

SCHELMENPFETT & KAIRAPHALM



Das Schwarze Auge

SCHELMENFETT & KAIRAPHALM

Eine inoffizielle Spielhilfe für Das Schwarze Auge (DSA 4.0)
Von Johannes Scheiwe und Ulrich Lang



Diese Spielhilfe enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE AUGER mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGER in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Vorbemerkung

In Aventurien wimmelt es geradezu von Zutaten für Tränke und Elixiere. Kaum ein Labor, das nicht dutzendweise irgendwelche mysteriösen Tiegelchen und Fläschchen enthält. Die meisten Helden, die sie ihrem Sammeltrieb folgend einpacken wollen, können damit – oft zur Erleichterung des Meisters – selten etwas anfangen, weil für all die schönen Zutaten nur relativ wenige offizielle Rezepte existieren (zumindest gemessen an der Anzahl unterschiedlicher Zauber). Dies führt oft zu Frustration bei den Spielern. In **Mit Wissen und Willen (MWW)** sowie **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen (SRD)** stehen zwar einige Rezepte, aber gerade davon haben viele Zutaten, an die Alrik Normalheld nicht heran kommt. (Einhornpulver, Drachentränen etc.) und der Verweis auf Substitutionen klingt manchmal etwas wohlfeil.

Auch gibt es viele interessante Pflanzen in der **Zoo-Botanica Aventurica**, die geradezu nach den unterschiedlichsten Elixieren zu rufen scheinen, jedoch noch keinen Eingang in den offiziellen Rezeptekanon gefunden haben – vor allem das so wandlungsfähige Tarnblatt. Vor allem letzterem will diese inoffizielle Spielhilfe abhelfen.

Schlussendlich ist es häufig ein Streitpunkt zwischen Meister und Spieler, welche Rezepturen einem Helden bekannt sind. Es ist schlechterdings unmöglich, Alchemie auf 7 zu haben und kein Rezept zu kennen, oder? Aber kennt man nun Heiltrank oder Zauberkranke? Oder beides? Rezepturwissen ähnelt sehr stark der Beherrschung von

Kampfsonderfertigkeiten und Waffenlosen Manövern. Diese Spielhilfe schlägt deswegen als optionale Regel eine (natürlich inoffizielle) Sonderfertigkeit „Rezepturkenntnis“ vor, die nichts weiter bedeutet, als dass das Erlernen und Beherrschen jedes Rezeptes AP erfordert. Die jeweiligen AP-Kosten sind bei den Rezepturen vermerkt¹. Genau wie ein Krieger den Wuchtschlag nicht dadurch beherrscht, dass ihm ein Lehrmeister einmal die Bewegungsabläufe gezeigt hat, so wenig beherrscht ein Alchemist die Durchführung eines komplexen Brauvorgangs nur dadurch, dass er ihn in einem Buch gelesen hat – nur mit genügend Erfahrung und einem geübten Gespür für Zeit und Maß können solcherlei Rezepturen erfolgreich gebraut werden.

Den Anfang der Tränkekapitel macht eine kleine Sammlung von Elixieren, deren Hauptbestandteil das Tarnblatt ist – der Fokus liegt hierbei natürlich auf der Verwandlung. Es folgt ein Kapitel über astrale Regenerationstränke und –mittel, da es hier offiziell bisher nur den Zauberkranke gibt.

Den Abschluss bildet eine kleine Sammlung von diversen Tränken und Mittelchen, wie sie Helden sicher gerne einmal brauen und einsetzen wollen. Im Anhang finden Sie außerdem noch einige Beschreibungshilfen für die verschiedenen Tränke und Rezepturen.

¹ Um die Lernkosten für bereits existierende offizielle Rezepturen zu berechnen benutzen Sie die Faustformel:
Seltenheitsgrad (unbekannt=7 bzw. sehr verbreitet=1) * 5 + 10 AP.

Rezepturbeherrschung

Voraussetzung für das Anfertigen von Salben, Tränken und Elixieren ist das Talent Kochen (Tränke) bzw. Alchemie. Außerdem empfehlen wir als optionale Regel die jeweilige Sonderfertigkeit Rezepturbeherrschung. Die unter Umständen notwendigen Zauber können hingegen auch von einem Fremden gesprochen werden.

SF Rezepturbeherrschung (je Elixier)

Die **Brau-Schwierigkeit** stellt den Probenaufschlag dar. Ist hinter einem Querstrich eine weitere Zahl vermerkt, gibt diese die **Analyseschwierigkeit** mittels der Schale der Alchemie an. Die Dauer der Wirkung eines Trankes entspricht, so nicht anders angegeben, Tap*+W6 Stunden. Bei automatischen Erfolgen (Doppel 1) treten zusätzlich zu einer doppelten Wirkungsdauer verstärkende Verwandlungswirkungen auf. Die **Verbreitung** umfasst eine Skala von unbekannt (allein der hohe Drache der Alchemie Vitador kennt vielleicht ein Fragment des Rezepts) bis sehr verbreitet (jedes Kräuterweiblein kennt sie als Hausmittel, siehe dazu auch SRD S. 87). Mit dem **Preis** ist stets nur ein Richtpreis gemeint, der sich durch regionale und den Umständen entsprechenden Modifikatoren natürlich noch deutlich ändern kann.

SF Rezepturbeherrschung (konkretes Elixier)

Voraussetzung: Kochen (Tränke) oder Alchemie 3 sowie Pflanzenkunde 5.

Der Alchemist oder Apothekarius hat das entsprechende Rezept in all seinen Schritten verstanden und geübt. Die entsprechenden alchemistischen Notationen sind ihm bekannt. Er erhält keine Mali, wenn er den Trank aus dem Gedächtnis braut.

Kosten: jeweils bei den Tränken vermerkt.

Gutes Gedächtnis senkt die Kosten auf $\frac{3}{4}$, Eidetisches Gedächtnis gar auf die Hälfte.



Vom Tarnblatt

Viele Legenden und Märchen ranken sich um das maraschanische Tarnblatt – ist es doch neben der Alraune das wandlungsfähigste Kraut Aventuriens, doch ungleich schwerer zu beherrschen. Und doch gibt es einige kundige Alchimisten, Quacksalber und Hexen, die solche Rezepturen kennen und ihre Geheimnisse eifersüchtig hüten. Kaum eine Lehrmeisterin beherrscht mehr als eine oder zwei davon, und oft sind sie noch mit wirkungslosen Vorschriften – etwa was Kleidung, Braubeginn oder Brauort betrifft garniert (siehe hierzu die Tabellen im Anhang I für ein paar Vorschläge) – doch das Sinnlose vom Notwendigen zu trennen ist fast unmöglich, zumal die Wirkungen der Elixiere ohnehin häufig eine erhebliche Varianz aufweisen, obwohl der Alchimist sich die Haare raufend beteuert, alles genau so wie beim letzten mal gemacht zu haben... Allen Nutznießern eines Tarnblattelixiers ist eine leicht veränderte arkane Aura zu eigen, die ein geschulter Hellsichtsmagier als schwach wirkende Verwandlung identifiziert.

Mondaugentrank (50 AP)

Zutaten: Im Mada geerntetes Tarnblatt, Haar eines Elfen, 1 Thonnys, 1 Schank Krammetbeerensaft aus dem Reichsforst.

Brauschwierigkeit: 6

Wirkung: Lässt dem Konsumenten spitze Ohren wachsen und verformt die Augenpartien, so dass ein gewöhnlicher Mensch aussieht wie ein Halbfelf. Geht häufig einher mit einer nicht beherrschbaren Veränderung der Augenfarbe in türkise, grüne und violette.

Verfügbarkeit: Vermutet

Preis: 30 Dukaten

Levthans Elixier (50 AP)

Zutaten: Im Rahja geerntetes Tarnblatt, 3 rohe Pfeilblütenknospen, 1 frische Wasserrauschbeere, Frauenhaar oder Männerhaar eines „gutausschenden Exemplars“, Eselsmilch und Gänseschmalz.

Brauschwierigkeit: 7

Wirkung: Verleiht der Konsumentin den Vorteil „Gutausschend“ bzw. stuft denselben, wenn schon vorhanden, herauf auf „Herausragendes Aussehen“. Eine manchmal gewünschte, zuweilen aber auch sehr lästige Nebenwirkung ist eine gewisse Sinnestrübung, die sich in Naivität (5) niederschlägt. Zuweilen (1-3 auf W6) hat sich auch die Wirkung der Wasserrauschbeere erhalten und Lusternheit (8) ist die zusätzliche Folge (Abnehmend um 1 pro Stunde.)

Anmerkung: Sollte eine Frau einen Trank mit einem Männerhaar oder umgekehrt konsumieren sind die Folgen von extremer Peinlichkeit... der Charakter handelt sich für die Wirkungsdauer definitiv den Nachteil „Randgruppe“ ein.

Doppelte Einnahme bewirkt keine Doppelte Wirkung.

Verfügbarkeit: Vermutet (bei Hexen selten)

Preis: 30 Dukaten – bei „abhängigen“ Stammkunden leicht das doppelte.

Seidenelixier (45 AP)

Zutaten: im Hesinde geerntetes Tarnblatt, Waldwebe, Goldstaub oder Perlmutterstaub, Pectetondo-Zauber .

Brauschwierigkeit: 6

Wirkung: Diese teure Tinktur ist ein alchemistisch optimiertes Haarpflegemittel, mit dem sich das Haarwachstum deutlich anregen lässt – es wächst innerhalb von Tap* Stunden um Tap* Zentimeter, zusätzlich wird das Haar meist feiner und fast immer deutlich dichter. Wie für Tarnblatt typisch lässt sich die Farbänderung allerdings nicht beherrschen. Goldstaub bringt eher Helle Töne, Perlmutter tendenziell ein sanftes Schillern (oft aber auch ungewünschte „Hexensträhnen“).

Besonderheit: Im Gegensatz zu den meisten anderen Elixieren ist die Wirkung hier permanent – allerdings wächst das Haar „normal“ weiter, so dass entweder das Elixier regelmäßig angewendet werden muss, oder man einen Magus bezahlen muss, der einen „Verwandlungen beenden“ (Schwierigkeit Tap*) ausspricht, um den Ursprungszustand des Haares (bis auf die Länge) wieder her zu stellen.

Verfügbarkeit: Sehr selten

Preis: 20 Dukaten - bei „abhängigen“ Stammkunden leicht das Doppelte.

Gnomenschlack (150 AP)

Zutaten: Tarnblatt, 12 Blütenstengel des purpurroten Lotos, 1 am ersten Peraine gezogene Alraune, 1 halbes Schank Quellwasser auf die das volle Madamal geschienen hat und die Zunge eines Chamäleons.

Brauschwierigkeit: 8

Wirkung: Diese häufig zur besseren Haltbarkeit in grünem Zucker glasierte Pille reduziert den Konsumenten auf die Größe eines Wurzelgnomes (ca. 15 cm) – selbstverständlich ohne Ausrüstung. Die Eigenschaften bleiben erhalten, lediglich die KK reduziert sich für die Wirkungsdauer um 7. Die Rückverwandlung erfolgt fast schlagartig innerhalb weniger Augenblicke – und während dieser hat der Konsument einen magischen RS von etwa 20, so dass Kisten, Vogelbauer, Fesseln, oder ähnliche Behältnisse, in denen er steckt, einfach gesprengt werden. (Das hilft natürlich nicht gegen massive Mauern.)

Dieser Trank ist äußerst schwer zu meistern, bei Fehlschlägen kann es zu (glücklicherweise meist nur vorübergehenden) schweren Missbildungen kommen. Aus irgendeinem Grund scheint der 1.Peraine als Datum sehr wichtig zu sein. Wird diese Bedingung nicht eingehalten, tritt meistens ein nur mit „Igor“ zu bezeichnendes Verwandlungsbild ein.

Besonderheit: Auf eine 18-20 auf den W20 wächst Männern aufgrund der morphischen Resonanz manchmal ein rechter Gnomenbart, der auch nach der Rückverwandlung bestehen bleibt. (aber natürlich abrasiert werden kann)

Verfügbarkeit: Unbekannt (in Al'Anfa, Mengbilla und Khunchom sehr selten)

Preis: 50 Dukaten

Der Krakonier (50 AP)

Zutaten: Froschschenkel des Ochsenfrosches, vollständige Kiemen eines Fluss- oder Seefisches (Die Art scheint egal zu sein), 1 Alraune, 2 Kajubobohnen, ein Schank Meer- oder Flusswasser, 1 im Efferd geerntetes Tarnblatt, 2 Büschel ebenfalls im Efferd geerntetes Neckerkraut (wieder unterschieden nach Süß- oder Salzwasserursprung).

Brauschwierigkeit: 6

Wirkung: Dem Konsumenten wachsen binnen einer Spielrunde – in der er sich tunlichst ins Wasser (und zwar entweder Süß- oder Salzwasser, je nach Kiemenart!) begeben sollte – Schwimmhäute zwischen den sich spreizenden und verlängernden Zehen sowie Kiemen hinter den Ohren. Meist schwellen auch noch die Augen an, so dass ein ausgesprochen glubschäugiger Ausdruck entsteht, der über Wasser zu deutlicher Kurzsichtigkeit führt – unter Wasser dafür alle diesbezüglichen Mali wegfallen lässt. (Unnötig zu erwähnen, dass der Held vorübergehend den Nachteil „Randgruppe“ erhält.)

So ausgestattet kann der Held sich wie ein Frosch im Wasser bewegen, bis zu KO+W6 Schritt tief tauchen und bis zu KO Spielrunden unter Wasser bleiben ohne Luft zu schnappen. Schwimmproben sind 3 erleichtert.

Besonderheit: Es ist darauf zu achten, ob der Trank für Süß- oder Salzwasser gebraut wurde, da ansonsten schwerste Übelkeit und Atembeschwerden die Folge sind (KO-5, KK-5) – und meist ist das jeweils andere Nasse Element ja nicht erreichbar! An der Luft kann der Held übrigens ohne Einschränkung atmen...

Verfügbarkeit: Unbekannt

Preis: 70 Dukaten oder mehr

Hinweis: Dieser Trank macht das ebenso teure Purpurwasser (SRD S. 104) nicht überflüssig – denn

obwohl er im Gegensatz zu diesem Luftatmung erlaubt, trennt er zwischen Süß- und Salzwasser und erlaubt auch nicht den Druckausgleich – der sich bekanntlich schon nach wenigen Metern Tauchtiefe durch Probenzuschläge unangenehm bemerkbar macht.

Die Katzenklau (50 AP)

Zutaten: Tarnblatt zur voller Mada geerntet, 3 Schnurrhaare einer Wildkatze, Tasse Gänsefett, Klauen einer auf natürliche Art verstorbenen Katze, 3 Unzen frisches Eigenblut, 1 Alraune, 1 Büschel Katzenminze.

Brauschwierigkeit: 4

Wirkung: Wird die Hand mit der Salbe eingestrichen, so verformt sie sich dergestalt, dass sich unter den Fingern Krallen bilden – ähnlich dem Zauber Hexenkrallen (ab 7 Tap* sind sie einziehbar, was jedoch jeweils W6 TP(A) anrichtet und nicht gerade angenehm ist.) Die Hand wirkt zwar mit eingezogenen Krallen immer noch menschlich, aber auch einem flüchtigen Beobachter kommen die Finger etwas zu lang vor.

Ein Nebeneffekt ist, dass die Neugier des Anwenders für die Wirkungsdauer um 1 steigt und die Heldin ein ausgeprägtes aber nicht krankhaftes Reinlichkeitsbedürfnis entwickelt. Zusätzlich tritt manchmal eine ans Alberne grenzende Wasserscheu auf.

Besonderheit: Zuweilen bildet sich ein Schnurrhaaren ähnlicher Damenbart (15-20), manchmal (bei einer 19/20 auf den W20) kommt es auch zu Anfällen von extremer Rolligkeit (Lüsternheit 9), die den Magier oder die Hexe auf ganz andere Gedanken kommen lassen als er vorher dachte.

Verfügbarkeit: Sehr selten (Hexen bekannt)

Preis: 25 Dukaten



Kairanbasierte Regenerationselixiere

Kairan ist wohl das einzige offizielle aventurische Gewächs, welches die freie Astralkraft bindet und für die Magiebegabten eine schnellere Regeneration ermöglicht. Da läge es eigentlich nahe, dass es mehr als das eine Rezept des allseits geschätzten Zaubersdranks gibt².

Die im folgenden vorgeschlagenen Elixiere sollen hier Möglichkeiten aufzeigen, die Astralregeneration zwar deutlich zu verbessern, sie aber wie viele Heilmittel, an Regenerationsphasen koppeln – zumindest jedoch an eine längere Atempause.

Die Hezindgefaellge Szigarr³ (25 AP)

...Hab nach vielerley Muehn herauzgefunt wie man die aufwendig Procedura zur Usatio des hezidgefaelligen Kairanhalmes beszer nutzen kann. Man nehm eyn Halm vom Kairan unt eyns von seyn eigen Haaren unt eyn Blatt vom Wasserrausche, aber seys vorsichtig beym erten! Das muszt Du nun nasz machen und wickels ihn in die eingelegt Blaetter von den blaun Plaudermohn welcher waechset ueberallen am Wegesrand und machs zu einer Szigarr, die muszt Du trocknen. Die kann man dann roeken, wasz gut schmecket aber vor allem eynem die hezindgefaellige Kraft des Kairans zufuehret. Zugleych bewirket sie aber auch eyne erhoehte ciculatio sanguinae, da iszet es beszer, Du badst kalt und gehst gleych ins Bette auf dasz Du keyn Bloedesinn machest...

Aus dem Tagebuch des Magisters Sormus Griebelstrecker

Brauschwierigkeit: 5/3

Zutaten: 1 Kairanhalm, 1 Wasserrauschblatt, 1 Büschel Blätter vom blauen Plaudermohn.

Brauschwierigkeit: 5/3

Wirkung: Deutlich verbesserte Astralregeneration innerhalb der Schlafphase, einhergehend mit starker Sinnesberuhigung (Volle Dröhnung: Alle Proben, in denen KL und/oder IN vorkommt um 5 erschwert)

- A: W6 zusätzliche AE Regeneration, leichte Lusttagträume, deutliche Erregung
- B: 1W6+1 AE, leichte Erregung
- C: 1W6+2 AE, leichte Erregung
- D: 1W6+4 AE, "angenehme" Träume
- E: 2W6+2 AE, "angenehme" Träume
- F: 2W6+4 AE, (orgiastische Lusttagträume: für 3 Std. Nachteil Lüsternheit auf 7 sowie eine peinlich stabile Männlichkeit)

Verfügbarkeit: bekannt (fast jede nordaventurische Magierakademie kennt ein ähnliches Mittel)

Kosten: 2 Dukaten für 1 Zigarre

Blutblattelixier (35 AP)

Zutaten: 7 Büschel Blutblatt, 1 Kairan, 1 Schank bei voller Mada geschöpftes Quellwasser, 2 Alraunen (eine männliche und eine weibliche), 7 Nüsschen der Blutulme, 12 Blütenstengel blauer Glockenblumen, ebenfalls zur Vollen Mada geerntet.

Brauschwierigkeit: 6/4

2 der auch noch vielerorts wegen der urplötzlichen Regeneration als Kraftspiel verpönt ist.

3 Auch Rohalstütze genannt.

Wirkung: Deutlich schnellere und erhöhte Astralregeneration.

- A: 1W6 AE-Regeneration innerhalb der nächsten 6 Spielrunden, allerdings auch rasende Kopfschmerzen für eine Stunde (alle Proben, die mit Konzentration zu tun haben, um 5 erschwert)
- B: 1W6+1 AE-Regeneration innerhalb von 6 Spielrunden, allerdings auch leichte Kopfschmerzen für eine Stunde (alle Proben, die mit Konzentration zu tun haben, um 2 erschwert.)
- C: 1W6+2 AE-Regeneration innerhalb von 4 Spielrunden
- D: 1W6+4 AE-Regeneration innerhalb von 3 Spielrunden
- E: 1W6+5 AE-Regeneration innerhalb von 2 Spielrunden
- F: 2W6+2 AE-Regeneration innerhalb einer Spielrunde, allerdings ist der Konsument von einem dem Favilludo nicht unähnlichen Leuchten umgeben, welches zwar hübsch ist, aber nicht unbedingt in jeder Situation praktisch. Zusätzlich (19/20 auf W20) kann er sich dabei für die nächsten W6 Tage den Nachteil „Lästige Mindergeister“ einhandeln.

Besonderheit: Mehrfache Anwendung innerhalb eines Tages führt zu Schwächeanfällen und bohrenden Kopfschmerzen bis hin zum Kreislaufkollaps. Zwischen den Anwendungen sollte mindestens eine Regenerationsphase liegen.

Verfügbarkeit: sehr selten

Preis: 12 Dukaten.

Hesindegefälliger Tobak (25 AP)

Der Hesindegefällige Tobak wird in der Regel nach anstrengenden Untersuchungen und mühseligen Ritualvorberietungen mit Hilfe einer Wasserpfeife konsumiert.

Zutaten: 1 Kairan, 1 Ilmenblatt, 1 Haar eines Zauberers, 1 Katzenhaar, 5 fünf Plaudermohnkapseln und Blätter sowie 1 Rauschgurke

Brauschwierigkeit: 5/3

Wirkung: Deutlich verbesserte Astralregeneration innerhalb der Schlafphase, zugleich sehr stark einschläfernd.

- A: W6 zusätzliche AE Regeneration, leichte Träume (meistens angenehme Flugträume)
- B: 1W6+2 AE, manchmal angenehme Flugträume niedriger Realitätsdichte
- C: 1W6+3 AE
- D: 2W6 AE
- E: 2W6+2 AE
- F: 2W6+4 AE, (intensive Flugträume höchster Realitätsnähe, inklusive schwerer Fall- traumata: Für einen Tag Höhenangst +5)

Verfügbarkeit: bekannt (fast jede tulamidische Magierakademie kennt ein ähnliches Mittel)

Kosten: 5 Dukaten für 2 Anwendungen.

Spagyrische Elixiere und Zaubermittel

Anconiusbalsam (50 AP)

Zutaten: Ein Blütenblatt einer Alveranie, 1 Büschel Nothilf, 1 Zwölfblatt, Gänsefett. Um seine besondere Kraft zu entfalten muss er in einem zwölfgöttlichen Tempel gesegnet werden und darf nicht verkauft werden. (In letzterem Falle wirkt er nur wie einfache Wundsalbe)

Brauschwierigkeit: 5/3

Wirkung: Der Balsam verhindert Wundbrand, stillt blutende Wunden dämonischer Verletzungen, die mit normalen Mitteln nicht zu stillen sind und erleichtert bei zusätzlichen Infizierungen (Etwa bei der Verwundung durch einen Dämon der Domäne Mishkaras) die Probe auf Heilkunde Krankheiten um 10.

Besonderheit: Der Anconiusbalsam bleibt an Paktierern und Frevlern (Trägern des Males) komplett wirkungslos.

Verfügbarkeit: Unbekannt (in größeren Peraine-Tempeln sehr selten)

Preis: nicht verkäuflich (im wahrsten Sinne des Wortes)

Süße Rahja (35 AP)

Der seltene Duftstoff ist ein wohl gehütetes Geheimnis erfahrener Hofscharlatane und Theaterzauberinnen, die genügend Geld und Verbindungen haben, um späte Malomisblüten zu erstehen (die es meist nur in den Tempelgärten großer Peraine-Tempel gibt)

Brauschwierigkeit: 8/6

Zutaten: Destillat einer späten Malomisblüte, 5 Flux reiner Alkohol, 12 Rahjaliebblätter.

Wirkung: Der leicht flüchtige Duftstoff erleichtert, sofern er bei illusionistischen Vorführungen eingesetzt (d.h. zerstäubt) wird, die Proben ungemein, sofern die Illusion bei den Zuschauern (oder bei Hoher Realitätsdichte: Teilnehmern) einen angenehmen Eindruck hinterlassen soll. Die Probenerschwernis für die Geruchskomponente entfällt komplett, zusätzlich werden auch noch 4 Punkte auf die Realitätsdichte der Gesamtilusion aufgeschlagen.

Wird der Wirkstoff einfach so zerstäubt (etwa, wenn jemand am Fläschchen riecht), so riecht er seinen momentanen Lieblingsgeruch.

Besonderheit: Werden Wasserrauschblüten hinzugesetzt, tritt zusätzlich eine deutliche rahjagefällige Erregung ein (Lüsternheit +5) – die Brauschwierigkeit erhöht sich dann allerdings auf 10/8.

Verfügbarkeit: Unbekannt (unter Theaterzauberinnen und Hofscharlatanen vermutet).

Preis: 200 Dukaten für 1 Anwendung (Malomis ist extrem selten und kommt nicht wild vor)

Schelmenfett (35 AP)

Bevor Du aber den Elementars in die Truh fahrn laszen thust, schmier sie sorgsam mit Schelmenfett eyn, Du wirst sehn, es gefallet ihm seyn Wohnstatt um viels besser und die Invocatio wird Dir gar um eyniges leychter fallen!

Brauschwierigkeit: 7/7

Zutaten: Knochenmehl von den Knochen eines an Alter gestorbenen Grossen Olporters, 2 ganze Horuschen, 2 Alraunen, 1 Schank Schweiß eines Lastenträgers, Harz aus den Schweifhaaren eines (möglichst gutmütigen) Maultieres. Ein Motoricus oder ein Lockruf und Feenfüße in die Mischung.

Wirkung: Wird eine Truhe mit diesem Fett bestrichen und danach mittels eines elementarisierten Stein Wandle in einen Golem verwandelt, so ist die LO, LE um 2, der RS und die GS jeweils um 1 Punkt höher, zusätzlich ist die notwendige Beherrschungsprobe um 2 erleichtert.

Besonderheit: Wird der Lockruf & Feenfüße gesprochen, so entwickelt die Truhe häufig einen eigenen Humor dergestalt, dass sie immer mal wieder im Weg steht, mit dem Deckel knarrt etc.

Verfügbarkeit: Unbekannt

Preis: 25 Dukaten

Heiliges Bannwasser (25 AP)

Zutaten: 1 Blatt einer Alveranie (sinnvoll ersetzbar durch eine Kombination von Praiosblumenöl und Mohnsaft), 12 Blätter vom Satuarienbusch, eine Rabenfeder, Weihwasser aus dem Borontempel, Weihwasser aus dem Praiostempel, 1 zerriebener Bernstein, 1 zerriebener Granat, Silberstaub, Luft eines Praios-Tempels.

Brauschwierigkeit: 5/3

Wirkung: Auf einen Untoten geworfen wirkt das Wasser wie Hylailer Feuer auf einen Menschen. Ist er von einem Nephazz besessen, so reduziert sich der Schaden um jeweils 2. Der Schaden wird einmal ausgewürfelt und wirkt dann konstant über die Wirkungsdauer.

A: 1W6 SP für W3 KR.

B: 1W6+1 für W6 KR

C: 1W6+2 für W6+1 KR

D: 1W6+3 für W6+2 KR

E: 1W6+6 für W6+4 KR

F: 2W6+4 bis zum Ende der unheiligen Kreatur

Besonderheit: Wirkt mit halber Wirkung auch auf Paktierer, die sich weiter als bis zum ersten Kreis der Verdammnis befinden. Werden bei der Herstellung Gurvanianische Choräle gesungen (gelungene Singenprobe, TAW Götter/Kulte mindestens auf 7), so können dem Qualitätswürfelwurf zwei Punkte hinzugefügt werden.

Verfügbarkeit: Sehr selten (Viele Hesinde-, Boron- und Praiosgeweihte kennen die Rezeptur)

Preis: 5 Dukaten (Da der Einsatzzweck fast notwendigerweise zwölfgöttergefällig ist, wird der Preis bewusst niedrig gehalten. Die Mengenverfügbarkeit ist jedoch recht gering – mehr als ein oder zwei Schank Weihwasser hat kein Tempel übrig.)

Anhang

Allerlei Vorschriften & Bedingungen

Kein alchemistisches Rezept Aventuriens ist in der knappen Form heutiger Arbeitsvorschriften oder Kochbücher abgefasst. In Aventurien funktioniert Alchemie schließlich über die Sympathetik und nicht über Chemie und Physik. Wenn Sie also einem Spieler ein Rezept zugänglich machen, dann schmücken Sie es ruhig mit einer oder mehreren der unten aufgeführten Arbeitsvorschriften aus (oder denken sie sich selbst weitere aus).

Achten Sie dabei auf die oben erwähnte Sympathetik: Astralregenerierende Tränke könnten durchaus bei Vollmond (Einfluss der Mada) einfacher gebraut werden können – bei voller Mittagssonne (Einfluss Praios) wäre eine eher unpassende Vorgabe. Kombinieren sie passende Vorschriften und vermeiden Sie widersprüchliche – im Zweifelsfalle ziehen Sie die Liste der Affinitäten aus SRD auf Seite 121 zu Rate. Insgesamt sollten solche Boni oder Mali aber eher niedrig ausfallen, da sie sonst in keinem rechten Verhältnis zur eigentlichen Brauschwierigkeit mehr stehen würden.

Vorschriften für die Geräte

Jeder Behälter kann hierbei ohne Mali durch die Schale der Alchemie ersetzt werden, jedes Messer durch den Weihedolch des Druiden. Geräte muss beschaffen sein:

- aus bestimmten Edelmetall (Mithril, Gold, Silber, Zinn)
- aus bestimmten Holz (z.B. Blutulme)
- aus bestimmten Gestein (Obsidian, Schiefer, Speckstein, Ton)
- In Quellwasser gewaschen
- Mit einem Messer geschnitten, dass noch nie Blut an der Klinge hatte.
- geschenkt worden sein
- selbst erstellt
- geliehen sein
- verloren und wiedergefunden sein
- einem Feind gehört haben
- seit drei Generationen im Familienbesitz sein.

Zeitvorschriften (Bei Ernte oder Arbeit daran)

- während der aufgehenden Sonne
- bei rot untergehender Sonne
- bei Vollmond
- bei voller Mittagssonne
- bei Sternenlicht
- während einer Madaverhüllung
- während einer Sonnenfinsternis
- innerhalb von W6 Stunden oder Tagen nach Erhalt der letzten Zutat
- nur während eines bestimmten Monats
- am Geburtstag des Alchimisten
- vor dem ersten Hahnenschrei
- an einem bestimmten Wochentag

Einschränkungen des Verarbeiters

Sie sind eher mit Vorsicht zu genießen, da sie eventuell in der Heldenrunde eventuell nicht abdeckbar sind.

- durch eine Jungfrau
- durch einen Zwerg
- durch einen Elf
- durch einen Bärtigen
- durch einen Mann, der noch nie einen Menschen getötet hat
- Singend (passendes Lied)
- schweigend
- ungewaschen
- unrasiert
- in Quellwasser gebadet
- mit nüchternen Magen

Kleidungs Vorschriften (bei Ernte/Verarbeitung)

- Gewändern in einer bestimmten Farbe
- barfuss
- mit offenen Haaren
- nackt
- gekränzt mit einem Kranz frischen Eichenlaubs / Lorbeer / Blutblatt / Mistel



Mögliche Trankeigenschaften

Die Helden haben einen Trank gefunden und sie müssen ihn auf die Schnelle beschreiben, weil sie nicht direkt mit Namen oder gar Wirkung herausrücken wollen? Hier

finden Sie eine Liste mit möglichen Attributen. Auch hier gilt: Vermeiden sie unsinnige Kombinationen und ziehen sie im Zweifelsfalle die Liste der Affinitäten aus SRD auf Seite 121 zu Rate.

Geruch (das Produkt riecht...)

nach vermoderndem Holz
nach Verwesung
nach Erde
nach Meerwasser
nach faulen Eiern
nach Urin
beißend scharf
stechend
scharf einem Gewürz (Benbukkel, Kordamon, Methymian etc.)/einem Obst (z. B. Zitrone, Arange, Apfel...)
nach süßlicher Hefe
nach gärendem Fruchtsaft
nach angebranntem Fleisch
nach Schweiß
nach Fisch
nach fauligem Fisch
nach ranzigem Fett
metallisch
geruchlos

Geschmack (Das Produkt schmeckt...)

Leicht / dezent / kräftig... (in Kombination...)
mit einer leicht salzigen / süßen / bitteren / herben / würzigen / scharfen Note
salzig
süß
bitter
geschmacklos
bitter-salzig
brechend bitter
würzig
scharf
herb
sauer

Konsistenz

dickflüssig
sirupartig
ölig
cremig
flockig
sämig
klebrig
körnig
zähflüssig
wässrig
schmierig
dünnflüssig
dampfend

Haptik (fühlt sich an...)

prickelt im Mund

Brechreiz verursachend
kühlend
eiskalt
wärmend
heiß
die Zunge betäubend
brennt im Rachen
brennt wie Feuer im Mund
brennt auf den Lippen
hinterlässt staubtrockenen Mund
verursacht ein Jucken in der Nase
verursacht eine Wärme im Bauch

Aussehen

klar
blubbernd
fein perlend
mit langsam aufsteigenden Blasen
sprudelnd
brodelnd
spritzig
mit kleinen glitzernden Funken
wabernd
in sich verwirbelt
in sich langsam drehend
undurchsichtig
trüb
milchig
im Dunkeln leicht schimmernd
im Dunkeln leuchtend

Farbe

blau
grün
schwarz
türkis
violett
gelb
rot
rosa
braun
hell/dunkel/matt/blass/leuchtend
lindgrün
erdbeerrot
graugrün
graublau
graubraun
gräulich
meerblau
ockerfarben
golden
silbern
kupfern

Form

Paste
Flüssigkeit

Lösung
Tinktur
Öl
Pulver
Creme

Verpackung:

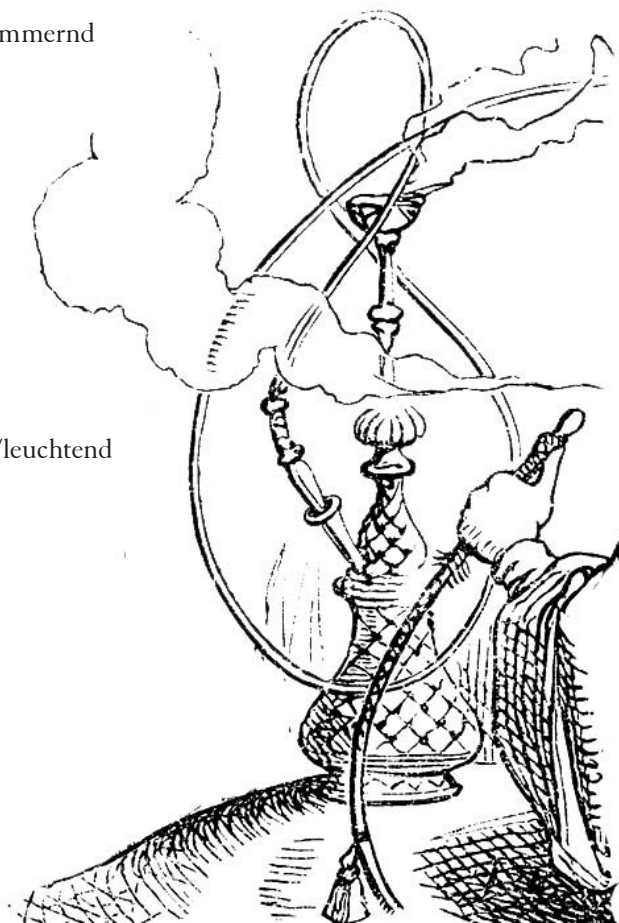
Tiegel
Ampulle
Döschen
Phiole
Fläschchen
Flasche

Details dazu:

diverse Symbole (Götter, alchemistische Zeichen, fremde Sprachen)
Material der Verpackung (Bronze, Glas, Holz)

Bezeichnung:

Elixier
Trank
Saft
Salbe
Paste



Bildnachweis

Layout und Coverbild Ulrich Lang unter Verwendung einiger Bilder mit (C) ULISSES MEDIEN & SPIEL Distribution GmbH

S. 1 Johannes Scheiwe

S. 2 Johannes Scheiwe

S. 4 ULISSES MEDIEN & SPIEL Distribution GmbH

S. 7 Johannes Scheiwe

S. 8 John Tenniel „The Caterpillar“