

ALCHEMISTEN



ein EARTHDAWN® Fanprojekt

von Sebastian Baltes

INHALTSVERZEICHNIS

Alchemisten	1	Schöntrunk	11
FAQ	2	Stinkphiole	11
Fehlschlag	2	Tulostinte	12
Mixturen	2	Gesundungstrank	12
Talente	4	4. Kreis	12
Neue Talente	4	Astendars Schweiss	12
Alchemist Karmaritual	4	Astralbombe	12
Alchemistische Analyse *	4	Brabbelsaft	12
Alchemistische Allerweltsküche	4	Gelfüllung Astral/Wurmauge	12
Alchemistisches Lesen und Schreiben	5	Kelix Breiumschlag	12
Alchmestisches Labor *	5	Knorpeltrank	13
Alchemistische Resistenz *	5	Schöninshaar	13
Mixturmage	5	Puder des Wunderbaums	13
Astrologie	6	Soma	13
Edelmetalle spüren	6	Splitterbombe	13
Hilfsmixtur	6	5. Kreis	13
Mixturen	7	Homunkulus	13
1. Kreis	7	Kampfsaft	13
Alchemistenschnaps	7	Königswasser	14
Alchemistischer Kaffee	7	Letztes Licht	14
Beruhigender Tee	7	Meleumschwarz	14
Brandkiesel	7	Mondorichalkum	14
Erholungstrank	7	Rutans Leim	14
Feiltrank	7	6. Kreis	15
Feuerwerk	8	Nektar des Hermaphroditos	15
Geheimtinte & Tintenkitzel	8	Niederbeutel	15
Hundesilber	8	Teufelsteil	15
Kopieröl	8	Verzögerungsmilch	15
Rauchphiole	8	Wiederbelebungs-salbe	16
2. Kreis	8	Waffensalbe	16
Astraltropfen	8	7. Kreis	16
Flüssiges Licht	8	Bengalisches Feuer	16
Garlens Wunder	9	Flohtrank	16
Hammerschwanzöl	9	Geckopaste	16
Katzengold	9	Passionshonig	17
Omnipotenten Glutsch	9	Steintropfen	17
Riechsalz	10	Stickluft	17
Schlaf-tinktur	10	8. Kreis	17
Theseus Dünger	10	Alkahest	17
Thystoniustinktur	10	Bryndisches Fluid	17
Wumperts Haarwässerchen	10	Polare Kälte	18
3. Kreis	10	Raumstaub	18
Chamäleonpaste	10	Telemortation	18
Heiltrank	10	Wahrheitsserum	19
Hydrokiesel	10	Starkschaum	19
Kelias Gegengift	11	Impressum	20
Lichtquarz	11		
Löschschaum	11		
Priapismusstaub	11		

ALCHEMISTEN

„In Gesellschaft von Adepten / Sich in die schwarze Küche schloss / Und nach unendlichen Rezepten, / Das Widrige zusammengoss. / Da ward ein roter Leu, ein kühner Freier, / Im lauen Bad, der Lilie vermählt, / Und beide dann, mit offnem Flammenfeuer, / Aus einem Brautgemach ins andere gequält, / Hier war die Arznei, die Patienten starben, / Und niemand fragte: wer genas?“

Goethe

„Dieser Trank ist absolut sicher!“

die letzten überlieferten Worte des ehrwürdigen Alchemisten Morpheteus von Travar

Rassenbeschränkungen: Keine Windlinge



Wenn Alchemisten ins Abenteuer ziehen, nehmen sie eine Reihe von im Voraus gebrauchten Mixturen mit, die vergleichbare Wirkungen wie Zaubersprüche haben. Die allermeisten Mixturen sind dabei in Phiolen abgefüllt, und eine Phiole reicht für eine Anwendung. Um eine Mixtur anzuwenden, wird sie getrunken, aufgetragen, verschüttet, in die Luft gepustet oder geworfen. Speziell im Werfen sind Alchemisten geübt und haben daher Wurfmaschinen als Disziplinentalent. Mixturen können in der Regel ohne Vorbereitungszeit eingesetzt werden, der Alchemist muss also keine Fäden weben. Dafür neigen Mixturen aber zu Fehlschlägen. Hierzu würfelt der Spieler bei jedem Einsatz einer Mixtur einen W20. Abhängig vom Kreis des Alchemisten und der Mixtur schlägt bei 1–3 oder niedriger der Einsatz der Mixtur fehl, und die Mixtur fliegt ihm um die Ohren (Einzelheiten sind im Kapitel FAQ erklärt). Aus diesem Grund werden z.B. die meisten in Barsaive verkäuflichen Heiltränke auch von höherstufigen Alchemisten hergestellt und sind entsprechend teuer.

Die wichtigsten Attribute eines Alchemisten sind Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Zähigkeit und Willensstärke. Die Geschicklichkeit hilft ihm, seine komplizierten Mixturen zusammenzubrauen und anzuwenden. Seine Wahrnehmung lässt ihn Rezepte entschlüsseln und rechtzeitig in Deckung gehen. Eine hohe Willensstärke ist Ausdruck für die jahrelange Konzentration und Hingabe an den alchemischen Prozess, und eine hohe Zähigkeit ist eine absolute Voraussetzung in dieser Disziplin, deren Mitglieder öfter noch in der eigenen Küche als im Abenteuer umkommen...



FAQ

Fehlschlag

Wozu dient der Fehlschlagswurf?



lchemie ist eine schwierige Disziplin, denn bei der Herstellung und Anwendung der empfindlichen Mixturen geht viel schief. Oft hängt der Erfolg von schwer zu kontrollierenden und anfangs unbekannt Details ab. Es dauert also Jahre bis ein Alchemist gelernt hat, wie er ein bestimmtes Rezept wirklich sicher umsetzen kann. Der Fehlschlagswurf setzt diese Unsicherheit spieltechnisch um.

Letztlich geht es dabei um Slapstick, also um den Spielspaß in der Gruppe. Bei Alchemisten explodiert, stinkt und brennt es einfach oft, weswegen die meisten Leute Alchemisten meiden. Vor allem als Nachbarn. Städte verlangen nicht selten, dass sie ihre Labore in den miserabelsten Gebieten einrichten, und manche verbieten Labore generell.

Ist der Fehlschlagswurf nicht unfair?



in. Der Alchemist ist durch mathematische Rechnungen und intensive Spielpraxis ausbalanciert. Fehlschläge sind inhärenter Wesensbestandteil dieser Disziplin. Ohne den Fehlschlagswurf wäre der Alchemist den Zauberern überlegen, da er keine Fäden weben muss.

Wie funktioniert der Fehlschlagswurf?



enn ein Alchemist eine Mixtur herstellt, die er erst seit 3 Kreisen kennt, dann ist die Mixtur prinzipiell nicht sehr sicher. Sie kann fehlschlagen, unabhängig davon, wer sie anwendet. Der Fehlschlag richtet sich also nach dem Kreis des Alchemisten, der die Mixtur *gebraut* hat – nicht nach dem, der sie *anwendet*. Die Fehlschlagsprobe entfällt dagegen, wenn der Alchemist die Mixtur schon länger beherrscht – wenn z.B. die Mixtur aus dem 1. Kreis stammt und sie von einem 4.-Kreis-Alchemisten hergestellt wurde. Um den Fehlschlag festzustellen, würfelt der Anwender separat einen zusätzlichen W20 (*nur in wenigen Fällen wie beim Meleumschwarz würfelt dagegen der Master; dies steht aber bei der Mixtur*). Es ist ein Fehlschlag, wenn:

- der Würfel auf 1, 2 oder 3 fällt und er die Mixtur im aktuellen Kreise gelernt hat (15% Chance)
- der Würfel auf 1 oder 2 fällt und er die Mixtur seit 2 Kreisen kennt (10% Chance)

- der Würfel auf 1 fällt und er die Mixtur seit 3 Kreisen kennt (5% Chance)

Was passiert bei einem Fehlschlag?



ei allen Mixturen ist eine typische Fehlschlagsreaktion beschrieben, die aber nach Belieben vom Meister ersetzt werden kann. Spieltechnisch sehr zu empfehlen ist auch hin und wieder eine Ankündigung des Fehlschlags durch den Master, z.B. durch ein gleichmäßiges Ticken, das die Mixtur plötzlich von sich gibt. Mal passiert dann etwas, mal nicht.

Eine typische Reaktion ist, dass die Mixtur explodiert oder ein Trank giftig wirkt und Schaden verursacht, aber der Fehlschlag sollte auch dem Spielspaß dienen. Das Ergebnis darf also gerne einfach nur lustig sein und muss nicht immer weh tun, schließlich ist der Fehlschlag keine Strafe, sondern ein normales Spielelement des Alchemisten. Der Spieler sollte aber die Größe haben, auch unschöne Ereignissen, die seinen Charakter eventuell entstellen können, zu akzeptieren (siehe Astraltropfen: oh Alchemist, sei gewarnt!). Letztlich ist genau dieses das Salz in der Suppe des Rollenspiels. Falls sich aber der Meister in einer Zwickmühle sieht, dann könnte er dem Spieler auch eine zweite Chance geben und ihn einen Glücks-W6 würfeln lassen: Je höher die Zahl, desto besser für den Spieler.

Beispiel: Der Master hat hin und wieder mal bei einem Fehlschlag als Reaktion ein „Du hörst ein leises Ticken“ genannt. Anschließend ist die Mixtur mal explodiert, mal kam nur ein leises „Pffff...“. Gerade untersucht jetzt der Alchemist einen massiven silbernen Stab in Form eines delikaten Gebrauchsgegenstandes, den die Gruppe gefunden hat, um dessen Reinheit und Wert festzustellen. Er betrüffelt den Stab an einer Ecke mit einer schwachen Säure und würfelt dazu Alchemistische Analyse und einen Fehlschlagswürfel, der prompt auf 1 fällt. Der Master beginnt leise: „Tick... Tick...“. Die Spieler überschlagen sich in ihrer Fluchtanündigung, während der Alchemist ein empörtes „Da passiert doch gar nichts!“ ruft – ein Knall, ein Blitz, und der gesamte Raum ist silbern. Der Stab ist zu feinem Staub explodiert, der die Wände gleichmäßig wie eine Paintbrushbombe bemalt hat. Nur der Alchemist und der etwas behäbige Obsidianer heben sich als erstarrte Silhouette von der Wand ab...

Mixturen

Wie funktionieren Mixturen?

Mixturen sind immer materiell und werden in der Regel in kleinen Phiolen aufbewahrt. Die Art der Anwendung ergibt sich aus der Beschreibung der Mixtur und zum Teil aus dem Namen. Tränke werden eingenommen, Tinkturen aufgetragen, Pulver verteilt, geblasen oder beigemischt und explosive oder ätzende Mixturen meist geworfen.

Die Stufe der Wirkungsprobe einer Mixtur wird als kurze Formel angegeben wie z.B. „Rang + WAH + 8“. Dabei ist „+8“ die Grundstufe der Mixtur selbst, die unabhängig vom Anwender ist. „WAH“ ist ein Attribut des Anwenders. „Rang“ steht für den Rang in Mixturmagine des Anwenders.

Wie funktioniert Mixturmagine?



Die meisten, aber nicht alle Mixturen kann ein Alchemist mit seinem Talent Mixturmagine während der Anwendung verstärken. In solchen Fällen ist eine Wirkstufe in der Form Rang+10 wie bei dem Schadenswurf des Brandkiesels angegeben. Rang bezieht sich immer auf den Rang in Mixturmagine, aber Mixturmagine erhält ein Alchemist erst im 2. Kreis. Im 1. Kreis ist der Rang daher 0, und die Wirkstufe ist in diesem Fall einfach nur 10. Weil Mixturmagine kein Disziplintalent ist, kann er kein Karma dazu nehmen (erst dem 5. Kreis bekommt er diese Möglichkeit). Mixturmagine wirkt auch bei Earthdawn-Standardmixturen wie Heiltränken, wenn sie in diesem Buch mit „Rang“ bei der Wirkstufe beschrieben sind.

Können Nicht-Alchemisten Mixturen einsetzen?



Nein, allerdings nur mit der reinen Mixtur-Wirkstufe ohne Rang in Mixturmagine und ohne Karma. Und natürlich müssen auch Nicht-Alchemisten eventuell den Fehlschlagswürfel rollen, je nachdem, wie wenig vertraut der Alchemist mit der Herstellung der Mixtur war.

TALENTE

1. Kreis

Alchemist Karmaritual
 Wurfaffen *
 Alchemistische Analyse *
 Alchemistische Allerweltsküche
 Alchemistisches Lesen und Schreiben
 Alchemistisches Labor *

2. Kreis

Unempfindlichkeit (6/5)
 Alchemistische Resistenz *
 Mixturmagic

3. Kreis

Fallen Entdecken
 Feilschen

4. Kreis

Büchergedächtnis
 Fadenweben Alchemismus *
 Ges + Karma

5. Kreis

Beweisanalyse *
 Astrologie
 Mixturmagic + Karma

6. Kreis

Ätherhaut
 Edelmetalle spüren
 sWsk+1

7. Kreis

Geistesgegenwart *
 Hilfsmixtur
 kWsk+1

8. Kreis

Ätherhaut (andere)
 Fremdsprachen *
 1 zusätzliche Erholungsprobe

NEUE TALENTE

Alchemist Karmaritual



Das Karmaritual des Alchemisten dauert rund eine halbe Stunde und setzt eine kleine Menge Schwefel, Quecksilber und schlichte Laborausstattung voraus. In einem einfachen Ritual stellt er schließlich etwas Zinnober her, welches in vielen alchemistischen Rezepten vorkommt, und atmet die wunderbaren Düfte diverser Schwefelverbindungen ein.

Alchemistische Analyse *

WAH + Rang



Wahrnehmungsprobe + Rang gegen Substanzen oder Mixturen, um deren Reinheit und Bestandteile zu prüfen. Dabei kann es zu Fehlschlägen kommen, wie bei einer Mixtur! Ein stationäres Alchemistisches Labor bringt einen Bonus von +3 auf die Probe, das Fehlen eines Reiselabors bringt einen Malus von -3 auf die Probe.

Der Alchemist benutzt dieses Talent auch, um Fallen und Imprägnierungen in gefährlichen alchemistischen Büchern zu erkennen. Ein Alchemist kann nur dann einen Kreis aufsteigen, wenn er das Talent Alchemistische Analyse in mindestens den gleichen Rang wie den neuen Kreis bringt.

Alchemistische Allerweltsküche

WAH + Rang: Allgemeine Trank und Kräuterkunde



Der Alchemist hat neben seinen mächtigen Rezepten umfangreiches Wissen über allerlei gewöhnliche Tinkturen, Salben, Tropfen, Polituren, Pulvern, Wässerchen, Cremes, Kräutern, Erzen und so weiter ... unzählige Mixturen des täglichen Lebens sind dem Alchemisten bekannt. Diese gewöhnlichen Mixturen sind in der Regel nichts besonderes. Viele Hausfrauen wissen z.B., dass man mit Gallseife prima Flecken entfernen kann oder mit Sodawasser auch hartnäckigen Mundgeruch vertreibt. Der Scholar weiß, dass man mit Essig Pergament auflösen kann. Der Gerber kennt die verschiedensten Färbemittel wie Schneckenpurpur oder Schwertlilie für seine Felle. Der Koch weiß, dass man mit vier Muskatnüssen im Essen einen Ork unter die Erde bringt – und für all diese Dinge interessiert sich naturgemäß auch der Alchemist. Mit der Anwendung dieses Talentes kann der Alchemist also für fast jede Gelegenheit eine passende, aber gewöhnliche und ihrer Wirkung auf alltägliches beschränkte

Mixtur kennen. Vor allem kann damit der Disziplin des Alchemisten die nötige Spieltiefe gegeben werden.

Zur Anwendung dieses Talentes macht der Alchemist eine Probe gegen einen vom Spielleiter festgesetzten Mindestwurf. Bei einem Erfolg kennt der Alchemist eine entsprechende Mixtur. Die Wirkung dieser gewöhnlichen Mixturen darf aber niemals die Wirkung echter alchemistischer Mixturen erreichen oder übertreffen. Vor allem sollte dieses Talent dazu dienen, dem Spieler die nötigen Freiheiten zu geben, um seinen Alchemisten richtig auszuspielen, ohne jede Mixtur im strengen Regelkatalog vorwegnehmen zu müssen. Es sollte dem Spieler auch freigestellt sein, nicht für jede kleine Mixtur eine Probe in diesem Talent ablegen zu müssen. Wenn der Spieler eine lustige Idee für eine Mixtur hat, sollte der Spielleiter das auch ohne Probe akzeptieren. Letztlich ist es aber die Entscheidung des Spielleiters, denn auch durch gewöhnliche Mixturen lassen sich Abenteuer im schlimmsten Fall ganz schön über den Haufen werfen.

Natürlich gelten für gewöhnliche Mixturen die Gefahren, die jeder alchemistischen Tat innewohnen: Bei einem Misserfolg in dieser Talentprobe kann der Alchemist durchaus eine Mixtur kennen, die er für sinnvoll hält ... und die bei Anwendung überraschend zu ungewollten Nebeneffekten bis hin zur Explosion führt, siehe explodierende Mixturen.

Ein Beispiel: Secundius, ein aufstrebender Alchemist des 1. Kreises, möchte seinem Kameraden, einem Zwerg-Krieger mit Glatze, ein schönes Glatzenpoliturmittel schenken. Er würfelt hierzu eine Probe in Alchemistische Allerweltsküche und kommt auf eine 8. Der Master hatte den Mindestwurf auf 4 angesetzt, Secundius kennt also ein entsprechendes Mittel.

Alchemistisches Lesen und Schreiben

WAH + Rang: Throalisch und Geheimsprachen



Alchemistisches Lesen und Schreiben beinhaltet das gewöhnliche Lesen und Schreiben sowie speziell den Umgang mit der komplizierten Symbolik der Alchemistischen Geheimsprache, die wichtiges nur vage andeutet und mit findigen Umschreibungen vernebelt, auf dass die hohe Kunst nur von würdigen Adepten verstanden werde. Da sich Alchemisten also mit Geheimsprachen und Codes auskennen, können sie dieses Talent auch benutzen, um sich an Codes zu versuchen, die nicht von Alchemisten stammen. Ein Alchemist kann nur dann einen Kreis aufsteigen, wenn er das Talent Alchemistisches Lesen und Schreiben in mindestens den gleichen Rang wie den neuen Kreis bringt.

Alchemistisches Labor *

GES + Rang: Laborausrüstung benutzen und herstellen (1 ÜA)



Alchemistisches Labor ermöglicht das Laborieren, also die Herstellung von Mixturen, Apparaten und deren Umgang, und basiert auf Geschicklichkeit. Eine Probe in Alchemistisches Labor kann bei kniffligen Anwendungen von Mixturen anstelle der Geschicklichkeitsprobe verwendet werden. Der Alchemist benutzt dieses Talent auch, um seine eigenen Bücher mit gefährlichen Fallen und Imprägnierungen zu veredeln. Ein Alchemist kann nur dann einen Kreis aufsteigen, wenn er das Talent Alchemistisches Labor in mindestens den gleichen Rang wie den neuen Kreis bringt. Weil das Laborieren sehr anstrengend ist, verursacht es einen Überanstrengungspunkt pro Anwendung.

Alchemistische Resistenz *

ZÄH + Rang gegen Gift, Rauch, Feuer, Verbrühung, Verätzung



Die meisten Alchemisten kommen nicht ohne Grund in ihrem Labor ums Leben. Ihre Kittel haben Brandlöcher; ihre Haut ist Säure gewöhnt, ihre Lunge ist eine Art Rußfilter, und Gift ist für einen Alchemisten ein äußerst relatives Wort. Kurz – sie sind abgehärtet, sie brennen schlecht. Wann immer sie einer Gefahr begegnen, die auch in ihrem Labor nicht ungewöhnlich wäre, können Alchemisten mit ihrem Talent Alchemistische Resistenz eine Rettungsprobe ausführen. Bei einem Erfolg überstehen sie die Tortur entsprechend glimpflich.

Mixturmagie

Rang zur Mixturwirkung



erstärkt die Wirkung von Mixturen, indem der Talentrang in Mixturmagie (ohne Attributstufe) zur Wirkstufe der Mixtur hinzugefügt wird. Diese Wirkung wird durch den Alchemisten auf magischem Wege beim Einsatz einer Mixtur hervorgerufen. Ein anderer Adept wie ein Dieb, der eine Mixtur eines Alchemisten benutzt, kann nur mit der Grundstufe der Mixtur agieren.

Mixturmagie kann nicht über Vielseitigkeit gelernt werden, da es an die magische Struktur der Alchemistendisziplin gekoppelt ist.

Astrologie

WAH + Rang



Der Alchemist kann Horoskope erstellen, um etwas über das Wesen und Schicksal eines Namensgebers zu erfahren, soweit er Geburtsdatum, Ort und Zeitpunkt kennt. Um die Sterne richtig zu deuten, muss er eine Probe in Astrologie gegen einen Mindestwurf schaffen, der vom Master festzulegen ist und umso leichter ausfallen sollte, je genauer die Informationen über Datum, Ort und Zeitpunkt vorliegen.

Edelmetalle spüren

WAH+Rang



Edelmetalle spüren wirkt ähnlich wie das Talent Goldgespür des Diebes, nur schwächer. Mit diesem Talent kann der Charakter Gold und andere nicht magische Edelmetalle spüren. Der Charakter ahnt die ungefähre Entfernung der größten Menge Edelmetall in einem Umkreis von Rang x 50 m. Im Gegensatz zu dem Talent Goldgespür weiß der Alchemist aber weder die Richtung, noch kann er die Metalle ausnehmen, die er und seine Gruppe bei sich tragen.

Hilfsmixtur

Zusätzliche defensive Mixtur-Aktion mit Mixtur-Kreis \leq Rang



Hilfsmixtur ermöglicht es, eine rein defensive Mixtur wie einen Heiltrank als zweite Aktion am Ende einer Runde anzuwenden. Eine Mixtur gilt als defensiv, wenn sie heilt oder zur Flucht dient, aber niemals, wenn sie gegen die geistige oder körperliche Unversehrtheit eines anderen gerichtet sein kann. Sie darf auch nicht transmutierend wirken. Wahrheitsserum gilt z.B. nicht als defensive Mixtur.

Die Mixtur darf dabei höchstens aus einem Kreis sein, welcher dem Rang in Hilfsmixtur entspricht, ansonsten schlägt die Anwendung automatisch fehl. Zur Anwendung der Mixtur werden die entsprechend anderen Talente oder Geschicklichkeit benutzt.

MIXTUREN

I. KREIS

Alchemistenschnaps

Story: Das starke Tröpfchen des Alchemisten



ie Alkoholdestillation ist eine wichtige alchemische Grundoperation, entsprechend berühmt ist der Alchemistenschnaps. Viele Alchemisten schwören auf ihre hochprozentigen Eigenkreationen mit typischen Zutaten wie Salmiak, Goldflocken oder Quecksilber.

Fehlschlag: Bei der Herstellung des Alchemistenschnapses kann es zu Explosionen und Bränden kommen. Die Anwendung selbst birgt kein Fehlschlagsrisiko. Es hält sich das Gerücht, dass der eigentliche Fehlschlag darin liegt, den Schnaps überhaupt zu trinken.

Alchemistischer Kaffee

Story: Extrem starker Wachmacher



lchemistischer Kaffee ist überaus kräftig. Dem Volksmund nach weckt der Kaffee Tote auf, aber das ist übertrieben, da sie höchstens kurz zittern. Er neutralisiert Schlaftrankuren und erlaubt bei regelmäßigem Genuss, nächtelang wach zu bleiben.

Fehlschlag: In diesem Fall führt der Kaffee meist zu extremer Überreiztheit, Fieber und geplatzten Äderchen im Auge. Das Opfer wird hyperaktiv und verspürt einen ungeheuren Bewegungsdrang, was +3 auf Initiative, Nahkampfangriff und körperliche WSK bewirkt, aber pro Runde 5 Überanstrengungspunkte verursacht, bis das Opfer bewusstlos wird. Das Opfer bleibt anschließend für mindestens 15 Minuten bewusstlos.

Beruhigender Tee

Story: beruhigt Gemüter (8+Rang gegen sWsk)

Beruhigender Tee wirkt, wie er heißt. Es ist ein schwer süßlich duftender Tee, der entweder getrunken oder leicht auf die Haut eingerieben werden kann. Man verliert Anspannung, Hektik, Sorgen und Furcht, wird entspannt und gelassen. Als Mittel gegen Schlaflosigkeit berühmt, führt er zu einem erholsamen und sehr tiefen Schlaf. Als stärkerer Auf-

guss kann er sogar den Gahad eines Orks vertreiben. Um den Erfolg des Tees zu bestimmen, legt der Alchimist eine Probe mit Stufe 8+Rang gegen die soziale Widerstandskraft des Trinkenden ab. Man kann sich mit einer Starrsinn- oder Willenskraftprobe gegen den Einfluss wehren. Der Tee kann auch benutzt werden, um die Wirkung furchteinflößender Magie zu neutralisieren, wobei dann die Probe gegen den Mindestwurf in Magie Neutralisieren ausgeführt wird. Der Tee muss frisch zubereitet sein, um zu wirken.

Fehlschlag: Ein Fehlschlag bleibt oft zunächst un bemerkt. Allerdings wachsen einem nach einigen Stunden an sich harmlose, aber hartnäckige Pilzköpfe unterschiedlicher Größe an diversen Körperstellen, häufig hinter den Ohren oder auf den Hörnern der Trolle. Die Pilze sind essbar, nur tut deren Entfernung etwas weh.

Brandkiesel

Schaden: Rang+10



randkiesel sind etwa bohngroße schwarze Steinchen, die geworfen werden können und bei Aufprall Schadensstufe 10 + Rang in Mixturmagie in Form einer kleinen, aber heftigen Explosion verursachen (Durchmesser 50 cm). Sie sind in Ölpapier eingewickelt und müssen einzeln geworfen werden, ansonsten explodieren sie in der Hand des Werfers.

Fehlschlag: Meist explodiert das Steinchen in der Hand des Werfers.

Erholungstrank

Erholung: +8 auf Erholungsprobe



er in ganz Barsaive bekannte Erholungstrank hat goldige Farbe und einen an Wiesenhonig erinnernden Geschmack. Seine Einnahme bringt einen Bonus von 8 Stufen auf die folgende Erholungsprobe, setzt aber voraus, dass der Charakter überhaupt noch über eine unverbrauchte Erholungsprobe verfügt.

Fehlschlag: Oft löst der Trank bei einem Fehlschlag statt Heilung Erbrechen aus.

Feiltrank

Story: Falscher Heiltrank

Ein Trank, der wie ein Heiltrank aussieht, riecht und schmeckt, und sich ähnlich anfühlt wie ein echter Heiltrank – eine Wunde scheint sich zu schließen, es scheint einem besser zu gehen, man wacht sogar kurz aus einer Bewusstlosigkeit auf. Aber all das ist nur oberflächlich – man hat immer noch dieselben Abzüge durch die Wunde, und man geht bei geringster Anstrengung wieder K.O.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag wirkt der Feiltrank oft

wie ein echter Heiltrank.

Feuerwerk

Story: schönes, aber weitestgehends harmloses Feuerwerk



in wunderschönes Feuerwerk ist die Handschrift eines jeden Alchemisten. Raketen, Böller und Funkenfontänen in allerlei Farben erfreuen das Publikum und krönen jede Feier.

Die berühmtesten Alchemisten Barsaives wetteifern alljährlich in Märkteburg um das schönste Feuerwerk zum Fest der Kaeröffnung Throals. Der Gewinner erlangt hohes Ansehen, auch unter seinesgleichen. Das Feuerwerk ist jedoch weitestgehend harmlos – abgesehen von der berüchtigten brandauslösenden Wirkung und der Explosionsgefahr am Orte der Zündung, so dass der Preis für das beste Feuerwerk bereits zweimal posthum verliehen werden musste.

Mit steigendem Kreis wächst die Qualität des Feuerwerks – ein Alchemist des 1. Kreises vermag es etwa, einfarbige kleine Funkenregen zu kreieren, wohingegen ein Alchemist des 10. Kreises ein grandioses stundenlanges Himmelspektakel in allen Farben und Formen zu erschaffen vermag, das selbst Könige entzückt.

Fehlschlag: Oft kommt es bei einem Fehlschlag zu einer Explosion beim Zünden in Höhe von Stufe 15 Schaden oder zu Feuerregen, der sich auf die Zuschauer ergießt und pro Runde 1W4 Schadenspunkte verursacht für eine Minute.

Geheimtinte & Tintenkitzel

Story: Kreisabhängige Geheimtinte, magieneutral

Unsichtbare Tinte, die nur durch Tintenkitzel eines Alchemisten desselben oder höheren Kreises wieder sichtbar gemacht werden kann. Auf magische Weise ist die Tinte nicht zu erkennen.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag mit Geheimtinte verschwindet der Text meist für immer, ohne dass man es merkt. Bei einem Fehlschlag mit Tintenkitzel wird der Text in der Regel unleserlich oder verbrennt.

Hundesilber

Story: falsches Silber, Erkennen bei WAH gegen 6 (Zwerge 4)

Hundesilber ist falsches Silber. Wenn es als Zahlungsmittel verwendet wird, dann steht dem Betrogenen ein Wahrnehmungswurf gegen 6 zu (Zwerge gegen 4), oder der Betrug fliegt auf. Alchemisten erkennen Hundesilber sofort.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag in der Herstellung kommt es oft zu einer starken Explosion mit Stufe 19 Schaden. Eine Anwendung gibt es in dem Sinne nicht, daher kann sie nicht fehlschlagen.

Kopieröl

Story: Kopiert Buchseite oder Schriftrolle

Kopieren von Text / Zeichnungen aus Pergament, Papyrus, Papier. Ein mit diesem Öl getränktes Papier wird kurz auf die zu kopierende Seite gedrückt. Allerdings wird dabei das Original etwas schwächer.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag fängt das Original oft Feuer.

Rauchphiole

Schwächung: Dichter Rauch mit -4 Stufen Abzug, Umkreis 10+Rang m

Eine bräunliche Flüssigkeit, die in Brand gesetzt einen beißenden, dichten braunen Rauch in einem Umkreis von 10 m + Rang in Mixturmagine erzeugt. Alle Aktionen, die Sicht benötigen, erhalten -4 Stufen Abzug.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag explodiert oft die Flüssigkeit und ergießt sich brennend über den Alchemisten, was 1W8 Schadenspunkte pro Runde für 3 Runden bedeutet. Das Feuer kann mit geeigneten Hilfsmitteln, wie Wasser oder einer Decke, gelöscht werden.

2. KREIS

Astraltröpfchen

Astralsicht: Astralsicht Rang + WAH + 3. Neutralisierbar

Ein Tröpfchen dieser Flüssigkeit verleiht, ins Auge geträufelt, Astralsicht mit Rang + WAH + 3 für Rang Runden in einem Umkreis von Rang x 10 Schritten.

Fehlschlag: Bei Misserfolg erhält der Anwender 1W20 Schadenspunkte, natürlich ohne Rüstung. Falls dies eine Wunde verursacht, erblindet der Anwender auf einem Auge (-2 auf Sicht) mit Chance auf Heilung durch einen Garlen-Questor. Falls sogar die doppelte Verwundungsschwelle erreicht ist, sprengt es dem Anwender unwiederbringlich das Auge heraus. Der Einsatz eines Augenersatzes wie ein Wurm- oder Astralauge ist aber weiterhin möglich.

Flüssiges Licht

Story: leuchtender Sirup

Jahrzehntelang leuchtender Sirup, ungiftig, tatsächlich verflüssigtes Licht. Kann zur Herstellung von Leuchtkristallen verwendet werden. Der Alchemist kann durch Zugabe verschiedener Mineralien die Farbe des Lichtes beeinflussen. Mancher Quacksalber verschreibt es auch zur Aufhel-

lung des Gemüts.

Fehlschlag: Bei der Herstellung kann es zu Explosionen und Bränden kommen. Die Anwendung selbst birgt in der Regel kein Fehlschlagsrisiko.

Garlens Wunder

Story: Busen + 2 Körbchen. Neutralisierbar

Vergrößert den Busen um 2 Körbchengrößen für 1 Tag und macht insgesamt schlanker und straffer.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag kommt es oft zu gegen teiligen bis hin zu geradezu katastrophalen Effekten.

Hammerschwanzöl

Schaden: T'Skrang Schwanzattacke Schaden + 4



Das Rezept dieses ausschließlich für T'Skrang gebräuchlichen Öles wurde vor einigen Jahren der bekannten vivanischen Alchemisten Shib'assera entwendet und fand in der folgenden Zeit allgemeine Verbreitung. Auf geträufelt auf den Schwanz eines T'Skrang erhöht es die Schadensstufe der Schwanzattacke für eine Stunde um +4 Stufen, indem die Echsenhaut steinhart wird.

Fehlschlag: In seltenen Fällen versteinert die gesamte Haut des T'Skrang für eine Stunde, was die Echse in eine fast unbewegliche Starre versetzt. Bewegung ist nur noch im Schildkrötentempo möglich, entsprechend sinken alle Geschicklichkeitsproben um -5 Stufen, und die Laufleistung sinkt auf 5 m / Runde. Die körperliche Rüstung steigt dafür um +6.

Katzengold

Story: falsches Gold, Erkennen bei WAH gegen 7 (Zwerge 4)

Katzengold ist falsches Gold. Wenn es als Zahlungsmittel verwendet wird, dann steht dem Betrogenen ein Wahrnehmungswurf gegen 7 zu (Zwerge gegen 4), oder der Betrug fliegt auf. Alchemisten erkennen Katzengold sofort.



Katzengold leitet sich von dem Wort „Ketz“ ab und deutet bereits auf die im Volke wenig beliebte und allgemein bekannte Natur dieser Substanz her. Gleichwohl ist sie eine äußerst wichtige alchemistische Substanz und dient als Ausgangspunkt für viele weitere Mixturen.

Das Katzengold enthält auch immer einen kleinen Teil echten Goldes, und im Gegensatz zu allem, was Illusionisten vermögen, offenbart sich somit im alchemistischen Tun immer die Suche nach der Wahrheit. Und so dient das Katzengold dem alchemistischen Lehrmeister als wunderbares Beispiel für die Vielschichtigkeit, aber auch für die Einheit der Welt, und als Gleichnis für die ganze Alchemie.

Noch ein Wort zur „Echtheit“ von Gold: In Earthdawn ist das Periodensystem der Elemente gänzlich unbekannt. Aus diesem Grund ist Gold auch nur das, was die Leute allgemein für Gold halten. Wenn etwas schwer wie Gold ist, so aussieht wie Gold und sich wie Gold anfühlt, dann ist es auch Gold. Man betrachtet daher den Echtheitsgrad von Gold als fließend, und Gold ist auch eher der Oberbegriff für eine Vielzahl von Metallen und Legierungen, die man heute definitiv nicht als Gold bezeichnen würde. Für die Leute in Barsaive ist z.B. Platin eine Form von weißem Gold. Katzensgold ist allerdings für die Leute von Barsaive eine Fälschung, genauso wie mit Blei gefüllte und nur außen vergoldete Barren. Allgemein geht der Begriff von reinem Gold schon sehr in die uns bekannte Richtung, hängt aber mehr an der äußeren Erscheinung und der Tatsache, dass es selten ist. Als Zahlungsmittel wird deshalb Wert darauf gelegt, dass das Gold „echt“ ist, wobei das in Barsaive für Münzen benutzte Gold nur selten über einen Reinheitsgrad von 60 Prozent hinauskommt. Für den Bau von Tempeln und Statuen, wo sehr viel Gold benötigt wird, wird oft auch weniger reines Gold benutzt, und gerne auch Katzensgold.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag in der Herstellung kommt es oft zu einer starken Explosion mit Stufe 19 Schaden. Eine Anwendung gibt es in dem Sinne nicht, daher kann sie nicht fehlschlagen.

Omnipotentes Glutsch

Story: See zu Gelee. Neutralisierbar



Omnipotentes Glutsch ist ein höchst eigenartiges Stäubchen. Eine winzige Prise reicht aus, um einen ganzen Bottich voll Wasser in einen wabbeligen Gelee zu verwandeln. Mit einem Beutelchen kann gar ein kleiner See in einen riesigen Wackelpudding verwandelt werden. Das Wasser bleibt dabei Wasser: es riecht nicht, es schmeckt nicht, es ist nicht giftig, leichter oder schwerer, und es verändert auch nicht sein Volumen. Allerdings kann man es dann in Blöcke schneiden und leicht transportieren. Schwimmen darin wird unmöglich, aber wenn man sich flach auf den Bauch legt, kann ein normaler Mensch zum Beispiel über einen See voll Glutsch schlittern. Leider würde es den darin enthaltenen Fischen nicht lange gut ergehen. Die meisten Wassertiere überleben nur ein paar Stunden.

Die Wirkung des Omnipotenten Glutches ist durch eine geringe Menge Alkohol leicht zu neutralisieren, ebenso durch direkte Hitze oder einige Stunden Sonnenlicht. Fließgewässer sind nicht verwandelbar, von gemächlich dahin gluckernden Bächlein einmal abgesehen. Wasserelementare erleiden einen Abzug von 10 Stufen auf alle Proben, wenn sie mit Omnipotentem Glutsch getroffen werden.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag erscheint oft ein äußerst übellauniges, großes Wasserelementar, das erst

zufrieden ist, wenn es den Alchemisten verprügelt oder bis zum Beinahe-Ertrinken unter Wasser gezogen hat.

Riechsalz

Story: Vertreibt Gestank und weckt auf

Hilft gegen Gestank, weckt Bewusstlose auf, neutralisiert Schlaftinktur.

Fehlschlag: Bei der Herstellung kann es zu Explosionen und Bränden kommen. Die Anwendung selbst birgt in der Regel kein Fehlschlagsrisiko.

Schlaftinktur

Immobilität: KO-Tropfen

Schlaftinktur führt zur Bewusstlosigkeit und muss oral eingenommen werden, um zu wirken. Dem Opfer steht eine Zähigkeitsprobe gegen 10 zu. Der Schlaf dauert einige Stunden.

Fehlschlag: Bei der Herstellung kann es zu Explosionen und Bränden kommen. Die Anwendung selbst birgt in der Regel kein Fehlschlagsrisiko.

Theseus Dünger

Story: Pflanzen wuchern / bis zu fleischfressenden Wächterpflanzen



In geringer Dosierung ein normaler, aber sehr guter Dünger. In hoher Dosierung (1 Phiole / Pflanze) führt er zu sehr schnellem Riesenswuchs (eine normale Pflanze wächst dann innerhalb von 1 Tag zu mindestens doppelter Größe heran). Wird der Dünger mit Schwefel und Blut vermengt, dann werden die Pflanzen darüber hinaus fleischfressend und sehr aggressiv, lassen sich als junge Setzlinge aber noch an einzelne Namensgeber gewöhnen.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag erscheint oft ein äußerst übellauniges, großes Pflanzenelementar, das erst zufrieden ist, wenn es den Alchemisten verprügelt hat.

Thystoniustinktur

Story: Aussehen eines Muskelprotzes ohne Stärkebonus. Neutralisierbar

Schafft eine Traumfigur von einem Bodybuilder für einen Tag – allerdings ohne dass man stärker wird.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag kommt es oft zu gegen teiligen bis hin zu geradezu katastrophalen Effekten.

Wumperts Haarwässerchen

Story: Lässt Haare sprießen

Lässt in Windeseile Haare sprießen, wo immer das Wässerchen mit Haut in Kontakt kommt.

Fehlschlag: Es fallen oft alle Haare büschelweise aus.

3. KREIS

Chamäleonpaste

Verstecken: +5 Unentdecktsein (+10 wenn nackt).

Neutralisierbar



Chamäleonpaste wird auf die Haut oder Kleidung aufgetragen und ermöglicht ein optisches Verschmelzen mit dem Hintergrund. Der Anwender passt sich perfekt der Umgebung an, was einen Bonus von +5 auf optisches Unentdecktsein beim Auftragen auf Haut und Kleidung gibt. Der Bonus steigt auf +10, wenn der Anwender nackt ist.

Fehlschlag: Ein Fehlschlag verursacht beim Anwender meist 1W10 Schadenspunkte. In einigen Fällen entstehen auch sehr auffällige, schnell flackernde und hypnotisierende Muster.

Heiltrank

Erholung: Gewöhnlicher Heiltrank, Rang + 8



Der Heiltrank, unter Alchemisten eher Trinkgold oder Aurum Potabile genannt, ist ein schweres Öl von rubinroter Farbe, das aufgrund der vielen starken Kräuter sehr bitter schmeckt und nach altem Holz riecht. Seine Einnahme heilt sofort eine Wunde. Darüber hinaus gibt er einen Bonus von Rang + 8 Stufen auf die folgende Erholungsprobe. Falls der Anwender keine Erholungsproben mehr hat, gestattet er eine Heilprobe von genau Rang + 8 Stufen.

Fehlschlag: Meist wirkt der Trank bei einem Fehlschlag giftig und verursacht 1W6 Schadenspunkte.

Hydrokiesel

Story: saugen große Mengen Wasser auf

Hydrokiesel saugen einen enorm großen Teil einer beliebigen Flüssigkeit auf. Die Kiesel wachsen dabei schwammartig. Ein Kiesel kann ein Fass voll Flüssigkeit aufsaugen, wird dabei aber nur so groß wie ein Handball, aber behält das Gewicht der Flüssigkeit bei und wird sehr warm. Die Kiesel geben die Flüssigkeit wieder ab, wenn sie zerbrochen

werden. Die Flüssigkeit bleibt klar und frisch.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag saugen sich die Kiesel voll, explodieren dann aber und verteilen die Flüssigkeit großräumig.

Kelias Gegengift

Erholung: unterdrückt Giftwirkung für Rang + 4 Stunden und gibt Rang + 4 Stufen auf Gegenprobe



ieser Trank unterdrückt die Wirkung einer beliebigen Dosis Gift mit Ausnahme des äußerst starken Tränenwassers. Die Wirkung hält Rang + 4 Stunden an – der Anwender erhält in dieser Zeit also keinen Schaden. Auf gegen das Gift gerichtete Zähigkeits- oder Talentproben bietet Kelias Gegengift einen Bonus von Rang + 4 Stufen.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag tritt keine Heilung ein, statt dessen wird einem leicht schwindelig (1 Stufe Abzug auf alle Proben für 2 Runden).

Lichtquarz

Story: erschafft leuchtenden Quarz

Der Lichtquarz ist neben Fackeln und Öllampen die gebräuchlichste Quelle von künstlichem Licht in Barsaive und war gerade während der Plage sehr verbreitet. Die Herstellungsdauer hängt von der Größe ab:

Größe	Herstellungsdauer	Fehlschlagsschaden
klein	½ Tag	Stufe 10
mittel	1 Tag	Stufe 15
groß	2 Tage	Stufe 20

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag explodiert der Stein mit entsprechendem Schaden. Der Fehlschlag wird sowohl in der Herstellung als auch in der Anwendung fällig (zufälliger Zeitpunkt 1 x pro Monat).

Löschschaum

Story: löscht große Brände



hemistischer Löschschaum ist ein sehr wirksames Löschmittel. Eine Phiolen füllt eine Scheune in einer einzigen Runde. Der Schaum ist harmlos und ungiftig und zersetzt sich nach einigen Stunden. Übrig bleibt ein wenig chemisch streng riechender, dünner Schleim.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag facht der Schaum das Feuer erst richtig an.

Priapismusstaub

Story: Potenzmittel

Priapismusstaub ist ein extrem starkes Potenzmittel. Die Wirkung dauert etwa 1 Stunde, bei größerer Dosierung auch länger und entsprechend schmerzhaft.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag sind viele Reaktionen bekannt, in manchen Fällen aber wächst das beste Stück ziemlich groß an, bis es zum Platzen vieler Adern kommt – ziemlich unangenehm und sehr schmerzhaft, Schadensstufe 9.

Schöntrunk

Story: häßliches wirkt attraktiv. Neutralisierbar



in Trunk, der leicht mit lieblichem Roséwein zu verwechseln ist. Verändert beim Trinkenden die Wahrnehmung derart, dass die Welt von einem kaum merklichen zarten rosa Schleier unterlegt und insgesamt sehr schön erscheint. Besonders hässliche Kunst / Sachen / Musik / Tiere / Namensgeber wirken nun besonders schön und anziehend. Einige Alchemisten meinen, der Trank zeige dem Auge lediglich die innere Schönheit, was aber zweifelhaft ist, da der Trank selbst Kadavern Menschen wunderschön erscheinen lässt. Der Trank wirkt rund 6 Stunden. Dem Opfer steht eine einmalige Willenskraftprobe gegen 9 zu.

Fehlschlag: Es sind verschiedenste Reaktionen bekannt, hin und wieder reagiert das Opfer ziemlich aggressiv auf den Alchemisten.

Stinkphiole

Flucht: bestialische Stinkbombe, Flucht bei ZÄH < 8, 1 Woche, 16m²



tinkphiolen erzeugen einen bestialischen Gestank, der Namensgeber und die meisten Tiere zur sofortigen Flucht veranlasst, außer es gelingt ihnen eine Zähigkeitsprobe gegen 8. Doch selbst wenn jemand die Probe besteht, wird er sich in der Regel nicht zu lange an dem verseuchten Ort aufhalten wollen. Alchemisten schützen sich mittels unter die Nase geriebenen Riechsalzes vor dem Gestank. Eine Phiole reicht für etwa 16m². Die Wirkung hält 1 Woche an.

Wird jemand von einer Stinkphiole getroffen, dann haftet der Gestank bis zum Ende der Wirkungszeit an ihm. Der Gestank ist nur durch Magie oder Alchemie vorzeitig aufzuheben, aber nicht durch noch so exzessives Waschen.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag explodiert die Stinkphiole oft noch in der Hand des Werfers und verteilt sich gleichmäßig in seiner direkten Umgebung.

Tulostinte

Schwächung: Lähmgift St. 8 / mWsk 12 zum Aufragen auf Klingen



ötliches Lähmgift, das als Waffenöl benutzt werden kann und für Rang Minuten einen Abzug von Rang Stufen auf alle Proben verursacht, wenn die Waffe eine Wunde schlägt.

Kann mit einer erfolgreichen Zähigkeitsprobe gegen 8 neutralisiert werden. Eine damit behandelte Waffe behält die Wirkung für 1 Tag. Die Tinktur muss auf der Klinge eintrocknen. Kann auch oral verabreicht werden. Das Gift wirkt sofort und hat mWsk 12.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag (dieser gilt für das Benetzen der Waffe) schneidet sich der Ausführende und bekommt die Wirkung selbst ab.

Gesundungstrank

Erholung: Heilt Krankheit, Rang + 3 Stufen Bonus

Dieser Trank heilt den Schaden, der durch ein Krankheit ausgelöst wurde, und bietet einen Bonus von Rang + 3 Stufen auf Widerstandsproben gegen die Krankheit.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag tritt keine Heilung ein, statt dessen wird einem leicht schwindelig (1 Stufe Abzug auf alle Proben für 2 Runden).

4. KREIS

Astendars Schweiss

Story: Versetzt in Wollust (WIL gegen 12)

Violettes, nach Kastanien duftendes Öl, das bei Einnahme in Wollust versetzt. Dem Opfer steht eine Willenskraftprobe gegen 12 zu, falls es sich dagegen wehrt.

Fehlschlag: Ein Fehlschlag führt meist zum totalen Desinteresse an körperlichen Leidenschaften. Zusätzlich entsteht nach einigen Stunden ein juckender Ausschlag an delikaten Bereichen.

Astralbombe

Schaden: Rang + 8 gegen Wesen im Astralraum, Angriff ebenso

Astralbomben knallen materiell nur harmlos. Im Astralraum aber entsteht ein heller Blitz, der mit Rang+8 Schadenspunkten im Umkreis von einem Meter wirkt und dabei auch Wesen trifft, die nur mit magischen Waffen zu verlet-

zen sind. Mystische Rüstung schützt. Auf Wesen im Normalraum wirkt kein Schaden.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag entsteht oft kein Schaden, sondern der Astralraum wird verseucht, und es werden astrale Wesen wie Dämonen oder böse Geister herbeigelockt.

Brabbelsaft

Story: Fremdsprache beherrschen



rabbelsaft ermöglicht es, schnell eine fremde Sprache wie ein Muttersprachler akzentfrei zu erlernen, zu sprechen und zu verstehen, aber nicht zu lesen oder zu schreiben. Brabbelsaft wird als Trank verabreicht. Eine Phiolen reicht für bis zu 8 Namensgeber. Den Namen hat der Saft von dem unverständlichen Gebrabbel, das der Anwender in den ersten zehn Minuten von sich gibt, egal in welcher Sprache er sich zu artikulieren versucht.

Besondere Zutat: Zur Herstellung von Brabbelsaft ist die pürierte Zunge eines Muttersprachlers der zu sprechen der Sprache absolut notwendig. Ein Brabbelsaft kann also nur die Sprache vermitteln, für die er hergestellt wurde.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag verwandelt sich die Sprache des Anwenders für einen Tag in unverständliches Gebrabbel, in besonders schweren Fällen auch länger.

Gelfüllung Astral/Wurmauge

Story: Gewöhnliche Gelfüllung Astral/Wurmauge

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag wird das künstliche Auge zerstört.

Kelix Breiumschlag

Erholung: Rang + 5 Stufen auf Widerstandsprobe gegen Gift



ieser Breiumschlag muss auf die Wunde gedrückt werden, durch die das Gift in den Körper eingedrungen ist. Falls das Gift oral oder per Kontakt verabreicht wurde, muss dem Charakter eine Wunde zugefügt werden, damit die Heilstoffe des Breiumschlages ins Blut gelangen können. Der Charakter erhält dann einen Bonus auf alle seine Widerstandsproben gegen das Gift von Rang + 5 Stufen innerhalb der nächsten 5 Stunden.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag tritt keine Heilung ein, statt dessen wird einem leicht schwindelig (1 Stufe Abzug auf alle Proben für 2 Runden).

Knorpeltrank

Story: verwandelt Knochen in Knorpel (Rang+10>mWsk). Neutralisierbar



er Knorpeltrank ist leicht mit einem Erholungstrank zu verwechseln. Bei einem Erfolg der Probe (Rang+10) gegen die magische Widerstandskraft des Betroffenen verwandeln sich dessen Knochen in sehr biegsamen Knorpel. Der Körper des Betroffenen kann somit extrem verformt werden, ohne Schäden davonzutragen. Ein Mensch könnte sich z.B. durch ein Loch zwängen, durch das normalerweise nur seine Hand passt. Allerdings wird es unmöglich, zu stehen oder im Nahkampf zu kämpfen, man kann aber über den Boden kriechen und Dinge hinter sich her ziehen. Der Trank ist unter Dieben sehr beliebt zum Ein- oder Ausbrechen.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag erbricht der Einnehmende oft Blut und erhält Schadensstufe 12.

Schöninshaar

Charisma-Bonus: CHA+3. Neutralisierbar

Eine Salbe, die mit einem Wisch Zähne weiß macht und eine super stylische Frisur herbeizaubert. Charismaproben erhalten einen Bonus von +3. Die Wirkung hält einige Stunden an.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag fangen die Haare Feuer (Stufe 4 Schaden), und die Zähne färben sich braun.

Puder des Wunderbaums

Schaden: Erbrechen nach 2 h, nach 2 Tagen tod, Giftstufe 8, mWsk 11

Gift, das nach einigen Stunden zu Übelkeit und nach rund 2 Tagen zum Tode führen kann. Muss als Staub eingeatmet oder oral eingenommen werden. Giftstufe 8, mWsk 11.

Fehlschlag: Je nach Situation kann bei einem Fehlschlag der Betroffene nur ein leichtes Unwohlsein verspüren oder nach rund 2 Tagen vorübergehend in eine tiefe Bewusstlosigkeit fallen, um anschließend gestärkt zu genesen mit einem Bonus von +3 auf alle Proben für eine Woche. Oder der Anwender, der das Gift verabreichen möchte, niest und verteilt das Pulver um sich herum.

Soma

Story: Schmerzmittel mit angenehmen Halluzinationen

Soma ist ein süßlicher, schwerer Trank, der den Passionen geweiht ist. Er macht schmerzempfindlich und ruft leichte, angenehme Halluzinationen hervor.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag sind verschiedenste Reaktionen bekannt, angefangen bei einer gesteigerten

Schmerzempfindlichkeit, Übelkeit bis hin zu Horrortrips.

Splitterbombe

Schaden: Flächenschaden Rang+11, 6m Radius.

Splitterbomben explodieren mit hunderten Metallsplintern in einem Umkreis von 6 m bei einer Schadensstufe von Rang+11

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag explodiert die Splitterbombe im Flug in Reichweite des Werfers.

5. KREIS

Homunkulus

Story: Erschafft Homunkulus

Homunkuli sind windlingsgroße, fledermausflügelige, hässliche Menschengestalten, die wie kleine Gargyle aussehen. Sie werden von Alchimisten in einem blutmagischen Ritual erschaffen.



omunkuli sind Erweiterungen ihres Schöpfers, sie teilen die selben Charakterzüge und elementare Natur. Der Homunkulus ist seinem Herrn treu ergeben. Darüber hinaus ist der Homunkulus mit seinem Schöpfer telepathisch verbunden. Der Homunkulus befolgt alle mentalen Befehle des Alchemisten, welcher durch die Sinne des Homunkulus die Welt wahrnehmen kann, wenn er es möchte. Diese Verbindung reicht bis zu 1 km Entfernung.

Der Homunkulus kann Mixturen einsetzen (nur mit seinen eigenen Werten, ohne Mixturmagie). Sprechen können Homunkuli nicht.

Wenn der Homunkulus stirbt, erhält der Alchemist eine Wunde und altert um 1 Jahr. Die Erschaffung eines Homunkulus dauert eine Woche und benötigt 1 Liter des Blutes des Alchemisten und kostet 50 GM. Ein Homunkulus hat die Werte eines durchschnittlichen Windlings.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag ist der Homunkulus äußerst verkrüppelt und kaum lebensfähig – und doch mit dem Alchemisten verbunden. Stirbt dieser Homunkulus, erleidet der Alchemist ebenfalls eine Wunde und altert um 1 Jahr.

Kampfsaft

Kampfbonus: +3 auf k. Angr, Schaden und Ini für Rang Runden. Neutralisierbar

Kampfsaft ist ein unter anderem aus Misteln gewonnenes Extrakt, das bei Einnahme für Rang Runden einen Bonus von +3 auf körperlichen Angriff, körperlichen Schaden und

Ini verleiht.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag hat der Anwender einen Malus von -3 statt des Bonus.

Königswasser

Schaden: Säure Stufe Rang+14



äure Stufe Rang 14, kann benutzt werden, um die Reinheit von Gold zu prüfen, da es sogar Gold zu lösen vermag. Bei einem außergewöhnlichen Treffer verursacht die Säure Rang Runden lang Schaden, sonst nur eine Runde. Eine besonders trickreiche Anwendung ist der sichere Transport von Gold – hierzu wird das Gold (bis zu 10 GM pro Phiolen) in Königswasser restlos aufgelöst und kann später wieder extrahiert werden.

Fehlschlag: Oft läuft das Königswasser dem Anwender über die Hand und verursacht den entsprechenden Schaden.

Letztes Licht

Story: macht letztes Bild im Auge eines Toten sichtbar



in komplexer Vorgang, der das letzte Bild, das die Augen eines Toten sahen, sichtbar macht. Dazu müssen die Augen seziert, zerlegt, gehäutet und mit einem speziellen Öl präpariert werden. Anschließend kann das Bild mit einem Vergrößerungsglas auf einem glatt gespannten hinteren Häutchen des Auges betrachtet werden. Es ist möglich, das Häutchen zusätzlich mit Astraltropfen zu benetzen und auch den Astralraum zu sehen, selbst wenn das Opfer keine Astralsicht hatte, aber dadurch verdoppelt sich das Fehlschlagsrisiko. Die Leiche muss möglichst frisch sein, da mit jedem Tag das Bild schwächer wird.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag explodiert manchmal die Leiche in einer spektakulären Explosion, die zwar wenig Schaden verursacht, aber als feinverteiltes Ragout im Umkreis von rund 30 Metern niedergeht. Manchmal wird der Tote auch zu einem Kadavermenschen.

Meleumschwarz

Verseuchung erkennen: Färbt dämonische Verseuchung schwarz ein. Neutralisierbar. Der Fehlschlag wird versteckt vom Master gewürfelt!

Meleumschwarz, zu Ehren seiner Erfinderin auch Schwarz der Prophetissa genannt, ist ein Färbemittel für dämonische Verseuchung. Es ist eine geruchslose schwarze Tinte, die organische Stoffe wie Papier, Holz, Haut und Haare bläulich-schwarz einfärbt, falls sie dämonisch verseucht sind. Das besondere ist, dass Meleumschwarz jegliche dämonische Verseuchung erkennt, unabhängig davon, wie hoch der magische Mindestwurf wäre. Allerdings kann

es keinerlei weitere Information vermitteln, also nicht die Art des Dämons, die Stärke der Verseuchung oder wie lange die Verseuchung schon zurückliegt. Meleumschwarz wirkt nicht bei Schreckensjotas – diese sind zu klein, um erkannt zu werden. Falls die Verseuchung lokal begrenzt ist, muss das Meleumschwarz auf die entsprechende Stelle aufgebracht werden, um färbend zu wirken.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag wirkt es als Säure oder zeigt eine falsche Verseuchung an.

Mondorichalkum

Story: falsches Orichalkum (Astralsicht gegen 19)



Mondorichalkum ist falsches Orichalkum, das mit normalen Sinnen nicht von echtem Orichalkum zu unterscheiden ist. Eine erfolgreiche Astralsichtprobe gegen 19 ist ein sicheres Mittel, um die Fälschung zu erkennen, ein anderes sind klare Vollmondnächte, weil Mondorichalkum im bläulich-fahlen Mondlicht dunkelrot glitzert.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag in der Herstellung kommt es oft zu einer starken Explosion mit Stufe 25 Schaden im Umkreis von 10 m. Eine Anwendung gibt es in dem Sinne nicht, daher kann sie nicht fehlschlagen.

Rutans Leim

Immobilität: Extrem starker Kleber gegen Stärkeprobe >= Rang +5



xtrem starker Kleber, der sofort bei Kontakt klebt. Eine Phiolen fasst etwa ½ l davon, welche eine Fläche von bis zu 4 m² benetzen kann. Der Kleber bleibt, wenn er ausgegossen wird, für einige Tage aktiv und klebt sofort alles fest, was ihn berührt. Er riecht leicht nach Ammoniak. Man braucht eine Stärkeprobe gegen den Wirkungswurf (Rang+5), um die Verbindung zu lösen, oder ein Messer. Rutans Leim klebt auch unter Wasser. Die Klebung ist permanent.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag löst Rutans Leim meist äußerst heftige Niesattacken aus – so heftig, dass der Anwender den Leim sehr weiträumig verteilt und sich z.B. an die Nase fasst und zusammenklebt.

6. KREIS

Nektar des Hermaphroditos

Story: Rang + 6 gegen Willenskraftprobe. Neutralisierbar

Dieser süßliche Trank wandelt das Geschlecht um. Der Anwender wird zu einem gleich attraktiven Vertreter des anderen Geschlechts. Die Wirkung ist permanent. Dem Anwender steht ein Willenskraftwurf gegen die Wirkungsprobe (Rang+6) zu.

Fehlschlag: Falls es zu einem Fehlschlag kommt, wechselt der Anwender „nur“ seine sexuelle Orientierung, und in besonders schlimmen Fällen wird er gar ein Hermaphrodit oder asexuell.

Niederbeutel

Story: Fussballgroßer Beutel in eine 8m³ große Niederwelt zum Aufbewahren von Mixturen. Neutralisierbar



n einem aufwändigen alchemistischen Ritual, das eine Woche dauert und 100 GM kostet, wird ein einfacher fussballgroßer Lederbeutel zu einem Portal in eine kleine Niederwelt.

Die Öffnung des Lederbeutels kann groß genug sein, um einen Arm oder Homunkulus hindurchzulassen. Die Niederwelt ist etwa 8m³ groß. Der Alchemist mag auch ein kleines Labor darin einrichten, kann dies in der Regel aber nur mit seinem Homunkulus bedienen. Der Beutel erscheint stets halb gefüllt und ist etwa 10 kg schwer, egal wie viele Gegenstände sich in der Niederwelt befinden. Wenn der Beutel verschlossen ist, gibt es gar keine Verbindung zwischen beiden Welten, und niemals übertragen sich Kräfte ins Innere, außer über die Öffnung des Beutels. Sollte der Beutel zerstört werden, bleibt die Niederwelt erhalten, ist jedoch verschollen. Wenn der Beutel geöffnet wird, scheint schwach goldfarbenes Licht aus seinem Inneren, so als wäre er voll Gold. Die Art der inneren Begrenzung der Niederwelt hängt vom Zufall ab: Es gibt Kellerwände, feuchte lebendig-gummiartige Wände, weißen Marmor, flauschige Federn, übelriechenden Schleim, fraktalen Schaum oder gar in sich gekrümmten Raum (1W6, je kleiner, desto bizarrer).

Fehlschlag: Ein Fehlschlag tritt nur bei der Herstellung auf. Bei einem Fehlschlag wird der Alchemist in den Beutel hineingezogen und kann nur durch einen Zauberer des 10. Kreises befreit werden. Eine sehr gedämpfte Kommunikation zwischen Außen- und Innenwelt ist möglich, solange der Beutel nicht absichtlich verschlossen wird.

Teufelsteil

Story: Blutmagie – erschafft Körperteil, das mit einem selbst magisch verbunden bleibt. Neutralisierbar



ei diesem alchemistischen Blutrival wird aus einem Tropfen Blut ein vom Körper losgelöstes, zusätzliches, alleine lebensfähiges und magisch verbundenes Körperteil. Das Blut muss aus dem entsprechenden Körperteil stammen. Um also eine Nase wachsen zu lassen, benötigt man Blut der Nase dieses Namensgebers. Dieses Ritual eignet sich sehr gut zum Spionieren, denn der Blutspender sieht und fühlt z.B. durch ein Auge, das an beliebigen Orte angeklebt werden kann – ganz so, als wäre es mit seinem Körper verbunden. Die magische Verbindung ist unabhängig von der Entfernung. Der Nachteil jedoch ist, dass man tatsächlich alles hinnehmen muss, was dem externen Körperteil widerfährt, also auch Schaden und Zauber. Das Ritual wirkt stets nur auf einzelne Glieder (Auge, Nase, Ohr, Zunge, Hand, Lippen, Zeh, ...), nicht aber auf einen ganzen Kopf oder Arm. Man kann mit diesem Ritual auch Glieder heilen und neu verpflanzen. Die Wirkung des Teufelsteils ist permanent. Um es zu neutralisieren, ist entweder ein Wurf in Magie neutralisieren oder Einweichen in Soma mit anschließender Auflösung in Königswasser nötig.

Fehlschlag: Ein Fehlschlag bedeutet meist, dass das Teufelsteil einen eigenen, boshaften Willen und kleine Beinchen entwickelt, was aber zunächst verborgen bleibt. Falls es eine günstige Gelegenheit erkennt, flüchtet es äußerst geschickt und versucht, in Ruhe Macht zu entwickeln und zu wachsen. Es quält in der Zwischenzeit hin und wieder gerne seinen Lebensspender mit fiesen Sinneseindrücken und sucht nicht selten die Nähe von anderen bösen Mächten, um seinen Meister zu zerstören. Der Blutspender selbst hat keine Kontrolle über die telepathische Verbindung, vielmehr kann das Teufelsteil seinen Meister ausspionieren. Einigen Erzählungen nach sind Teufelsteile im Laufe von Wochen zu vollständigen, grässlich entstellten Monstern herangewachsen, die schließlich ihren Meister gefressen haben.

Verzögerungsmilch

Modifikator: verzögert Wirkung von Mixturen um 1h. Neutralisierbar

Verzögerungsmilch kann Tränken beigemischt werden und verzögert das Eintreten der Wirkung um 1 Stunde.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag schlägt der eigentliche Trank fehl, und zwar direkt nach Einnahme.

Wiederbelebungssalbe

Erholung: Schenkt neues Leben



ie Wiederbelebungssalbe ist eine weiße Creme, die beim Wirken ihrer Magie bläulich leuchtet. Sie kann bis zu einer Stunde nach dem Tod auf die Leiche eines Namensgebers angewendet werden. Der verstorbene Charakter kann dann alle seine Erholungsproben auf einmal ablegen, oder eine zusätzliche, falls er keine mehr hatte. Wenn er damit unter seine Todesschwelle kommt, lebt er wieder – ansonsten bleibt er tot.

Fehlschlag: Ein Fehlschlag bedeutet oft, dass die Leiche innerhalb weniger Minuten bis aufs Skelett verwest, manchmal sogar, dass der Tote als Kadavermensch wiederaufersteht.

Waffensalbe

*Erholung: Heilt durch Waffe verursachte Wunden.
Neutralisierbar*

Diese grünliche Salbe heilt, wenn sie auf die Klinge einer Waffe aufgetragen wird, alle Wunden und jeden Schaden, den die Waffe in den letzten 24 Stunden geschlagen hat.

Spezielle Zutat: Für die Herstellung der Salbe benötigt man Moos vom Schädel eines gehängten Kriminellen.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag erhält jeder Betroffene eine zusätzliche Wunde, aus der fauliges Moos wächst.

7. KREIS

Bengalisches Feuer

Schaden: Rang + 20. Unfassbar heißes, grelles Feuer, das eine Runde Vorbereitungszeit erfordert und dann 3 Runden lang brennt. Die Schlacke bleibt 1 Stunde rotglühend.



engalisches Feuer ist ein unscheinbares, schmutzig-rostbraunes Pulver, welches, einmal angezündet, als dünnflüssige Lava mit qualmender, funkensprühender, alles verzehrender Flamme lodert, heißer selbst als Drachenodem. Das Pulver wird in Pappkugeln aufbewahrt, aus denen eine kleine Lunte schaut. Das Entzünden erfordert bereits große Hitze und braucht mit einer Fackel oder einer Laterne eine Runde Vorbereitungszeit. Sobald das Feuer entzündet ist, brennen die Pappkugeln in Windeseile durch. Wenn man schnell ist, kann man sie auf ein Ziel werfen, am besten hält man sie aber gar nicht erst in der Hand. Ein getroffenes Ziel erhält 3 Runden lang Schadensstufe Rang +20.

Die Flamme ist so grell, so dass man sein Augenlicht ris-

kiert, wenn man direkt hineinschaut (Blendung für 1 Runde). Kreaturen der Nacht und einfache Dämonenkonstrukte fliehen oft vor diesem Licht. Es ist so heiß, dass es Haut, Fleisch und Knochen bei Kontakt zu Asche verbrennt und selbst fingerdicken Stahl in eine rotglühende Pfütze verwandelt. Die einzigen Dinge, denen es nichts anzuhaben vermag, sind Stein, gebrannte Erde oder magische Artefakte.

Bengalisches Feuer ist unlöslich. Der Versuch, es mit Wasser zu probieren, ist äußerst dumm, denn das Wasser – gleich welcher Menge – verdampft sofort und lässt in einem Umkreis von 5 m einen tödlichen Lavaregen niedergehen (Schadensstufe 30, ohne Rang), der weitere Feuer auslöst. Darauf geworfener Sand schmilzt lediglich zu flüssigem Glas. Einmal angezündet, brennt es unaufhaltsam weiter, bis nur noch wabernde Schlacke übrigbleibt, die noch eine Stunde später vor Hitze dunkelrot glüht. Bengalisches Feuer hat eine magische Wsk von 25 gegen Löschauber. Polare Kälte allerdings kann es neutralisieren.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag war das Pulver meist feucht und explodiert mit geringerer Schadensstufe 20 in 5m Umkreis. Manchmal lässt es sich partout nicht anzünden. In einigen Fällen fängt es Minuten oder Stunden später urplötzlich an zu brennen. Es gibt sogar Berichte, dass sich der anhängliche Geist eines kleinen, putzigen Feuerelementars im Körper des Bengalischen Feuers materialisiert, der unbedingt seinen Schöpfer knuddeln möchte, aber zum Glück nur die Laufleistung eines Windlings im Kampf hat.

Flohtrank

*Story: Schrumpft auf Flohgröße für Rang Minuten,
Gegenprobe WIL>Rang+5. Neutralisierbar*



er Flohtrank schrumpft den Anwender bei Einnahme auf die Größe eines Flohs für Rang Minuten, wobei bei unfreiwilliger Einnahme dem Anwender eine Willenskraftprobe gegen den Wirkungswurf (Rang+5) zusteht. Benetzung mit gewöhnlichem Urin neutralisiert die Wirkung ebenfalls.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag ruft der Trank meist fürchtbare Blähungen hervor, die dem Namen Meteorismus alle Ehre machen. Dabei werden extrem übelriechende Gase produziert, die für Anwesende in einem Umkreis von 10 m zu Schadensstufe 3 pro Runde führen, außer für den Verursacher selbst. Mit einem leicht giftigen Quecksilbertrank (Schadensstufe 10) ist diese Wirkung vorzeitig kurierbar.

Geckopaste

*Kletterbonus: Kletterstufe steigt um Rang+7.
Neutralisierbar*

Geckopaste ermöglicht, wenn sie auf Hände und Füße aufgeschmiert wird, wie ein Gecko zu klettern (Kletterstufe steigt um Rang+7).

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag versagt die Geckopaste oft kurz vor dem Ziel und wird zu einer Art Schmiermittel, was einen Absturz garantiert.

Passionshonig

Karma-Bonus: Karmastufe +2. Neutralisierbar

Passionshonig ist eine schwach leuchtende, honigartige Paste, die bei Einnahme einen Bonus von +2 Stufen auf die Karma-Stufe gibt und eine halbe Stunde wirkt.

Fehlschlag: Ein Fehlschlag bedeutet oft, dass die Passionen sich von dem Anwender abwenden. Dies kann sich äußern wie die Dämonenkraft Unglück und ist nur durch ein aufwändiges Opfer an die Passionen wie die Errichtung eines geweihten Schreines für mindestens 100 SM zu beheben, setzt aber voraus, dass der Unglückliche herausfindet, bei welcher Passion er in Ungnade gefallen ist.

Steintropfen

Schaden: vergrößern Stein x 10. Neutralisierbar

Steintropfen vergrößern Steine um das 10fache inklusive Gewicht, entsprechend kann man aus einem fußballgroßen Stein einen Felsen machen, mit dem z.B. ein Höhleneingang verschlossen werden kann.

Fehlschlag: In der Regel explodieren die Steine mit Schadensstufe 20.

Stickluft

Schaden: erstickendes Gas, schwer, merkt man nur bei WAH gegen Rang



Stickluft wirkt nur in geschlossenen Räumen. Es handelt sich um ein nicht atembares, unsichtbares, schweres und geruchsloses Gas, das zur Erstickung führt. Es löscht Feuer. Eine Phiolen reicht, um einen Raum von 9m³ zu fluten. Siehe Grundbuch S. 225 für die Regel zum Thema Ersticken. Die Betroffenen können eine WAH-Probe gegen Rang machen.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag erscheint oft ein äußerst übellauniges, mächtiges Luftpfelementar, das erst zufrieden ist, wenn es dem Alchemisten einigen Schaden zugefügt hat. Gerne klaut es ihm seine Laborausstattung oder einige Mixturen und schaut nach, was passiert, wenn man diese auf den Alchemisten fallen lässt.

8. KREIS

Alkahest

Schaden: Ultimatives Lösungsmittel mit Rang + 25 im Schaden, Rang Runden bei außergewöhnlichem Treffer



Alkahest ist das berühmte alchemistische Universallösungsmittel, das jede bekannte Substanz, ja bei Erhitzung sogar Orichalkum zersetzt. Einzig magische Gegenstände widerstehen dem Alkahest. Es kann nur in einer alchemistischen Phiolen aufbewahrt werden. Mit Alkahest kann die Echtheit eines Artefaktes oder die Reinheit von Orichalkum überprüft werden. Alkahest ist eine besonders trickreiche Möglichkeit, um unbemerkt Orichalkum zu transportieren, denn bis zu zwei Orichalkummünzen können in gelöster Form in einer Phiolen aufbewahrt werden. Später kann das Orichalkum wieder extrahiert werden. Gleiches funktioniert auch mit Münzen wahrer Elemente.

Darüber hinaus ist es der mächtigste Angriff des Alchemisten mit Schadensstufe Rang+25. Bei einem außergewöhnlichen Treffer verursacht die Säure sogar Rang Runden lang Schaden. Löst sehr schwach verdünnt jeden Kleber, auch magischen, auf.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag hat das Alkahest die Phiolen oft mürbe gemacht, so dass sich schon bei Berührung der Inhalt über den Anwender ergießt.

Bryndisches Fluid

Schwächung: Lässt Metall gummiartig werden: Rang + 15 gegen mWsk der Waffe/Rüstung/Gitter. Neutralisierbar



Bryndisches Fluid ist eine ölige, blaue Flüssigkeit. Erfunden wurde sie vom orkischen Alchemisten Brykrinok vor der Plage. Der Legende nach wollte Brykrinok, ein Ork im fortgeschrittenen Alter, ein Mittel gegen Impotenz finden. Zum Kummer seiner Frau war seine Erfindung jedoch ein totaler Fehlschlag – statt dessen erwies es sich als ein Geschenk Lochosts, denn dieses Fluid hat auf Eisenlegierungen einen merkwürdigen Effekt: Damit beträufeltes Eisen wird biegsam wie Gummi. Schon ein paar Tropfen reichen aus, um jeder eisernen Fessel, jedem eisernen Gitter zu entkommen oder die Schwerter der Unterdrücker in nutzlose Spielzeuge zu verwandeln (Rang+15 gegen mWsk des Metallstücks). Rüstungen fallen oft einfach auseinander. Ansonsten eignet sich das Fluid als sehr starkes Abführmittel.

Fehlschlag: Der Fehlschlag ist oft eigentümlich – gerne ruft es einen äußerst gesprächigen Elementargeist in das Metall, der die Gesamtsituation erst eingehend aus morali-

scher Perspektive betrachtet, bevor er zu einer Entscheidung kommt, ob er für oder gegen den Alchemisten handelt.

Polare Kälte

Schaden: Kälteschaden Rang +20



Polare Kälte ist eine dampfende Flüssigkeit, die alle Wärme aus der Umgebung absaugt und bei einem Treffer Rang + 20 Schadenspunkte verursacht. Oberflächen vereisen, und an sich weiche und biegsame Dinge werden spröde und hart. Kann in schwacher Dosierung als Kühlmittel benutzt werden. Polare Kälte entsteht aus der Reaktion zweier getrennt aufbewahrter Flüssigkeiten, die zusammengegossen werden müssen.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag zerspringt meist die Phiole bei der Öffnung und ergießt ihren Inhalt über den Alchemisten.

Raumstaub

Abwehr: Dehnt oder schrumpft Raum um Faktor 100 für 1 Woche, Weg von 1 Runde. Neutralisierbar



Raumstaub vergrößert oder verkleinert den physikalischen Raum, je nach Beimischung mit Silberstaub. Sobald der Staub freigesetzt ist, bindet er sich an das unsichtbare Gitter des Raumes und zieht ihn mit sich. Der Raum kann bis zu Faktor 100 verkleinert oder vergrößert werden, die Wirkung hält etwa 1 Woche an. Der Staub entströmt der Phiole eine Runde lang. In diese Zeit kann die Phiole schnell bewegt werden, indem man z.B. durch einen Korridor läuft, es wird also ein schlauchförmiges Gebiet betroffen sein, das einen Durchmesser von bis zu 5 m hat und einer Länge, die der Bewegung der Phiole entspricht. Danach friert der Raum ein und verändert sich schlagartig. Wenn sich belebte Materie im Gebiet befindet, wird sie nicht direkt beeinflusst, d.h. lebendige Körper verändern sich nicht. Die Wirkung betrifft nur den Raum und nicht die enthaltenen Körper, soweit sie nicht im Raum verteilt sind. Die Wirkung endet an Wänden. Auch der Astralraum ist betroffen.

Wenn beispielsweise ein Hausflur von 5 m Länge in einen 500 m langen Korridor verwandelt wird, müssen nachträglich hereinstürmende Orks einen ziemlichen Marsch auf sich nehmen. Von außen ist dem Haus dagegen keine Veränderung anzusehen.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag tritt oft der genau gegenteilige Effekt ein – der Raum schrumpft z.B. anstatt sich zu weiten. In manchen Fällen kommt es zu einer Verpuffung mit Schadensstufe 20, die den Alchemisten und alle im direkten Umkreis durch einen Riss im Raum in den Astralraum oder gar in eine nahe Niederwelt befördert.

Telemortation

Story: Man stirbt und eine Klon-Kopie erscheint mehrere Kilometer entfernt.



Mittels Telemortation kann der Alchemist eine Kopie von sich selbst erschaffen, die an einem Ort im Umkreis von mehreren Kilometern erscheint. Der Alchemist kann diesen Ort nicht eindeutig bestimmen, aber es muss ein Ort sein, an dem sich der Alchemist irgendwann in der Vergangenheit schon einmal aufgehalten hat, vornehmlich dort, wo er Blut hinterlassen hat. Durch Lagerung von eigenem Blut in einem Versteck kann er die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass seine Kopie dort erscheint. Das Original stirbt qualvoll innerhalb von wenigen Runden nach der Prozedur. Zurück bleibt nur eine Leiche. Einzig für Experten ist die wahre Todesursache erkennbar.

Die Kopie gleicht dem Alchemisten wie ein eineiiger Zwilling und hat darüber hinaus auch alle Erinnerungen, Legendenpunkte und Fähigkeiten des Originals, ja sogar die Magische Struktur ist fast identisch – aber genauso, wie eineiige Zwillinge nicht eine Seele teilen, sondern getrennte Wesen sind, so sind auch Kopie und Original verschiedene Seelen. Dieser feine Unterschied teilt die Gemeinde der Alchemisten in zwei Lager: Die einen lehnen die Anwendung prinzipiell ab und betonen den schrecklichen Tod, den man erleiden muss. Die anderen ignorieren die Frage nach der Identität einfach und wenden Telemortation in Notsituationen an.

Der Klon ist bei seinem Erscheinen nackt und ohne Ausrüstung. Er ist gesund, selbst wenn das Original krank oder verwundet war (außer bei angeborenem Leiden). Er trägt auch keinerlei Narben oder Spuren von früheren Verletzungen, keine Tattoos oder Runen, keine Blutamulette oder sonstige nicht natürliche Veränderung des Körpers, und auch keine Dämonenmale. Der Klon wächst in Erde oder Wasser heran, wofür er einen Tag braucht. Der Klon kann seinen Geburtsort vorzeitig verlassen, wird dann aber nicht vollständig ausgebildet sein. Die Entstehung beginnt eine Runde nachdem das Original den Trank eingenommen hat und ist von da an unabhängig vom Original. Das Original stirbt an dem Trank, der zugleich ein starkes Gift ist, innerhalb von 1W20 Runden. Der Klon hat keine Kenntnis von Dingen, die nach der Einnahme des Trankes mit dem Original geschehen.

Telemortation funktioniert nicht bei Obsidianern. Sie sterben nur daran.

Besondere Zutat: Als besondere Zutat wird das Gift eines Finsterrochens benötigt.

Fehlschlag: Bei einem Fehlschlag schafft es der Klon oft nicht, die magische Struktur des Originals komplett nachzubilden. Der Klon hat dann 1-2 Kreise und entsprechend viele Legendenpunkte weniger als das Original.

Wahrheitsserum

Story: Zwingt zur Wahrheit (WIL-Probe gegen Rang+12 möglich mit 1 Wunde ÜA). Neutralisierbar



Wahrheitsserum wirkt, wenn es in die Blutbahn gelangt oder als Trank eingenommen wird. Das Opfer wird auf jede Frage wahrheitsgemäß nach bestem Wissen antworten, kann sich aber mit einer Willenskraftprobe gegen das Probenergebnis (Rang+12) wehren, was aber jedes Mal Überanstrennungsschaden in Höhe der Verwundungsschwelle fordert. Bei einem Erfolg ist die Wirkung des Trankes für 1 Minute unterdrückt. Das Opfer kann die Wirkung nicht selbst neutralisieren. Die Wirkung hält Rang Minuten an.

Fehlschlag: Der immer gleiche Effekt tritt auf, wenn der Trank fehlschlägt, so merkwürdig er auch ist – in diesem Falle wird die Zunge des Ziels Lila – Grün gesprenkelt, und auf seiner Stirn wächst innerhalb von einer Runde ein drittes Auge, mit dem es tödliche rote Strahlen aussenden kann. Es ist möglich, mit dem Strahl Löcher in massiven Stein zu schneiden. Der Strahl wird von Spiegeln reflektiert.

Alchemisten rätseln seit jeher über diese eigenartige Wirkung, und nicht wenige haben versucht, einen Trank mit nur diesem Effekt zu erreichen, aber leider soweit ohne Erfolg. Statt dessen entstehen in der Regel Tränke, die zu überblühenden Blähungen führen. Interessanterweise lässt sich der Trank auch nicht gezielt zu einem Fehlschlag provozieren.

Strahl

Reichweite	30 m
Angriffe	3
Angriffsstufe	25
Schadensstufe	25

Starkschaum

Story: Gelber Schaum, der innerhalb von wenigen Sekunden zu einer porösen Masse aushärtet



Sobald in einer Phiole abgefüllt ist Starkschaum nur eine milchig-gelbliche Flüssigkeit. Sobald diese Flüssigkeit aber mit Luft in Kontakt kommt, schäumt sie innerhalb von Sekundenbruchteilen explosionsartig auf, ohne dabei jedoch Schaden zu verursachen – der Schaum drückt höchstens bewegliche Dinge zur Seite, die leicht wie Papier sind. Eine Phiole reicht, um alles in einem Radius von 5 m ein zu schäumen. Starkschaum härtet nach dem Wachstum sofort aus. Der ausgehärtete Schaum ist undurchsichtig, zäh-elastisch und brennt kaum. Er ist nicht klebrig, sehr leicht und so porös, dass man problemlos darin atmen kann. Seinen Namen hat er von der großen Stärke, die man aufbringen muss, wenn man sich hindurch bewegen möchte.

Neben dem Abfedern von Stürzen aus großer Höhe kann Starkschaum daher benutzt werden, um Gegner aufzuhalten. Die maximale Höchstgeschwindigkeit eines Charakters, der den Schaum durchqueren will, ergibt sich aus folgender Tabelle:

Fortbewegung

Stärkemindestwurf	m/Runde
1-10	0,1
11-13	0,2
14-16	0,5
17-19	1
20-22	2
23-25	3
26-29	5
30-32	10
ab 33	keine Beeinträchtigung

Fehlschlag: Es wird berichtet, dass in einigen unglücklichen Fällen der Schaum eine Art Eigenleben entwickelte und anfing, amöbenartig Jagd auf Namensgeber zu machen.

Impressum

Sebastian Baltes: Alchemisten (Light)



Dieses PDF ist die kostenlose Version eines inoffiziellen Earthdawn-Erweiterungsband für die Earthdawn Version 2. Eine kostenpflichtige erweiterte Version wird vermutlich 2015 erhältlich sein. Die kostenpflichtige Version ist wesentlich umfangreicher und bietet viele Hintergrundinformation, ist bis in den 15. Kreis ausgearbeitet und reichlich bebildert.

Version 1.2

Dortmund, Dezember 2014

Autor:

Sebastian Baltes

Forsythienweg 10

44267 Dortmund

sebastian.baltes@gmx.de

Dieses Werk ist unter einer Namensnennung-Nicht kommerziell 4.0 International Lizenz (CC BY-NC 4.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.de>) veröffentlicht.

Nutzung fremder Werke und Rechte:

- Das Titelbild „Alchemist“ sind Auftragsarbeiten von Björn Lensig für den Autor.
- Earthdawn® ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation. Barsaive™ ist ein Warenzeichen der FASA Corporation. Copyright © 2014 by FASA Corporation. Copyright der deutschen Ausgabe © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Produkt unterliegt keiner Abnahme oder Genehmigung durch Ulisses Spiele oder FASA

