

HALBZAUBERISCHE ALCHIMISTEN

ΕΙΠΕ ΙΠΟΦΦΙΖΙΕΛΛΕ ΣΠΙΕΛΗΙΛΛΕ ΖΥ ΑΥΕΠΤΥΡΙΣΧΕΠ ΑΛΧΗΜΙΣΤΕΠ

ΓΑΠΡΟΔΥΚΤ

INHALT

EINLEITUNG	3
DIE ALCHIMISTISCHE REPRÄSENTATION	3
ZAUBER IN ALCHIMISTISCHER REPRÄSENTATION MIT VERBREITUNG	4
MÖGLICHE ZAUBERFERTIGKEITEN	4
WICHTIGE ZAUBERFERTIGKEITEN	4
DER HALBZAUBERISCHE ALCHIMIST ALS PROFESSION	5
ALCHIMISTISCHE FAKULTÄT DER UNIVERSITÄT VON AL'ANFA	5
BUND DES ROTEN SALAMANDERS IN ANDERGAST, BRABAK, FASAR ODER FESTUM	6
ZINNOBER-LABORATORIEN AN DER HALLE DES QUECKSILBERS ZU FESTUM	7
CHAMIB AL'CHIMIE AN DER DRACHENEI-AKADEMIE ZU KHUNCHOM	8
HALLE DER ALCHIMISTEN ZU MENGBILLA	9
FAKULTÄT DER ALCHIMIE AN DER HERZOG-EOLAN-UNIVERSITÄT ZU METHUMIS .	10
SPAGYRISCHER ZWEIG DER HALLE DES LEBENS ZU NORBURG	12
SCHWESTERNSCHAFT DER MADA AUS DEM KLOSTER ZU RADOLETH	13
GRUNDLEGENDE REGELANPASSUNGEN	14
DAS WERKZEUG DES ALCHIMISTEN	14
MOBILE PROBENUNTERSUCHUNG: DER ANALYSE-KOFFER	14
SILBERNES RITUALINSTRUMENT: DIE SCHALE DER ALCHIMIE	14

AUTOR

DANIEL BRUXMEIER

ANREGUNGEN & IDEEN

ACHATAZ, JOOST

(THREAD IM DSA4-FORUM)

SATZ & LAYOUT

DANIEL BRUXMEIER

COVERBILD

DANIEL BRUXMEIER

INNENILLUSTRATIONEN

VERENA SCHNEIDER

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

Verwendung eines Screenshots der Animation von Alchimistin *Auralia* auf der Homepage des Computerspiels „Drakensang: Am Fluss der Zeit“ als Coverbestandteil mit freundlicher Genehmigung der dtp entertainment AG.

EINLEITUNG

Es mutet etwas seltsam an, dass Scharlatane Halbzauberer sind, Alchimisten jedoch Viertelzauberer sein sollen, obwohl sie sogar teilweise an Magierakademien, generell aber in speziell für sie zugeschnittenen Lehreinrichtungen ihr Handwerk erlernen. Es kann weiterhin viertel-

zauberische Alchimisten geben, vor allem wenn ihre Begabung unentdeckt geblieben ist, aber die professionell an eigenen Instituten ausgebildeten Alchimisten sind sinnvollerweise eben Halbzauberer.

DIE ALCHIMISTISCHE REPRÄSENTATION

Diese Repräsentation hat sich spätestens seit den Magierkriegen, eventuell auch schon davor, quasi parallel mit der gildenmagischen Repräsentation entwickelt. Seit dieser Zeit sind alchimistische Bereiche an Magierakademien belegt, in denen kluge, aber leider wenig arkan begabte Zöglinge zumindest soweit es eben möglich ist auch im Umgang mit der Astralkraft unterwiesen werden. Somit sind diejenigen Alchimisten, die von kundiger Hand gelehrt wurden, den freien Alchimisten oft weit überlegen, was die Zauberkunst angeht. Au-

ßer jedoch in der Selbstverwandlung und der Hellscherei fällt es einem Alchimist meist schwer, Zauber direkt auf ein Ziel zu wirken, und muss deshalb bei Verwandlungen oder Beherrschungen anderer Personen den komplizierten Umweg über ein Elixier gehen, in das der Spruch mit der ihnen eigenen Variante des ARCANOVI gespeichert und erst dann ausgelöst wird, wenn das Ziel von diesem Elixier trinkt (bzw. das alchimistische Erzeugnis seiner Bestimmung anderweitig zugeführt wird).

- Zauber in alchimistischer Repräsentation benötigen Sicht, Konzentration, Formel und Geste, wobei letztere meist so gestaltet sind, dass sie sich gut in den Arbeitsablauf eines Alchimisten integrieren lassen. Keine der Bedingungen ist eine zentrale Bedingung.
- Alle Zauber in alchimistischer Repräsentation mit dem Zielobjekt *Einzelobjekt* haben eine verdoppelte Wirkungsdauer (ohne dadurch teurer zu werden).
- In der alchimistischen Repräsentation sind viele Zauber nur über ein Trägermedium möglich. Zauber mit den Merkmalen *Heilung*, *Herrschaft*, *Form* oder *Verständigung* können nur mittels Bindenden Sprüchen oder deren alchimistischen Derivaten (siehe auch hier auf Seite 13 sowie in **Wege der Alchimie** auf Seite 29 zu „*Flüssig-Artefakten*“) übermittelt und nicht direkt auf ein Ziel gewirkt werden. Dies ist als zentrale Bedingung zu verstehen.
- Die ARCANOVI-Probe zur Erstellung von Flüssig-Artefakten ist für Kenner der alchimistischen Repräsentation nur um die Hälfte der dort angegebenen Erschwernis modifiziert. Die negativen Auswirkungen von Tränken der Qualität F kommen hierbei ebenfalls nur zur Hälfte zum Tragen.
- **Optionale Regel:** Alle Zauber mit den Merkmalen *Illusion*, *Limbus* und *Schaden* können in alchimistischer Repräsentation grundsätzlich nicht existieren. Zauber mit einer Komplexität von D oder schwerer, die wenigstens ein Merkmal haben, das nicht *Elementar*, *Form*, *Heilung*, *Hellsicht*, *Metamagie* oder *Objekt* ist, sind ebenfalls nicht möglich.
- Die Repräsentation der Alchimisten ist eng mit der gildenmagischen und der satuarischen verwandt. Dies hat zur Folge, dass halbzauberische Alchimisten Zauber in gildenmagischer oder satuarischer Repräsentation nur um eine Spalte schwerer erlernen können (und umgekehrt), während Zauber in allen anderen Repräsentationen die übliche Verschiebung um zwei Spalten erfahren.
- Zauber in alchimistischer Repräsentation können in Zauberrezepten schriftlich niedergelegt werden, desgleichen die Herstellungsweise von Flüssig-Artefakten.
- Als Leiteigenschaft dient einem Alchimisten seine Klugheit.



Sonderfertigkeit „Berufsgeheimnis“ Flüssig-Artefakte

Entgegen der Angaben in **Wege der Alchimie** auf Seite 29 ist die Kenntnis der Herstellung von Flüssig-Artefakten bei halbzauberischen Alchimisten weit verbreitet, stellt diese Zwischenstufe von höherer zu niedriger Alchimie doch oft ihr Hauptforschungsgebiet und somit fast ihr täglich Brot dar.

Voraussetzung: *Alchimie* oder *Kochen (Tränke)* 12, ARCANOVI 7 **Kosten:** 150 AP (100 AP bei Kenntnis der alchimistischen Repräsentation) **Verbreitung:** 5

ZAUBER IN ALCHIMISTISCHER REPRÄSENTATION MIT VERBREITUNG

ABVENENUM REINE SPEISE 5, ACCURATUM ZAUBERNADEL 4, ADAMANTIUM ERZSTRUKTUR 2, ADLERAUGE LUCHSENOHR 3, AEOLITUS WINDGEBRAUS 5, AEROFUGO VAKUUM (Mag) 2, ANALYS ARCANSTRUKTUR¹ 6, ANALYS ARCANSTRUKTUR (Mag) 4, ÄNGSTE LINDERN 3, APPLICATUS ZAUBERSPEICHER 5, ARCANOVI ARTEFAKT² 6, ARCANOVI ARTEFAKT (Mag) 2, ARMATRUTZ 4, ATTRIBUTO 7, BALSAM SALABUNDE 4, BANNBALADIN 3, BEHERRSCHUNG BRECHEN 3, BLICK AUF S WESEN 4, BLICK IN DIE GEDANKEN 3, BLITZ DICH FIND 3, BRENNE, TOTER STOFF! 5, CALDOFRIGO HEISS UND KALT 3, CLAUDIBUS CLAVISTIBOR 4, CORPOFESSO GLIEDERSCHMERZ 4, CORPOFRIGO KÄLTESCHOCK 3, CRYPTOGRAPHO ZAUBERSCHRIFT 4, CUSTODOSIGIL DIEBESBANN 3, DESINTEGRATUS PULVERSTAUB (Mag) 2, DUNKELHEIT 4, EIGENSCHAFTEN WIEDERHERSTELLEN 6, EINFLUSS BANNEN 4, EISENROST UND PATINA 5, ELEMENTARER DIENER (Mag) 3, EXPOSAMI LEBENSKRAFT 4, FALKENAUGE MEISTERSCHUSS (Elf) 2, FIRNLAUF 2, FLIM FLAM FUNKEL 7, FORAMEN FORAMINOR 5, FORTIFEX ARKANE WAND (Mag) 3, GEDANKENBILDER ELFENRUF 3, GEFUNDEN! 3, GROSSE GIER (Hex) 2, GROSSE VERWIRRUNG (Dru) 1, HALLUZINATION (Dru) 2, HARTES SCHMELZE! 3, HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT (Elf) 2, HELLSICHT TRÜBEN 3, HEXENSPEICHEL (Hex) 3, HORRIPHOBUS SCHRECKGESTALT 3, INVOCATIO MINOR (Mag) 3, KARNIFILO RASEREI 4, KLARUM PURUM 6, KRAFT DES ERZES (Dru) 2, LEIB DES FEUERS 2, LEVTHANS FEUER (Hex) 1, MAGISCHER RAUB (Mag) 2, MANIFESTO ELEMENT 7, MEMORANS GEDÄCHTNISKRAFT 5, MOTORICUS GEISTESHAND 5, MOVIMENTO DAUERLAUF (Elf) 3, NEKROPATHIA SEELENREISE (Mag) 2, NIHILOGRAVO SCHWERELOS (Mag) 2, OBJECTO OBSCURO 3, OBJECTOFIXO (Mag) 3, OBJEKT ENTZAUBERN 4, ODEM ARCANUM 7, PARALYSIS STARR WIE STEIN 3, PECTETONDO ZAUBERHAAR 5, PENETRIZZEL TIEFENBLICK 5, PLUMBUMBARUM SCHWERER ARM 4, PSYCHOSTABILIS 6, RESPONDAMI WAHRHEITZWANG 3, REVERSALIS REVIDUM (Mag) 3, RUHE KÖRPER, RUHE GEIST 3, SALANDER MUTANDER 3, SAPEFACTA ZAUBERSCHWAMM 6, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT (Mag) 3, SENSIBAR EMPATHICUS 4, SERPENTIALIS SCHLANGENLEIB (Ach) 1, SILENTIUM SCHWEIGEKREIS 4, SKELETTARIUS 2, SOMNIGRAVIS TIEFER SCHLAF 4, SPINNENLAUF (Hex) 2, SUMUS ELIXIERE (Dru, Hex) 3, TIERGEDANKEN 3, TOTES HANDLE! (Mag) 1, TRANSMUTARE KÖRPERFORM 2, UNBERÜHRT VON SATINAV 5, UNITATIO GEISTESBUND 3, VERÄNDERUNG AUFHEBEN 5, VERSTÄNDIGUNG STÖREN 3, VERWANDLUNG BEENDEN 5, VISIBILI VANITAR 4, VOGELZWITSCHERN GLOCKENSPIEL (Mag) 2, WARMES BLUT 2, WASSERATEM 2, WEICHES ERSTARRE! 3, XENOGRAPHUS SCHRIFTENKUNDE 3, ZUNGE LÄHMEN (Dru) 2

¹ Nur auf alchimistische Erzeugnisse. Daher hat der Zauber in alchimistischer Repräsentation auch lediglich die Komplexität C.

² Nur auf alchimistische Erzeugnisse und nur in der einmalig wirkenden Variante. Daher nur Komplexität D in Alc.

MÖGLICHE ZAUBERFERTIGKEITEN

Zauber, die bei Alchimisten mit einem Wert von 4 oder mehr verbreitet sind

ABVENENUM REINE SPEISE, ACCURATUM ZAUBERNADEL, AEOLITUS WINDGEBRAUS, ANALYS ARCANSTRUKTUR, APPLICATUS ZAUBERSPEICHER, ARCANOVI ARTEFAKT, ARMATRUTZ, ATTRIBUTO, BALSAM SALABUNDE, BLICK AUF S WESEN, BRENNE, TOTER STOFF!, CLAUDIBUS CLAVISTIBOR, CORPOFESSO GLIEDERSCHMERZ, CRYPTOGRAPHO ZAUBERSCHRIFT, DUNKELHEIT, EIGENSCHAFTEN WIEDERHERSTELLEN, EINFLUSS BANNEN, EISENROST UND PATINA, EXPOSAMI LEBENSKRAFT, FLIM FLAM FUNKEL, FORAMEN FORAMINOR, KARNIFILO RASEREI, KLARUM PURUM, MANIFESTO ELEMENT, MEMORANS GEDÄCHTNISKRAFT, MOTORICUS GEISTESHAND, OBJEKT ENTZAUBERN, ODEM ARCANUM, PECTETONDO ZAUBERHAAR, PENETRIZZEL TIEFENBLICK, PLUMBUMBARUM SCHWERER ARM, PSYCHOSTABILIS, SAPEFACTA ZAUBERSCHWAMM, SENSIBAR EMPATHICUS, SILENTIUM SCHWEIGEKREIS, SOMNIGRAVIS TIEFER SCHLAF, UNBERÜHRT VON SATINAV, VERÄNDERUNG AUFHEBEN, VERWANDLUNG BEENDEN, VISIBILI VANITAR

WICHTIGE ZAUBERFERTIGKEITEN

in Rezepten vorkommende Zauber (als Zutat, Substitution oder unterstützend)

ABVENENUM (**Willenstrunk**), ADLERAUGE (**Liebestrunk**, **Scharfsinn-Elixier**, **Zielwasser**), AEROFUGO (erleichtert Brauprobe bei **Magisches Brandöl**), ÄNGSTE LINDERN (optimierend in **Furchtlos-Tropfen**), BALSAM SALABUNDE (**Elixier gegen Verfall**, **Restorarium**), BANNBALADIN (**Liebestrunk**), BÄRENRUHE (optimierend in **Rethonikum**), BLICK IN DIE GEDANKEN (sinnvoll im **Traumwind-Elixier**), EIGENSCHAFTEN WIEDERHERSTELLEN (**Pulver des klaren Geistes**), FALKENAUGE (optimierend im **Zielwasser**), HARTES SCHMELZE (**Borbarads Hauch**), HEILKRAFT BANNEN (**Krötenhauch**), HORRIPHOBUS (**Angstgift**, **Liebestrunk**), INVOCATIO MAIOR (**Zazamotoxin**), KARNIFILO (**Berserkerelixier**), MANIFESTO (**Magisches Brandöl**), NIHILOGRAVO (**Levitationselixier**), PLUMBUMBARUM (**Halbgift**), PSYCHOSTABILIS (**Willenstrunk**), RESPONDAMI (möglich im **Respondarium**), REVERSALIS (**Bannpulver gegen Unsichtbares**, **Liebestrunk**, Experimente bei **Prophylaktika**), RUHE KÖRPER (**Rethonikum**), SALANDER (**Verwandlungselixier**, Substitution im **Zwergentrunk**), SENSIBAR (sinnvoll im **Traumwind-Elixier**), SOMNIGRAVIS (**Schlafgift**), SUMUS ELIXIERE (**Elixier gegen Verfall**), TRANSMUTARE (**Zwergentrunk**), TRAUMGESTALT (**Traumwind-Elixier**), VISIBILI (**Bannpulver gegen Unsichtbares**, **Unsichtbarkeitselixier**)

DER HALBZAUBERISCHE ALCHIMIST ALS PROFESSION

Die nun folgenden Alchimistenprofessionen wurden sämtlich nach den Regeln für eigene Professionen nach DSA 4.1 (siehe **Wege der Helden** auf Seiten 303 ff.) erstellt.

ALCHIMISTISCHE FAKULTÄT DER UNIVERSITÄT VON AL'ANFA

siehe **In den Dschungeln Meridianas** auf Seiten 63 f. & **Wege der Zauberei** auf Seiten 306 f.

Besonders gelehrte Merkmale: Objekt, Elementar (Feuer *und* Eis)

Ausrichtung: Stadt Al'Anfa / Bruderschaft der Wissenden

Größe: sehr groß (Universität) / mittelgroß (Fakultät)

Beziehungen: groß

Ressourcen: sehr groß



Halbzauberischer Alchimist der alchimistischen Fakultät (23 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, FF 12, SO 6-10; kein Sklave

Modifikationen: AsP +6, MR +1 (beides aus Halbzauberer), SO +1 (Lizenz); -1 pAsP, -1 pLeP (durch Weihe der Schale)

Automatische Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Halbzauberer, Meisterhandwerk (Alchimie); Goldgier 7, Schulden (500 Dublonen), Verpflichtungen (Fakultät *oder* Mäzen *oder* Familie)

Empfohlene Vor- & Nachteile: Begabung (Alchimie), Eisenaffine Aura, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, zusätzliches Meisterhandwerk; Arroganz, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit, Neid, Neugier, Stubenhocker, Zielschwierigkeiten

Ungeeignete Vor- & Nachteile: Angst vor Feuer, Arkanophobie, Farbenblind, Pechmagnet, Tolpatsch, Unfrei, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Kampf: Dolche *oder* Hieb Waffen *oder* Säbel +2, Raufen *oder* Ringen +3

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +2

Natur: ---

Wissen: Anatomie +1, Geschichtswissen +1, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +1, Hüttenkunde +1, Magiekunde +3, Mechanik +2, Pflanzenkunde +4, Philosophie +3, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3, Sternkunde +3, Tierkunde +2

Sprachen & Schriften: Lehrsprache Garethi (Brabaci), Bosparano +6, Mohisch +4, Tulamidya +5, L/S Kusliker Zeichen +7, L/S Tulamidya +4

Handwerk: Alchimie +7, Brauer *oder* Gerber/Kürschner *oder* Schnaps Brennen +2, Handel *oder* Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +2, Kochen +4, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +2; zwölf Punkte auf bereits aktivierte Wissens- oder Handwerkstalente nach Wahl, jeweils max. +3, höchstens bis TaW 8

Hauszauber: Arcanovi +4, Caldofrigo +4, Custodosigil +5, Horriphobus +4, Motoricus +5

Zauberfertigkeiten: Aerofugo (Mag) +2, Analys +3, Brenne! +2, Corpofrigo +1, Cryptographo +2, Fortifex (Mag) +2, Leib des Feuers +2, Manifesto +4, Odem +4

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Formeln der Alchimistischen Repräsentation mit einer Verbreitung von Alc4 oder höher; zudem die Sprüche Hartes schmelze! und Weiches erstarre!

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Objekt), Merkmalskenntnis (Elementar Feuer *oder* Eis), Repräsentation Alchimistisch, Ritualkenntnis Alchimistisch, Weihe der Schale, Berufsgeheimnis (Flüssig-Artefakte), Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Alchimie (oft Brandmittel)

verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Elementar Feuer *oder* Eis), Matrixregeneration I, Regeneration I, Ausweichen I, Meister der Improvisation, Talentspezialisierung Kochen (Haltbarmachung *oder* Tränke), Berufsgeheimnis (Mengbiller Feuer)

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, Archaisches Labor, Mappe oder Büchlein mit Rezepturen und Notizen, Fläschchen und Beutelchen mit einfachen alchimistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von SO Dukaten

Besonderer Besitz: Wagen mit Hexenküche *oder* Analyse koffert und Fachbücher im Wert von etwa 70 Dukaten *oder* Fachbücher im Wert von etwa 120 Dukaten

Besonderheiten: bereits geweihte *Schale der Alchimie*

BUND DES ROTEN SALAMANDERS IN ANDERGAST, BRABAK, FASAR ODER FESTUM

siehe **Wege der Zauberei** auf Seite 306

Besonders gelehrte Merkmale: Objekt

Ausrichtung: Große Graue Gilde des Geistes

Größe: sehr groß

Beziehungen: groß / ansehnlich

Ressourcen: sehr groß



Halbzauberischer Alchimist vom Roten Salamander (22 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, FF 12, SO 6-10

Modifikationen: AsP +6, MR +2 (AsP +6, MR +1 aus Halbzauberer), SO +1 (Lizenz); -1 pAsP, -1 pLeP (durch Weihe der Schale)

Automatische Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Halbzauberer, Meisterhandwerk (Alchimie); Goldgier 7, Verpflichtungen (Bund des Roten Salamanders)

Empfohlene Vor- & Nachteile: Begabung (Alchimie), Eisenaffine Aura, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, zusätzliches Meisterhandwerk, Schnelle Heilung; Arroganz, Eitelkeit, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier, Stubenhocker, Zielschwierigkeiten

Ungeeignete Vor- & Nachteile: Arkanophobie, Farbenblind, Pechmagnet, Tolpatsch, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Kampf: Dolche *oder* Hieb Waffen *oder* Säbel +2, Raufen *oder* Ringen +2

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +3

Natur: ---

Wissen: Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +3 (Festum), Götter/Kulte +2 (Fasar), Hüttenkunde +1, Magiekunde +5, Mechanik +1, Pflanzenkunde +5 (Andergast), Philosophie +3 (Fasar), Rechnen +5, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +1, Schätzen +3, Sternkunde +3, Tierkunde +3

Sprachen & Schriften: Muttersprache +2, Alte Form +6, Schrift der Muttersprache +6, L/S Nanduria +5

Handwerk: Alchimie +8, Brauer *oder* Gerber/Kürschner *oder* Schnaps Brennen +2 (stattdessen Schnaps Brennen +3 für Andergast), Handel +3 (Andergast, Festum), Heilkunde Gift +3 (Brabak, Fasar, Festum), Heilkunde Wunden +1, Kochen +4, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +2, (Drucker +1 für Brabak)

(Bei Alchimisten aus der Stadt, die jeweils in Klammern hinter einem Talent steht, steigt das entsprechende Talent zusätzlich um einen Punkt)

Hauszauber: Abvenenum +4, Analys +4, Arcanovi +5, Brenne! +4, Unberührt von Satinav +4

Zauberfertigkeiten: Accuratum +2, Dunkelheit +1 (+2 für Andergast), Horriphobus +2, Manifesto +3, Objecto Obscuro +1, Odem +2, Pectetondo +2, Psychostabilis +1, Salander +2, Unitatio +2, Adlauge *oder* Plumbumbarum +3, Desintegratus (Mag) +2 (für Fasar oder Festum) *oder* Falkenaug (Elf) +3 (für Andergast) *oder* Nekrophia (Mag) +2 (für Brabak)

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Formeln der Alchimistischen Repräsentation mit einer Verbreitung von Alc3 oder höher im gesamten Bund, einzelne Standorte jedoch eingeschränktere, aber auch speziellere Auswahl (so zum Beispiel den Skelettarius in Brabak)

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Objekt), Repräsentation Alchimistisch, Ritualkenntnis Alchimistisch, Weihe der Schale, Berufsgeheimnis (Flüssig-Artefakte), Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Alchimie (nach Wahl)

verbilligte Sonderfertigkeiten: Matrixregeneration I, Regeneration I, Verbotene Pforten, Ausweichen I, Meister der Improvisation, Talentspezialisierung Kochen (Haltbarmachung *oder* Tränke)

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, kupferne Brosche oder Spange in Salamanderform, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, Archaisches Labor, Mappe oder Buch mit Rezepturen und Notizen, Fläschchen und Beutelchen mit einfachen alchimistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von SO Dukaten

Besonderer Besitz: Wagen mit Hexenküche *oder* Analysebox und Fachbücher im Wert von etwa 70 Dukaten *oder* Fachbücher im Wert von etwa 120 Dukaten

Besonderheiten: bereits geweihte *Schale der Alchimie*

ZINNOBER-LABORATORIEN AN DER HALLE DES QUECKSILBERS ZU FESTUM

siehe **Hallen arkaner Macht** auf Seiten 98 ff. & **Wege der Zauberei** auf Seiten 307 f.

Besonders gelehrte Merkmale: Objekt, Umwelt / Elementar

Ausrichtung: Große Graue Gilde des Geistes

Größe: groß (Akademie) / sehr klein (Fakultät)

Beziehungen: ansehnlich

Ressourcen: groß



Halbzauberischer Alchimist der Zinnober-Laboratorien (24 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, FF 12, SO 6-10

Modifikationen: AsP +6, MR +1 (beides aus Halbzauberer), SO +1 (Lizenz); -1 pAsP, -1 pLeP (durch Weihe der Schale)

Automatische Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Halbzauberer, Meisterhandwerk (Alchimie); Goldgier 7, Schulden (1500 D)

Empfohlene Vor- & Nachteile: Begabung (Alchimie), Eisenaffine Aura, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, zusätzliches Meisterhandwerk; Arroganz, Krankhafte Reinlichkeit, Neid, Neugier, Stubenhocker, Zielschwierigkeiten

Ungeeignete Vor- & Nachteile: Arkanophobie, Farbenblind, Pechmagnet, Tolpatsch, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Kampf: Dolche *oder* Hieb Waffen *oder* Säbel +2, Raufen *oder* Ringen +2

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +2, Überzeugen +1

Natur: ---

Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +1, Gesteinskunde +4, Götter/Kulte +2, Hüttenkunde +3, Magiekunde +4, Mechanik +2, Pflanzenkunde +4, Philosophie +3, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Schätzen +3, Sternkunde +3, Tierkunde +2

Sprachen & Schriften: Lehrsprache Garethi, Tulamidya +4, Nujuka +3, Bosparano +5, Ur-Tulamidyä oder Alaani +2, L/S Kusliker Zeichen +8, L/S Nanduria +5, L/S Tulamidya +4

Handwerk: Alchimie +8, Brauer *oder* Gerber/Kürschner *oder* Schnaps Brennen +2, Handel *oder* Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Kochen +3, Malen/Zeichnen +4, Metallguss +1, Stoffe Färben +2; zwei weitere künstlerische Gesellschafts-, Wissens- oder Handwerkstalente nach Wahl je +2 (z.B. Schriftlicher Ausdruck *oder* Musizieren)

Hauszauber: Adamantium +4, Arcanovi +5, Caldofrigo +3, Unberührt von Satinav +4, Weiches erstarre! +4

Zauberfertigkeiten: Adlerrauge +2, Analys +2, Applicatus +4, Attributo +2, Fortifex (Mag) +2, Eisenrost *oder* Silentium +3, Nihilogravo (Mag) +2, Manifesto +5, Odem +3, Paralysis starr wie Stein +2, Hartes schmelze! +3

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Formeln der Alchimistischen Repräsentation mit einer Verbreitung von Alc4 *oder* höher; zudem die Sprüche Brenne, toter Stoff! und Weiches erstarre!

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Objekt), Repräsentation Alchimistisch, Ritualkenntnis Alchimistisch, Weihe der Schale, Berufsgeheimnis (Flüssig-Artefakte), Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Alchimie (meist Materialveredelung)

verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Umwelt *oder* Elementar), Matrixregeneration I, Regeneration I, Schalenzauber Mandricons Bindung, Ausweichen I, Meister der Improvisation, Talentspezialisierung Kochen (Haltbarmachung *oder* Tränke)

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, Archaisches Labor, Mappe *oder* Büchlein mit Rezepturen und Notizen, Fläschchen und Beutelchen mit einfachen alchimistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von SO Dukaten

Besonderer Besitz: Wagen mit Hexenküche *oder* Analysebox und Fachbücher im Wert von etwa 70 Dukaten *oder* Fachbücher im Wert von etwa 120 Dukaten

Besonderheiten: bereits geweihte *Schale der Alchimie*

CHAMIB AL'CHIMIE AN DER DRACHENEI-AKADEMIE ZU KHVNCHOM

siehe **Drachenschatten** auf Seiten 143 ff. & **Wege der Zauberei** auf Seite 307

Besonders gelehrte Merkmale: Hellsicht, Objekt

Ausrichtung: Große Graue Gilde des Geistes

Größe: sehr groß (Akademie) / klein (Fakultät)

Beziehungen: sehr groß

Ressourcen: sehr groß bis immens



Halbzauberischer Alchimist der Chamib al'Chimie (23 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, FF 12, SO 6-10

Modifikationen: AsP +6, MR +1 (beides aus Halbzauberer), SO +1 (Lizenz); -1 pAsP, -1 pLeP (durch Weihe der Schale)

Automatische Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Halbzauberer, Meisterhandwerk (Alchimie); Goldgier 7, Schulden (1500 D), Vorurteile gegenüber Echsen 6

Empfohlene Vor- & Nachteile: Begabung (Alchimie), Eisenaffine Aura, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, zusätzliches Meisterhandwerk; Arroganz, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier, Stubenhocker, Weltfremd, Zielschwierigkeiten

Ungeeignete Vor- & Nachteile: Arkanophobie, Farbenblind, Pechmagnet, Tolpatsch, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Kampf: Dolche +1

Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +3

Natur: ---

Wissen: Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +3, Hüttenkunde +1, Magiekunde +4, Mechanik +1, Pflanzenkunde +5, Philosophie +2, Rechnen +6, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3, Sternkunde +5, Tierkunde +2

Sprachen & Schriften: Lehrsprache (Tulamida), Bosparano +4, Garethi +4, Ur-Tulamida +6, L/S (Kusliker Zeichen) +6, L/S (Nanduria) +7, L/S (Tulamida) +8, L/S Ur-Tulamida +5

Handwerk: Alchimie +8, Brauer *oder* Gerber *oder* Schnaps Brennen +2, Handel *oder* Hauswirtschaft +2, Gesteinskunde *oder* Hüttenkunde *oder* Kryptographie *oder* Glaskunst *oder* Metallguss +3, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +1, Kochen +4, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +2

Hauszauber: Adamantium +3, Analys +5, Applicatus +3, Arcanovi +6, Motoricus +4

Zauberfertigkeiten: Abvenenum +3, Adlauge +3, Armatruz +2, Attributo +3, Horriphobus *oder* Karnifilo +2, Manifesto +4, Memorans +2, Plumbumbarum *oder* Somnigravis +2, Psychostabilis *oder* Visibili +2, Odem +5

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Formeln der Alchimistischen Repräsentation mit einer Verbreitung von Alc4 oder höher; zudem der Adamantium und der Arcanovi in gildenmagischer Repräsentation

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Objekt), Repräsentation Alchimistisch, Ritualkenntnis Alchimistisch +1, Weihe der Schale, Berufsgeheimnis (Flüssig-Artefakte), Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Alchimie (häufig Zauber-Elixiere), Talentspezialisierung Kochen (Tränke)

verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Hellsicht), Matrixregeneration I, Regeneration I, Zauberzeichen, Ausweichen I, Meister der Improvisation

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, Archaisches Labor, Mappe oder Büchlein mit Rezepturen und Notizen, Fläschchen und Beutelchen mit einfachen alchimistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von SO Dukaten

Besonderer Besitz: Wagen mit Hexenküche *oder* Analysekofter und Fachbücher im Wert von etwa 70 Dukaten *oder* Fachbücher im Wert von etwa 120 Dukaten

Besonderheiten: bereits geweihte *Schale der Alchimie*



HALLE DER ALCHIMISTEN ZU MENGBILLA

siehe **Patrizier und Diebesbanden** auf Seiten 103 f. & **Wege der Zauberei** auf Seite 306

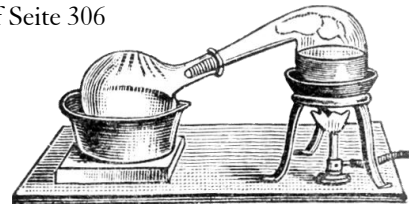
Besonders gelehrte Merkmale: Einfluss, Objekt

Ausrichtung: keine

Größe: klein

Beziehungen: hinlänglich

Ressourcen: ansehnlich



Halbzauberischer Alchimist der Mengbillaner Alchimistengilde (23 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, FF 12, SO 6-10

Modifikationen: AsP +8, MR +2 (davon AsP +6, MR +1 aus Halbzauberer); -1 pAsP, -1 pLeP (durch Weihe der Schale)

Automatische Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Halbzauberer, Meisterhandwerk (Alchimie), Resistenz gegen Gifte [Kategorie]; Goldgier 7, Prinzipientreue (Schweigepflicht über Interna, Gildengehorsam, Verteidigung der Forschungsfreiheit), Schulden (1500 D)

Empfohlene Vor- & Nachteile: Begabung (Alchimie), Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, zusätzliches Meisterhandwerk, Verbindungen; Arroganz, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier, Stubenhocker, Sucht, Übler Geruch, Zielschwierigkeiten

Ungeeignete Vor- & Nachteile: Arkanophobie, Farbenblind, Pechmagnet, Tolpatsch, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Kampf: Dolche +3, Raufen *oder* Ringen +2

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +4, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +3

Natur: ---

Wissen: Anatomie +2, Geschichtswissen +1, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +1, Hüttenkunde +1, Magiekunde +4, Mechanik +1, Pflanzenkunde +6, Philosophie +3, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Schätzen +3, Staatskunst +1, Sternkunde +3, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache +1, Bosparano +6, L/S (Kusliker Zeichen) +6, L/S (Nanduria) +5, weitere fünf Punkte frei auf geeignete Sprachen und Schriften verteilbar

Handwerk: Alchimie +7, Brauer *oder* Gerber *oder* Schnaps Brennen +2, noch eins davon +2, Handel *oder* Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +6, Heilkunde Wunden +1, Kochen +4, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +2

Hauszauber: Abvenenum +6, Analys +4, Horriphobus +4, Plumbumbarum +4, Somnigravis +4, einer der Zauber Horriphobus *oder* Plumbumbarum *oder* Somnigravis nochmal +1

Zauberfertigkeiten: Attributo *oder* Armatrutz +2, Arcanovi +3, Claudibus +3, Custodosigil +2, Einfluss bannen +4, Foramen +2, Klarum Purum +4, Odem +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Formeln der Alchimistischen Repräsentation mit einer Verbreitung von Alc4 oder höher; hinzu kommen einige zweifelhafte Formeln, die je nach Kontaktperson innerhalb der Gilde erlernt werden können, z.B. der Transmutare oder der Spinnenlauf in satuarischer Repräsentation

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Einfluss), Repräsentation Alchimistisch, Ritualkenntnis Alchimistisch, Weihe der Schale, Berufsgeheimnis (Flüssig-Artefakte), Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Alchimie (häufig Venenik *oder* Farben & Lacke), Talentspezialisierung Kochen (Tränke)

verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Objekt), Matrixregeneration I, Regeneration I, Ausweichen I, Meister der Improvisation, Talentspezialisierung HK Gift (alchimistische Gifte)

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, Archaisches Labor, Mappe oder Büchlein mit Rezepturen und Notizen, Fläschchen und Beutelchen mit einfachen alchimistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von SO Dukaten

Besonderer Besitz: Wagen mit Hexenküche *oder* Analysekofter und Fachbücher im Wert von etwa 70 Dukaten *oder* Fachbücher im Wert von etwa 120 Dukaten

Besonderheiten: bereits geweihte *Schale der Alchimie*



FAKULTÄT DER ALCHIMIE AN DER HERZOG-EOLAN-UNIVERSITÄT ZU METHUMIS

siehe **Reich des Horas** auf Seite 167 & **Wege der Zauberei** auf Seite 307

Besonders gelehrte Merkmale: Hellsicht, Antimagie / Objekt

Ausrichtung: Bund des Weißen Pentagramms

Größe: sehr groß (Universität) / mittel (Fakultät)

Beziehungen: ansehnlich

Ressourcen: groß (Lehre) / ansehnlich (Forschung)



Halbzauberischer Alchimist der Herzog-Eolan-Universität (26 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, FF 12, SO 6-10

Modifikationen: AsP +6, MR +1 (beides aus Halbzauberer), SO +1 (Lizenz); -1 pAsP, -1 pLeP (durch Weihe der Schale)

Automatische Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Gebildet II, Halbzauberer, Meisterhandwerk (Alchimie); Goldgier 7, Verpflichtungen (Universität und Herzog)

Empfohlene Vor- & Nachteile: Begabung (Alchimie), Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, zusätzliches Meisterhandwerk, Titularadel, Veteran (zusätzlicher Studiengang, 3+5 GP); Arroganz, Eitelkeit, Feste Gewohnheit, Neugier, Prinzipientreue, Stubenhocker, Weltfremd, Zielschwierigkeiten

Ungeeignete Vor- & Nachteile: Arkanophobie, Farbenblind, Pechmagnet, Tolpatsch, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Kampf: Dolche *oder* Hieb Waffen *oder* Säbel +2, Raufen *oder* Ringen +2

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: ---

Wissen: Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +1, Götter/Kulte +3, Hüttenkunde +1, Magiekunde +4, Mechanik +4, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +6, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3, Sternkunde +3, Tierkunde +1

Sprachen & Schriften: Lehrsprache Horathi, Aureliani +4, Bosparano +8, L/S Imperiale Zeichen +6, L/S Kusliker Zeichen +9, L/S Nanduria +6

Handwerk: Alchimie +7, Handel *oder* Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +1, Kochen +4, Malen/Zeichnen +5, Stoffe Färben +2; Glaskunst +1

Hauszauber: Adlerauge +5, Analys +6, Arcanovi +5, Hellsicht trüben +4, Sensibar +4

Zauberfertigkeiten: Applicatus +2, Attributo +4, Blick aufs Wesen *oder* Blick in die Gedanken +3, Eigenschaften wiederherstellen *oder* Verwandlung beenden +3, Manifesto +3, Objekt entzaubern +2, Odem +5, Psychostabilis +3, Sapefacta *oder* Gefunden! +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Formeln der Alchimistischen Repräsentation mit einer Verbreitung von Alc4 *oder* höher; zudem der Gefunden!

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Hellsicht), Repräsentation Alchimistisch, Ritualkenntnis Alchimistisch, Weihe der Schale, Berufsgeheimnis (Flüssig-Artefakte), Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Alchimie

verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Antimagie *oder* Objekt), Matrixregeneration I, Regeneration I, Ausweichen I, Meister der Improvisation, Talentspezialisierung Kochen (Haltbarmachung *oder* Tränke)

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, Archaisches Labor, Mappe *oder* Büchlein mit Rezepturen und Notizen, Fläschchen und Beutelchen mit einfachen alchimistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von SO Dukaten

Besonderer Besitz: Wagen mit Hexenküche *oder* Analysebox und Fachbücher im Wert von etwa 70 Dukaten *oder* Fachbücher im Wert von etwa 120 Dukaten

Besonderheiten: bereits geweihte *Schale der Alchimie*

Weitere Modifikationen

je nach zusätzlichem Studiengang (je +5 GP)

(eines der sogenannten „*Quadrivien*“ muss als ergänzendes Studienfach gewählt werden, weitere können dann bei Bedarf über *Veteran* hinzugefügt werden)

Arithmetik *oder* Geometrie

Wissen: Brett-/Kartenspiel +2 (+3 bei Arithmetik), Gesteinskunde +1, Kryptographie +3, Mechanik +2, Rechnen +2, Sprachenkunde +1; **Handwerk:** Malen/Zeichnen +1 (+2 bei Geometrie), Steinschneider/ Juwelier +2, Handel *oder* Hauswirtschaft +1; **Zauber:** Analys +1, Arcanovi +1; **SF:** Talentspezialisierung Rechnen (Arithmetik *oder* Geometrie)

Astronomie

ungeeigneter Nachteil: Nachtblind; **Körper:** Sinnenschärfe +3; **Natur:** Orientierung +3, Wettervorhersage +3; **Wissen:** Götter/Kulte +1, Kartographie +3, Magiekunde +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1, Sternkunde +4

Druckereikunst

Wissen: Hüttenkunde +3, Mechanik +2, Rechtskunde +1, Schätzen +1; **Sprachen:** Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +1, Lesen/Schreiben (Imperiale Zeichen) +1; **Handwerk:** Drucker +7, Feinmechanik +4, Metallguss +3

Handelswirtschaft

Gesellschaft: Überreden +5; **Wissen:** Geographie +3, Rechnen +1, Schätzen +3; **Handwerk:** Handel +5, Hauswirtschaft +2; **SF:** Talentspezialisierung Überreden (Feilschen), Talentspezialisierung Rechnen (Buchführung)

Historik

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +4, Heraldik +2, Sagen/Legenden +3, Sprachenkunde +2, fünf Punkte auf Wissens- oder Handwerkstalente je nach Fachgebiet (Aktivierung zählt als Punkt);

Sprachen: Bosparano +2, Aureliani +2, Imperiale Zeichen +2; **vSF:** Talentspezialisierung Geschichtswissen (jeweiliges Fachgebiet)

Medizin

zusätzliche Voraussetzung: keine Totenangst; **empfohlene Talentspezialisierung** Alchimie (Spagyrik); **Gesellschaft:** Menschenkenntnis +2, Überzeugen +1; **Natur:** Fesseln +1; **Wissen:** Anatomie +5, Tierkunde +1; **Handwerk:** Heilkunde Gift *oder* Krankheiten *oder* Wunden +5, zweites +3, drittes +2, Heilkunde Seele +1

Musiklehre

empfohlener Vorteil: Wohlklang; **ungeeigneter Nachteil:** Schwaches Gehör; **Körper:** Singen +4, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2, Zechen +1; **Gesellschaft:** Betören +2, Menschenkenntnis +1; **Handwerk:** Musizieren +4; **Zauber:** ergänze bei Sapefacta *oder* Gefunden! +2 noch: *oder* Vogelzwitschern (Mag) +2

Sprachenkunde

empfohlener Vorteil: Begabung (Sprachen & Schriften); **Gesellschaft:** Schriftlicher Ausdruck +2; **Wissen:** Geographie +2, Kryptographie +2, Philosophie +2, Sprachenkunde +6; **Sprachen:** Muttersprache +2, 14 Punkte auf Fremdsprachen *oder* Schriften (je max. +8, Aktivierung zählt als Punkt)

Zoologie & Botanik

ungeeigneter Nachteil: Angst vor (einer Tierart); **Kampf:** Armbrust *oder* Schleuder +2; **Natur:** Wildnisleben +1; **Wissen:** Geographie +2, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +6; **Handwerk:** Malen/Zeichnen +1; **SF:** Talentspezialisierung Tierkunde (Art *oder* Region), Talentspezialisierung Pflanzenkunde (Art *oder* Region)

SPAGYRISCHER ZWEIG DER HALLE DES LEBENS ZU NORBURG

siehe **Wege der Zauberei** auf Seite 307

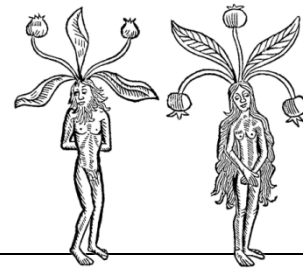
Besonders gelehrte Merkmale: Heilung, Hellsicht

Ausrichtung: Bund des Weißen Pentagramms

Größe: sehr klein

Beziehungen: hinlänglich

Ressourcen: hinlänglich



Halbzauberischer Alchimist aus der Halle des Lebens (24 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, FF 12, SO 6-10, keine Totenangst

Modifikationen: AsP +6, MR +2 (AsP +6, MR +1 aus Halbzauberer), SO +1 (Lizenz); -1 pAsP, -1 pLeP (durch Weihe der Schale)

Automatische Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Halbzauberer, Meisterhandwerk (Alchimie); Goldgier 7, Prinzipientreue (Vermeidung von Krieg, Förderung von Frieden, Schutz des Lebens, Hilfe für Kranke)

Empfohlene Vor- & Nachteile: Begabung (Alchimie), Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, zusätzliches Meisterhandwerk; Arroganz, Eitelkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier, Weltfremd

Ungeeignete Vor- & Nachteile: Arkanophobie, Farbenblind, Pechmagnet, Tolpatsch, Totenangst, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Vorurteile (Elfen, Hexen), Zielschwierigkeiten

Kampf: Dolche +1

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +1, Überzeugen +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Wildnisleben +1

Wissen: Anatomie +3, Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +1, Götter/Kulte +3, Magiekunde +3, Mechanik +1, Pflanzenkunde +6, Philosophie +2, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3, Sprachenkunde +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Sprachen & Schriften: Lehrsprache (Bosparano), Alaani +6, weitere Fremdsprache nach Wahl +4 (z.B. Nujuka), L/S Kusliker Zeichen +7

Handwerk: Alchimie +7, Brauer *oder* Gerber/Kürschner *oder* Schnaps Brennen +2, Handel *oder* Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +5, Heilkunde Krankheiten +4, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +4, Kochen +4, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +2

Hauszauber: Ängste lindern +5, Arcanovi +4, Balsam +5, Klarum Purum +5, Ruhe Körper +4

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Attributo +4, Bannbaladin +2, Blick aufs Wesen +2, Blick in die Gedanken +1, Haselbusch (Elf) +2, Hexenspeichel (Hex) +2, Odem +3, Psychostabilis +3, Sensibar +3, Adlauge *oder* Exposami +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Formeln der Alchimistischen Repräsentation mit einer Verbreitung von Alc4 *oder* höher

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Heilung), Repräsentation Alchimistisch, Ritualkenntnis Alchimistisch, Weihe der Schale, Berufsgeheimnis (Flüssig-Artefakte), Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Alchimie (Spagyrik), Zauberspezialisierung ARCANOVI (Temporäre Artefakte)

verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Hellsicht), Matrixregeneration I, Regeneration I, Ausweichen I, Meister der Improvisation, Talentspezialisierung Kochen (Haltbarmachung *oder* Tränke)

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, einfaches Werkzeug zur Wundbehandlung, Archaisches Labor, Mappe *oder* Büchlein mit Rezepturen und Notizen, Fläschchen und Beutelchen mit einfachen alchimistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von SO Dukaten

Besonderer Besitz: Wagen mit Hexenküche *oder* Analysebox und Fachbücher im Wert von etwa 70 Dukaten *oder* Fachbücher im Wert von etwa 120 Dukaten *oder* herausragende Heilungsutensilien

Besonderheiten: bereits geweihte *Schale der Alchimie*

SCHWESTERSCHAFT DER MADA AUS DEM KLOSTER ZU RADOLETH

Magisch minderbegabte Schülerinnen sowohl von gildenmagischen privaten Lehrmeisterinnen als auch von Hexen (meist Schlangenschwestern) werden im Kloster bei Radoleth zu Alchimistinnen ausgebildet, um ihre doch vorhandene Kraft im Geiste Madas so gut wie möglich zu formen und zu nutzen. Selten setzt sogar die liebfeldische Druidin *Charine Buccadaio* eine Schülerin hier ab, die sie in ihrer Magiebegabung überschätzt hatte, und

lehrt zum Ausgleich den einen oder anderen Druidenzauber. Die Nähe des Ordens zur Hesinde-Kirche hat spürbare Auswirkungen auf die ethisch-moralische Erziehung und den Glauben der jungen Mädchen.

Einen umfassenden Überblick über die Schwesternschaft der Mada erhält man in den kostenlosen Bonusmaterialien zur Spielhilfe **Reich des Horas** sowie im **Aventurischen Boten #146** auf den Seiten 8 bis 10.

Bes. gelehrte Merkmale: Einfluss, Antimagie, Objekt

Ausrichtung: Orden der Hesinde-Kirche

Größe: klein (Abteilung im Kloster)

Beziehungen: sehr groß (Hesinde-Kirche, Hexenzirkel, Horasfamilie)

Ressourcen: ansehnlich

Halbzauberische Alchimistin der Schwesternschaft der Mada (25 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12, SO 6-10; nur Frauen

Modifikationen: AsP +8, MR +1 (AsP +6, MR +1 aus Halbzauberer), SO +2 (davon +1 aus Akoluth); -1 pAsP, -1 pLeP (durch Weihe der Schale)

Automatische Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Halbzauberer, Meisterhandwerk (Alchimie), Wesen der Nacht II; Mondsüchtig, Moralkodex (Hesinde & Schwesternschaft der Mada), Neugier 7, Verpflichtungen (Orden)

Empfohlene Vor- & Nachteile: Adlig, Astralmacht, Begabung (Alchimie), Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, zusätzliches Meisterhandwerk, Verbindungen, Wesen der Nacht III; Eitelkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier, Stubenhocker, Weltfremd, Zielschwierigkeiten

Ungeeignete Vor- & Nachteile: Arkanophobie, Farbenblind, Madas Fluch, Pechmagnet, Tolpatsch, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Vorurteile (Hexen)

Kampf: Dolche *oder* Hieb Waffen +2

Körper: Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +1, Lehren +4, Menschenkenntnis +3, Überreden +2, Überzeugen +3

Natur: ---

Wissen: Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +1, Götter/Kulte +6, Hüttenkunde +1, Magiekunde +4, Mechanik +1, Pflanzenkunde +4, Philosophie +3, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +5, Schätzen +3, Sternkunde +4, Tierkunde +1

Sprachen & Schriften: Lehrsprache (Bosparano), L/S (Kusliker Zeichen) +7, L/S (Nanduria) +7

Handwerk: Alchimie +7, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +5, Heilkunde Krankheiten *oder* Heilkunde Seele *oder* Heilkunde Wunden +3, ein weiteres davon +2, ein drittes davon +1, Kochen +7, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +2

Hauszauber: Abvenenum +4, Ängste lindern +6, Arcanovi +4, Hexenspeichel (Hex) +6, Psychostabilis +5

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Eigenschaften wiederherstellen +2, Große Gier (Hex) +1, Große Verwirrung (Dru) +1, Odem +3, Sumus Elixiere (Hex) +2, Unitatio +4, Verwandlung beenden +2, Zunge lähmen (Dru) +1

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Formeln der Alchimistischen Repräsentation mit einer Verbreitung von Alc5 *oder* höher, bei Heilmagie auch Alc4

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Antimagie *oder* Einfluss), Repräsentation Alchimistisch, Ritualkenntnis Alchimistisch, Weihe der Schale, Berufsgeheimnis (Flüssig-Artefakte), Regeneration I, Tanz der Mada, Akoluth (Hesinde), Liturgiekenntnis, Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Alchimie (häufig Spagyrik *oder* Zauber-Elixiere), Talentspezialisierung Kochen (Haltbarmachung *oder* Tränke)

verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Objekt), Matrixregeneration I, Regeneration II, Meister der Improvisation

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Ouroboros-Amulett aus Mondstein, silberne Kräutersichel und Weinkelch, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, Archaisches Labor, Mappe *oder* Büchlein mit Rezepturen und Notizen, Fläschchen und Beutelchen mit einfachen alchimistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von SO Dukaten

Besonderer Besitz: Wagen mit Hexenküche *oder* Analyseoffen und Fachbücher im Wert von etwa 70 Dukaten *oder* Fachbücher im Wert von etwa 120 Dukaten

Besonderheiten: bereits geweihte *Schale der Alchimie*

GRUNDLEGENDE REGELANPASSUNGEN

Zur Vereinheitlichung von hoher und niederer Alchimie gilt, dass auch bei der Alchimie wie in der Artefaktherstellung das Einspeisen von Zaubern in Objekte – und damit auch in Elixiere – generell um zwei Punkte erschwert ist.

Die Möglichkeit der *Astralen Aufladung*, wie in **Wege der Alchimie** auf Seite 19 beschrieben, entfällt.

Das magische *Meisterhandwerk* der Magiedilettanten hat nur noch die Wirkung, zusätzliche TaP durch den Einsatz von AsP zur Verfügung zu stellen, und zwar maximal bis zum doppelten TaW. Um auf diese Weise n TaP hinzuzugewinnen, werden $(n^2+n)/2$ AsP benötigt. Die anderen Möglichkeiten des Meisterhandwerks entfallen. Um eine gescheiterte Probe nachträglich in einen (knappen) Erfolg zu verwandeln, ist ein *Schutzgeist* vonnöten.

DAS WERKZEUG DES ALCHIMISTEN

Normalerweise wird die Kunst der Alchimie in einem mehr oder weniger umfangreich ausgestatteten Labor ausgeübt, in dem es für die verschiedenen Aufgaben und Prozesse das jeweils meist speziell angefertigte Utensil gibt.

Hexenkessel und Warzentrunk: Satuarische Alchimie

Hexen brauen Tränke meist mit ihrem Talent in *Kochen (Tränke)* statt *Alchimie*. Ihr *Hexenkessel* erfüllt dabei die Aufgabe der *Schale der Alchimie* in entsprechender Form (siehe dazu **Wege der Alchimie** auf Seite 18 im Abschnitt „erforderliche Talente“ und im grauen Kasten „Die Schale der Alchimie“). Es ist ihnen hierbei auch möglich, Hexenflüche als Wirkung von *Flüssig-Artefakten* einzubinden (siehe **Wege der Alchimie** auf Seite 29); entweder als Fluchelixier oder – mit leicht verändertem Rezept – als exaktes Gegenmittel.

Einen Überblick über die Einrichtung eines typischen *Alchimistenlabors* vermittelt der Band **Wege der Alchimie** auf den Seiten 11 bis 13. Diese stationären Laboratorien sind jedoch – wie der Name schon sagt – unbeweglich und somit für den Abenteueralltag kaum geeignet, wenn man nicht gerade eine sehr ortstreu Gruppe besitzt (Tipps zum Aufbau einer Stadtkampagne finden sich z.B. im Buch **Patrizier und Diebesbanden**). Doch gibt es in Umfang und Auswahl reduzierte Zusammenstellungen, die hierdurch mehr oder weniger transportabel werden: Eine *Hexenküche* beinhaltet gerade so viel Zeug, dass es notfalls auch in einen Kastenwagen gepackt werden kann, und stellt somit das Nonplusultra für einen reisenden Alchimisten dar – auch wenn längst nicht alles dort hergestellt werden kann; noch weniger findet man in einem *archaischen Labor*, das zwar bequem in eine Kiste passt, aber dafür auch nur eingeschränkten Nutzen hat. Genaueres sowie die Regeltechnik zu diesen drei Laborstufen kann man in **Wege der Alchimie** auf den Seiten 15 bis 17 nachlesen.

MOBILE PROBEUNTERSUCHUNG: DER ANALYSE-KOFFER

Wie im dem **Meisterschirm** beiliegenden Heft *Ergänzende Tabellen* auf Seite 28 aufgeführt, kostet der alchimistische Analyse-Koffer – anders als im **Wege der Alchimie** auf den Seiten 14 und 16 behauptet – nicht 20 Dukaten und 30 Dukaten für eine Nachfüllung an Verbrauchsmaterial, sondern umgekehrt: Der Analyse-Koffer kostet 30 Dukaten und eine Portion Verbrauchsmaterial beläuft sich auf 20 Dukaten, was bei Erstanschaffung einen Gesamtpreis von 50 Dukaten ergibt. Dafür geht der Gerätesatz aber entgegen



Wege der Alchimie auch über das Maß eines *archaischen Labors* hinaus: Bei Alchimika, die normalerweise eine *Hexenküche* benötigen würden, jedoch mit den Geräten eines solchen Koffers improvisiert werden sollen, fällt nur die halbe Erschwernis für eine zu niedrige Laborstufe an, die Probe ist also nur um vier statt um sieben Punkte erschwert. In Kombination mit einer umfangreich bezauberten Alchimistenschale ist es möglich, mittels des Analyse-Koffers eine *Hexenküche* vollständig zu simulieren.

SILBERNES RITUALINSTRUMENT: DIE SCHALE DER ALCHIMIE

Das sicherlich wichtigste und treueste Werkzeug eines jeden Alchimisten ist die Alchimistenschale, die auch das Traditionsartefakt und damit sein persönliches Ritualinstrument darstellt, das mit *Schalenzaubern* belegt werden kann. Die grundsätzlichen Regularien zur Schale der Alchimie befinden sich im **Wege der Zauberei** ab Seite 115. Die folgenden Angaben sind als Änderungen und Ergänzungen zu verstehen.

Materialien und Fassungsvermögen

Die Schale der Alchimie hat ähnlich wie der Zauberstab des Magiers ein begrenztes *Fassungsvermögen*, wobei jeder gespeicherte Schalenzauber eine bestimmte Anzahl an *Volumenpunkten* aufweist, mit denen er einen Teil dieses Fassungsvermögens belegt. Eine durchschnittliche Schale ist aus **Silber**, wiegt etwa zwei Stein und kostet damit zwischen 50 und 150 Dukaten. Sie haben ein Fassungsvermögen von 15 Punkten. Bessere Schalen bestehen aus

Mondsilber, sind daher von etwa sechsfachem Wert, fassen dafür jedoch 20 Volumenpunkte. Alchimisten, die sprichwörtlich „reich wie Stoerrebrandt“ sind, können sich vielleicht gar eine Schale aus **Amulettmetall** für rund 1.500 Dukaten leisten. Das Fassungsvermögen einer solchen Rarität beträgt dafür auch 25 Punkte, außerdem sind alle Erschaffungsproben um zwei Punkte erleichtert, die Erschaffungskosten werden fünf AsP günstiger und die Aktivierungskosten sinken um einen AsP (jedoch nicht unter 1 AsP).

Substitution von Laborstufen durch die Schale

Benutzt man eine Schale mit sowohl *Transmutation der Elemente* als auch *Feuer und Eis*, so gilt ein verwendetes archaisches Labor als Hexenküche bzw. eine Hexenküche als Alchimielabor, wenn der Alchimist die SF *Meister der Improvisation* beherrscht; beide aufgewertete Stufen weisen jedoch *fehlende Gerätschaften* (siehe **Wege der Alchimie** Seite 16) auf, Proben sind damit also weiterhin um drei Punkte erschwert. Diese Einschränkung entfällt bei der Nutzung eines Analysekoffers als archaisches Labor.

ALLEGORISCHE ANALYSE

Die Regeltechnik zur *Allegorischen Analyse* ist in **Wege der Alchimie** auf Seite 176 beschrieben. Bei Verwendung des Rituals wird die zu analysierende Substanz nicht verbraucht; der Aufschlag von +3 entfällt. Außerdem können die halben RkP* des Strukturergebnisses der Allegorischen Analyse wie gehabt als Erleichterung für eine spätere *Laboranalyse* herangezogen werden (siehe **Wege der Alchimie** auf Seite 176).

Verbreitung: 4 Volumenpunkte: 4

CHYMISCHE HOCHZEIT

Alchimie-Proben zur Herstellung von Substanzen sind um einen Punkt erleichtert, die Qualitätszahl aller gelungenen Produkte erhöht sich pauschal um zwei. Die Schale dient darüber hinaus als Fokus des Meisterhandwerks: Die benötigten AsP-Kosten zur Erhöhung des *Alchimie*- oder *Kochen*-Talentwerts für die Herstellung von Substanzen werden halbiert.

Verbreitung: 5 Volumenpunkte: 3

FEUER UND EIS

Durch Verdampfen und/oder Ausfrieren kann die Essenz einer Substanz gewonnen und zur Herstellung einer neuen Substanz der gleichen Art be-

nutzt werden. Die Qualitätsstufe der verbrauchten Substanz wird zur Qualitätszahl der neuen Substanz hinzuaddiert. Der Bruchtest bei der Erschaffung entfällt.

Verbreitung: 3 Volumenpunkte: 5

MANDRICOIS BINDVING

Das alchimistische Äquivalent der „Wirkenden Zauber“ (also die, die als Zutat für ein Rezept benötigt werden), sind mit diesem Schalenzauber nicht mehr um zwei Punkte erschwert; dies gilt auch für Wirkende Zauber bei der Herstellung von Flüssigartefakten. Außerdem gilt die Ritualkenntnis als *Hilfstalent* (siehe **Wege des Schwerts** auf Seiten 15 f.) für Kontrollproben von Dämonen oder Elementaren, soweit sie zur Herstellung der Substanz gebraucht werden.

Verbreitung: 5 Volumenpunkte: 2

TRANSMUTATION DER ELEMENTE

Zutaten werden alchimistisch gereinigt und sympathetisch angepasst. Eine mögliche Substitution kann wie eine sinnvolle behandelt werden, während eine sinnvolle Ersetzung als gleichwertige Substitution zählt. Dies ist nur für eine Zutat pro Brauvorgang möglich. Verarbeitet man hingegen ein fertiges Elixier wie in **Wege der Alchimie** auf

Seite 21 im letzten Abschnitt bei „Die Substitution“ beschrieben, gilt die Substanz mit diesem Schalenzauber als *gleichwertige* Substitution (höchstens) einer fehlenden Zutat.

Verbreitung: 2 Volumenpunkte: 6

WEIHE DER SCHALE

Stellt Volumenpunkte je nach Material zur Verfügung, erschafft also das Fassungsvermögen der Schale.

Verbreitung: 7 Volumenpunkte: 0

ZAUBERSPEICHER

Die Schale kann Zauber nach dem gleichen System wie der gleichnamige Stabzauber (vergleiche dazu **Wege der Zauberei** auf Seite 111) in sich aufnehmen. Die gespeicherten Zauber können jedoch nur auf die Schale selbst und damit hergestelltes Gebräu ausgelöst werden – ergo vornehmlich solches, das Zauber im Rezept benötigt oder Flüssigartefakte. Die Sprüche können auch von anderen Personen als dem Träger der Schale gesprochen werden, wobei der Spruch für den Einspeisen ähnlich wie bei der gemeinsamen Artefakterschaffung (**Wege der Alchimie**, Seiten 95 f.) um zusätzlich fünf Punkte erschwert ist.

Verbreitung: 3 Volumenpunkte: 7