



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

8

Inhalt

Impressum

**Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.**

Autor

Alchemica für Abenteuer von Mike Kippel

Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:



**Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.
Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.**

Alchemica für Abenteuer

Ein kleines Fanregelewerk für die Alchemie

I. Schritt Wirkung festlegen und Qualität bestimmen

Wirkung	Qualität	Begrenzung
+4 Leben heilen	1	max. 3mal
Gift heilen	1/Giftgrad	---
Krankheiten behandeln +10	1/Krankheitsgrad	---
Attributsbonus+1/h	1	max. 2mal
"Bewusstlos" heilen	2	---
"Erschöpft" heilen	1/Grad	---
"Siechtum 1" heilen	2	---
"Siechtum 2" heilen	4	---
Gift herstellen	1/Grad/<60Ticks/Zusatzwirkung	---
"Zauberwirkung"	Zaubergrad+1	Anleitung erforderlich
Fertigkeitsprobe 15/20/25/30	1/2/3/4	---

II. Schritt Probe würfeln

Schwierigkeit = $20 + 2x(\text{Qualität}-1)$		Fortschrittpunkte (FP) = $2x(\text{Qualität}-1)$	
maximal ansammelbare FP =		Ungeübt = 1; Geselle = 2; Fachmann = 3; Meister = 4	
≤ -5 EG	= verheerend	= Material zerstört	
-4 bis -1 EG	= misslungen	= EG's werden von bisherigen FP's abgezogen	
+/- 0 EG	= knapp misslungen	= +1 EG kaufbar für Qualitätsstufe in Lunare(Zusatzmaterial)	
1 bis 4 EG	= gelungen	= EG's ansammelbar (Maximum s.oben)	
≥ 5	= herausragend	= EG's ansammelbar (Maximum s.oben)+Zeit halbiert	

Mögliche Boni/Mali für die Probe

Alchemistenkoffer / Werkstatt	+1 / +3
Qualität der Materialien	+4 / +2 / 0 / -2
Alchemica bedarf einer Anleitung	+3
Anleitung bekannt	-2
Meisterschaften + Zauber	Bonus

III. Ermittlung der Materialkosten

1. Ermittle den Grundpreis:

Qualitätsstufe	0	1	2	3	4	5	6	Je Stufe über 6
Grundpreis in Lunare	5	10	15	25	35	55	75	+25

2. Bestimmung der Materialkosten:

Komplexität	Wieviel % vom Grundpreis	Wieviel % vom Grundpreis bei Sparfuchs
Keine (Ungeübt)	90%	80%
Geselle	80%	70%
Fachmann	70%	60%
Meister	60%	50%

IV. Zeit ermitteln für Herstellungsdauer

Zeit = Grundpreis x 2 in h x ggf. 2/3 bei Effizienz

V. Zutaten sammeln

Probe	= Naturkunde 20 + Qualität des herzustellenden Produktes	
Fortschrittspunkte (FP)	= Qualität des herzustellenden Produktes	
Zeit pro Probe	= 3h	
≤-5 EG	= verheerend	= nichts gefunden/Herstellung misslungen
-4 bis -1 EG	= misslungen	= EG's werden von bisherigen FP's abgezogen
+/- 0 EG	= knapp misslungen	= Werkzeug beschädigt -2 + 1 FP
1 bis 4 EG	= gelungen	= 1FP + 1FP/EG
≥5	= herausragend	= 1FP + 1FP/EG + Zeit halbiert

Beispielmixturen

Nie-Wieder-Weg Paste

Wirkung

Zwei Gegenstände werden aneinandergeliebt. Art der Gegenstände ist egal. Zum Lösen ist eine Athletikprobe 20+EG der Herstellungsprobe fällig.

Wirkungsdauer: 1 Jahr und 1 Tag
Qualität: 2 (Anleitung erforderlich)

Probe: Alchemie 27 - FP 4

Zutaten:

Grabbeissermelasse (Sammelprobe)
Mondwurzstengel (Sammelprobe)
Asche
Tannenhonig (Sammelprobe)

Preis: 15 Lunare

Kouqouk

Wirkung

Gießbare Masse, die an der Luft trocknet und ihre Form behält. Biigsam, dehnbar, zugfest

Wirkungsdauer: 1 Jahr und 1 Tag
Qualität: 3 (Anleitung erforderlich)

Probe: Alchemie 29 - FP 6

Zutaten:

Frostbestienblut (Sammelprobe)
Zedernharz (Sammelprobe)
Löwenzahnsaft
Tauglanz (Sammelprobe)
fein zermahlene Mohnsamen

Preis: 25 Lunare

Nebelpulver

Wirkung

Ein leichtes Atemgift, welches die optische Wahrnehmung des Opfers behindert. Angriff auf Körperlichen Widerstand (KW) mit 4 bzw. 8. Benommen 1. Wirkung tritt nach 5 Ticks ein. Opfer darf aktive Abwehr Zähigkeit 15 machen.

Art: Einnahmegift 1 / 2
Wirkungsdauer: 30 Ticks / 60 Ticks
Qualität: 1 oder 2
Probe: Alchemie 22 / 24 - FP 2 / 4

Zutaten:

Schlafmohnsaft (Sammelprobe)
Guarana (Sammelprobe)
Kalk
Hanfdestillat (Sammelprobe)
Stachel des roten Hakenseeigels (für Qualität 2)(Sammelprobe)
Preis: 10/15 Lunare

Heilpaste

Wirkung

Heilt leichte Verletzungen und Verbrennungen.
+4 LE

Wirkungsdauer: sofort

Qualität: 0

Probe: Alchemie 20 - FP 0

Zutaten:

Baldrian
Mädesüß
Lindenblüten
Preis: 5 Lunare

Waffenglanz

Wirkung

Ein leichtes Waffengift, welches in die Blutbahn des Opfers gelingen muss, um leichten Schaden zu verursachen. Angriff auf Körperlichen Widerstand (KW) mit 4. Benommen 1. Wirkung tritt sofort ein und verursacht alle 15 Ticks 2 Schaden. Opfer darf aktive Abwehr Zähigkeit 15 machen.

Art: Blut 1
Wirkungsdauer: 60 Ticks
Qualität: 1
Probe: Alchemie 22 - FP 2

Zutaten:

Eibensud (Sammelprobe)
Hornissengift (Sammelprobe)
Moorwasser
Preis: 10 Lunare