

Alchemiefertigkeit/Alchemy skills	ChP	Zutaten / Ingredients
Kategorie I - Trank / Category I - Potions		
Trank der Blindheit / Potion of blindness	1	1x Seidengras / 1x Silk Grass 1x Kupferknöspling / 1x Copperbud
Trank des Schweigens / Potion of muteness	1	2x Seidengras / 2x Silk Grass
Trank der Taubheit / Potion of deafness	1	1x Seidengras / 1x Silk Grass 1x Theodushaar / 1x Theodus' Hair
Trank des Schlafes / Potion of sleep	1	1x Kupferknöspling / 1x Copperbud 1x Elfenblutkraut / 1x Elfblood Weed
Trank der Freundschaft / Potion of friendship	1	1x Theodushaar / 1x Theodus' Hair 1x Elfenblutkraut / 1x Elfblood Weed
Trank der Verwirrung / Potion of confusion	1	2x Larierdorn / 2x Larier Thorn
Trank der Wahrheit / Potion of truth	1	1x Kupferknöspling / 1x Copperbud 1x Larierdorn / 1x Larier Thorn
Trank der Amnesie / Potion of amnesia	1	1x Larierdorn / 1x Larier Thorn 1x Elfenblutkraut / 1x Elfblood Weed
Trank der Schädigung / Potion of injury	1	2x Totenranke / 2x Twine of Death
Trank der Gegenwirkung / Potion of counter-effect	1	1x Totenranke / 1x Twine of Death 1x Blauer Athelas / Theriakwurz / 1x Blue Athelas / Theriak Root ODER/OR 2x Theodushaar / 2x Theodus' Hair
Trank der Heilung / Potion of healing	1	1x Blauer Athelas oder Theriakwurz, / 1x Blue Athelas or Theriak Root
Trank der Vitalität / Potion of vitality	2	1x Blauer Athelas / Theriakwurz, / 1x Blue Athelas / Theriak Root 1x Theodushaar / 1x Theodus' Hair
Trank der Meditation / Potion of meditation	2	2x Elfenblutkraut / 2x Elfblood Weed
Kategorie II - Klingengift / Category II - Blade poison (Kat. I jeweils vorausgesetzt) (requires part. skill of Cat. I)		
Klingengift der Schädigung / Blade poison of injury	3	1x Brachblatt / 1x Fallow Leaf Schmalz / Lard 2x Totenranke / 2x Twine of Death
Klingengift des Schlafes / Blade poison of sleep	3	1x Brachblatt, /1x Fallow Leaf Schmalz / Lard 1x Kupferknöspling / 1x Copperbud 1x Elfenblutkraut / 1x Elfblood Weed
Klingengift der Verwirrung / Blade poison of confusion	3	1x Brachblatt, / 1x Fallow Leaf Schmalz, / Lard 2x Larierdorn / 2x Larier Thorn
Kategorie III – Öle / Category III - Oils		
Mechaniköl / Mechanics oill	3	1x Schwefel / 1x Sulphur Öl / Oil 1xTheodushaar / 1x Theodus' Hair 1xDuranith / 1x Duranith
Korrosivöl / Corrosive oil	3	1xBrennkraut / 1x Blazing Herb Öl / Oil 1xKupferknöspling / 1x Copperbud 1x Duranith / 1x Duranith
Kategorie IV – Pulver / Category IV - Powders		
Schießpulver 5 Schuss / Gunpowder 5 shots	3	1x Schwefel, / 1x Sulphur 1x Brennkraut / 1x Blazing Herb gereinigte Kohle / cleaned coal
Rüstung verstärken / Strengthen armor	2	1x Schwefel, / 1x Sulphur 2x Duranith / 2x Duranith

Produkte der Kategorie II, III und IV benötigen zur Herstellung ein zertifiziertes Labor
Products of category II, III and IV require a certified laboratory



Handout für Kräuterkunde & Alchemie auf dem Drachenfest

Herbalistic & Alchemy
at
the Drachenfest

Generelle Infos

Das Betreten des Waldes ist aufgrund naturschutzrechtlicher Regelungen untersagt!

Kräuter werden durch verschiedene Cocktailschirmchen und Coupons dargestellt.

Keinerlei Kräuterwissen oder Ernten von IT-Kräutern ohne „Kräuteranbau / Tierzucht“!

Keinerlei Alchemie ohne „Zugang zu einfachen Alchemiefertigkeiten“!

KEINE biologisch/chemische Kriegsführung allein durch unverarbeitete Pflanzen möglich!

Faustregel: Abgeerntete Kräuter ins Gesicht drücken = kein Effekt
Gesicht in ungeerntete Kräuter drücken = Effekt

Alchemieresistenz schützt nicht vor Kräutereffekten! Sichere Handhabung benötigt Schutzausrüstung.

Eine Einnahme mehrerer Heiltränke bewirkt keine Kumulierung, es müssen mindestens 15 Minuten zwischen der Einnahme weiterer Tränke liegen. Die Einnahme von mehr als 3 Heiltränken bzw. Gegengiften am Tage verursacht Vergiftungssymptome.

Kanonen benötigen ebenfalls Schießpulver. Die benötigte Menge pro Schuss legt die SchlachtSL bei Abnahme fest.

Zur Herstellung von Sprengladungen wird die Gildenfähigkeit „Sprengmeister“ benötigt, Schießpulver ist dafür ungeeignet

Alchemistenpässe

Jeder Spieler mit „Zugang zu einfachen Alchemiefertigkeiten“+„Trank der Heilung“ erhält bei seiner LagerSL einen Alchemistenpass, der selbstständig auszufüllen ist. Die Ausgabe wird auf dem Spielerpass markiert.

Spieler mit der Fähigkeit „Trank der Heilung“ können unter Vorlage des Alchemisten- und des Spielerpasses täglich bis zu 3 Heiltränke der Stufe 1 komponentenlos herstellen.

Bei Verlust wird ein Ersatz ausgegeben. (die Tränke des aktuellen Tages werden als bereits ausgegeben markiert!)

Gärten und Labore

Mit der Charakterfertigkeit „Kräuteranbau / Tierzucht“ kann der Charakter In-Time Kräuter in Gärten anbauen und vervielfältigen, oder Zutaten in „Tierzuchten“ (diese stellen lediglich eine andere Art der Gartendarstellung dar) vermehren.
Dabei wird jede Zutat aus einer anderen Tierart gewonnen.

Theriakwurz / blauer Athelas = Insekten (zB Käfer, Biene, Schmetterling)
Theodushaar / Jaune Jeunesse = Fische / Krebstiere (zB Krabben, Shrimps, Hummer, Fische)
Kupferknöspling / Stiefmutterkraut = Reptilien (zB Echsen, Schildkröten, Schlangen)
Seidengras = Arachniden (zB Spinnen, Skorpione)
Elfenblutkraut = Mollusken (zB Muscheln, Schnecken)
Larierdorn = Amphibien (zB Frösche, Kröten, Molche)
Brachblatt & Brennkraut = Meisterkraut, derzeit undefiniert (Bitte an die Gilde wenden!)

Entsprechende Tierarten sind in den Zuchten durch Kunststofffiguren, Dekoelemente, elektronisch oder auf sonstige Weise darzustellen.

Keine echten Tiere!

General information

Due to environmental protection regulations, entering the woods is prohibited!

Ingame herbs are represented by different colored cocktail-umbrellas and coupons.

No kind of herbal knowledge or gathering of ingame herbs without “herbalism / stockbreeding”,

no alchemy without “access to basic alchemy”.

NO biological/chemical warfare by using unprocessed plants only!

Rule of thumb: pressing harvested herbs into someone's face = no effect
pressing someone's face into unharvested herbs = effect

Alchemic resistance does not protect from herb effects! Save handling requires protective gear.

The effects of several healing potions (drunken in a short timespan) will not add up. There has to be a 15-minute waiting period before the drinking of more potions will have an effect.
An intake of more than 3 healing potions or antidotes per day will result in poisoning symptoms.

The usage of cannons also requires gunpowder. The required amount per shot will be calculated at the siege weapon check-in.

The production of explosives requires the guild-skill „master of explosives“, common gunpowder is not suitable for e.g. exploding powder kegs!

Alchemy passports

Each player with “access to basic alchemy”+ “potion of healing” will get an alchemy passport from their respective the camp-referee, which has to be filled out by the players themselves. The issue will be marked on the players-pass.

Players capable of producing „potion of healing „may, upon presentation of their alchemy passport and players-pass, check in 3 level one potions per day without ingredients.

If lost, a replacement will be given (the potions of the respective day will be marked as already handed out)!

Gardens and laboratories

Characters capable of “herbalism / stockbreeding” may build gardens to cultivate and multiply ingame herbs or use stockbreeding to gather ingredients (stockbreeding is just an alternate depiction of gardening), where each ingredient has to be obtained from different animals.

Theriak Root / Blue Athelas = insects (eg beetles, bees, butterflies)
Theodus' Hair / Jaune Jeunesse = fish/crustaceans (eg prawns, shrimps, lobsters, fish)
Copperbud / Stepmothers' Herb = reptiles (eg lizards, turtles, tortoises, snakes)
Silk Grass = arachnids (eg spiders, scorpions)
Elfblood Weed = mollusks (eg mussels, snails, slugs)
Larier Thorn = amphibians (eg frogs, toads, newts)
Fallow Leaf & Blazing Herb = Master-only herb. currently undefined (please contact the guild!)

Corresponding animals have to be portrayed by plastic animals, decorative elements, electronically or in other ways.

No real animals!

Eine Mindestfläche von 1m², eine feste Umrandung / Abtrennung sowie den Wuchsbedingungen der Setzlinge (oder den Lebensbedingungen der Tiere) entsprechend gestaltete Gebiete sind für eine Abnahme zwingend nötig.

Die Mindestfläche kann auch durch Kombination von Gärten mit Zuchten erreicht werden. (zB ½ m² Tierzucht neben ½ m² Garten). In Gärten und Zuchten findet ohne „Setzlinge“ bzw „Zuchtpaare“ (IT Kräuter) kein Wachstum statt! Jeder Garten benötigt ein kleines Kistchen/Gefäß/Schraubglas zum Verstauen von Kräutercoupons (siehe dort).

Jedes Lager muss bis Mittwochmorgen einen Lagerplan erstellen, auf dem die Gärten einzutragen sind. Meldet eure Gärten daher bei eurer Lager-SL an!! **Spieler bei den Stämmen/Landsknechten/Zwergen/Stadt und Kolonie können sich mit ihrer Zeichnung direkt bei den Alchemie-SL in der Gilde anmelden.** Gartenabnahme und Laborzertifizierung erfolgen mittwochs IT durch die Alchemisten-Gilde.

Kräuterkolonien

Auf dem bespielten Gelände (NICHT im Wald), finden sich verschiedene „Kräuterkolonien“ (Kisten mit Coupons; Die Ernte benötigt dieselbe Schutzausrüstung wie bei den einzelnen Kräutern). Jeder Kräuterkundige kann diese Kolonien „ernten“.

Kräutercoupons

Im Gegensatz zu den Regeln in vorherigen Jahren, können Coupons wie Kräuterschirmchen verwendet werden. Sie können gehandelt/getauscht/verarbeitet werden ohne dass sie gegen Schirmchen umgetauscht werden müssen! Sie sind weder an bestimmte Tage gebunden, noch laufen sie ab!

Auch der Anbau im Garten ist möglich, dazu müssen die Coupons im oben angesprochenen Gartenkistchen/Gefäß verstaubt werden. Gleichzeitig muss mindestens ein Setzling (Schirmchen) sichtbar in den Garten gesteckt werden, um der SL auf den ersten Blick anzuzeigen dass der Garten bepflanzt ist.

Schutzausrüstung

Bestimmte Pflanzen benötigen zur sicheren Handhabung bestimmte Schutzausrüstung wie zum Beispiel einen Mundschutz oder Handschuhe. Eine Ernte ist zwar auch ohne entsprechende Schutzausrüstung möglich, jedoch treten dann ausnahmslos die Pflanzeneffekte (Verätzungen, Halluzinationen und so weiter) ein. Die Effekte wirken sich auch auf die Ausrüstung aus, diese muss IT ersetzt oder repariert werden.

Kräuterschirmchen

Blauer Athelas

(blau mit blauer Kappe)

- Wächst in der Natur und in Gärten, benötigt viel Schatten und Feuchtigkeit.

Brachblatt

(grün mit grüner Kappe)

- **Dornige Pflanze (!)**, Schutzausrüstung nötig. Wächst auf bracher Erde.
- Zucht im Garten, nur für „Meister der Kräuter“.

A minimum area of 1m², solid borders / partitions and areas designed to match the growth requirements (or animal habitat conditions) of the desired herbs are required for valid gardens.

The minimum area may be achieved by combining gardens and stockbreeding. (eg ½ m² garden next to ½ m² livestock).

There will be no growth without "saplings" or a respective "breeding pair" (in game herbs)! Each Garden requires a small box/container/jar to stow herb coupons (see there).

Each camp is required to draw a camp map until Wednesday morning, that notes the gardens positions. Therefore: register your gardens at your camp-referee! **Players from the tribes/landsknechts/dwarfs/city and colony may use their plan to sign up directly at one of the alchemy referees of the guild of alchemists.** Gardens and laboratories will be certified wednesday, in-game through the guild of alchemy.

Herb colonies

In the playing area (NOT in the woods) "herb colonies" (decorated boxes, filled with coupons; gathering requires the same protective equipment as for single herbs) may be found. Each herbalist may "harvest" these colonies.

Herb coupons

Unlike in previous years, coupons may be used exactly like herb umbrellas. They may be sold/traded/processed without having to be exchanged for umbrellas! They are neither bound to special days nor do they expire!

Garden cultivation of coupons is also possible; in this case the coupons have to be placed in the above mentioned gardenbox/container. At the same time at least one sapling (umbrella) has to be placed visibly, to show the camp referee on first sight if the garden is planted.

Protective gear

Certain plants require special protective gear, eg gloves or surgical masks, for safe handling. Harvesting without said equipment is possible, in this case plant effects (acid burns, hallucinations and so on) will occur without exception. These effects will affect the used gear too, in game repairs or replacements will be necessary.

Herb umbrellas

Blue Athelas

(blue with blue cap)

- Grows in the wild and gardens, needs moist and very shady places.

Fallow Leaf

(green with green cap)

- **Thorny(!)**, requires protective equipment. Grows on fallow earth.
- Garden cultivation requires „Master of Herbs“.

Brennkraut

(rot mit roter Kappe)

- Sehr selten an trockenen Orten in freier Natur,
- Zucht im Garten nur für Meister der Kräuter, benötigt viel Pflege und ein Aschebeet.
- **Stark ätzend (!)**, säurefeste Schutzausrüstung und Werkzeuge notwendig, kein Holz oder Metall. Separat pflanzen, verbrennt nahe Kräuter.

Elfenblutkraut

(rot mit lila Kappe/ oder silber mit silberner Kappe)

- Wächst an Gewässern und sehr feuchten Orten auf Wiesen und in Gärten.
- Süchtig machend, Entzugserscheinungen reichen von Zittern bis zu schizophrenem Verhalten.

Jaune Jeunesse

(gelb mit grüner Kappe)

- Ohne besondere Standortbedingungen, Ersatz für „Theodushaar“ in Rezepten.

Kupferknöspling

(orange mit schwarzer Kappe)

- Ohne besondere Standortbedingungen wächst überall in Natur und Gärten.

Larierdorn

(blau mit weißer Kappe)

- Wächst in Natur und in Gärten, muss aber von anderen Kräutern getrennt und mit Glassturz oder magischer Schutzkuppel angepflanzt werden.

Giftig(!) Bei Einatmung oder bei Hautkontakt leichte bis schwere Halluzinationen

- Schutzausrüstung notwendig, alle Werkzeuge nach Kontakt gründlich reinigen.

Nocturnschwämmchen

(rot mit grüner Kappe und Spirale)

- Magieaffiner, parasitärer Pilz.
- Bisher nicht im Garten anbaubar.
- Anwendungen unbekannt, interessant für Inhaber der Gildenfähigkeit „Erforscher der Alchemie.“

Seidengras

(gelb mit weißer Kappe)

- Wächst in trockenen Steppen und Gärten.

Stiefmutterkraut

(rot mit schwarzer Kappe)

- Ohne besondere Standortbedingungen, Ersatz für „Kupferknöspling“ in Rezepten.

Theriakwurz

(grün mit weißer Kappe)

- Wächst auf Wiesen und in Gärten, benötigt etwas Schatten und Feuchtigkeit.

Blazing Herb

(red with red cap)

- Rare to find at dry places.
- Garden cultivation requires „Master of Herbs“, great care and an ash bed.
- **Highly corrosive(!)**, acid-proof protective gear and tools required, no wood/metal. Plant separately, burns nearby herbs.

Elfblood Weed

(red with violet cap/ or silver with silver cap)

- Grows near waters and very wet places in grasslands and gardens.
- Addictive, withdrawal symptoms range from shivering to schizophrenic behavior.

Jaune Jeunesse

(yellow with green cap)

- No special growth requirements, replacement for „Theodus' Hair“ in recipes.

Copperbud

(orange with black cap)

- No special growth requirements, grows everywhere in the wild and garden.

Larier Thorn

(blue with white cap)

- Grows in the wild and gardens but has to be separated from other herbs by a glass dome or magical barrier.

Poisonous (!) Causes light to severe hallucinations upon inhalation or skin contact

- Protective equipment required, clean tools well after contact.

Porifera Nocturna

(red with green cap and spiral)

- Magic affine, parasitic fungus.
- Currently no garden cultivation possible.
- Usage unknown, interesting for holders of the guild skill „researcher of alchemy,“.

Silk Grass

(yellow with white cap)

- Grows in dry grassland and gardens.

Stepmother's Herb

(red with black cap)

- No special growth requirements, replacement for „Copperbud“ in recipes.

Theriak Root

(green with white cap)

- Grows in grasslands and gardens, needs moist and slightly shady places.

Theodushaar

(orange mit grüner Kappe)

- Ohne besondere Standortbedingungen wächst überall in Natur und Gärten.

Totenranke

(grüne Krepppapierstreifen, pro Stück mindestens 20cm lang)

- Wächst an toten Bäumen und kann nicht angebaut werden
- **Giftig(!) Ätzend (!)** Hautkontakt führt zu Verätzungen, Vergiftungen führen zu Atemnot und Schwäche bis zum Tod, entsprechende Schutzausrüstung erforderlich.

Hinweis zur Darstellung der Rezepturen der Kategorie I (Tränke)

Rezepturen der Kategorie I können unter folgenden Voraussetzungen auch alternativ dargestellt werden:

- Die Darstellung muss IT zur oralen Einnahme gedacht, als Einzelportion erkennbar,
- verbrauchbar,
- sowie mit einem Trankaufkleber versiegelbar sein.

Beispiel: Pulverbriefchen oder Fläschchen mit Bonbon

Die Portion muss wie bei klassischen Tränken auf einmal eingenommen werden um eine Wirkung zu erzielen. Sie kann nicht aufgeteilt werden.

Beispiel: Ein 2 Literkrug „Gegenwirkung 2“ ist genau eine Portion, die nur wirkt, wenn sie vollständig von einer einzelnen Person eingenommen wird.

Besonderheit Heiltrank:

Für die Darstellung des Rezeptes „Heiltrank“ entfällt die Vorgabe „IT zur oralen Einnahme gedacht“, solange die anderen Vorgaben eingehalten werden.

Beispiel: Eine abgepackte Portion Salbe, Zäpfchen, Einläufe.

Bitte etwaige Änderungen vor Ort beachten.

Für weitere Fragen steht euch die Gilde der Alchemie gerne zur Verfügung.

Gildenfähigkeit Kategorie IV Sprengpulver	
1 Ladung	Kohle
Herstellungsdauer: 10 min pro Ladung	1x Sprengsalpeter 2x Brennkraut 2x Schwefel

Theodus' Hair

(orange with green cap)

- No special growth requirements, grows everywhere in the wild and garden.

Twine of Death

(green stripes of crepe paper, minimum 20 cm per piece)

- Grows on dead trees, no garden cultivation possible!
- **Poisonous (!) Corrosive (!)** Skin contact causes acid burns, poisoning causes lack of air and a weakness until death, appropriate protective equipment needed.

Notes for depiction of category I recipes (potions)

Category I recipes may be depicted in an alternate way, if following conditions are met:

- It has to be intended for (in game) oral usage,
- identified as a single portion,
- consumable
- and the package has to be sealable with potion sticker.

Example: powder in envelopes or candy in vials.

The portion has (same as with classic potion) to be consumed whole to trigger an effect, it cannot be split.

Example: A 2 liter jug "countereffect 2" is exactly one potion, that only has an effect if it is completely consumed by a single person.

Exception for potion of healing

For the depiction of the recipe "healing", the condition "has to be intended for (in game) oral usage" is not required, as long as the rest of the conditions are met.

Example: A sealed portion of ointment, suppositories, enemas.

Please note possible changes on Site.

If you need further information, please do not hesitate to contact the Guild of Alchemy.

Guild skills category IV explosives	
1 charge	coal
Length of production process:10 minutes per charge	1x Explosive Nitre 2x Blazing Herb 2x Sulphur