

Alchemieregelwerk v. 1.1
Für L.A.R.P. nach DragonSys 1std und 2nd Edition

Von:

Nils Loy

Melanie Könecke

Jan-Ole Malchow

Vorwort

!Vorsicht! Zucker kann für Diabetiker „giftig“ sein. Salz kann tödlich sein! Schon ein Teelöffel kann zu Erbrechen führen! Einige Leute sind allergisch auf bestimmte Substanzen; bitte umsichtig handeln. Alkohol ist ein Outtime-Gift.

Jeder Einsatz von tatsächlich giftigen oder auch nur zweifelhaften Substanzen ist strengstens untersagt und strafrechtlich verboten. Gifte werden durch unbedenkliche Substanzen simuliert. Am besten ist es, wenn die Substanzen einfach nicht wirklich verabreicht werden.

Allgemein

- Die Fähigkeit *Giftkunde* nach DragonSys (DS) ist bei uns die Fähigkeit *Alchemie*. Daneben gibt es weiterhin die Fähigkeit *Kräuterkunde*.
- Wir verwenden zwei parallele Wirkstofflisten, zum einen die Gifte aus dem DS. Zum Anderen unsere erweiterte Trankliste. Wir haben uns zu dieser Dualität entschieden um eine möglichst große Kompatibilität zu erreichen.
- Gifte und Gegengifte bzw. Alchemistische Substanzen müssen von der Spielleitung abgenommen sein.
- Alchemisten (bzw. Giftkundige nach DS) können Vergiftungen heilen; Heilkundige ohne die Fähigkeit *Alchemie* können dies nicht!
- Für Alchemisten gilt weiterhin: Pro Punkt Fähigkeit *Alchemie* (Alchemiepunkte) kann die endgültige Wirkung (die endgültige Wirkung darf noch nicht eingesetzt haben) eines Giftes um **1 Minute** herausgezögert werden. Das Gift ist in dieser Zeit aber noch nicht neutralisiert; der Charakter leidet weiterhin unter den bis dahin aufgetretenen Symptomen.
- Für Herstellung/Neutralisation von Gegengiften gilt: Gegengift Stärke = Gift Stärke; sie müssen also punktemäßig gleich stark sein.
- Ein Stärkepunkt Gegengift benötigt ½ Minute Herstellungszeit.
- Eine ständige „Alchemie-Grundausstattung“ ist möglich aber zu Beginn der Con einzuchecken. Generell spricht nichts dagegen dass der berufsmäßige Alchemist Alkohol, eine schwache Lauge und eine schwache Säure sowie einige andere „Basics“ ständig mit sich führt (wir behalten es uns aber vor evtl. einige Dinge nicht einzuchecken!). Aber es gilt, erspielt ist schöner und einchecken nicht vergessen!
- Außer beim Gegengift kann kein Trank stärker, also mit mehr Punkten, gebraut werden als angegeben (plus Modifikatoren).
- Gifte und Gegengifte bzw. Alchemistische Substanzen ab einer Stärke von 50 Punkten (einschließlich) bis einschließlich 150 Punkten halten über die Con hinaus **6 Contage des Charakters**, bis einschließlich 200 Punkten über die Con hinaus **3 Contage des Charakters** alle Substanzen über 200 **1 Contag des Charakters**. Solch potente Mittel sind einfach zu instabil um längere Lagerungen zu überstehen. Tränke können aber für jeweils 30 zusätzliche Punkte jeweils 10 weitere Tage haltbar gemacht werden. Diese Punkte wirken sich auf die Brauzeit, die benötigten Kräuter und die Gesamtstärke des Tranks aus.
- Bei jedem Brauen nur eine Portion.

Kräuterkunde

- Da Kräutersammeln bei uns nicht vorgesehen ist, zählt dieses **nicht** zur Brauzeit!
- Kräuterkunde: Kräuter findet das geschulte Auge am Wegesrand. Der Kräuterkundewert legt die Anzahl der Tränke fest, die der Alchemist pro Tag brauen kann. 1 Punkt Kräuterkunde entspricht 2 Punkten für Tränke. Diese Regelung ersetzt das Kräutersammeln.

Mischen, Mixen und Mörsern

Jeder Spieler mit der Fähigkeit *Alchemie* ist auch in der Lage, Wirkstoffe selbst zusammenzubrauen. Er kann im Rahmen seiner Fähigkeit entscheiden, was für eine *Wirkung*, *Stärke* und *Dauer* der Wirkstoff haben soll, und auf welche Weise er verabreicht werden muss. Er setzt hierfür einfach die Bausteine der Tabellen zusammen und erhält sein persönlichen Wirkstoff. Zählt man die Punktwerte der Komponenten zusammen, so erhält man die Stärke des Wirkstoffs. Die verschiedenen Elemente, die der Alchemist bestimmen kann, sind *Wirkungsart*, *Verzögerung*, *Verabreichungen* und *Wirkungsdauer*. Jede dieser vier Komponenten kostet eine gewisse Anzahl Punkte. Ein Alchemist muss die Komponenten so auswählen, dass die Summe aller Punktekosten nicht den Wert seiner Fähigkeit *Alchemie* übersteigt.

Wirkungsart

Es gibt im Giftsystem grundsätzlich sieben Giftsorten mit verschiedenen Wirkungsarten:

Giftart	Symptome	Wirkung	Punktekosten
Übelkeit	Unwohlsein, Bauchschmerzen	Brechreiz, der Betroffene muss einen geeigneten Ort aufsuchen und sich dort ca. eine halbe Stunde erbrechen, grün im Gesicht herumliegen etc.	10
Schlaf	große Müdigkeit, Unkonzentriertheit	Einschlafen, der Betroffene kann nicht geweckt werden, außer mit einem Eimer Wasser ins Gesicht. Schläft kurz darauf wieder ein. Schlafdauer ca. 6 Std.	20
Lähmung	Schmerzen im Muskelgewebe, Krämpfe, große Anstrengung beim Bewegen	Lähmung, der Betroffene kann sich nicht mehr bewegen. Sprechen ist jedoch noch langsam möglich. Lähmungsdauer ca. 1 Stunde.	30
Wahnsinn	Zunehmende Verwirrung	Der Betroffene verfällt dem Wahnsinn. Der Spielleiter wählt aus folgenden Möglichkeiten: Angriffswut, Passivität, Halluzinationen, neue Persönlichkeit, gesplante Persönlichkeit, Amnesie, Verfolgungswahn. Wirkungsdauer ca. einen Tag	40
Kollaps	große Schwäche, Schmerzen	Der Betroffene bricht zusammen und kann außer Sprechen keine Aktionen mehr durchführen. Kollapsdauer ca. einen Tag	50
Koma	große Schwäche, Müdigkeit	Der Betroffene wird ohnmächtig und seine Körperfunktionen reduzieren sich auf ein Minimum. Er erscheint bei oberflächlicher Untersuchung wie tot. Dauer ca. einen Tag	70
Tod	Schmerzen, „große Schwärze“ rückt näher	Der Betroffene stirbt. Wirkungsdauer: permanent	100

Verzögerung der Gifte

Bei der Verzögerung von Giften muss man zwischen dem Einsetzen der Symptome und dem Einsetzen der endgültigen Wirkung unterscheiden. Die Verzögerung beträgt bei allen Giften normalerweise 10 Minuten für die Symptome und eine Stunde für die endgültige Wirkung.

Symptome	endgültige Wirkung	Kosten für die Veränderung
nach 1 Stunde	nach einem Tag	+ 20 Punkte
nach 10 Minuten	nach einer Stunde	0 Punkte bei Giften (sonst +20)
nach einer Minute	nach 10 Minuten	+ 20 Punkte
keine Symptome	sofort	+ 80 Punkte
Andere Tränke		
Keine Symptome	sofort	0 Punkte

Tränke aus der Trankliste haben, anders als Gifte, keine Verzögerung der endgültigen Wirkung. Will man diesen Wert verändern gilt wieder obige Tabelle.

Bei *Sofortwirkung* ist zu beachten, dass vor Eintritt der endgültigen Wirkung immer noch ein Rettungsversuch unternommen werden kann, wenn ein Alchemist anwesend ist und rechtzeitig reagiert.

Verbreichungsart der Gifte

Bei der Verbreichung der Gifte wird davon ausgegangen, dass das Gift normalerweise geschluckt bzw. gegessen oder getrunken wird. Möchte der Giftmischer ein Gift brauen, das auf andere Weise wirkt, so muss er dafür zusätzliche Punkte aufbringen.

Verbreichungsart	Kosten für die Veränderung
Gift wird geschluckt	0 Punkte
Gift wirkt in Wunde (Klingengift); ist nach dem ersten Treffer gegen einen Gegner verbraucht.	+ 30 Punkte
Gift wirkt bei Hautkontakt; ist nach dem ersten Kontakt mit einem Opfer verbraucht.	+ 50 Punkte
Gift wirkt beim Einatmen (Gas)	+ 100 Punkte

Wirkungsdauer

Die Kosten betragen +20 pro Kategorie. Die Grunddauer ist bei jedem Gift bzw. Trank angegeben. Treten in der Trankliste Zeitangaben auf, die in dieser Liste nicht zu finden sind, so sind diese als zusätzliche Kategorie an zu sehen. Diese werden einfach in die Zeitliche abfolge eingeordnet.

Dauer der Wirkung
ca. eine halbe Stunde
ca. eine Stunde
ca. 6 Stunden
ca. einen Tag (12 Std.)
ca. eine Woche
Permanent

Die SL behält sich vor, eine bestimmte Wirkdauer in bestimmten Fällen nicht zuzulassen!

Andere Wirkstoffe

Andere Wirkstoffe sind in der separaten Trankliste aufgeführt.

Prüfungen

Ab 300 Alchemiepunkten kann man eine Meisterprüfung ablegen. Diese kostet 50 EP und hat eine Halbierung der Brauzzeit zur Folge.

Ab 600 Alchemiepunkten und einem Meistertitel der Alchemie kann man eine Großmeisterprüfung ablegen. Diese Prüfung kostet 100EP. Ein Großmeister der Alchemie wird von alchemistischen Effekten nur noch betroffen wenn er dies wünscht.

Kosten	Name	Dauer	Verabreichung	Beschreibung
40	Alarm	12 Stunden oder bis ausgelöst	Kontakt	Ein lauter Knall bei Berührung
20	Berserker I	Bis Ende des Kampfes	Trank	Wie Zauber
40	Berserker II	Bis Ende des Kampfes	Trank	Wie Zauber
60	Berserker III	Bis Ende des Kampfes	Trank	Wie Zauber
80	Berserker IV	Bis Ende des Kampfes	Trank	Wie Zauber
40	Beruigungstrank	30 Minuten	Trank	Jede Form von Kampfrausch wird unterdrückt
40	Blindheit	1Stunde	Trank	Wie Zauber
20	Eispackung	12 Stunden	Kontakt	Wie Eisatem
100	Elementimmunität	15 Min	Trank	Vollständige Immunität gegen ein bestimmtes Element
100	Ferball II	-	Kontakt	Wie Zauber
60	Feuerball	-	Kontakt	Wie Zauber
40	Freundschaft	12 Stunden	Trank	Wie Zauber
40	Furcht	5 Minuten	Trank	Panikatacke
80	Giftabwehr	12 Stunden oder bis ausgelöst	Trank	Das erste Gift zeigt keine Wirkung
20/40/60	Halluzinogen	5Min/10Min/20min	Trank	Rosa Elefanten und grüne Zwerge...
10	Heftpflaster	-	Trank	Blutung wird gestoppt
10	Indikator	-	Kontakt	Zeigt eine bestimmte Eigenschaft an(z.B. giftig)
60	Komplexität	-	-	Das gift wird resistent gegen Breitbandgegengift. Folgendes funktioniert nicht mehr: Giftabwehr, Giftneutralisieren, standart Gegengift. Dem Effekt kann nur noch mit einem speziellen Gegengift entgegen gewirkt werden.
40	Körperheilen	-	Trank	Wie Zauber
60	Krankheit	3 Tage	Trank	Wie Zauber
100	künstliches Koma	12 Stunden	Trank	Der Betroffene wirk auch bei genauer Untersuchung wie Tod. Verbluten dauert in dieser Zeit doppelt so lang, ebenso wirken Gifte erst nach der doppelten Zeit.
40	Leim	permanent	Kontakt	Verklebt fast alles. Insbesondere Schlösser können wirksam unbrauchbar gemacht werden.
10	Leuchtfix	1 Stunde	-	10ml leuchtender Flüssigkeit.
30	Magische Rüstung I	12 Stunden oder bis verbraucht	Trank	1 Schutzpunkt

Kosten	Name	Dauer	Verabreichung	Beschreibung
60	Magische Rüstung II	12 Stunden oder bis verbraucht	Trank	2 Schutzpunkte
90	Magische Rüstung III	12 Stunden oder bis verbraucht	Trank	3 Schutzpunkte
120	Magische Rüstung IV	12 Stunden oder bis verbraucht	Trank	4 Schutzpunkte
160	Magische Rüstung V	12 Stunden oder bis verbraucht	Trank	5 Schutzpunkte
200	Magische Rüstung VI	12 Stunden oder bis verbraucht	Trank	6 Schutzpunkte
100+	Manatrank	-	Trank	Füllt pro Punkt ein MP auf, macht aber gleichzeitig stark abhängig. Der Süchtige muss täglich mindestens einen Manatrank zu sich nehmen. Sonst leidet er unter Entzugerscheinungen und kann MP in Höhe der halben Trankstärke nicht mehr nutzen. Ein Entzug dauert mindestens 10 Contage.
30+	Medizin	-	Trank	Eine Krankheit wird kuriert. Kosten je nach Krankheit.
60	Mit toten Sprechen	Eine Frage	Trank	Wie Zauber
30	Narkose	30 Minuten	Trank	Narkose halt...
40	Ogerstärke	15 Minuten	Trank	Übernatürliche Stärke(kein erhöhter Waffenschaden!)
30	örtliche Betäubung	30 Minuten	Klinge	was soll ich sagen...
80	Regeneration	12 Stunden	Trank	Wie Zauber
60	Säure	-	Kontakt	kleine Metallgegenstände können aufgelöst werden(Dolche sind schon zu groß)
20	Scherzartikel	max. 5 Minuten	Verschieden	Verschieden
40	Schmerz	2 Minuten	Trank	Das Opfer leidet unsagbare Schmerzen.
40	Schmerzstiller	10 Minuten	Trank	Das Opfer empfindet keinerlei Schmerz.
40	Stummheit	1 Stunde	Trank	Das Opfer kann nicht mehr sprechen.
40	Taubheit	1 Stunde	Trank	Das Opfer wird Taub.
40	Vergessen	permanent	Trank	Das Opfer vergisst die Ereignisse der letzten 5 Minuten.
100	Versteinern	permanent	Trank	Wie Zauber
80	Verwandeln	12 Stunden	Trank	Wie Zauber
80	Wahrheit	Ersten 3 Fragen	Trank	Wie Zauber
100	Wiederkehr	bis abgeschlossen (24Std.)	Trank	Wie Zauber
20	Wundeheilen	-	Trank	Wie Zauber
10	Zündhölzer	-	-	Eine kleine Flamme entsteht.
100	Zwergenbummmmm	-	-	Sprengstoff. Die Wirkung kann je nach verwendeten Rohstoffen variieren.