

Aurum Orbis - Alchemistische Ordnung

Jordan Eichner

Inhaltsverzeichnis

I	Einführung	3
	Die Profession des Alchemisten	4
	Grundlegende Prinzipien	5
II	Die Sternenkarte	6
	Die Platte	8
	Runen	9
	Augen	9
	Novizen	9
	Adept	9
	Meister	10
	Extraktoren	10
	Novizen	10
	Adept	10
	Meister	10
	Manipulatoren	10
	Novizen	10
	Adept	10
	Meister	10
III	Essenzen	11
	Einzelessenz	12
	Familienessenz	13

<i>INHALTSVERZEICHNIS</i>	2
IV Ingredienzien	14
Pflanzen	15
Minerale	16
Lebendiges	17
Rituelles	18
V Manipulationen	19
VI Beispielhafte Anwendungsfälle	20

Teil I

Einführung

Die Profession des Alchemisten

Grundlegende Prinzipien

Teil II

Die Sternenkarte

Auch wenn sich Alchemisten nie als Magier bezeichnen würden, ist ihr zentrales Werkzeug ein Manakristall, eine polierte Metallplatte die sie mit Runenmustern beschreiben welche dann zum Leben erweckt werden. Auch wenn es Erzählungen über eine Zeit gibt, in welcher Alchemie mit einer ganzen Reihe von komplizierten und obskuren Werkzeugen und Ritualen zurechtkam, scheint sich diese viel billiger, schnellere und präzisere Arbeitsweise durchgesetzt zu haben. Der Manakristall ist für die gesamte Alchemie uninteressant, da sie selbst nach jahrelanger Verwendung nicht verbraucht werden, werden im folgendem Platte und Runen betrachtet.

Die Platte

Die Grundlage einer Sternenkarte bildet stets eine tellergroße Metallplatte, die nachträglich poliert wurde. Zwar wohnen ihr ohne Runen keine eigenen magischen Eigenschaften inner, allerdings begünstigt das Material die Arbeitsprozesse und für meisterliche Extraktionen ist ein gewisser Materialstandard erforderlich. Es folgt eine kleine Übersicht über verwendbare Materialien

Eisen Natürliches Eisenerz ist dafür bekannt einen hohen alchemischen Widerstand zu besitzen, weshalb selbst Lehrlinge der Alchemie nicht häufig auf es zurückgreifen. Jede Probe ist um 2 erschwert und es können maximal Novizenrunen angebracht werden.

Kupfer Auch wenn es angesichts von Eisen aus den Erzseen nicht so billig ist und es auch nur für Novizen-Runen eignet, leitet es die Energien einfacher. Keine Probenmodifikation und nur Novizenrunen.

Erzsee Eisen Es akzeptiert die Magie höherer Runen besser, aber ist ebenfalls widerspenstig. Es können Adept-Runen angebracht werden, aber Proben sind immer noch um 2 erschwert.

Silber

Gold

Viersilber

Runen

Während die Platte lediglich als Medium dient, ist es die Beschriftung, welcher der Alchemist bei seinen Arbeiten wählt, die über die Funktion der Sternkarte entscheidet. Dabei ist die Anzahl der verschiedenen Runen unbekannt, wenn diese auch in drei Funktionen(Auge/Extrator/Manipulator) und Stufen unterteilt(Novize/Adept/Meister) geordnet werden. Während sich Runen der Stufe Novize mit beliebigen Material einfach aufzeichnen lassen, benötigen höhere Stufen einen alchemistischen Fokus, welcher im Vorfeld hergestellt werden muss. Es sei anzumerken, dass nicht alle Teile der Rune auf der Platte verzeichnet werden müssen, sondern auch der Untergrund, mit-beschriftet werden.

Augen

Auch wenn es ausführliche Aufzeichnungen über die Essenzen innerhalb verschiedenster Objekte gibt und ein Alchemist selbst eine Menge über dergartiges von sich aus memoriert hat, beginnt alle Forschungsarbeit mit der Analyse, welche das Auge ermöglicht. Im Zentrum der Sternkarte wird das zu untersuchende Objekt gelegt, worauf der Alchemist seine Hände drumherum platziert und das Auge aktiviert. Im Geist wird dann die Energiesignatur angezeigt, welche allerdings noch entschlüsselt werden muss.

Novizen

Es lässt sich die stärkste Essenz innerhalb des Objektes bestimmen.

Adept

Es lassen sich alle Essenzen innerhalb des Objekts bestimmen

Meister

Funktion und Wirkungsweise alchemistischer Manipulationen lassen sich bestimmen.

Extraktoren

Werden benutzt um die eigentlichen Essenzen gemäß der bereits erläuterten Prinzipien zu gewinnen. Manche Extraktoren ermöglichen auch Familienessenzen aufzutrennen. Für die eigentliche Anwendung werden alle Komponenten in den Slots der Rune platziert, bevor durch eine Berührung, der Prozess in Gang gesetzt wird. Je nach Natur der Rune muss der Alchemist weitere mentale Impulse geben.

Novizen

Die Essenzen haben maximal Qualität F.

Adept

Die Essenzen haben maximal Qualität C.

Meister

Die Essenzen haben maximale Qualität A.

Manipulatoren

Novizen

Adept

Meister

Teil III

Essenzen

Einzelessenz

Hitze - Kälte

A: Sonnenfeuer/Kälte des Weltalls; C: Schmiedeglut/Frosttrollatem; F:
Kerzenflamme/Kühle Sommernacht

Licht - Dunkelheit

Mut - Angst

A: Mut +/-15, Immunität gegen Furcht/Alptraum; C: Mut +/-

Stärke - Schwäche

Geschick - Tollpatschigkeit

Enthält Beweglichkeit und Fingerfertigkeit

Leben - Tod

Enthält Konstitution und Metabolismus

Schönheit - Trübheit

Charisma - Unscheinbarkeit

Intelligenz - Dummheit

Weisheit - Einfältigkeit

Freude - Wut

Lust - Trägheit

Wind - Stagnität

Feuchtigkeit - Trockenheit

Stabilität - Brüchigkeit

Familienessenz

Sonne Licht, Hitze, Freude, Leben

Mond Licht, Kälte, Tod, Weisheit

Teil IV

Ingredienzien

Pflanzen

Minerale

Lebendiges

Rituelles

Teil V

Manipulationen

Teil VI

Beispielhafte Anwendungsfälle