu halten und die Wirkzeit möglichst lang anzusetzen, um so den größtmöglichen Nutzen aus dem Produkt zu schöpfen.

Hierfür wird natürlich mehr Brauzzeit in Anspruch genommen und ggf. auch weiteres Werkzeug benötigt (siehe Zeit-AP-Tabelle Seite 31)!

Es ist empfehlenswert, die Phiole mit Namen und Wirkung zu kennzeichnen.

Dies sind vier Beispiele für verschiedene Rezepte, an denen sich der Alchemist orientieren kann.

Da sich die Arbeitsweisen der Alchemisten häufig unterscheiden, können auch andere Verfahren angewandt werden. Hierbei sind lediglich die Vorgaben des Regelwerkes, bezüglich Brauzzeit und zu verwendenden Werkzeugen bindend.

Die in diesem Regelwerk zuerst aufgeführten Informationen zur Alchemie und ihren Fachrichtungen können für fundiertes Hintergrundwissen und verschiedene Arbeitsmethoden genutzt werden, sind jedoch kein Standard der vorausgesetzt wird.

Im Vordergrund stehen nach wie vor die anschauliche Darstellung und schönes Spiel!