

C B R O K E N C R O W N

ALCHEMIE REGELN

Autoren:

„Saint“, Peter, Armin

09.06.2016

Inhaltsverzeichnis

1 Alchemie.....	2
Zutaten.....	2
Entwicklung eines Rezeptes.....	3
Brauen des Trankes.....	3
Nebenwirkungen.....	4
Analysieren von Alchemika.....	4
Liste der Edelkräuter.....	5
Liste der exotischen Kräuter.....	6
Rezeptliste.....	6
2 Vinios.....	10
Magiekompensator und Lebenserhaltung.....	10
Herstellung und Herkunft.....	10
Auswirkungen.....	10
Auswirkung auf den Tod.....	10
Nebenwirkungen.....	11
Preise und Verfügbarkeit.....	11
Zusammenfassung.....	11

1 Alchemie

Alchemiespiel

In den folgenden Zeilen werden die Regeln für das Spiel mit der Alchemie auf dem BC erklärt. Ziel ist es, ein möglichst schönes Spiel mit der Alchemie zu erlauben, die bereits vorhandenen Tränke und Rezepte zu unterstützen und es möglichst einfach zu machen, neue Rezepte hinzuzufügen. Jede Anmerkung oder Kritik ist sehr willkommen.

Deutungshoheit

(WICHTIG!) Entgegen der im DKWDDK üblichen Regelung, dass die Wirkung gültig ist, die der Empfänger bereit ist dem Spieler abzukaufen, kann das Opfer eines Giftmordes selten die Arbeit sehen, die der Alchemist in den Trank investiert hat. Daher übernimmt der SL eine Vermittler-Rolle, in der er die Arbeit des Alchemisten bewertet und mit seinem Stempel eine bindende Aussage über die Wirkung des Trankes macht. **Dadurch gilt die Opferregel bei Alchemika nicht.** Achtet also beim BC genau darauf, was ihr esst und trinkt.

Zutaten

In unserem Spiel sind beliebige Basiszutaten, 6 Edelkräuter und eine unbestimmte Anzahl von exotischen Kräutern vorgesehen, die nicht frei in der Umgebung zu entdecken sind. Die Kräuterlisten finden sich am Ende des Regelwerks.

Basiszutaten

Jeder Alchemist, der etwas auf sich hält, hat eine Vielzahl an getrockneten, lebenden und sonstigen Zutaten griffbereit. Abgesehen von der hier vorgegebenen Kräuterliste sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt, was sich in eurem Vorrat befinden könnte. Dementsprechend könnt ihr eure Schlaftrank gerne um ein paar Luchsaugen und eine Prise Kaldener Salz verfeinern und so eure Rezepte etwas abenteuerlicher gestalten als die simple Liste von verlangten Kräutern.

Edelkräuter

Edelkräuter sind wildwachsende, schnell verderbliche Zutaten, die nur frisch gepflückt ihre Wirkung entfalten. Da für die Tränke frische Kräuter benötigt werden müssen sie vor Ort gepflückt werden und halten sich höchstens eine Woche. Es macht also keinen Sinn, Vorräte anzulegen oder sie für die spätere Nutzung zu konservieren. Während des BC sind sie in der Umgebung auffindbar und werden durch Schirmchen oder echte Pflanzen symbolisiert.

Für die Edelkräuter gibt es in den verschiedenen Ländern unterschiedliche Pflanzen, Mineralien und Tiere, welche als Substitut dienen können. Diese besitzen meist die exakt gleichen chemischen Eigenschaften, sind aber ebenso kurzlebig, so dass sie selbst eine kürzere Reise nicht überstehen.

Exotische Kräuter

Exotische Kräuter sind Kräuter, die in den einzelnen Fürstentümern vorkommen, aber am Ort des BC nicht in der Wildnis zu finden sind. Sie halten sich deutlich länger als die Edelkräuter, so dass sie die Reise problemlos überstehen. Ihre Wirkung lässt allerdings nach einigen Monaten deutlich nach.

Hinweis: Alchemisten die sich Am Anfang der Veranstaltung bei der Alchemie SL anmelden, haben die Option an exotische Kräuter des eigenen Landes und unter Umständen auch an exotische Kräuter anderer Fürstentümer in denen das eigene Fürstentum Handel/Spionage betreibt heran zu kommen. Zusätzlich bekommen sie 5 Edelkräuter nach Wahl die sie auf der Anreise gefunden haben. Ansonsten wachsen die verschiedenen Edelkräuter in Umgebung des Geländes und können von Kräutersammlern gefunden werden.

Entwicklung eines Rezeptes

Bevor ein Trank gebraut wird, wird zunächst ein Rezept benötigt. In dieser Rezeptur wird festgehalten, welche Zutaten der Trank enthält und welche Wirkung er hat. Dies führt zum Einen dazu, dass klar zu erkennen ist, was der Spieler sich vorstellt und zum anderen, dass Rezepte gestohlen, gefälscht oder weitergegeben werden können. Aus einem niedergeschriebenen Rezept ergibt sich für die Alchemie SL auch der Kenntnisstand des Spielers.

Ein Rezept muss enthalten

- Name des Tranks
- Art des Tranks
- Wirkung des Tranks
- Verwendete Kräuter

Ein Rezept kann enthalten

- Optionale zusätzliche Zutaten
- Optionale zusätzliche Randbedingungen
- Einschränkungen über die Wirkung und Art des Trankes

Die Art des Trankes unterteilt sich nach Verabreichungsart. So gibt es Atemgifte, Kontaktgifte und die üblichen Tränke. Dabei ist davon auszugehen, dass Kontaktgift ungefähr doppelt so viele Zutaten benötigt wie ein normaler Trank und Atemgifte sogar dreimal so viele Zutaten.

Die Wirkung richtet sich nach den eingesetzten Zutaten. Je schneller, länger und stärker ein Trank wirken soll, umso mehr Zutaten werden benötigt. Hierbei kann man sich grob an den Beispielrezepten aus dem Kapitel 'bekannte Rezepte' orientieren.

Die Liste der für den Trank verwendeten Zutaten muss mindestens alle vorgegebenen Edel- und Exotischen Kräuter beinhalten. Zusätzlich können beliebige Anweisungen zur Sammlung und Vorbereitung der Zutaten beigefügt werden. Zugunsten der leichteren Übersicht sollten die OT relevanten Kräuter zuerst genannt werden.

Es ist möglich auf dem BC Rezepte für Tränke zu entwickeln. Diese Tränke gelten als Meisterwissen und sind nur dem Alchemisten und jenen die er ins Vertrauen zieht bekannt. Entsprechend gibt es bereits mehrere Rezepturen, die nicht in der bekannten Rezeptliste aufgelistet sind. Wenn der Alchemist das Rezept natürlich verbreitet und weiterverkauft ist es bald nicht mehr so unbekannt.

Hinweis: Ausgeschlossen sind Wahrheitsränke und Tränke mit sofortiger Todeswirkung.

Brauen des Trankes

Das Brauen eines Trankes muss bei einer SL angemeldet werden. Nachdem dies geschehen ist, wird der Brauvorgang durchgeführt und abschließend einer SL vorgelegt. Dieser fügt eine Kurzbeschreibung an die Alchemika, die neben der Wirkung auch etwaige Nebenwirkungen enthält. Dies wird mit einem SL Siegel versehen, um die Wirkung bindend zu machen.

Grundsätzlich dauert das Brauen eines Trankes 30min.

Ihr könnt eurem Alchemie SL die Arbeit erleichtern, wenn ihr für jeden Trank einen IT tauglichen Zettel mit folgenden Informationen vorbereitet:

1. Trankname
2. Wirkung / Wirkungsdauer
3. Nebenwirkung: (frei lassen für SL)
4. Wirkungsart des Trankes (Normales Elixier, Kontakt, Atem)
5. Kürzel des Brauers

Hinweis: Als Flüssigkeit darf nur mit Lebensmittelfarbe gefärbtes Wasser verwendet werden, um allergische Reaktionen zu vermeiden. Weiterhin sollte bei der Verwendung nur so getan werden, als würde er getrunken oder irgendwo reingeschüttet werden.

Nebenwirkungen

Die Art und Anzahl der Nebenwirkungen richten sich nach der Komplexität des Trankes die sich über die Anzahl der verwendeten Edelkräuter bestimmt und ob der Alchemist beim Brauen gestört oder gar der Brauvorgang unterbrochen wurde. Zudem spielen die Darstellung des Brauvorgangs und die Ausstattung des Labors mit hinein. Die Nebenwirkungen sollten sich dabei an einer gegenteiligen Wirkung des eigentlichen Tranks orientieren. Ein Trank, der positiv auf das Opfer wirkt, sollte eine negative Nebenwirkung haben und umgekehrt.

Leichte Nebenwirkungen:

Zittern der Extremitäten, Zucken der Hände oder Füße, Schwindelgefühl, Hitzewallungen, Kopfschmerzen, Euphorie, starker Appetit, Appetitlosigkeit

Normale Nebenwirkungen:

Arroganz, Selbstüberschätzung, leichte Reizbarkeit, Wut, übertriebene Großzügigkeit, Ausgeglichenheit, innere Ruhe

Starke Nebenwirkungen:

Extreme Herrschsucht, Wutausbrüche, irrationale und emotionale Ausbrüche, Angst, Halluzinationen, Paranoia, plötzliche Phobien

Verdorbenen Trank:

Es treten giftige Dämpfe aus, der Alchemist ist selbst Opfer seines Trankes geworden, der Trank hat eine vollständig andere Wirkung, es handelt sich um Wasser.

Über die Nebenwirkungen entscheidet die Alchemie SL – Ihr dürft aber gerne Ideen beisteuern und eure Anmerkungen machen, wenn z.B. wegen bestimmter optionaler Zutaten auch eine bestimmte Nebenwirkung „erhofft“ wird.

Analysieren von Alchemika

Neben dem Brauen von Tränken ist die Analyse von Alchemika eine der Hauptaufgaben des Alchemisten. Eine solche Analyse wird genau wie der Brauvorgang bei einem SL angemeldet.

Schnellanalyse (10min)

Eine simple Analyse, ob sich in einer Probe alchemistisch wirksame Bestandteile befinden, dauert 10 Minuten und kann auch ohne großes Labor durchgeführt werden.

Basisanalyse (30min)

Eine Analyse, die grob die Wirkung von Alchemika bestimmen soll, dauert 30 Minuten und benötigt zumindest die Basisausstattung eines Labors. Der Alchemist erfährt, welche Wirkung der Trank hat und erkennt die für den Trank verwendeten Edelkräuter, sowie die exotischen Kräuter seines Fürstentums.

Alle Tränke, die vom Alchemisten in Schriftrollen, auf Steintafeln, einem Rezeptbuch oder ähnlichem schriftlich niedergelegt wurden und somit dem Alchemisten bekannt sind, können bei entsprechendem Spiel und guter Ausstattung sofort erkannt werden. Etwaige Nebenwirkungen lassen sich jedoch nur mittels einer Tiefenanalyse ermitteln.

Tiefenanalyse (mindestens 30min)

Die Tiefenanalyse dient dazu alle Basis- und besonderen Zutaten des Trankes herauszufinden. Bei entsprechender Ausstattung und Kunstfertigkeit, lässt sich hiermit unter Umständen auch die Rezeptur eines Trankes ableiten und herausfinden wie der Trank gebraut wird. Hierfür muss ein unbenutzter Trank zur Analyse vorliegen. Zusätzlich müssen sich mindestens zwei Alchemisten und ein Gehilfe mit der Analyse in einem ausreichend ausgestatteten Labor befassen. Der Trank wird dabei verbraucht.

Liste der Edelkräuter

Drachenblume (Oranges Schirmchen)

- Fundort: keine Beschränkungen
- Lähmt den Körper
- Unverarbeitet: begrenzte Schmerzresistenz und Taubheitsgefühl in der Zunge

Jadewurtz (Grünes Schirmchen)

- Fundort: Fluss nahe, feuchte Gebiete
- Vernebelt den Geist
- Unverarbeitet: Verursacht Übelkeit und leichte akustische Halluzinationen

Lichttau (Gelbes Schirmchen)

- Fundort: lichte Orte mit vielen Sonnenstunden
- Öffnet und berauscht den Geist
- Unverarbeitet: berauschte Wirkung

Phönixkraut (Rotes Schirmchen)

- Fundort: Wegesrand, Wiesen
- Heilt den Körper
- Unverarbeitet: stärkende Wirkung

Schattentau (Blaues Schirmchen)

- Fundort: Dunkle Orte, Höhlen, Tiefe Wälder
- Schadet dem Körper
- Unverarbeitet: wird gern zum Foltern genutzt, da es fürchterliche Schmerzen verursacht

Gnomenkraut (Basilikum)

- Fundort: lichter Waldrand, Lichtungen
- Leicht Potente Pflanze die Lebensenergien bündelt, jedoch schwer in Ihrer Potenz und Wirkung einzuschätzen und zu dosieren ist. Nach der Verarbeitung ist mit stärkeren Nebenwirkungen zu rechnen. Es hat somit eine ähnliche wenn auch schwächere Wirkung wie der grüne Lotus.
- Unverarbeitet: erhöhter Blutdruck, starke Belastung des Nervensystems, unkontrollierte Zuckungen

Liste der exotischen Kräuter

Samtschatten (Makrabar, Melisse)

- Fundort: spezielle Gärten in Makrabar
- Giftpflanze, die die Wirkung von Vinios Elixier unterdrückt
- Unverarbeitet: verursacht Übelkeit und Erbrechen
- Besonderheiten: wächst nicht außerhalb Makrabars

Grüner Lotus (Makrabar, Pfefferminze)

- Fundort: Besondere Anbaugelände in Makrabar
- Potente Pflanze, die Lebensenergien in sich bündelt und speichert
- Unverarbeitet: schnelle Auszehrung des Körpers und kann unverarbeitet zum Tode führen
- Besonderheiten: die Pflanze ist sehr lange haltbar und wächst nicht außerhalb Makrabars

Grauer Aquilianer (Aquilien, Salbei)

- Fundort: in heißen, sumpfigen Gebieten
- Rauschpflanze, welche den Geist entspannt und Halluzinationen hervorrufen kann
- Unverarbeitet: schneller Rausch, mit Wahnvorstellungen und Paranoia
- Besonderheiten: Handel und Anbau von grauem Aquilianer wird vom Fürstenhof stark reglementiert

Traumlieder (Tulenin, Flieder)

- Fundort: lichtetes Hügelland
- Betörend duftende Pflanze die Visionen der Zukunft oder Vergangenheit hervorrufen kann
- Unverarbeitet: löst roh verzehrt einen Zustand der Starre aus, das Opfer kann jedoch noch reden und ist bei Verstand
- Besonderheiten: sehr selten, bisher sind nur Fundorte in Tulenin bekannt

Kupferpilz (Kalden, kupferner Pilz)

- Fundort: feuchte Stollen und an Seen Untertage in den kaldischen Bergwerken
- Von Kupfersalzen veränderter Pilz, mit der Fähigkeit haben den Geist vom Körper zu lösen
- Unverarbeitet: roh gegessen verursacht der Pilz einen anhaltenden katatonischen Zustand
- Besonderheiten: wächst nur in der kaldischen Region tief unter der Erde

Berserkerwurzel (Kalden, Ingwer)

- Fundort: im hohen Norden in der Umgebung von alter Kiefernwälder
- würzige Wurzel die eine Überproduktion an Adrenalin hervorruft
- Unverarbeitet: der unverarbeitete Verzehr führt zu aggressivem Verhalten bis hin zum Bluttausch
- Besonderheiten: der Eintritt der Wirkung kann abhängig vom Opfer variieren

Rezeptliste

Es gibt in Lethe eine Vielzahl von Tränken und Tinkturen, von denen wir hier eine Auswahl präsentieren, die jeder Alchemist beherrscht, auch wenn es in den Kulturen leichte Variationen gibt, was Zutaten oder Namen angeht.

Trank der Übelkeit

- Jeder Alchemist ist in der Lage, mit dem was auf dem Boden rumliegt, einen Trank zu brauen, der Übelkeit hervorruft.
- Kräuter: keine
- Wirkung: Verursacht Übelkeit (Dauer: 20min)

Trank der Stummheit

- Ein Trank, der die Zunge des Opfers lähmt
- Edelkräuter: 1x Drachenblume
- Basiszutaten: roter Wüstensand und Rabenfedern
- Wirkung: Verursacht Schweigen (Dauer: 20min)

Trank der Blindheit

- Ein Trank, der das Opfer für eine begrenzte Zeit erblinden lässt
- Edelkräuter: 1x Drachenblume, 1x Phönixkraut
- Basiszutaten: roter Wüstensand und Maulwurfshaar
- Wirkung: Verursacht Blindheit (Dauer: 20min)

Lähmungstrank/Basiliskspeichel

- Das Opfer kann sich für eine bestimmte Zeit nicht bewegen
- Art: Kontaktgift
- Edelkräuter: 2x Drachenblume, 1x Jadewurz
- Basiszutaten: roter Wüstensand und Eidechschuppen
- Wirkung: vollständige Lähmung (Dauer: 30min)

Tryns Umarmung/Der Würger

- Das Opfer erstickt langsam
- Edelkräuter: 2x Drachenblume, 1x Schattentau
- Basiszutaten: roter Wüstensand und Blätter einer schwarzen Rose
- Wirkung: 60min Probleme beim Atmen, danach Tod

Gedankenschleier

- Das Opfer leidet an Amnesie
- Edelkräuter: 1x Jadewurz
- Basiszutaten: Dämmermoos und Wasser aus einem der großen Flüsse
- Wirkung: das Opfer ist vergesslich (Dauer: 30min) danach kann sich das Opfer an nichts vor dem Trank erinnern (Dauer: 30min)

Smaragdnebel

- Das Opfer ist verwirrt und geschwächt.
- Edelkräuter: 1x Jadewurz, 1x Schattentau
- Basiszutaten: Quellwasser
- Wirkung: Das Opfer ist nicht ganz bei sich und deutlich geschwächt (6 Stunden). Bei längerer Einnahme (mehrere Wochen) kommt es zu bleibenden geistigen Schäden oder sogar zum Tod.

Trank des treuen Ehemanns

- Das Opfer verliert dauerhaft die Erinnerung an die letzten 6 Stunden
- Edelkräuter: 2x Jadewurz, 1x Schattentau
- Basiszutaten: Dämmermoos und Meerwasser
- Zusatz: Kann nur bei Sonnenaufgang gebraut werden
- Wirkung: das Opfer verliert dauerhaft die Erinnerung an die vergangenen 6 Stunden

Freundschaftstrank

- Das Opfer hält die nächste Person, die es sieht, für einen guten Freund
- Edelkräuter: 1x Lichttau
- Basiszutaten: Tränen eines Kindes
- Wirkung: Freundschaft (Dauer: 60min)

Odem der Geister

- Das Opfer sinkt langsam in einen Tiefen traumreichen Schlaf
- Edelkräuter: 1x Lichttau, 1x Phönixkraut
- Basiszutaten: Quellenwurzel und Eulenfedern
- Wirkung: langsames einschlafen (Dauer: 5min) traumreicher Schlaf (Dauer: 25min)

Kuss der Königin

- Das Opfer wird leicht beeinflussbar
- Edelkräuter: 2x Lichttau, 2x Jadewurz
- Basiszutaten: Tränen einer Jungfrau
- Wirkung: Das Opfer hält alles für die Realität was man ihm erzählt (Dauer: 60min)

Heiltrank/salbe

- Eine Flüssigkeit oder Salbe, die die körperliche Heilung fördert.
- Edelkräuter: 1x Phönixkraut
- Basiszutaten: Morgentau und Kaldener Salz
- Wirkung: Fördert die Heilung und riecht angenehm nach Minze

Gegengift (allgemein):

- Ein Trank, der Alchemistische Wirkungen unterdrückt und Wirkungen hinauszögert
- Edelkräuter: 2x Phönixkraut, 1x Schattentau
- Basiszutaten: Morgentau
- Wirkung: Verzögert alle im Opfer wirkenden Alchemika und deren Auswirkungen (60min)

Gegengift (speziell):

- Die alchemische Wirkungen eines bestimmten Trankes wird im Opfer aufgehoben.
- Edelkräuter: 2x Phönixkraut, 1x Schattentau, Kräuter des zu neutralisierenden Trankes (Edel/Ex)
- Basiszutaten: Morgentau
- Wirkung: hebt gezielt die Wirkung eines bestimmten Trankes auf

Trank der Demut

- Das Opfer empfindet schreckliche Schmerzen und ist zu keiner sinnvollen Handlung mehr fähig
- Edelkräuter: 1x Schattentau
- Basiszutaten: Obsidianstaub
- Wirkung: Schmerzen (Dauer: 30min)

Trank des Meisters

- Das Opfer leidet schreckliche Schmerzen und wird von Krämpfen geschüttelt, bevor es stirbt
- Edelkräuter: 3x Schattentau
- Basiszutaten: Obsidianstaub
- Wirkung: Schmerzen (Dauer: 30min) danach Tod

Vinios - Elixier

- Vinios Elixier ist eine Form von Lebenskraft, die anstelle der eigenen entzogen werden kann.
- Vinios vermindert so den Entzug durch Magie und kann das Opfer vor dem Tod bewahren. Anstelle zu sterben, fällt das Opfer in eine Stasis. Um die Stasis aufzuheben, muss das Opfer innerhalb der Wirkungszeit vernünftig versorgt werden. Das Elixier kann auch kurzfristig (max 10min) nach dem Tod verabreicht werden.
- Wirkdauer je nach Potenz 2-5 Stunden (Gnomenkraut) oder 6-10 Stunden (Lotusextrakt).
- Edelkräuter: Gnomenkraut/Grüner Lotus
- Wirkung: Stellt dem Trinker zusätzliche Lebenskraft zur Verfügung.

2 Vinios

Magiekompensator und Lebenserhaltung

Jede Art von übernatürlicher Fähigkeit (Magie) zu wirken, erzeugt einen Entzug von Lebenskraft. Dieser manifestiert sich nachträglich als körperlicher Schmerz. Die Wirkenden altern kurzfristig schneller nach dem Zaubern. Um dies zu verhindern, muss das Vinios Elixier eingenommen werden. Vinios Elixier ist eine Form von Lebenskraft, die anstelle der eigenen entzogen werden kann.

Herstellung und Herkunft

Das Elixier kann aus 2 verschiedenen Pflanzen gewonnen werden. Der sogenannten Gnomenpflanze und dem Lotus. Dazu wird ein von der Orga auf dem Gelände verteiltes Kraut (OT: Basilikum) benötigt. Pro 10 Blatt lässt sich eine Portion (20ml) herstellen.

Hausspieler die Alchemisten spielen sollen in einem schönen Prozess die Herstellung Darstellen, jeder Alchemist hat sein ganz eigenes Verfahren. Gastspielern ist das Rezept unbekannt, können es aber erlernen.

Herstellung aus Gnomenpflanze

Das Vinios Elixier welches aus der Gnomenpflanze erzeugt wird, hat eine niedrigere Potenz, es wird als "normales Vinios Elixier" bezeichnet.

Seine Potenz variiert je nach Gründlichkeit, Wissen und Aufwand in der Herstellung und hat diverse Nebenwirkungen. Die Wirkungsdauer liegt zwischen 2 bis 5 Stunden.

Herstellung aus Lotus

Das Vinios Elixier, das aus dem Lotus (OT: Pfefferminz) gewonnen wird, hat eine hohe Potenz, es wird auch als "hoch dosiertes Vinios Elixier" bezeichnet. Traditionelle und aufwändige Herstellungsverfahren garantieren beste Qualität mit geringen Nebenwirkungen. Die Wirkungsdauer liegt hier bei mindestens 6 Stunden und kann sogar nach 10 Stunden noch spürbar sein.

Auswirkungen

Nach der Einnahme verspürt man einen warmen Schauer und ein Gefühl von Kraft, Macht und Vitalität das einen durchströmt. Das Vinios Elixier wird auch gern von Reichen und Mächtigen eingenommen. Es verlängert nachweislich das Leben und verlangsamt Alterungserscheinungen.

Auswirkung auf den Tod

Im Falle des Todes erhält das Vinios Elixier den Körper in einer Stasis. Die Lebensenergie des Elixiers wird langsam vom Körper aufgebraucht. Bis dahin tritt der Tod nicht ein. Um denjenigen wieder ins Leben zu holen muss er behandelt, verarztet, mit Medikamenten versorgt und wiederbelebt werden. Starke innere Verletzungen können durch eine zusätzliche Gabe Vinios Elixier im Heilungsprozess unterstützt werden.

Einem Schwerverletzten oder Niedergestrecktem der im Sterben liegt, kann das Vinios Elixier verabreicht werden um seinen nahenden Tod aufzuhalten. Dadurch wird mehr Zeit für die Versorgung gewonnen. Falls der Kopf vom Rumpf getrennt oder lebenswichtige Organe entnommen wurden tritt der Tod dennoch unweigerlich ein.

Nebenwirkungen

Nebenwirkungen treten je nach Reinheit des Vinios Elixiers auf und sind den Spielern oder der zuständigen OT-SL überlassen. Sie treten kurz nach der Einnahme auf und halten einige Minuten oder sogar Stunden an.

Häufig treten auf: Zittern der Extremitäten, Zucken der Hände oder Füße, Schwindelgefühl, Hitzewallungen, Kopfschmerzen.

Gelegentlich treten auf: Arroganz, Selbstüberschätzung, leichte Reizbarkeit, Wut.

Selten treten auf: Extreme Herrschsucht, irrationales Verhalten und emotionale Ausbrüche, Phobien.

Preise und Verfügbarkeit

Das Gnomenkraut wächst in Ulshar, Tulenien und Aquilien gut. Es lässt sich jedoch nicht in Gärten oder größeren Ansammlungen züchten, es scheint, als bräuchte das Kraut die Anwesenheit von anderen Pflanzen, um zu gedeihen. Man findet es meist an Waldrändern oder in der Nähe von Lichtungen. In Kalden und den Steppenländern der Hassar wächst das Kraut vereinzelt in Wind- und Wettergeschützten Senken. In Makrabar wird es nur sehr selten gesehen.

Eine Ration normalen Vinios Elixiers kostet Ca. 2 Silberhirschen, Es ist verhältnismäßig leicht zu bekommen. Das hoch dosierte Vinios Elixier ist nur in Makrabar, über Handel oder Diebstahl zu bekommen. Der Lotus wächst ausschließlich in Makrabar. Er wird dort nach seiner Rekultivierung vor 250 Jahren von einigen großen Familienbetrieben in großer Zahl gezüchtet und angebaut. Hochdosiertes Vinios Elixier kann auch schon einmal 5 Silberhirschen oder mehr kosten.

Zusammenfassung

Es ist eine klare, grünliche Flüssigkeit die von der Orga ins Spiel gebracht wird. (Wasser mit Lebensmittelfarbe, aufgrund von Verträglichkeit). Jedes Haus bekommt davon eine gewisse Menge. Es kann von Hausspielern, die Alchemisten sind, hergestellt werden. Dies geschieht mit auf dem Con gepflanzten Basilikum. Pro 10 Blatt eine Portion (20ml).

Magiewirkende leiden unter einem verzögerten physischen Entzug. Sie altern für einen kurzen Zeitraum nach dem Zaubern schneller. (Verlust von Lebenskraft) Das Vinios Elixier kompensiert diesen Effekt.

Das Vinios Elixier verhindert das Sterben von schwerverletzten Charakteren, falls der Tod innerhalb der Wirkdauer des Vinios Elixiers eintreten würde. Der Körper stirbt nicht, sondern geht in eine Art Stasis über, aus der er – wenn richtig behandelt - reanimiert werden kann. Das Elixier kann auch kurzfristig (etwa 5-10 Minuten) nach dem Tod verabreicht werden.

Wirkdauer je nach Potenz 2-5 Stunden (normal) oder 6-10 Stunden (Lotusextrakt).