

Das AE-Regelwerk Für Kräuter und Alchemie Kunde

Das LARP Kräuter / Alchemie Kunde Regelwerk für
Cons der AE-Orga



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Alchemie.....	3
Funktionsweise.....	3
Fähigkeiten	3
Produktionsmethoden	3
Mörsern.....	3
Aufgüsse	3
Brauen	3
Läutern	3
Destillieren	4
Alchemie-Punkte	4
Herstellung:	5



Alchemie

Funktionsweise

Der Alchemist ist in der Lage Tränke und andere alchemistische Mittel herzustellen, die, richtig Angewandt, vielfältige Wirkungen hervorrufen können.

Diese Tränke müssen im vornherein Produziert werden. Voraussetzung dafür sind das Können des Alchemisten, die nötige Ausrüstung, Zutaten und natürlich das Rezept des Mittels, denn ohne Rezept vermag der Alchemist nichts zu vollbringen.

Fähigkeiten

Die Alchemie Kunde unseres Regelsystems teilt sich in 2 Fähigkeiten Bäume auf. Jeder Trank muss nach einer bestimmten Produktionsmethode hergestellt werden. Das bedeutet aber nicht, dass diese Produktionsmethode allein ausgeführt werden muss. Sie soll nur vorkommen. Viel interessanter ist es, auch andere Produktionsmethoden mit einzubeziehen und noch andere Dinge mit dem Mittel anzustellen.

Eine Produktionsmethode zu kennen und durchführen zu können ist eine Frage der Weisheit. Die AP jedoch geben die Intelligenz an. An ihnen wird gemessen, ob ein Alchemist klug genug ist, ein Rezept umzusetzen und vielleicht sogar noch weiter zu Manipulieren.

Produktionsmethoden

Mörsern

Die erste und geringste der Produktionsmethoden befähigt den Alchemisten bereits einige simple und sehr gebräuchliche Mittel herzustellen. Im Ausspielen ist es nötig eine Art Mörser und Stößel oder etwas Ähnliches zu verwenden.

Aufgüsse

Per Aufguss werden bereits speziellere und schwierigere Tränke und Mittel hergestellt. Im Ausspielen sollte hier eine Flüssigkeit erhitzt werden, zum Beispiel über einem Teelicht oder einer anderen Flamme, wenn vorhanden, auch solche, die nur IT brennen.

Brauen

Das Brauen ist bereits eine hohe Kunst der Alchemie, mit dem äußerst Wirksame Mittel hervorgebracht werden. Der Begriff an sich ist recht Vielseitig und nicht so gut ausspielbar, doch auch hier geht es um erhitzen verschiedener Flüssigkeiten und Zutaten, am besten unter Druck.

3

Läutern

Beim Läutern werden Flüssigkeiten durch natürliche Filter

geführt, um Schwebestoffe zu entfernen und die Qualität der Flüssigkeit zu steigern. Weise Alchemisten vermögen damit unglaubliche Wirkungen zu erzielen.

Destillieren

Bei der Destillation werden unwirksame Stoffe aus dem Stoff entfernt. Dazu wird der Stoff erwärmt und die aufsteigenden Gase, meist Wasser werden aufgefangen und abgeführt. Die Reinheit der Destillate vermag Wirkungen zu erzielen, die Naturgesetze außer Kraft setzen.

Alchemie-Punkte Zusatzfähigkeiten der AP

25AP - Analyse I

Ein Alchemist mit 25 AP vermag aufgrund von Proben festzustellen, welche Wirkung das vorliegende Mittel hat. Er benötigt dazu 1 Minute pro AP des vorliegenden Trankes. Damit findet der Alchemist nur heraus, wie ein Mittel wirkt, nicht aber, wie man es herstellt. Als Probe reichen schon kleine Mengen. Also eine Blutprobe eines Vergifteten oder ein bisschen des Mittels selbst (das damit nicht aufgebraucht wird).

50AP – Beeilen

Der Alchemist ist ab 50 AP in der Lage sich zu beeilen. Er vermag seine übrigen AP dazu zu verwenden, die Produktionsdauer eines Mittels zu verkürzen, um 1 Minute pro AP. Die Manipulationsdauer kann vollständig reduziert werden, die Braudauer des Basistrankes um maximal die Hälfte. Es kann nur entweder der Zeitanatz für die Manipulation oder für den Basistrank verkürzt werden.

75AP – Experimentieren

Mit 75 AP vermag der Alchemist Experimente durchzuführen. Er kann dabei andere Tränke und auch Zutaten verwenden um mit ihnen stärkere Tränke mit neuer Wirkung zu erhalten. Das Experiment benötigt so viel AP, wie alle verwendeten Tränke + 10AP pro Kraut und 5 AP pro anderer Zutat aus dem Repertoire des Alchemisten. Die Herstellungsmethode ist jene, die über der höchten Herstellungsmethode der verwendeten Tränke liegt. Das Ergebnis ist ungewiss. (**Wichtig!** Ein Experiment muss bei der SL angemeldet werden!)

4

100AP – Synchronisation

100 AP befähigen den Alchemisten dazu zur gleichen Zeit 2 alchemistische Mittel herzustellen, vorausgesetzt er kann gleichzeitig für beide genug AP aufbringen.

150AP - Analyse II

Mit 150 AP vermag ein Analyst eine vorliegende Probe soweit zu untersuchen und auseinander zu nehmen, dass er damit feststellt, wie das Mittel hergestellt wird. Er erhält damit quasi das Rezept zu dem Mittel. Diese Prozedur benötigt 4 Minuten pro AP des Basistrankes.

Diese Fähigkeiten müssen nicht gesondert gekauft oder erlernt werden, sie kommen zusammen mit den AP.

Rezepte

Um ein alchemistisches Mittel herzustellen benötigt der Alchemist das Rezept des Mittels. Dieses gibt ihm unterschiedliche Informationen über den Trank:

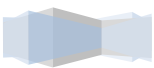
Nr.: Die Ordnungsnummer eines alchemistischen Mittels für den Spieler nicht weiter wichtig. IT existiert sie nicht!

Name: Der offizielle Name eines alchemistischen Mittels. Dieser gilt auch als Codewort, um jemandem mitzuteilen, welches Mittel jetzt auf ihn wirkt. Intime darf der Alchemist seinen Mitteln eigene Namen geben, die aber auf das Mittel schließen lassen.

Zutaten: Die Zutaten geben an, welche Ingredienzien unbedingt vorhanden sein müssen, um einen Trank herzustellen. Häufig sind dies Kräuter aus dem Regelwerk. Manchmal sind auch Zutaten für Tränke festgelegt, die nicht irgendwie Reglementiert sind. Diese sind dann Intime zu beschaffen. Wenn hier „Frei“ steht bedeutet dies, dass der Alchemist selbst Zutaten für sein Mittel festlegen muss. Es reicht nicht, sich für jeden Trank ein paar Blätter zusammen zu suchen! Gute Zutaten sind zum Beispiel Gewürze und andere essbare Dinge aus der Küche.

(Wichtig! Niemals tatsächlich giftige oder schädliche Dinge in einen Trank füllen. Jede Trankflasche bekommt einen Zettel auf dem außen steht, was tatsächlich drin ist. Das ist dazu da, das beispielsweise Allergiker keine Tränke trinken, in denen Zutaten sind, die ihnen OT schaden. Am einfachsten niemals anderen Tränke wirklich zu trinken geben!)

5



Herstellung: Gibt an, wie viele AP der Alchemist benötigt und welche Produktionsmethode von Nöten ist, um das Mittel

herzustellen. Ferner lässt sich hier die Produktionsdauer ablesen. Pro AP, den ein Trank „kostet“ benötigt der Alchemist 2 Minuten.

Typ: Hier gibt es lediglich die Unterscheidung „magisch“ oder „chemisch“.

Magische Mittel haben Wirkungen, die Chemisch nicht zu erklären sind. Sie sind magisch beeinflussbar und feststellbar, jedoch kann man sich nicht gegen sie Immunisieren.

Chemische Mittel hingegen wirken zusammen mit dem Körper.

Sie sind magisch nicht beeinflussbar, jedoch kann man sich gegen sie Immunisieren.

Wirkung und Verhalten

Der wohl wichtigste Bereich des Rezeptes. Zuerst steht hier in knappen Worten wie das Mittel aussieht, welchen Aggregatzustand es hat, wie es riecht und so weiter. Diese Informationen sind sehr wichtig und so umzusetzen, wie sie dastehen! Wichtig ist hier auch die Umsetzung der Informationen zur Form des Mittels. Feststoffe können nicht getrunken werden!

Flüssigkeiten haften nicht an Waffen! Das tun nur klebrige oder ölige Mittel. Weiter geht es mit der Wirkungsweise des Mittels. Diese sollte bestenfalls jedem bekannt sein. Zumindest aber der Alchemist muss sie aus dem FF beherrschen. Außerdem findet man hier auch Informationen zur Haltbarkeit des Mittels. Auf dem Zettel des Trankes ist herzu eine Notiz zu machen, falls das Mittel vergänglich ist.

Manipulation

Die Manipulation ermöglicht es dem Alchemisten seine Mittel zu verändern und zu verbessern. Hierfür muss er wieder AP investieren, die wiederum auch die Produktionsdauer wieder verlängern. Welche Möglichkeiten der Manipulation es gibt sind hier genauestens aufgeführt. Was hier nicht steht ist auch nicht möglich. Manipuliert werden kann soweit AP vorhanden sind. Ein Trank kann also durchaus mehrere Arten der Manipulation innehaben.

All diese Informationen sind in den Regelwerk-Rezepten sehr technisch verfasst, damit sie gut erkennbar sind. Intime jedoch ist auf die Formulierungen zu achten. Diese Tabellen in einem Rezeptbuch eines Alchemisten einfach zu kopieren ist hässlich. Es besteht für das Buch des Alchemisten Formfreiheit. Ihr könnt also zusammenhängende Texte schreiben, das ganze verfassen wie ein Rezept aus einem Kochbuch oder wie einen Tagebucheintrag.

Wichtig ist auch bei neuen Rezepten, dass ihr nur hineinschreibt, was ihr tatsächlich wisst. Wenn ihr also IT ein Rezept erhaltet, in dem nicht steht wie es wirkt, sondern nur wie es hergestellt wird wisst ihr IT auch nicht wie es wirkt und müsst das erst ausprobieren und/oder herausfinden.

Rezepte und Kräuter erhalten:

Anders als in anderen Regelwerken sind bei uns nicht die Tränke selbst mit EP belegt, sondern die Fähigkeiten, die man braucht um sie herzustellen. Das gibt dem Alchemisten die Möglichkeit auch mit geringem Einsatz von EP äußerst vielseitig zu sein. Hierzu erhaltet ihr außerdem Kräuter und ihre Beschreibungen. So ist mit einfachen Mörsern schon eine tolle Kräuterhexe darstellbar. Ihr braucht hier keine weiteren EP um weiter Kräuter oder Tränke kennen zu lernen.

Bei der Charaktererschaffung erhaltet ihr eure Anfangsrezepte und Kräuterbeschreibungen. Diese erhaltet ihr ganz einfach aufgrund der in Alchemie investierten AP. Ihr müsst dazu keine weiteren EP ausgeben.

Intime wird das schon wieder ganz anders. Intime erhaltet ihr keine Rezepte oder Kräuterkennnisse für in die Fähigkeiten investierte EP! Intime erhaltet ihr Rezepte und anderes Wissen über Kräuter, wenn ihr irgendwie an sie herankommt. Ihr müsst also IT keine EP oder dergleichen für diese investieren. Möglichkeiten um IT an ein Rezept oder Wissen darüber zu gelangen, sind zum Beispiel das Kaufen von diesen beim Händler, das Abschreiben bei einem anderen Alchemisten, ggf. gegen eine Gegenleistung oder die Analyse II.

