

# ІННАЛТ



<b>VORWORT</b> .....	<b>5</b>
----------------------	----------

## **ALCHİMIE – DIE MAGIE DES STOFFLICHEN... 6**

Von der gelehrten Kunst der Alchimie in Aventurien .....	6
Herstellung eines Elixiers. ....	15
Geheimnisse der Alchimie .....	22

## **REZEPTE AVENTURIENS ..... 33**

Alchimie aus dem Handgelenk .....	36
Die Elixiere der Tugenden .....	39
Gegenstands-Elixiere .....	45
Gifte .....	48
Heilmittel .....	55
Rauschmittel .....	59
Wandlungselixiere .....	65
Zaubermittel .....	70

## **MAGISCHE ARTEFAKTE..... 75**

Die Artefaktherstellung .....	77
Anwendung magischer Artefakte .....	86
Entzauberung .....	87
Kraftspeicher .....	89
INFINITUM IMMERDAR – endlose Zaubervirkung .....	91
Zauberwaffen .....	92
Experten-Regeln zur Erstellung magischer Artefakte .....	94
Experte: Misslungene Artefakte .....	98
Experte: Beseelte und besessene Artefakte .....	99
Experte: Magische Nebeneffekte .....	102
Die Thaumaturgie im Spiegel der Kulturen .....	104
Artefakte im Spiel – Tipps für den Spielleiter .....	106
Nützliche Zaubersprüche und Sonderfertigkeiten .....	109

## **REGISTER AVENTURISCHER ARTEFAKTE.... 109**

Waffen .....	110
Rüstungen und Schilde .....	113
Kleidung und Schuhwerk .....	114
Beutel und Behälter .....	116
Werkzeug und Instrumente .....	117
Schmuck und Edelsteine .....	121
Möbel und Fallen .....	127
Schwarze Augen .....	129
Sonstiges Zauberkwerk .....	131

## **DIE MAGIE DER ZEICHEN ..... 136**

Zauberzeichen im Überblick .....	136
Allgemeine Regeln .....	136
Die Gestaltung neuer Zauberzeichen .....	139
Die Macht der Glyphen und Kreise .....	140
Arkanoglyphen .....	140
Liste der bekannten Arkanoglyphen .....	144
Bann- und Schutzkreise .....	154
Liste der bekannten Bann- und Schutzkreise .....	156
Die Kraft der Runen .....	159
Zauberrunen .....	159
Liste der bekannten Runen .....	161

## **DIE MAGISCHE ANALYSE ..... 171**

Die Intensitätsbestimmung .....	172
Die Strukturanalyse .....	173
Analyse von alchimistischen Erzeugnissen .....	175
Analyse von Artefakten .....	177
Analyse von Zauberzeichen .....	179

## **MAGISCHE MATERIALIEN UND ALCHIMISTISCHE ZUTATEN..... 181**

Metalle und Legierungen .....	184
Gesteine und Mineralien .....	187
Petromantie – Magie der Edelsteine .....	189
Hölzer .....	191
Kräuter und andere Pflanzen .....	192
Exotica .....	196
Alchimistische Zutaten .....	199

## **TABELLEN ..... 201**

Alphabetische Liste der Artefakte .....	201
Alphabetische Liste der Elixiere .....	202
Alphabetische Liste pflanzlicher Elixiere und Gifte .....	204
Preisliste für alchimistische Zutaten und Laborausstattung .....	206
Liste der Zauberzeichen und zugehörigen Sonderfertigkeiten .....	206

## **GLOSSAR ..... 208**

## **INDEX ..... 211**



## REGEL-HINWEISE

Ausführlichere Beschreibungen der genannten Bücher finden Sie in der *Magischen Bibliothek* in **Wege der Zauberei** auf Seite 83. Dort finden Sie auch Angaben zum Preis und Verfügbarkeit der Bücher sowie den nötigen Voraussetzungen. Für die in diesem Buch neu eingeführte *Verbreitung* alchimistischer Rezepte (mehr hierzu siehe Seite 33) dient die nachfolgende Liste als Ergänzung der Angaben.

### VERBREITUNG VON REZEPTEIN IN ALCHIMISTISCHEN BÜCHERN

Titel des Buches	Enthaltene Rezepte
<i>Der Grosse Paramanthus</i> . . . . .	Elixiere der Tugenden und Zaubermittel bis V5
<i>Der Kleine Paramanthus</i> . . . . .	Elixiere der Tugenden und Zaubermittel bis V5
<i>Explosionen und Stinkgase</i> . . . . .	Elixiere der Tugenden bis V5, Zaubermittel bis V4 (Qualitäts-Wurf-5)
<i>Die Macht der Elemente</i> . . . . .	Elixiere aller Gruppen bis V4, teilweise ohne Gifte und Rauschmittel (Zensur)
<i>Folianth der Kreutherkunde</i> . . . . .	Heilmittel bis V5
<i>Die Alchimie der Sonne</i> . . . . .	Alle Elixiere der <i>Alchimie der Sonne</i>
<i>Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen</i> . . . . .	Nur Zurbarans Tinktur

Insbesondere die Rezepte der *venenischen* und *narkotischen* Elixiere finden sich oft in keinem bekannten Buch, sondern werden in unbenannten Kladden und Pergamentsammlungen von Lehrern an Schüler vererbt. Außerdem nicht in dieser Tabelle aufgeführt sind die zahlreichen privaten Rezeptesammlungen, die Magier und Alchimisten zusammenstellen und die eine beliebige, oft unsortierte Auswahl an Rezepturen enthalten (hierzu Näheres im Spielleiter-Kapitel auf Seite 22).

### GRUNDLAGEN DER TRANSSPHÄRISCHEN METALLURGIE UND ALCHIMIE

Das Grundlagenwerk Leonardos, des *Mechanicus von Yol-Ghurmak*, enthüllt die alchimistische Wirkungsweise der dämonischen Pervertierungen, die Schwarztobrien in den letzten 10 Jahren ein neues, grauenvolles Gesicht gaben. Er untersuchte pflanzliche und tierische Mutationen, obskure mineralische Ablagerungen und entwickelte mit Hilfe der gefundenen Essenzen die Theorie der *Transsphärischen Metallurgie*, mit der neue Stahlsorten entwickelt werden.

**Erscheinungsweise:** Quarto von 300 Seiten; Fertigstellung der Urfassung 1034 BF, entstanden in nur etwa fünf Jahren intensiver Forschung; Abschriften nur durch ausgewählte schwarztobrische Forschern, daher nur etwa 3 Abschriften pro Jahr; Garethi mit ausgiebiger Verwendung alchimistischer Symbole inklusive einiger Neusetzungen.

**Wert:** Auf Grund der noch minimalen Verbreitung muss jede

Abschrift als nahezu unbezahlbar gelten.

**Voraussetzungen:** V 1; K 14 (Garethi); KL 15, Hüttenkunde 18, Magiekunde 12, Pflanzenkunde 12, Tierkunde 10, Alchimie 15

**Das Buch im Spiel:** (Hüttenkunde 18/21) Enthält die Rezepturen der *Transsphärischen Metallurgie* und Anleitungen zur Stahlherstellung. Enthält außerdem die Rezepte für *Wolfspulver* und *Seelenpulver* (siehe Seite 46).

963 und 998 BF) zu einer Legende in Alchimistenkreisen gebracht. Es enthält die Rezeptur von *Zurbarans Tinktur* (siehe Seite 69), mit der die Verschmelzung mehrerer Lebewesen zu einer Chimäre eingeleitet werden kann.

Ein ähnliches Aufsehen hat die Ankündigung des *Mechanicus von Yol-Ghurmak* erzeugt, an einem Buch mit dem Titel **Grundlagen der Transsphärischen Metallurgie und Alchimie** zu arbeiten. Der Verfasser hat in den letzten Jahren zahlreiche richtungsweisende Entdeckungen auf dem Gebiet der Benutzung dämonischer und daimonider Materialien gemacht und diese Erkenntnisse für die Alchimie verwertet. Schwarzmagier erwarten von diesem noch kaum verbreiteten Werk maßgebliche Impulse für die Wissenschaft.

## DAS ALCHIMISTISCHE LABORATORIUM

Ohne ein Labor kann kein Alchimist sein Werk verrichten, ebenso wenig wie ein Fischer ohne Netz und ein Müller ohne Mühlstein. Einfache Zubereitungen kann man vielleicht noch in der heimischen Küche durchführen, doch die meisten Pro-

zesse, die zurecht den Namen 'Alchimie' tragen, erfordern ein deutlich besser ausgestattetes Laboratorium.

Im Regelteil auf Seite 16 dieser Spielhilfe werden drei verschiedene *Laborstufen* definiert, die man zur Herstellung bestimmter Elixiere benötigt. Der nachfolgende Text schildert die Gerätschaften und die Ausstattung, die ein *Alchimistisches Labor* erfordert. Die beiden kleineren Stufen, die *Hexenküche* und das *archaische Labor* werden an dieser Stelle nicht beschrieben, sie werden bei den Regeln in Kürze vorgestellt.

Der Aufbau selbst kleinerer Laboratorien erfordert gehörige Vorbereitungs- und Planungszeit und ob der Komplexität und Exklusivität von Ausstattung und Apparaturen gute Kontakte zu Apothekern, Glasbläsern, Fein- und Silberschmiedern, Töpfern und anderen Handwerkern. Neu zu errichtende Werkstätten werden auf Grund der großen Brandgefahr möglichst abseits anderer Gebäude gebaut, bevorzugt mit starken Mauern, nicht selten wird ein Labor auch in Kellern untergebracht (oder in Turmspitzen). Ein Kamin oder eine andere Möglichkeit zum Abzug von Rauch und Hitze ist schiere Notwendigkeit, ebenso Wasser in erreichbarer Nähe, vorzugsweise



## WANDLUNGSELIXIERE

### ELIXIER GEGEN VERFALL

**Gruppe:** Mutandica

**Beschaffung:** 200 D / 4

**Rezeptur:** Saft aus 21 Finage-Trieben, 2 zusätzliche Alraunen, 12 Karat Opal, 1 Orichalcum-Perle, 1 Schank Blut des Riesenlindwurms, 1 Schank Nitrol; SUMUS ELIXIERE, BALSAM SALABUNDE

**Labor:** Alchimistenlabor

**Probe:** +15 / +8

**Wirkung:**

**M:** 1, 4, 39

**A+:** Der Anwender fühlt, wie die Jugend zurück in seinen Körper strömt. Ein durch Magie oder Sphärenwirken hervorgerufener Alterungs- und Verfallsprozess wird gestoppt, je nach Qualität gewinnt der Anwender verlorene Lebensjahre zurück. Als Anhaltspunkt gilt: Qualität C gewährt 1W6+3 Lebensjahre.

**Verbreitung:** 1 (Berufsgeheimnis)

**Merkmale:** türkisfarbige, sirup-artige Flüssigkeit

**Haltbarkeit:** 3 Jahre

**Preis:** etwa 400 Dukaten

**Meisterhinweise:** Eine geheime Tinktur, die von den Erzmagiern *Elcarina von Hohenstein* und *Haldana von Ilmenstein*, der Magisterin der Magister, während der Invasion der Verdammten entwickelt wurde, um die Auswirkungen der hervorgerufenen Alterungsprozesse zu stoppen.

### HAUCH DER JUGEND

**Gruppe:** Mutandica

**Beschaffung:** 30 D / 7

**Rezeptur:** die Haut einer Schlange, die Schale eines eigebo- renen Menschenkindes, 6 Karat Bergkristall, 1 Maß Gratenfelser Schwefelquell, 1 Alraune, 1 Skrupel Blütenstaub roter Rosen, die Blätter dreier Rosenblüten; 10 AsP

»Zuzubereiten im Laufe eines Mondes. Zur vollen Mada lege die Alraune in einen Schank Schwefelwasser und gib ihr von Deiner Kraft, bis sie satt gesogen ist, wirf die Rosenblüten hinzu und lasse dies in einem Dampfkessel ruhen. In der Nacht des Helms öffne den Kessel, gib die Schlangenhaut und die Eierschal hinzu und erhitze den Inhalt für einen Tag und eine Nacht und lasse es erneut ruhen. Zur verhüllten Mada gib den Kessel erneut auf das Feuer und zerstoße die Reste, die noch darin schwimmen. Stäube den Rosensamen in die Mixtur und rufe aus: 'Schlange, Schlange, Zaubertier, schenke Deine Jugend mir'. Spucke vor und nach der Anrufung je dreimal in den Kessel und rühre gut um. Hast Du es wohlgetan, gibt der Trunk eine rote Farbe. Verschließe den Kessel und stelle ihn kühl bis zur Nacht des Kelches. Dann stell den Kessel in ein wohl heißes Feuer und streue den zer-



mahlenen Bergkristall hinein, unter Ausrufung 'Zeit der Jugend, kehre zurück, schenke mir das jene Glück'. Sieh die Kristallsplitter zerfallen und die Mixtur Blasen werfen. Verschließe abermals den Kessel und heize das Feuer bis die volle Mada wieder am Himmel erscheint. Dann erst öffne den Kessel und entnimm, was vom Gebreue übrig ist. Es hält sich lange und gibt Dir Dein früheres Selbst zurück.«

—Rezeptur almadanischer Hexen, neuzeitlich

**Labor:** Hexenküche

**Probe:** +7 / +4

**Wirkung:**

**M:** 1, 5, 13, 18, 21, 35

**A+:** Der Anwender verliert je nach Qualität und eigenem Alter altersbedingte Zitterlein, Schmerzen und Eigenschaftsmali, rein äußerliche Veränderungen wie Warzen, Altersflecken, Körperbehaarung, Haarfarbe, Falten und dergleichen. Der Gang wird aufrecht, die Bewegungen geschmeidiger – bei Qualität E befindet sich der Anwender auf dem Höhepunkt seiner körperlichen Leistungsfähigkeit, unter Beibehaltung aller im Laufe seines Lebens angeeigneten Kenntnisse und Erinnerungen. Die Wirkungsdauer des Elixiers beträgt 1 SR / 1 Stunde, 2 Stunden, 3 Stunden, 7 Stunden (Qualitäten A-E).

**F:** Die hohe Dosierung bewirkt, dass der Anwender für die Dauer eines Tages in ein Kind von sieben Jahren zurückverwandelt wird – Körpergröße, Fertigkeiten und sogar Kenntnisse.

**Verbreitung:** 3

**Merkmale:** hellrosa Flüssigkeit, aromatischer Rosenduft

**Haltbarkeit:** 1W6 Jahre

**Preis:** etwa 60 Dukaten, auf Grund des sentimentalen Wertes oft ein Vielfaches

**Meisterhinweise:** Als *optimierende Substitution* für die Schlangenhaut gelten Körperteile eines Einhorns.

Die geschilderten Auswirkungen betreffen erwachsene Anwender. In der Tat wirkt das Elixier bei Jugendlichen nicht im erwünschten Maße, sondern zeigt erst bei Anwendern ab etwa 25 Jahren Wirkung. Genaue Altersgrenzen lassen sich für die Qualitätsstufen nicht angeben, da die Wirkungen je nach Alter des Anwenders und Qualitätsstufe des Elixiers unterschiedlich ausfallen.

Insgesamt muss man dieses Elixier vor allem unter dem Aspekt der Eitelkeit gealterter Alchimisten betrachten, die auf der Suche nach der ewigen Jugend sind. Der Luxus, für eine begrenzte Zeit noch einmal jung, faltenlos und attraktiv zu sein, ist der vorrangige Zweck dieser Mixtur. Zwar kann man mit ihr auch die Gebrechen eines 30-jährigen Ackerknechtes, der bereits zwanzig Jahre schwere Arbeit hinter sich hat, lindern, doch wird dieser den Trunk kaum bezahlen können. Einer Alara Paligan hingegen kann man weit mehr als die angegebenen 60 Dukaten entlocken.



# DIE MAGISCHE ANALYSE

Es existieren zahlreiche Methoden der magischen Analyse eines Artefakts, Elixiers oder Zaubersymbols. Sie lassen sich grob in zwei Kategorien einteilen: einerseits Methoden zur **Intensitätsbestimmung**, andererseits zur **Strukturanalyse**. Die konkreten Analysen von alchemistischen Elixieren, Artefakten und Zaubersymbolen werden in eigenen Abschnitten behandelt. Die nachfolgenden Ausführungen sind detaillierte Regelungen zur Analyse und stellen daher **Experten-Regeln** dar.

## ВЕРСХІДЕНЕ АНАЛІЗЕ-МІМЛІХКІТІ

Die Bandbreite verschiedener Analysemethoden reicht vom simplen Pflanzeneinsatz bis zum Herbeirufen göttlicher Talismane. Die in den folgenden beiden Abschnitten aufgeführten Regeln nehmen auf die verschiedenen Methoden Bezug, weswegen diese zunächst vorgestellt werden.

### ПРОФАНЕ МЕТОДИ

Viele Möglichkeiten, ohne Einsatz von Zauberei Magie zu entdecken und zu bestimmen, gibt es nicht. Die **Analyse nach Augenschein** empfiehlt sich für Personen mit einem magietheoretischen Hintergrund. Ihr Wissen ermöglicht, stoffliche Magie anhand bestimmter Merkmale, etwa dem Äußeren eines Artefakts, der Schriftart einer magischen Glyphen oder der Aufbewahrung, Bezeichnung oder Konsistenz einer bestimmten alchemistischen Substanz zu entdecken. Die Analyse nach Augenschein kann keine Aussage über die Intensität treffen, wohl aber Vermutungen über die Art und Struktur stofflicher Magie anzustellen, je nach Kenntnis des Betrachters mitunter sogar sehr präzise Prognosen. Ihr fehlt jedoch jegliche Prüfung, weswegen die Fehlerquote beträchtlich ist. Die Gabe **Magiegespür** (WdH 254f.) ist Zaubernern wie Nicht-Zaubernern zugänglich, mit ihr lassen sich intuitiv magische Quellen und Ströme körperlich erspüren. Üblicherweise werden Proben auf die Gabe verdeckt abgelegt, ab einem TaW von 7 kann der Held sie auch bewusst aktivieren. Vielfach wird

Magiegespür bei Personen, die ihrer Gabe nicht gewahr sind, abergläubisch als 'Sechster Sinn' bezeichnet, ein Bauchgefühl (Kribbeln im kleinen Zeh oder Jucken der Nase), welches nur mit großer Erfahrung auszudeuten ist. Mit dieser Gabe ist nur die Intensitätsbestimmung möglich.

Die Kletterpflanze **Blutblatt** wächst gerne dort, wo Magie zu spüren ist. Pflanzenkundige Helden können mit Hilfe des Blutblattes magische Quellen und Kraftreserven aufspüren und aus dem Verhalten und der Langlebigkeit der Blätter Schlüsse auf die Intensität ziehen. Blutblatt ermöglicht nur die Intensitätsbestimmung.

Ausschließlich in der Alchimie steht die **Laboranalyse** zur Verfügung (siehe Seite 176), die zwar recht anspruchsvoll ist, aber eine vollständige Strukturanalyse ermöglicht.

### МАГІСХЕ МЕТОДИ

Das wohl wichtigste Hilfsmittel für jede magische Analyse ist der **ODEM ARCANUM (LCD 197)**: kostengünstig und unkompliziert. Dafür ist seine Wirkung beschränkt, er kann lediglich feststellen, ob Magie einem Gegenstand, Elixier oder Zaubersymbol innewohnt und ein paar Andeutungen zur Intensität und Verlauf des Magieflusses offenbaren, aber keine tieferen Strukturen analysieren. Der Zauberner erhält die Ergebnisse in Form eines Leuchters, das umso greller ausfällt, je stärker die Magie ist. Der ODEM lässt sich sowohl auf einzelne Gegenstände oder Wesen wirken als auch auf einen räumlichen Bereich.

Die Schamanen Aventuriens besitzen Kenntnis des Rituals **Gespür der Keule**, das die Knochenkeule zu einem Magie-Detektor werden lässt: Sie beginnt zu rasseln, wenn sie in die Nähe magischer Quellen kommt. Die Zuverlässigkeit des Magiegespürs ist allerdings nicht unbestritten, es kann bisweilen zu Aussetzern kommen. Die Regeln zum Erwerb des Rituals und der Verzauberung der Keule finden Sie in **WdZ 167**. Mit der Keule ist nur eine Intensitätsbestimmung möglich.

