Alchemie

(Spieler) – Voraussetzung: Wissen - Alchemie

Grundausstattung
Kessel – Alchemiekessel (Abenteurer bedarf 2 Trionthaler, vielleicht gibt es ja auch noch magische Kessel?)
Feuerstelle (z.B. Lagerfeuer)
Kochlöffel – Holzlöffel (Abenteurerbedarf 5 Muena, vielleicht gibt es ja auch noch magische Kochlöffel?)
1 Behälter (Für Tränke Glasphiolen (10 Stück für 5 Kupferlinge, Gewicht 1,0 kg), für Elixiere Ampullen (30 Stück für 5 Muena, Gewicht 0,5 kg), für Medizin Getrocknete Blätter (20 Stück für 20 Muena, Gewicht 0,2 kg))
1 Liter Trinkwasser

(Pflanzen müssen sich im Gepäck befinden)

Gegenstand	**Pflanze**	**empfohlener Wirkung**	**Alchemie Rang**
Heiltrank	Waldnelke	Stellt Trefferpunkte wieder her	1
Magietrank	Blaublättriges Sumpfkraut	Stellt Magiepunkte wieder her	1
Rotes Elixier	Blutdraut	+1 auf alle Stärkemanöver	3
Gelbes Elixier	Hasengras	+1 auf alle Geschicklichkeitsmanöver	3
Grünes Elixier	Bommelkraut	+1 auf alle Konstitutionsmanöver	3
Violettes Elixier	Orchidea	+1 auf alle Intelligenzmanöver	3
Weißes Elixier	Krugana	+1 auf alle Charismamanöver	3
Bittere Medizin	2x Glibberrose	Heilt einen Suchtzustand	4
Weiße Medizin	2x Rotblättriger Morgentau	Heilt fast alle natürlichen Krankheiten	4
Rote Medizin	2x Weißblättrige Nachtdistel	Heilt fast alle magischen Krankheiten	4

Ein Elixier sollte pro 24 Stunden nur einmal eingenommen werden. Werden mehr Elixiere in 24 Stunden eingenommen besteht die Gefahr eines Suchtzustands. (ab dem 2. Elixier: Wiederstehen (KO-Bonus)+Würfelwurf-X) X= Anzahl der getrunkenen Elixiere -1)

Verfällt ein Charakter in einen Suchtzustand (natürliche Krankheit), verringert sich der Wert des Elixiers um 1. Ein Suchtzustand hält genau 24 Stunden an, oder bis er vorzeitig geheilt wird (z.B. durch Medizin).

Optionale Zusätze (Gilt nur für eine Herstellung)	
Hellnasbeere	Alchemie +1
Hersabeere	Alchemie +3
Aphdoriabeere	Alchemie +5

Es kann immer nur ein Zusatz pro Herstellung verwendet werden.

Würfelwurf + Alchemie + Modifikator = Geschick
Geschick >= SG = Erfolg
Bei einem Misserfolg gehen Pflanzen und Behälter verloren

Alchemie

(Spielleiter)

Tränke		Elixiere		Medizin	
SG	**Regeneration**	**SG**	**Dauer**	**SG**	**Verwendbar**
5	5 TP / 3 MP	**8**	1 Stunde	**9**	1 mal
7	10 TP / 6 MP	**18**	2 Stunden	**12**	2 mal
10	15 TP / 10 MP			**16**	3 mal
13	20 TP / 12 MP			**20**	4 mal
18	25 TP / 15 MP			**24**	5 mal
23	30 TP / 18 MP			**28**	6 mal
26	35 TP / 21 MP				
30	40 TP / 24 MP				

Suchtzustand wenn:
Wiederstehen < 9

Es muss immer ein Manöver abgehandelt werden, auch wenn der Rang in Alchemie schon über dem minimalen SG liegt.

Tränke und Elixiere wiegen je 0,1 kg
Medizin 0,3 kg