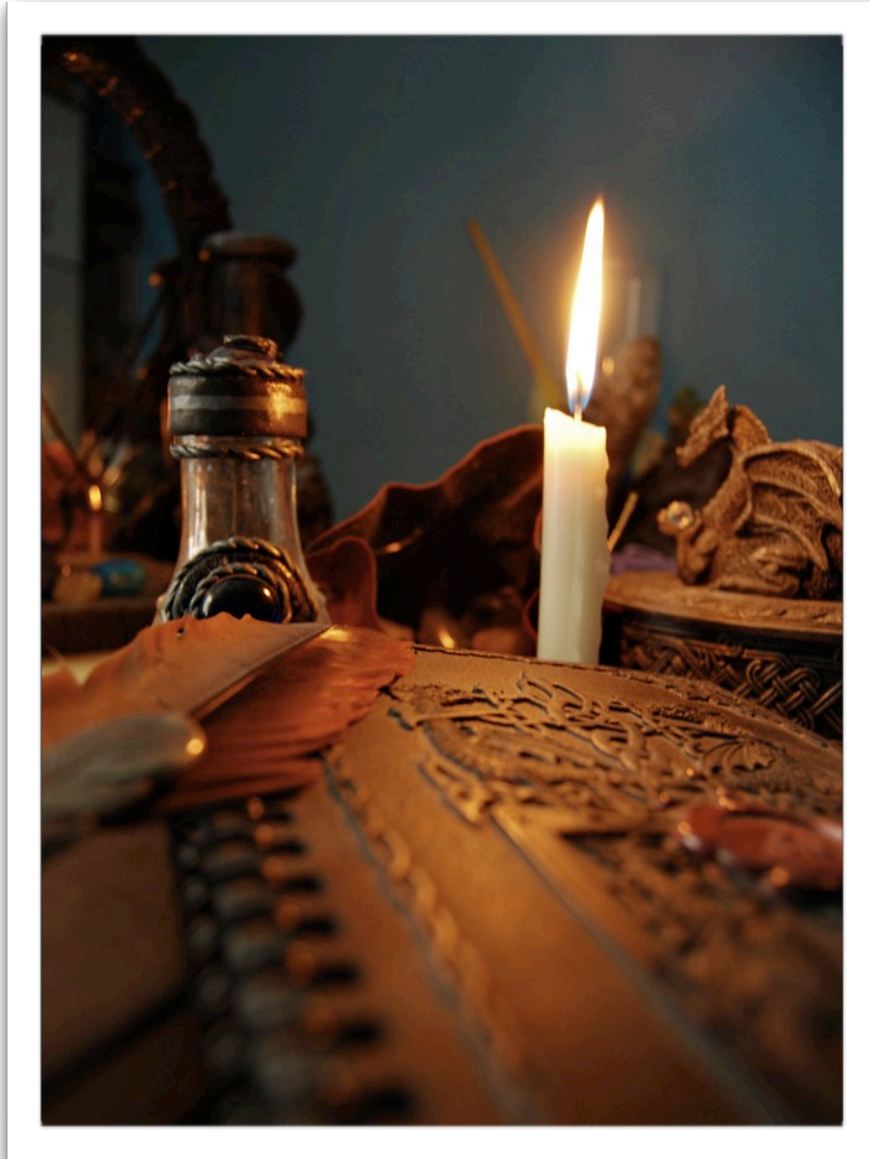


KRÄUTER- UND ALCHEMIESYSTEM, V. 3.0



Buchenstraße 19 • Telefon: 0221 / 99 87 98 48 • Fax: 0221 / 99 87 98 47 • info@twilight-team.de

Grundsätzliches	3
Systematik.....	3
Die Pflanzen.....	3
Basispflanze 3	
Geistpflanzen - Magie 3	
Seelenpflanze - Seele 4	
Blutpflanzen - Heilung 4	
Gestaltpflanzen - Dinge 4	
Die Mineralien.....	4
Blutstein 4	
Reinsalz 4	
Giftjade 5	
Knochenkristall 5	
Die Trankebenen	5
Gifte	5
Gift- und Trankwirkungzeitpunkt	5
Pflanzen und Mineralien	6
Trankrezepte	6

Grundsätzliches

Jeder Spieler erhält automatisch so viele Punkte auf Kräuterkunde, wie er für die Fähigkeit „Alchemie“ investiert hat (also 90 Punkte auf Alchemie ergeben dann z.B. 90 Punkte auf Kräuterkunde)

Diese jeweiligen Punkte werden zweimal unabhängig voneinander investiert:

1. der Spieler kauft damit Pflanzen/Mineralien im Wert seiner Punktezahl (also hier z.B. 90 Punkte)
2. der Spieler kauft damit Tränke im Wert seiner Punktezahl (in unserem Beispiel also erneut 90 Punkte)

Unser Alchemiesystem ist einer inneren Logik, einer Systematik unterworfen, nach der die Tränke zusammen gesetzt sind. In dieser Systematik hat jede Pflanze ihre eigene Bedeutung, jedes Mineral seine Wirkung und es gibt eine innewohnende Logik, die das Zusammenspiel der jeweiligen Komponenten eines Trankes bestimmt. Sie dient dazu, den Alchemisten ein Handwerkszeug mit auf den Weg zu geben, mit dem sie ggf. auch selbst in der Lage sind, hieraus eigene Tränke zu entwerfen oder spontan zu brauen. Die Systematik soll auch helfen, Tränke logisch aufzuschlüsseln und ggf. sogar solche nachzubrauen oder selbst zu erstellen, die man eigentlich nicht kennt.

Es ist **nicht unbedingt nötig, dass ein Alchemist das System, nach dem Tränke gebraut bzw. zusammen gesetzt sind, versteht. Es reicht auch, Pflanzen und Tränke zu kaufen und diese nach den jeweiligen Rezepturen zu brauen.** Es ist jedoch ein tiefgehendes System, welches das wahre Wissen eines Alchemisten ausmacht und nach dem er arbeitet. Dieses Wissen spiegelt die zugrunde liegende Systematik unseres Alchemiesystems wieder:

Systematik

- Jede Pflanzenart hat ein ihr zugewiesenes spezifisches Wirkungsgebiet
- Jedes Mineral ist hierzu eine Ergänzung und beeinflusst die Wirkung des hergestellten Trankes.
- Es gibt 4 Herstellungsebenen für Tränke (je höher die Ebene, desto höher ist der Aufwand der Trankherstellung und die zu investierende Punktezahl sowie Zeit)
- Nicht jede Kombination von verschiedenen Pflanzenarten und Mineralien ergibt notwendigerweise auch einen einsetzbaren Trank.

Die Pflanzen

Basispflanze

Farbe: Weiß
Vorkommen: neutraler Boden
Nutzung: ausschließlich zur Herstellung des Basistranks.

Geistpflanzen - Magie

Farbe: Lila
Vorkommen: Orten mit magischer Aura
Nutzung: 1. Trankebene: Färbt den Trank magisch. Der Trank wirkt nun auf der Magieebene.

- 2. Trankebene: Verstärkt die magische Wirkung des Trankes. Färbt nun andere Tränke magisch (hierdurch können Immunitäten des „Opfers“ umgangen werden).
- 3. Trankebene: Verstärkt die magische Wirkung weiter. Färbt andere Tränke magisch (hierdurch können stärkere Immunitäten des „Opfers“ umgangen werden).

Seelenpflanze - Seele

- Farbe: Orange
- Vorkommen: ausschließlich an sehr hellen Orten mit direkter Sonneneinstrahlung
- Nutzung:
 - 1. Trankebene: Lässt den Trank positiv auf die Seele wirken.
 - 2. Trankebene: Verstärkt die positive Wirkung auf die Seele. Lässt nun andere Tränke stärker auf die Seele wirken (diese Wirkung muss nicht immer zwingend positiv sein).
 - 3. Trankebene: Verstärkt die positive Wirkung auf die Seele weiter. Öffnet die Seele für weitere Einflüsse.

Blutpflanzen - Heilung

- Farbe: Rot
- Vorkommen: in der Nähe von Wasser bzw permanent feuchten Böden.
- Nutzung:
 - 1. Trankebene: lässt den Trank positiv auf den Körper wirken.
 - 2. Trankebene: verstärkt die positive Wirkung auf den Körper. Lässt nun andere Tränke auf den Körper wirken (diese Wirkung muss nicht immer zwingend positiv sein).
 - 3. Trankebene: verstärkt die positive Wirkung auf den Körper weiter. Lässt andere Tränke auf den Körper wirken (diese Wirkung muss nicht immer zwingend positiv sein).

Gestaltpflanzen - Dinge

- Farbe: Braun
- Vorkommen: in der Nähe von Gestein / Mauern
- Nutzung:
 - 1. Trankebene: lässt den Trank auf Dinge / tote Gegenstände verstärkend wirken (z.B. in Form einer Schutzpaste).
 - 2. Trankebene: fixiert die Wirkung eines Trankes auf Dinge bzw. tote Gegenstände.
 - 3. Trankebene: kann durch Verdampfen kurzzeitig eigentlich gestaltlosen Dingen Gestalt verleihen.

Die Mineralien

Blutstein

- Farbe: Rötlich
- Vorkommen: häufig (auf rötliche Verfärbung des Bodens achten)
- Wirkung: Hat einen verstärkenden Effekt auf die Wirkung von Tränken.

Reinsalz

- Farbe: Transparent mit Blaustich
- Vorkommen: selten
- Wirkung: Wirkt potenzierend auf die Wirkung von Tränken.

Giftjade

Farbe: Grün
Vorkommen: selten
Wirkung: Hat einen negativen Effekt auf die Wirkung von Tränken.

Knochenkristall

Farbe: Gelblich
Vorkommen: häufig
Wirkung: Erwirkt Veränderung in der Wirkung der Tränke.

Die Trankebenen

Es gibt 4 Trankebenen. Das Brauen des Trankes beginnt immer mit der Herstellung des Basistrankes.

1. Ebene: Brauen des Basistranks + Einfärben mit Pflanze A
2. Ebene: Brauen des Basistranks + Einfärben mit Pflanze A + Pflanze B oder Mineral A
3. Ebene: Brauen des Basistranks + Einfärben mit Pflanze A + Pflanze B oder Mineral A + Pflanze C oder Mineral B
4. Ebene: Brauen des Basistranks + Einfärben mit Pflanze A + Pflanze B + Pflanze C oder Mineral A + Mineral B

- Tränke der vierten Ebene können erst von Alchemisten mit mind. 200 Punkten erlernt werden.
- Wird in den Trank ein Mineral hinzugemischt, kann keine weitere Pflanze mehr hinzugegeben werden, sehrwohl aber weitere Mineralien. Es können aber hier auch maximal 2 Mineralien insgesamt verwendet werden.
- Die Herstellungsdauer und die zu investierenden Punkte steigen pro hinzugefügter einzelner Pflanze um 5 Minuten, pro Mineral um 10.
- Von Pflanze A müssen immer mehr einzelne Pflanzen im Trank sein, als von Pflanze B ($A > B > C > D$). Dasselbe gilt für Mineralien. Das genaue Verhältnis ist $A-1=B$, $B-1=C$ usw. also z.B. 3:2:1.
- Mehrere Portionen kann man nur durch Verwendung mehrerer Portionen Basistrank erreichen.

Gifte

Gifte können als normale Tränke gebraut werden. Sie verfügen dann über die jeweils angegebene Punktzahl. Dieser Giftwert kann jedoch (anders als bei Tränken) bis zur eigenen Alchemiepunktzahl gesteigert werden, indem der Alchemist pro zusätzlichen Punkt eine Minute Brauzeit investiert.

Gift- und Trankwirkungzeitpunkt

Den Wirkungseintritt von Giften und Tränken kann der Alchemist direkt beeinflussen. Verdünnt er den Trank mit einem zusätzlichen Basistrank (nach der Fertigstellung des Trankes), so verzögert sich der Wirkungseintritt. Reduziert er dagegen den Trank durch Einkochen (30 Min.), so setzt die Wirkung schneller ein.

Ein Kontaktgift kann nur durch die Mischung des gewünschten Trankes mit dem Trank „Kontaktgift“ hergestellt werden.

Pflanzen und Mineralien

Jeder Charakter wählt aus seinen aufgewendeten Punkten für Alchemie Pflanzen und Mineralien entsprechend der Kosten.

Pflanzen	Kosten
Basispflanze	10
Blutpflanze	20
Seelenpflanze	20
Geistpflanze	20
Gestaltpflanze	20
Mineralien	Kosten
Blutstein	30
Reinsalz	35
Giftjade	30
Knochenkristall	35

Trankrezepte

Jeder Charakter wählt aus seinen aufgewendeten Punkten für Alchemie Trankrezepte entsprechend der Kosten.

Jeder Trank beginnt mit dem Basisstrank und wird anschließend mit Pflanzen und / oder Mineralien ergänzt (siehe Rezepturen).

Legende

B = Basisstrank => im Spiel weiß dargestellt

Blut = Blutpflanze => im Spiel rot dargestellt

Geist = Geistpflanze => im Spiel lila dargestellt

Seele = Seelenpflanze => im Spiel orange dargestellt

Gestalt = Gestaltpflanze => im Spiel braun dargestellt

Veränderung = Knochenkristal => im Spiel gelb dargestellt

Positiv => Blutstein => im Spiel rot dargestellt

Negativ => Giftjade => im Spiel grün dargestellt

Potenz => Reinsalz => im Spiel transparent mit Blaustich dargestellt

kumulativ = Der Charakter muss zunächst die erste Stufe des Tranks erlernen, bevor er die höhere Stufe erlernen kann, also z.B. zunächst den schwachen Heiltrank bevor er den stärkeren Heiltrank brauen kann.

Ebene	Trank	EP	Brau dauer	Wirkung	Rezept
	Basistrank	20	30	Basis für alle Tränke/Pasten etc.	Basispflanze
1	Schwacher Heiltrank	20	35	1 LP nach 15 Minuten Ruhe (max. 6x täglich)	B + 1 Blut
1	Schwacher Magietrank	20	35	20MP nach 10 Minuten Ruhe (max.3x täglich)	B + 1 Geist
1	Schwacher Trank der Seelenstärke	20	35	schützt sofort eine Stunde vor Beeinflussung (1x täglich)	B + 1 Seele
1	Schwache Schutzpaste	20	35	1 RP auf ein Rüstungsteil, verfällt nach 1 Treffer, 1x pro Trefferzone anwendbar	B + 1 Gestalt
2	Schwaches Schlafgift	30	45	langsames Einschlafen (10 Minuten), danach 5 Minuten Schlaf	B + 2 Blut + 1 Veränderung
2	Schwaches Wahrheitsserum	30	45	1. Frage nach Verzehr wird wahr beantwortet (max. 3 täglich)	B + 2 Seele + 1 Positiv

Ebene	Trank	EP	Brau dauer	Wirkung	Rezept
*2	Gegengift	30	60 + 1min /P	heilt Gegengift von max. gleicher Stufe	B + 2 Positiv + 1 Veränderung + 1min/P
2	Trank des Schweigens	40	50	Konsument schweigt 1 Stunde	B + 2 Seele + 1 Negativ
2	Gifttrank	40	50	Verlust 1 LP nach einer Stunde mit schwerer Übelkeit und Schwindel	B + 2 Blut + 1 Negativ
2	Heiltrank	20 (kumulativ)	45	heilt 2LP nach 5 Minuten Ruhe (max.4x täglich)	B + 2 Blut + 1 Potenz
2	Magietrank	20 (kumulativ)	45	füllt nach 10 Minuten 40 MP auf (max. 2x täglich)	B + 2 Geist + 1 Potenz
2	Trank der Seelenstärke	20 (kumulativ)	45	schützt 3 Stunden vor Beeinflussung (1x täglich)	B + 2 Seele + 1 Potenz
3	Wahrheitsserum	60	75	Konsument spricht ½ Stunde lang die Wahrheit	B + 3 Seele + 2 Positiv + 1 Potenz
3	Blutverdicker	60	75	schützt 1 Tag (1x) vor dem Verbluten (1x täglich)	B + 3 Blut + 2 Geist + 1 Veränderung
*3	Kontaktgift	60	65	Wirkt 30 Minuten nach Kontakt	B + 3 Gestalt + 2 But + 1 Veränderung + Trank

Ebene	Trank	EP	Braudauer	Wirkung	Rezept
3	Liebestrank	50	65	1 Stunde Zuneigung zur ersten gesehenen Person nach der Einnahme	B + 3 Seele + 2 Geist + 1 Positiv
3	Schlafserum	20 (kumulativ)	75	½ Stunde Schlaf ohne Erwachen	B + 3 Blut + 2 Veränderung + 1 Potenz (kumulativ)
3	Visionentrunk	60	65	führt zu Tiefschlaf mit Visionen	B + 3 Blut + 2 Seele + 1 Veränderung
3	Kämpferschutztrank	75	65	3 Kämpferschutzpunk te	B + 3 Blut + 2 Geist + 1 Positiv
*3	Feuertrank	75	75 + verda mpfe n	Feuerball 3	B + 3 Gestalt + 2 Potenz + 1 Potenz => vollständig verdampfen, Gas auffangen
3	Starker Heiltrank	30 (kumulativ)	65	Heilt 3 LP sofort, max. 3x täglich	B + 3 Blut + 2 Blut + 1 Potenz (kumulativ)

Ebene	Trank	EP	Braudauer	Wirkung	Rezept
3	Starker Magietrank	30 (kumulativ)	65	Füllt 200 MP sofort auf	B + 3 Geist + 2 Geist + 1 Potenz (kumulativ)
3	Starker Trank der Seelenstärke	30 (kumulativ)	65	schützt 1 Tag vor Beeinflussung	B + 3 Seele + 2 Seele + 1 Potenz (kumulativ)
3	Stasistrank	65	60	hält alle Gifte für 65 Minuten auf, Betroffener kann sich nur noch in Zeitlupe bewegen, muß liegen, max. 5x täglich	B + 3 Blut + 2 Gestalt + 1 Veränderung
3	Trank des Wahnsinns	75	65	Konsument verfällt 2 Stunden dem Wahnsinn	B + 3 Seele + 2 Geist + 1 Negativ
4	Voodoo-Pulver	90	95	Unterwirft den Willen des Konsumenten 1h lang dem des Alchemisten (Zombie)	B + 4 Seele + 3 Geist + 2 Negativ + 1 Negativ => Pulver
4	Starkes Gift	90	85 + 1min /p	tötet innerhalb von 5 Minuten	B + 4 Blut + 3 Geist + 2 Seele + 1 Negativ + 1min/P