

Neue Fähigkeiten

Es werden neue Fähigkeiten für die Bereiche Kräuter- und Trankkunde eingeführt. Diese Fähigkeiten fallen unter den Bereich Abenteurerfähigkeiten, und können von allen Charakterklassen erlernt werden.

Erlernen von Fähigkeiten

Das Erlernen von neuen Fertigkeiten muss im Spiel geschehen. Wie der Lernprozess ausgespielt wird ist jedem selbst überlassen.

Das Erlernen von einem Lehrer dauert

- bei Kräutern und Tränken pro Kraut 15 Min.

- bei Fähigkeiten pro EP 1 Min.

Beim Erlernen von einer Beschreibung/Rezept verdoppelt sich die Lernzeit.

Spiel mit und ohne Zutaten

Zu Beginn der Veranstaltung kann sich jeder Spieler entscheiden ob er mit, oder ohne Zutaten spielen will. Diese Entscheidung kann während der Veranstaltung nicht mehr geändert werden.

Spiel mit Zutaten

Das Spiel mit Zutaten setzt voraus, dass die SL Kräuter-Symbole im Spielgebiet verteilt hat.

Die Menge an nutzbaren Kräutern, und damit braubaren Tränken, wird durch die, von der SL ausgeteilten, Kräuter beschränkt.

Die Zutaten verbrauchen sich bei der Herstellung eines Trankes und sind bei der SL zur Bestätigung des Trankes abzugeben.

Austausch von Zutaten

Unter bestimmten Umständen kann es nötig sein, vorgegebene Zutaten durch andere zu ersetzen, da das Benötigte einfach nicht findet. Es gibt Kräuter, die in Tränken ähnliche Wirkungen entfalten, so dass ein Austausch generell möglich ist. Ob er aber funktioniert ist immer Entscheidung der SL.

Kräuter- und Trankkunde

**Inoffizielle Regelerweiterung
für
Dragonsys**

**von
Martin Bernspitz**

Dieses Regelwerk ist als freie Ergänzung zur DragonSys LARP-Regelwerkreihe, '93-'94 Edition, entstanden. Es ist kein offizieller Bestandteil dieser Reihe und hat daher auch keine allgemeine Gültigkeit. Die offiziellen Bände der DragonSys-Reihe sind beim Jürgen Wittman Verlag, in Zusammenarbeit mit dem G&S Verlag erschienen.

Ich stelle dieses Regelwerk auf Anfrage gerne jedem zur Verfügung, der danach spielen möchte. Kopien zu nichtkommerziellen Zwecken sind ausdrücklich erlaubt und erwünscht.

Das Regelwerk besteht aus den Teilen:

„Die Kleine Kräuterkunde – Ein Nachschlagewerk für Kräuterkundige“

„Trankkunde – Ein Lehrbuch für den Trankbrauer“

„Mixturen aus aller Welt – Eine kleine Rezeptsammlung“

Teile des Regelwerks wurden möglichst in einen In-Time-Stiel gehalten. Daher wurden bestimmte Begriffe umschrieben:

[x] Schwerthiebe	-	[x] Schadenspunkte
[x] Trankpunkte, TP	-	[x] Erfahrungspunkte
Gnade der Götter	-	SL-Entscheidung

Autor:

Martin Bernspitz
Danziger Str. 6
66450 Bexbach
martin@mathom.de

August 2006

Spieltestversion Nebelhorn

Warum ein Regelwerk für Kräuter und Tränke?

Ganz einfach, weil es im DragonSys nichts dergleichen gibt. Es existieren nur Regeln für die Herstellung von Giften. Leider werden damit aber nur destruktive Möglichkeiten gegeben. Der Trankkundige wird auf einen Giftmischer reduziert. Es fehlen einfach die regeltechnischen Möglichkeiten, solche Charaktere auch konstruktiv zu spielen. Klar gibt es trotzdem Trankkundige, aber jeder braut da eigentlich sein eigenes Süppchen, hat sich sein eigens, für sich praktikables – und teilweise auch sehr stark „optimiertes“ – System erdacht. Das führt zwangsweise zu Diskussionen, Streitereien, Frust und Out-Time-Blasen.

Deshalb diese Ergänzung. Angelehnt an das Magieregelwerk stellt sie Kräuter, Rezepturen und Mechanismen vor, die ein ausgewogenes, effektives und interessantes Spiel ermöglichen sollen.

Sie ist keine offizielle Erweiterung der DragonSys Regelreihe, hat also keine allgemeine Gültigkeit. Bei einer SL, die nicht nach diesen Regeln spielt, kann man sich auch nicht auf sie berufen und muss evtl. Änderungen und Einschränkungen in Kauf nehmen.

Beim Aufstellen war es mir wichtig das bestehende Charaktere einfach, und möglichst ohne Verlust von Fertigkeiten, die Spielmechanismen übernehmen können. Um dies zu erleichtern und entsprechend meinen Spielerfahrungen finden sich daher auch Rezeptideen aus anderen LARP-Regelwerken wieder. Bei einer Konvertierung sollte man daher zuerst einmal versuchen die Äquivalente zu den dem Charakter bereits bekannten Tränken zu finden, und erst danach die Punkte nachrechnen und evtl. die Tränke streichen, auf die der Charakter am ehesten verzichten kann. So sollte es eigentlich möglich sein jeden ausgewogenen Charakter komplett oder zumindest mit seinen hauptsächlichen Wesenszügen nach diesen Regeln zu spielen.

Die Regeln sind grundsätzlich offen für eigene Ideen und die Konvertierung aus anderen Systemen. Allerdings sollte man sie bei Neuentwicklungen ein vernünftiges Maß für den Kosten-/Nutzenaufwand finden, und immer bedenken ob eine gewünschte Wirkung noch spielbar ist und nicht vielleicht schon das Spielgleichgewicht stört.

Trankanalyse

Trankanalyse erlaubt es einem Charakter Tränke zu untersuchen. Je nach Erfahrungsstufe des Charakters erhält man Aufschluss über die Wirkung des Tranks, die vorgenommenen Modifikationen oder kann das Trankrezept ableiten, um ihn nachzubrauen.

Trankanalyse kostet 50 EP.

Die Analyse der Trankwirkung mit allen Modifikationen verbraucht nur geringste Mengen, der Trank bleibt dabei erhalten.

Bei der Erstellung eines Rezepts aus einem Trank wird der Trank kompletten verbraucht.

Stufe	Wirkung erkennen	Rezept ableiten	Modifikationen erkennen
Lehrling	15 Min / Zutat	nein	nein
Geselle	10 Min. / Zutat	30 Min / Zutat	nein
Meister	5 Min / Zutat	30 Min / Zutat	ja
Großmeister	5 Min / Zutat	15 Min / Zutat	ja

Haltbarkeit von Tränken

Tränke haben eine begrenzte Haltbarkeit. Je komplizierter ein Trank, desto schneller verdirbt er. Die Haltbarkeit von Tränken wird in Larp-Tagen angegeben. Diese Haltbarkeit hat natürlich nichts mit der echten Haltbarkeit zu tun. Werden bei Trankherstellung real verzehrbare Lebensmittel hergestellt, so sollten diese nach spätestens 2-3 Tagen weggeworfen werden.

Die Haltbarkeit eines Trankes hängt von der Menge der Zutaten ab. Die Haltbarkeit beträgt bei 1 Zutat und bei Kräutern 6 LARP-Tage. Die Haltbarkeit verringert sich pro weiterer Zutat um 1 Tag, bis zu einem Minimum von 1 Tag.

Trankpunkte	Anzahl der Zutaten	Haltbarkeit
0 - 20	1, Kräuter	6 LARP-Tage
25 - 40	2	5 LARP-Tage
45 - 60	3	4 LARP-Tage
65 - 90	4	3 LARP-Tage
95 - 120	5	2 LARP-Tage
120 +	6 und mehr	1 LARP-Tag

Kräuterpool und Trankpool

Der Kräuterkunde-Pool eines Kräuterkundigen entspricht seiner Kräuterkundewert.

Der Trankkunde-Pool eines Trankkundigen entspricht seinem Trankkundewert.

Spiel ohne Zutaten

Werden von der SL keine Kräuter-Symbole ausgelegt, spielt man einen reinen Alchemisten, oder hat man ganz einfach keine Lust auf Kräutersuche, wird der Kräuter- bzw. Trankpool benutzt. Dieser funktioniert wie der Magiepool bei Magiern. Sind die Kräuter- / Trankpunkte verbraucht, kann man für diesen Tag keine Kräuter mehr nutzen / nichts mehr brauen.

Bei der Anwendung eines Krautes / brauen eines Tranks werden die Kräuter- / Trankpunkte vom entsprechenden Pool abgezogen.

Ein Kraut kann nur angewendet / ein Trank gebraut werden, wenn noch genügend Punkte im entsprechenden Pool sind.

Kräuterkunde

Kräuterkunde

Die Kräuterkunde ist das gesamte Wissen eines Charakters über Kräuter. Er erkennt die ihm bekannten Kräuter, weiß wie und wann sie zu ernten sind und kann sie anwenden.

Der Kräuterkundewert ist die Summe aller für Kräuter ausgegebenen EP.

Das Wissen muss für jedes Kraut aus dem Grundregelwerk separat erworben werden und kostet 10 EP pro Kraut.

Das Wissen um landesspezifische Kräuter, die von SLs einzig für ihre eigene Con-Serie eingeführt werden, wird von den Gesamtpunkten der Kräuterkunde abgeleitet. Pro volle 50 EP Kräuterkunde kennt ein Charakter 1 landesspezifisches Kraut.

Kräuter trocknen

Ab einer Kräuterkunde von 100 EP / 10 Kräutern darf der Kräuterkundige die Fähigkeit Kräuter trocknen erlernen. Durch sie ist der Charakter in der Lage gefundene Kräuter unbegrenzt haltbar zu machen.

Kräuter trocknen kostet 50 EP.

Für jedes zu trocknende Kraut muss sich der Charakter 1 Min. mit dem Trockenvorgang beschäftigen.

Trankkunde

Trankpunkte

Die Trankpunkte, im Folgenden mit TP abgekürzt, sind ein Maß für die Stärke eines Trankes. Sie geben an, wie viele Erfahrungspunkte, im Folgenden mit EP abgekürzt, ein Charakter einsetzen muss, um ein Rezept zu erlernen.

Giftkunde

Die Fähigkeit Giftkunde wird durch die neue Fähigkeit Trankkunde ersetzt.

Trankkunde

Die Trankkunde ist das gesamte Wissen eines Charakters über Tränke, die Gesamtheit der ihm bekannten Rezepte. Er erkennt die Kräuter seiner Rezepte, kennt allerdings nur ihre Wirkung in Tränken, weiß nicht wie sie geerntet und angewendet werden.

Der Trankkundewert ist die Summe aller für Kräuter ausgegebenen EP.

Die Rezepte müssen für jeden Trank separat erworben werden.

Trankstufe

Die Möglichkeit Tränke beliebig zu verstärken entfällt.

Jeder Trank hat eine feste Trankstufe, die seinen Trankpunkten entspricht.

Giftimmunität

Die Fähigkeit Giftimmunität wird durch die neue Fähigkeit Trankimmunität ersetzt.

Trankimmunität

Trankimmunität kann - angelehnt an die Immunität gegen Magie - für einen bestimmten Trank, oder gegen alle Tränke bis zu einer bestimmten Stärke, erworben werden.

Man kann sich nur gegen Tränke immunisieren, die direkt auf den Charakter wirken (Liebestrank, Explosionselixier, Todesgift ...).

Gegen Tränke, die indirekt wirken, ist keine Immunisierung möglich (Kleber ...).

Die Immunität gegen einen bestimmten Trank kostet EP in Höhe der Trankstärke.

Die Immunität gegen alle Tränke bis zu einer bestimmten Stärke kostet 10 EP pro 5 Punkte Immunität.

Eine Immunität gegen alle Tränke bis zu einer bestimmten Stärke schließt auch die Wirkung aller für den Charakter positiven Tränke aus.

Trankkonzentration

Trankkonzentration ermöglicht es einem Charakter die Trankeigenschaften zu verändern. Trankkonzentration kann in den Stufen 1 – 4 erlernt werden.

Pro Stufe der Trankkonzentration kann eine beliebige Trankeigenschaft um eine Stufe verändert werden.

Ausnahme sind die Heiltränke, die in ihren Eigenschaften nicht verändert werden können.

Trankkonzentration	EP
1. Stufe	30
2. Stufe	60
3. Stufe	100
4. Stufe	150

Eigenschaften der Tränke

Tränke haben verschiedene Eigenschaften, die vom Trankkundigen beeinflusst werden können.

Verabreichungsart

Die Verabreichungsart gibt an, wie der Trank in den Körper gelangen muss, um seine Wirkung zu entfalten.

Einsetzdauer

Die Einsetzdauer gibt an, nach welcher Zeit die ersten Symptome eines Trankes zu bemerken sind, und wann er seine eigentliche Wirkung entfaltet.

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer gibt an, wie lange ein Trank seine Wirkung behält.

Die Wirkungsdauer beginnt nach der Einsetzdauer, dann wenn der Trank seine Wirkung zeigt.

Jeder Trank mit permanenter Wirkungsdauer muss von einer SL abgenommen werden.

Verabreichungsart	Einsetzdauer		Wirkungsdauer	Portionen	Teilnehmer / Zutaten
	Symptome	Wirkung			
Einnehmen	keine	sofort	1 Min.	je Stufe - 1	je Stufe + 1
durch Wunde	sofort	15 Min.	30 Min.		
Hautkontakt	sofort	30 Min.	1 Std.		
Einatmen	15 Min.	1 Std.	12 Std.		
	30 Min.	12 Std.	1 Tag		
	1 Std.	24 Std.	2 Tage		
			permanent	wendet euch bitte an eine SL eures Vertrauens ;o)	

Erfahrungsstufen des Trankkundigen

Ebenfalls an das Magie-System angelehnt gibt es für den Trankkundigen Erfahrungsstufen. Allerdings sind es für den Trankkundigen 4 statt 3. Das Ausspielen des Stufenanstieges, sowie einer Prüfung, ist jedem freigestellt.

Lehrling

Der Trankkundige beginnt das Spiel als Lehrling.

Lehrlinge erhalten pro Brauvorgang 1 Portion.

Lehrlinge können Tränke bis max. 30 TP herstellen.

Lehrlinge können die Haltbarkeit von Tränken nicht verlängern.

Geselle

Ab einem Trankkundewert von min. 100 TP darf der Lehrling zum Gesellen werden.

Der Aufstieg vom Lehrling zum Gesellen kostet 50 EP.

Gesellen erhalten pro Brauvorgang 2 Portion.

Gesellen können Tränke bis max. 50 TP herstellen.

Gesellen können die Haltbarkeit von Tränken um 1 Tag verlängern.

Meister

Ab einem Trankkundewert von min. 250 TP darf der Geselle zum Meister werden.

Der Aufstieg vom Gesellen zum Meister kostet 50 EP.

Meister erhalten pro Brauvorgang 3 Portion.

Meister können Tränke bis max. 80 TP herstellen.

Meister können die Haltbarkeit von Tränken um 2 Tag verlängern.

Großmeister

Ab einem Trankkundewert von min. 500 TP darf der Meister zum Großmeister werden.

Der Aufstieg vom Meister zum Großmeister kostet 50 EP.

Großmeister erhalten pro Brauvorgang 4 Portion.

Großmeister können Tränke jeder beliebigen Stärke herstellen.

Meister können die Haltbarkeit von Tränken unendlich verlängern.

Stufe	Portionen	Trankstärke	Haltbarkeit
Lehrling	1	bis 30 TP	normal
Geselle	2	bis 50 TP	+ 1 Tag
Meister	3	bis 80 TP	+ 2 Tage
Großmeister	4	alle	unendlich

Herstellen von Tränken

Brauvorgang

Die Darstellung wird jedem Spieler selbst überlassen, es sollte aber klar erkennbar sein, dass momentan irgendetwas mit entsprechendem Aufwand passiert. Die Zutaten und Hilfsmittel müssen selbst mitgebracht werden. Der Ausgestaltung des Brauvorgangs sind kaum Grenzen gesetzt. Verzehrbare Tränke müssen entsprechender Sorgfalt hergestellt werden.

Beim Spiel mit Zutaten werden durch den Brauvorgang alle für das Rezept benötigten Zutaten verbraucht.

Beim Spiel mit Trankpool werden die benötigten Trankpunkte gleichmäßig auf alle Teilnehmer aufgeteilt.

Brauzeit

Die Herstellung eines Trankes braucht Zeit.

Pro Zutat benötigt ein Trank 15 Minuten Brauzeit.

Die Anzahl der Zutaten ist Abhängig von den TP des Trankes.

TP	Anzahl der Zutaten	Brauzeit
0 - 20	1	15 Min. ¼ Std.
25 - 40	2	30 Min. ½ Std.
45 - 60	3	45 Min. ¾ Std.
65 - 90	4	60 Min. 1 Std.
95 - 120	5	75 Min. 1¼ Std.
125 - 150	6	90 Min. 1½ Std.
155 - 180	7	105 Min. 1¾ Std.
185+	8	120 Min. 2 Std.

Die Brauzeit kann durch folgende Maßnahmen um je 15 Minuten verkürzt werden:

- pro zusätzlichem Teilnehmer
- beim Spiel mit Zutaten pro zusätzlichem Satz Zutaten
- beim Spiel mit Trankpool pro zusätzlicher Aufwendung der TP

Die minimale Brauzeit beträgt 15 Minuten.

Die maximale Brauzeit beträgt 120 Minuten / 2 Std.

Teilnehmer und Zutaten, die zur Verkürzung der Brauzeit beitragen, können nicht bei der Trankmodifikation oder der Steigerung der Ausbeute angerechnet werden.

Ausbeute

Die Ausbeute gibt an, wie viele Portionen eines Trankes bei einem Braugang entstehen. Die Grundaussbeute hängt von der Erfahrung des Trankkundigen ab.

Bei Brauen mit mehreren Personen wird die Grundaussbeute nach dem erfahrensten Teilnehmer berechnet.

Stufe	Portionen
Lehrling	1
Geselle	2
Meister	3
Großmeister	4

Die Gesamtausbeute kann durch folgende Maßnahmen um je 1 Portion erhöht werden:

- durch die Verdopplung der Brauzeit
- pro zusätzlichem Teilnehmer
- beim Spiel mit Zutaten pro zusätzlichem Satz Zutaten
- beim Spiel mit Trankpool pro zusätzlicher Aufwendung der TP

Die maximale Gesamtausbeute beträgt 4 Portionen.

Teilnehmer und Zutaten, die zur Steigerung der Ausbeute beitragen, können nicht bei der Trankmodifikation oder der Verkürzung der Brauzeit angerechnet werden.

Modifikation von Tränken

Die einzelnen Trankeigenschaften werden in Stufen unterteilt. Trankkundige können die Eigenschaften beeinflussen und stufenweise verändern, um die Effektivität von Tränken ihren Bedürfnissen anzupassen.

1 Trankeigenschaft kann durch folgende Maßnahmen 1 Stufe verändert werden:

- je Stufe Trankkonzentration kann um
- je Verzicht auf 1 Portion der Ausbeute
- je zusätzlichem Teilnehmer am Brauvorgang
- je zusätzlichem Satz Zutaten beim Spiel mit Zutaten
- je zusätzlicher Aufwendung der TP beim Spiel mit Trankpool

Teilnehmer und Zutaten, die zur Trankmodifikation beitragen, können nicht bei der Steigerung der Ausbeute oder der Verkürzung der Brauzeit angerechnet werden.

Einschränkung der Modifikationen

Bei Tränken ist angegeben, wenn bestimmte Modifikationen nicht möglich sind.

Jeder Trank, dessen Wirkungsdauer auf permanent geändert wird, muss von einer SL abgenommen werden. Da ein Charakter durch einen solchen Trank einen bleibenden Vorteil erhält, kostet ihn das permanente EP in Höhe der TP des Trankes.

Kennzeichnung der Tränke

Jeder Trank muss mit einem Trankzettel versehen werden, auf dem folgende Dinge festgehalten sein müssen:

Spielrelevanter Teil

- Name und Trankstärke des Trankes
- Kurze Beschreibung der Wirkung mit Zeitangabe zum Einsetzen der Symptome, Einsetzdauer und Wirkungsdauer
- Charaktername des Herstellers

Sicherheitsrelevanter Teil

- Herstellungsdatum
- Reale Zutaten, als Hinweis für Lebensmittelallergiker

Der Zettel wird so gefaltet, dass diese Angaben nicht lesbar sind. Auf die Außenseite können beliebige Vermerke gemacht werden.

Einnahme von Tränken

Der Trank ist nur das repräsentative Ergebnis eines Brauvorgangs. Er wird freiwillig eingenommen. Man kann die Wirkung aber auch in jede andere Form bringen, z. B. Plätzchen, Bonbons o. ä.

Bestimmte Zutaten können bei Allergikern und Diabetikern zu lebensbedrohlichen Situationen führen. Deshalb gilt:

Ein Trank wird durch die Erklärung der Einnahme als genutzt angesehen. Jeder Spieler entscheidet selbst, ob er den Trank wirklich einnehmen will, oder ihn wegschüttet.

Neue Kräuter und Tränke

Sowohl Spieler als auch Spielleitung möchten u. U. neue Kräuter oder Tränke einführen. Hierbei gilt:

**Nur Spielleitungen können landesspezifische Kräuter einführen.
Landesspezifische Kräuter gelten als eigene Kräutergruppe, und sollten daher eine eigene Farbe erhalten.
Spielleitungen können neue Tränke einführen.
Spieler können gezielt nach bekannten oder neuen Tränken forschen.**

Das Erforschen von Tränken muss immer mit einer SL abgesprochen werden. Soll ein neuer Trank entwickelt werden, ist vom Spieler ein Rezept mit allen Trankeigenschaften zu erstellen, und der SL als Vorschlag abzugeben. Als Anhalt für die Trankpunkte können die Magiepunkte ähnlich wirkender Zauber herangezogen werden. Die SL entscheidet über die Wirksamkeit des Rezepts, und passt es gegebenenfalls zum Erhalt des Spielgleichgewichts an.

Während der Bemühungen des Trankkundigen kann die SL Hinweise auf Fehler im Rezept andeuten und so auf das richtige Rezept hinarbeiten. Der Trank könnte sich verfärben, steif werden, bei Raumtemperatur verdampfen o. ä.

Nach erfolgreicher Forschung erhält der Trankkundige das Rezept für den Trank.

Beispiele