

Erweitertes Alchemie Regelwerk



Grundsätzlich sollen alle Elemente dieses Regelwerkes dazu anregen, Spiel zu gestalten.

Grundsatz Alchemie Regelwerk

Alle Effekte, die im Alchemieregelwerk zu finden sind, müssen OT wahrnehmbar, rückverfolgbar und reproduzierbar sein. Dies bedeutet, dass ein Trank

- In seinem Effekt OT logisch zu erklären ist. Z.B. Baldrian als Beruhigungsmittel (wahrnehmbar)*
- In seinen Bestandteilen noch zu erkennen ist, sodass der/die Nutzer*in den Effekt versteht. Z.B. Salz und Bitterlemon - verstärkt (saures) Gift (rückverfolgbar)*
- Jederzeit erneut hergestellt werden kann, um immer denselben Geschmack/Optik/Effekt zu kreieren. Z.B. Salz + Bitterlemon = immer gleicher Effekt/ Geschmack/Optik (reproduzierbar)*

Für die Qualität/ Reinlichkeit der Zutaten sind die Spieler/*innen selbst verantwortlich!

Wie wir Alchemie verstehen
(*nicht magisch, sondern chemisch-logisch*)

Alchemist*innen sollten in der Lage sein, Tränke und andere alchemistische Mittel herzustellen, die bei richtiger Anwendung bestimmte Wirkungen hervorrufen können. Diese Tränke können im Voraus, OT vor der Con [außer Tränke/Pulver mit gesonderter Markierung] produziert werden, müssen jedoch auch IT herstellbar (reproduzierbar) sein. Voraussetzungen dafür sind das *Können und die Ausbildung* des/der Alchemist*in, die nötige Ausrüstung (wenn welche nötig ist), die richtigen Zutaten und natürlich das Rezept des Mittels.

Jedem/r Alchemist*in ist klar, dass die Alchemie eine sehr exakte Wissenschaft ist, die oft mit Gefahren sowohl für Alchemist*innen als auch für sein Ziel einhergeht, wenn nicht die bekannten Regeln und Rezepte eingehalten werden. Anders als in manch anderen Regelwerken und Hintergründen hat die Alchemie auf Panmi sehr wenig, in den meisten Fällen gar nichts mit Magie zu tun, sondern kann eher mit der irdischen Chemie verglichen werden. Auf Panmi braut man einen Beruhigungs- oder Schlaftrank mit Baldrian und einen Heiltrank mit Heilkräutern - nicht mit Krötenschleim, Schlangenhaut oder Tränen von Monstern.

Dieses Regelwerk bestimmt lediglich den Rahmen des Spiels, sodass eigene Erweiterungen und Spielansätze gerne zur Veranstaltung beitragen können. Mixturen, Kombinationen oder Erweiterungen sollten dem Grundsatz dieses Regelwerkes nicht widersprechen.

Kontaktiert uns gerne bei Fragen und Ideen.

Wir freuen uns über einen regen Austausch mit euch!

Heiltränke

Heiler*innen haben die Pflicht darauf zu achten, dass Heiltrank - Nutzende (spätestens beim 5. Heiltrank) auf die Nebenwirkungen hingewiesen werden. (OT und IT)

Es ist als Heiler*in zu vermeiden, zu viele Heiltränke zu verabreichen, da hier Lebensgefahr besteht. (Vergleichbar mit Herzrasen/ Herzstillstand). Maximale Anzahl Heiltränke pro Tag, 4 HP über Tränke wiederherstellen, sonst Übelkeit (ab jedem weiteren Heiltrank), Ohnmacht (im Extremfall) oder Tod (als Konsequenz). Hier gilt wie immer auf Panmi, dass die Konsequenzen und das Ausspielen ein Spielangebot darstellen sollen und so IT logisch erklärt werden kann, warum eine Gruppe Held*innen nicht dauerhaft Heiltränke schlürfen sollte.

"10-15ml" = 1 HP (Eine der unten genannten Zutaten)

"20-35ml" = 2 HP (Eine der unten genannten Zutaten)

"40-55ml" = 3 HP (Eine der unten genannten Zutaten)

"10-15ml" = 2 HP (Zwei der unten genannten Zutaten)

"20-35ml" = 3 HP (Zwei der unten genannten Zutaten)

"40-55ml" = 3 HP (Zwei der unten genannten Zutaten)

"10-15ml" = 3 HP (Drei der unten genannten Zutaten)

"20-35ml" = 3 HP (Drei der unten genannten Zutaten)

"40-55ml" = 3 HP (Drei der unten genannten Zutaten)

Ergo können maximal 3 HP pro Heiltrank aufgefüllt werden, egal wie potent ein Heiltrank gebraut wird.

Heiltrank Zutaten

Spitz-/ Breitwegerich	1 Blatt pro 10-15ml
Lavendel	1 Blütenstiel/ 5cm von belaubten Ast pro 10-15ml
Kamille	2 Blüten/ 5cm vom Blatt pro 10-15ml

+ *optional färben mit roter Lebensmittelfarbe, Allergene beachten!*

Medizinische Kräuter

Rosmarin

Derzeit wissenschaftlich anerkannt ist die innerliche Anwendung von Rosmarin bei Verdauungsbeschwerden

Aufgekocht als Tee (1 Teelöffel / Tasse)

Salbei

Schmerzlindernd, Krampflösend

Aufgekocht als Tee (10 Blätter / Tasse)

Schnittlauch

Schleimlösend, Harntreibend

Aufgekocht als Sud (2 Esslöffel / Tasse)

Antibakteriell

Als Brei auf die Wunde (Handvoll) Wirkungszeit 2 Stunden bis sichergestellt wurde, dass kein Wundbrand entsteht.

Basilikum

Gegen Fieber (Blätter kurz aufkochen, abkühlen lassen, dann 10 Minuten kauen)

Lindenblätter

Bei Erkältung Aufgekocht als Tee (3 Blätter / Tasse)

Taubnessel

Tee aus Taubnessel soll bei Schlaflosigkeit helfen (Blätter kurz aufkochen, abkühlen lassen, dann 10 Minuten kauen).

Thymian

Frauenheilkunde (1 Teelöffel / Tasse)

Aloe Vera

Verbrennungshemmend (frisch angeschnitten und die feuchte Seite auf die Verbrennungsstelle gelegt. halbe Stunde, dann keine Schmerzen mehr. Kann den Verbrennungsgrad reduzieren)

Brennessel

Blutungsstillend (Blätter abkochen und auf Wunden auflegen. 1 Blatt / Wunde. Am besten Flächendeckend, halbe Stunde)

Ingwer

Seekrankheit, Übelkeit, Appetitlosigkeit (Daumennagel großes Stück in den Mund, 5 Minuten kauen)

Pfefferminze

Entzündungshemmend, Schnupfen (10 Blätter / Tasse)

Propolis

Propolis kann käuflich erworben werden und besteht aus Bienenwachs in *Alkohol* aufgelöst. Die Dosierung sollte hier gering bleiben. Propolis ist ein nat. Antibiotika und kann im Larp ähnlich verwendet werden. *Bitte vor der Verabreichung darauf hinweisen, dass es Alkohol enthält!*

Alchemistische Magie

Manatrank

füllt komplett die "Mana" wieder auf

Elementsteine werden mit heißem Wasser aufgekocht. Jedoch darf hier rotes/grünes/blauges/gelbes Färbemittel (Lebensmittelfarbe) in heißes Wasser gegeben werden.

Elementsteine

Die natürlichen Elementsteine können durch Alchemie so verändert werden, dass sie "weich" werden. Es gibt viele Wege, diesen Prozess zu erreichen und daher sollten hier nur Beispiele aufgeführt werden. Zum Beispiel durch feines zermahlen und anschließendes Aufbereiten mit einem organischen Substrat (z.B. Mandelmus, sodass gefärbter Marzipan verwendet werden kann oder mittels Zuckerrübenbrei, sodass gefärbtes Fondant verwendet werden kann).

Natürliche Elementsteine

Grüner Elementstein	- verkörpert Erde/Leben/Natur	- OT grüner Aventurin
Roter Elementstein	- verkörpert Feuer/Wärme	- OT roter Jaspis
Blauer Elementstein	- verkörpert Wasser	- OT blauer Aventurin
weißer Elementstein	- verkörpert Luft/Reinheit	- OT (klarer) Bergkristall

Magisch entstandene Ankeressenzen werden manchmal als Elementsteine bezeichnet, da sie ebenfalls Speicher magischer Energie sind.

(Exkurs Magieregelwerk bei Interesse)

Gifte und Gegengifte

Giftrank

Zutaten: "Bitterlemon"

Jeder kann hier den Effekt ausspielen, der gewünscht wird. Von Übelkeit, Magenschmerzen, über Kopfschmerzen bis hin zu massiven Auswirkungen. Die Lebenspunkte sinken für einige Stunden. Reguläre Heiltränke helfen hier nicht. Ein *Gallentrank* kann hier Abhilfe schaffen, aber auch kreative Lösungsansätze sind hier spielfördernd. ***Erklärung des Trankes auf jeder Con öffentlich nachlesbar.***

Beruhigendes Gift

(gesüßter) Baldrian(Tee) + Bitterlemon

Tötet nicht, wirkt nur beruhigend (Pulsverlangsamung), Opfer wird trotz Vergiftung ganz entspannt.

Lähmendes Gift

Zutaten: nepalenesischer Timut-Pfeffer + Bitterlemon

Tötet nicht, wirkt lähmend (wie eine Betäubung), man kann sich teilweise nicht mehr bewegen bzw. sind Bewegungen und Denkprozesse eingeschränkt.

Starkes Gift

Prise Salz + Bitterlemon

Blutungen aus Nase und Mund, Übelkeit, Magenschmerzen oder andere starke Effekte. Alle SC* dürfen den Effekt ausspielen, den sie gerne möchte, solange die Auswirkung als intensiv wahrgenommen wird.

Gallentrank

Zutaten: "Fanta"

Heilt Erkrankungen [z.B. übertragen von Seuchen Dämonen oder bei Vergiftung anzuwenden], füllt jedoch keine HP auf.

Berserker Trank

Zutaten: "Cola"

Macht rasend vor Wut und lässt eine*n Spieler*in alles und jeden angreifen. Steigert die HP kurzzeitig auf das Dreifache. Nach spätestens 15 Minuten oder bei 0 HP geht die/der Spieler*in jedoch bewusstlos zu Boden.

Erklärung des Trankes auf jeder Con öffentlich nachlesbar.

Leichtes Gegengift

Zutaten: Waldmeistersirup

Hilft gegen "Beruhigendes Gift" und gegen "Lähmendes Gift".

Starkes Gegengift

Zutaten: Waldmeistersirup + Honig

Hilft gegen "Giftrank", "Beruhigendes Gift", "Lähmendes Gift" und kann "Starkes Gift" abschwächen.

Alchemistische Pulver

Betäubungsmittel *lokal*

Zutaten: (nepalesischer) Timut-Pfeffer

Man kann an der Kontaktstelle nichts mehr oder nur noch wenig fühlen. Es kann einfach auf die Stelle gerieben werden, aber auch oral eingenommen werden. Dann lähmt es den Mundbereich.

Betäubungsmittel *groß*

Zutaten: nepalesischer Timut-Pfeffer + Baldrian

Man kann an der Kontaktstelle nichts mehr oder nur noch wenig fühlen. Kann einfach gekaut oder verrieben werden.

Wahrheitspulver

Zutaten: Ahoj-Brause

Wird oral (Mund) eingenommen. Das Kribbeln im Mundbereich soll ein "Lösen" der Zunge simulieren. Die betroffene Person *muss* für **1 Minute** die Wahrheit sagen.

IT Herstellung

Weißer Geistessenz ("Ektoplasma"), welche an Bäumen oder Gegenständen gefunden werden kann. Fällt durch leuchtende (fluoreszierende) Farbe auf. Diese wird abgeschabt, erhitzt und zermahlen. Ahoj-Brause wird über die Orga ausgegeben. Geistessenzen sind "Handabdrücke"/"Zeichen" übernatürlicher Aktivitäten.

Blendpulver

Zutaten: Holi-Pulver (Puderzucker mit flüssiger Lebensmittelfarbe vermengen)

Vor der Person in die Luft werfen, um das Ziel vorübergehend zu blenden und zu verwirren. Es sollte nicht direkt ins Gesicht geworfen werden, ist jedoch harmlos.

Sonnenfeuer

Zutaten: weißes Kaminanzünder Pulver (als Würfel oder zerrieben)

Kann für Vernichtung von bösen Artefakten, Show Effekten oder dem Anzünden von Feuerstellen genutzt werden.

Die Verwendung bitte mit Orga absprechen. Brandschutz Maßnahmen einhalten!

IT Herstellung

Diverse Brennstoffe, wie Öle, werden gemischt und erhitzt, aber nicht angezündet - Vorsicht vor Gasen, die flammbar sind. Nur in kleinen Portionen herstellen / unter 200ml/ und zermahlen. Sofern kein Sonnenfeuer mitgebracht wird, wird es durch Orga ausgegeben.

Bei der Darstellung von Sonnenfeuer setzen wir auf Nebelmaschinen und F1 Rauchfackeln, um Spielelemente mit vermindertem Risiko einbauen zu können.

Alchemistische Salben

Feuersalbe

Zutaten: Wärmesalbe, Sportsalbe

Sollte dich ein Eiszauber getroffen haben oder du in frostigen Gegenden unterwegs sein, wärmt dich diese Salbe an den Stellen, an denen sie aufgetragen wurde.

An einer gewünschten Körperstelle auftragen. Auch bei Verletzungen anzuwenden.

Eissalbe

Zutaten: Kältesalbe, Sportsalbe

Sollte dich ein Feuerzauber getroffen haben oder du in heißen Gegenden unterwegs sein, kühlt dich diese Salbe an den Stellen, an denen sie aufgetragen wurde.

An einer gewünschten Körperstelle auftragen. Auch bei Verletzungen anzuwenden.

Wundsalbe

Zutaten: Bepanthen-Creme

Es hilft bei Wunden jeglicher Art, die Heilung zu beschleunigen. Einfach auf die betroffene Stelle auftragen. Eine Wundsalbe kann aber auch mit den oben genannten Kräutern hergestellt werden.

Die nachfolgenden Seiten sind so gestaltet, dass ihr sie auf IT-Papier ausdrucken und im Spiel verwenden könnt.

Nachweise und Proben

Viele alchemistische Pulver und Tränke lassen sich mittels einfacher Experimente nachweisen, sodass geübten Alchemistinnen und Alchemisten unter reinen Bedingungen erfolgreiche Proben gelingen sollten.

Feuerprobe

Die wohl leichteste Probe ist die Feuerprobe. Hierbei wird ein Pulver oder Substrat auf einem feuerfesten Löffel über eine Kerzenflamme gehalten. Die Reaktion des Substrats oder Pulvers weist auf dessen Art hin.

Süß-Probe

Manche Lösungen oder Pulver sind süßlich im Geschmack. Von einem Test mittels Zunge wird jedoch grundlegend abgeraten. Stattdessen empfiehlt es sich, die Süß-Probe zu verwenden. Hierbei wird ein Bruchteil der Lösung oder des Substrats auf eine Ameisenstraße oder nahe eines Ameisenbaus ausgelegt. Bedienen sich die Ameisen an dem Objekt, ist die Süß-Probe positiv. Alternativ kann auch mit Schmetterlingen, Wespen oder Fliegen gearbeitet werden, die Ergebnisse der Probe können jedoch unterschiedlich ausfallen.

Geruchs-Probe

Einige Lösungen sind eindeutig anhand ihres Geruchs nachweisbar. Hierfür wird mittels der Hand ein Hauch der Ausdünstungen der Lösung zur Nase gefächert, keinesfalls die Nase direkt über die Lösung halten.

Grün-Probe

Für die Verwendung von Heilkräutern wird diese Methode vorrangig empfohlen. Mittels Mörser oder durch eine ähnliche Methodik werden feste Bestandteile einer Lösung oder Teile des Substrats klein zermahlen. Anschließend wird ungefärbter, geschmackloser Alkohol, vornehmlich gebrannter Korn, hinzugefügt. Die leicht verdünnte Mischung wird dann auf ein grobporiges Alchemie-Papier aufgetragen, lediglich ein paar Tropfen ungefähr zwei Finger breit über dem unteren Ende des Papierstreifens. Anschließend wird das untere Ende des Papierstreifens in eine fingerbreite Schicht ungefärbten, geschmacklosen Alkohols, vornehmlich gebrannter Korn, gegeben, ohne dass dieser die zuvor auf das Papier aufgeträufelten Tropfen der Lösung berühren. Befinden sich krautige Wirkstoffe in dem Objekt, so werden diese einen grünen Pfad auf dem Alchemie-Papier hinterlassen.

Herb-Sauer-Probe

Einige Lösungen sind herb oder sauer, von einem Test mittels Zunge wird jedoch grundlegend abgeraten. Ein paar Tropfen der Lösungen werden auf den Farbstreifen der Alchemie aufgetragen und je nach Art der Lösung, färbt sich dieser Streifen. Verändert sich die Farbe des Streifens nicht, so kann auch dies einer Zuordnung hilfreich sein.

Bestimmung fremder Substanzen und Lösungen

<i>Objekt</i>	<i>Feuer- Probe</i>	<i>Süß- Probe</i>	<i>Grün- Probe</i>	<i>Herb- Sauer- Probe</i>	<i>Geruchs- Probe</i>
<i>Heil- trank (rote Färbung)</i>	<i>nein</i>	<i>nein</i>	<i>nein, aber rote Färbung</i>	<i>4-6</i>	<i>krautig- herb</i>
<i>Medizinis- che Kräuter</i>	<i>ja, wenn nicht in Flüssigkeit aufgelöst</i>	<i>nein</i>	<i>ja, grün</i>	<i>4-6</i>	<i>krautig- herb</i>
<i>Propolis</i>	<i>nicht eindeutig</i>	<i>nicht eindeutig</i>	<i>nein</i>	<i>2-4</i>	<i>leicht herb, leichter alkohol geruch</i>
<i>Mana- trank</i>	<i>nein</i>	<i>nein</i>	<i>nein, aber diverse Farben möglich</i>	<i>4-6</i>	<i>kein Geruch</i>
<i>Gifttrank</i>	<i>nein</i>	<i>nicht eindeutig</i>	<i>nein</i>	<i>0-3</i>	<i>bitter</i>

<i>Beruhigendes Gift</i>	<i>nein</i>	<i>ja</i>	<i>nicht eindeutig</i>	<i>0-3</i>	<i>bitter, leicht süßlich</i>
<i>lähmendes Gift</i>	<i>nein</i>	<i>nein</i>	<i>nicht eindeutig, feste Bestandteile gelblicher Nachweis</i>	<i>0-3</i>	<i>bitter, leichter Hauch von Zitrone</i>
<i>starkes Gift</i>	<i>nein</i>	<i>nein</i>	<i>nein</i>	<i>0-3</i>	<i>bitter, leicht stärkere Intensität als einfaches Gift</i>
<i>Gallen-trank</i>	<i>nein</i>	<i>ja</i>	<i>nein</i>	<i>0-3</i>	<i>süßlich, leichter Hauch von Orange</i>
<i>Berserker Trank</i>	<i>nein</i>	<i>ja</i>	<i>nein aber schwarze Färbung</i>	<i>0-3</i>	<i>dunkle Note, minimal süßlicher Geruch</i>

<i>leichtes Gegengift</i>	<i>nein</i>	<i>ja, starke Reaktion wenn unverdünnt</i>	<i>nur bei festen Bestandteilen in Lösung</i>	<i>6-7</i>	<i>starker Geruch nach Waldmeister</i>
<i>starkes Gegengift</i>	<i>nein</i>	<i>ja, starke Reaktion wenn unverdünnt</i>	<i>nur bei festen Bestandteilen in Lösung</i>	<i>7-9</i>	<i>starker Geruch nach Waldmeister</i>
<i>Betäubungsmittel (lokal)</i>	<i>ja</i>	<i>nein</i>	<i>gelbliche Färbung bei festen Bestandteilen</i>	<i>6-7</i>	<i>leichter Hauch von Zitrone</i>
<i>Betäubungsmittel (groß)</i>	<i>ja, wenn nicht als Lösung</i>	<i>nein</i>	<i>ja, grün, bei festen Bestandteilen</i>	<i>5-6</i>	<i>leichter Hauch herb und leichter Hauch von Zitrone</i>
<i>Blendpulver</i>	<i>Verfärbung, gelblich, dann braun</i>	<i>ja</i>	<i>nein</i>	<i>6-7</i>	<i>sehr leicht süßlich</i>

<i>Sonnen- feuer</i>	<i>ja, starke Reaktion</i>	<i>nein</i>	<i>nein</i>	<i>5-6</i>	<i>eigenartig, leicht modriger Geruch, leichter alchemie- Geruch</i>

Die letzten Zeilen wurden bewusst freigelassen, sodass ihr eigene Substanzen/ Lösungen hinzufügen könnt, die dem Grundsatz unseres Regelwerkes entsprechen.

Diese Utensilien bringen wir zu jeder Con mit

Löschpapier // alchemistisches Papier für den Grün-Probe

Teststreifen // Farbstreifen der Alchemie für den herb-sauer-Probe

Kornbrand // ungefärbter Alkohol für den Grün-Probe

Diese Gegenstände sind in ihrer Anschaffung sinnvoll

Löffel (feuerfest) // für die Feuer-Probe

Stößel // für das Zerkleinern von alchemistischen Zutaten

Gefäße & Fläschchen // für Lösungen, die Proben und für die Darstellung der Rolle

Kerze(n) // für die Feuer-Probe

Diese Zutaten findet ihr auf jeder Con

Medizinische Kräuter // primär als Fundstücke im Gelände, selten über IT Verkauf

Tränke (diverse) // über NSC* (Gegner*innen) oder als IT Verkaufsgegenstände

Gifte und Betäubungsmittel // Zugang über das graue (Diebes-/Hehler-) Spiel oder über NSC* Gegner*innen

Drogen // Zugang über das graue (Diebes-/Hehler-) Spiel oder über NSC*

OT Drogen (Cannabis und co) sind auf Con mittels Hausrecht verboten!

Kontaktiert uns gerne bei Fragen und Ideen.

Wir freuen uns über einen regen Austausch mit euch!