

Beeinflussungstränke

Freundschaft

20 TP / ¼ Std.

Zutaten:	Nächstenlieb	
Symptome:	Sympathie für die erste Person, die nach Einnahme des Trankes gesehen wird.	
Trankwirkung:	Der Einnahmer sieht die Person als einen guten Freund an. Er wird diesem Freund helfen und beistehen. Aber die Freundschaft geht nicht soweit, dass er sich für ihn opfern würde.	
Wirkbereich:	1 Person	Haltbarkeit: 6 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Mut

20 TP / ¼ Std.

Zutaten:	Bittersüß	
Symptome:	Das Selbstvertrauen steigt.	
Trankwirkung:	Der Einnahmer hat ein unerschütterliches Selbstbewusstsein, das ihn immun gegen jede Art von Furcht macht.	
Wirkbereich:	1 Person	Haltbarkeit: 6 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Mixturen aus aller Welt

Eine kleine Rezeptsammlung

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

Beeinflussungstränke

Vergessen

50 TP / ¼ Std.

Zutaten: Bittersüß, Wahnwitz, Vielbeere		
Symptome: Gedächtnislücken betreffend Ereignisse, die ½ Std. vor der Einnahme passiert sind.		
Trankwirkung: Der Einnahmer vergisst alles, was in der letzten ½ Stunde der Einnahme passiert ist.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 4 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Amnesietränk

60 TP / ¼ Std.

Zutaten: Bittersüß, Wahnwitz, Mondstrahl		
Symptome: Gedächtnislücken für alle Erinnerungen.		
Trankwirkung: Der Einnahmer verliert für die Dauer des Trankes all seine Erinnerungen. Nachdem der Trank aufhört zu wirken, erinnert er sich wieder an alles, auch an das, was unter Einfluss des Trankes passiert ist.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 4 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Beeinflussungstränke

Schwacher Berserker

20 TP / ¼ Std.

Zutaten: Wahnwitz		
Symptome: Der Einnahmer wird leicht reizbar und aggressiv.		
Trankwirkung: Sobald der Einnahmer in einen Kampf verwickelt wird setzt eine Art Blutrausch ein. Er hört nicht auf zu kämpfen bis er ohnmächtig zu Boden geht, oder kein Feind mehr steht. Für die Dauer des Trankes kann er zusätzlich 2 Wunden erhalten, die ihn nicht behindern. Sobald der Kampf vorbei ist zeigen die Wunden ihre volle Wirkung, und es kommt gegebenenfalls zur Ohnmacht. Der Trank kann nicht mit dem Zauber „Berserker“ kombiniert werden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 6 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Berserker

30 TP / ½ Std.

Zutaten: Wahnwitz, Linderblüte		
Symptome: Der Einnahmer wird leicht reizbar und aggressiv.		
Trankwirkung: Sobald der Einnahmer in einen Kampf verwickelt wird setzt eine Art Blutrausch ein. Er hört nicht auf zu kämpfen bis er ohnmächtig zu Boden geht, oder kein Feind mehr steht. Für die Dauer des Trankes kann er zusätzlich 3 Wunden erhalten, die ihn nicht behindern. Sobald der Kampf vorbei ist zeigen die Wunden ihre volle Wirkung, und es kommt gegebenenfalls zur Ohnmacht. Der Trank kann nicht mit dem Zauber „Berserker“ kombiniert werden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 5 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Beeinflussungstränke

Stärke

30 TP / ½ Std.

Zutaten:	Ogerwurz, Vielbeere	
Symptome:	Die Muskeln schwellen an.	
Trankwirkung:	Der Einnehmer erhält übermenschliche Kräfte. Er kann schwere Objekte mühelos tragen. Abhängig von der Gnade der Götter kann er Zweihandwaffen einhändig führen oder sogar mit jedem Hieb mehr Schaden verursachen.	
Wirkbereich:	1 Person	Haltbarkeit: 5 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Liebe

40 TP / ½ Std.

Zutaten:	Nächstenlieb, Vielbeere	
Symptome:	Sympathie für die erste Person, die nach Einnahme des Trankes gesehen wird.	
Trankwirkung:	Der Einnehmer verliebt sich in die Person. Es entwickeln sich starke Gefühle, aber keine reine oder gar unkontrollierbare Wollust. Bei Handlungen, die der Einnehmer als verletzend oder wieder seine Würde empfindet, wird die Wirkung gebrochen.	
Wirkbereich:	1 Person	Haltbarkeit: 5 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Beeinflussungstränke

Wahrheit

40 TP / ½ Std.

Zutaten:	Bittersüß, Nächstenlieb	
Symptome:	Der Einnehmer verspürt den Drang, Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten, kann sich aber noch zurückhalten und einfach schweigen.	
Trankwirkung:	Der Betroffene muss die erste ihm gestellte Frage wahrheitsgemäß beantworten.	
Wirkbereich:	1 Person, 1 Frage	Haltbarkeit: 5 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Starker Berserktrank

50 TP / ¾ Std.

Zutaten:	Wahnwitz, Linderblüte, Vielbeere	
Symptome:	Der Einnehmer wird leicht reizbar und aggressiv.	
Trankwirkung:	Sobald der Einnehmer in einen Kampf verwickelt wird setzt eine Art Blutrausch ein. Er hört nicht auf zu kämpfen bis er ohnmächtig zu Boden geht, oder kein Feind mehr steht. Für die Dauer des Trankes kann er zusätzlich 4 Wunden erhalten, die ihn nicht behindern. Sobald der Kampf vorbei ist zeigen die Wunden ihre volle Wirkung, und es kommt gegebenenfalls zur Ohnmacht. Der Trank kann nicht mit dem Zauber „Berserker“ kombiniert werden.	
Wirkbereich:	1 Person	Haltbarkeit: 4 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Gifte

Beeinflussungstränke

Lähmung

30 TP / ½ Std.

Zutaten: Stehestill, Vielbeere		
Symptome: Krämpfe.		
Trankwirkung: Der Einnahmer ist gelähmt und kann sich nicht mehr bewegen, langsames Sprechen ist aber noch möglich.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 5 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Schwäche

30 TP / ½ Std.

Zutaten: Stehestill, Totenblume		
Symptome: Schwächegefühl.		
Trankwirkung: Der Einnahmer wird sehr schwach. Er kann seine Waffe nur noch zur Verteidigung einsetzen. Bogen und Armbrüste können nicht mehr gespannt werden. Magieanwender können keine Wurfkomponenten mehr verwenden. Ein Stärke-Trank hebt die Wirkung auf.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 5 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Notreserve

80 TP / 1 Std.

Zutaten: Zauberbeere, Zauberbeere, Vielbeere, Vielbeere		
Symptome: Nervosität und Tatendrang.		
Trankwirkung: Der Magieanwender erhält ½ seiner magischen Kraft zurück. Der Trank kann nur das normal magische Potential wieder herstellen, eine Steigerung über die normale Magiegrenze des Magieanwenders ist nicht möglich. In der nächsten Nacht regeneriert der Magieanwender nur die Hälfte seiner magischen Energien. Auf nichtmagische Charaktere hat der Trank keine Wirkung. Werden mehr als 2 dieser Tränke an einem Tag eingenommen liegt es in der Gnade der Götter, welche Auswirkungen das hat.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 3 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Magietrank

200 TP / 2 Std.

Zutaten: Zauberbeere, Zauberbeere, Zauberbeere, Zauberbeere, Vielbeere, Vielbeere, Mondstrahl, Mondstrahl		
Symptome: Nervosität und Tatendrang.		
Trankwirkung: Der Magieanwender erhält seine gesamte magische Kraft zurück. Der Trank kann nur das normal magische Potential wieder herstellen, eine Steigerung über die normale Magiegrenze des Magieanwenders ist nicht möglich. Auf nichtmagische Charaktere hat der Trank keine Wirkung. Werden mehr als 2 dieser Tränke an einem Tag eingenommen liegt es in der Gnade der Götter, welche Auswirkungen das hat.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 1 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Gifte

Taubheit

10 TP / ¼ Std.

Zutaten:	Stehestill	
Symptome:	Schwerhörigkeit.	
Trankwirkung:	Der Einnehmer wird taub.	
Wirkbereich:	1 Person	Haltbarkeit: 6 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Übelkeit

10 TP / ¼ Std.

Zutaten:	Totenblume	
Symptome:	Bauchschmerzen.	
Trankwirkung:	Der Einnehmer muss sich für die Dauer des Giftes alle paar Minuten übergeben.	
Wirkbereich:	1 Person	Haltbarkeit: 6 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Gifte

Dummheit

20 TP / ¼ Std.

Zutaten:	Totenblume	
Symptome:	Unkonzentriertheit.	
Trankwirkung:	Der Einnehmer wird dumm. Das denken fällt ihm schwer, komplizierte Zusammenhänge versteht er nicht mehr, was ihn entweder leichtgläubig oder stur machen kann. Magier benötigen für ihre Zauber die 3-fache Zeit.	
Wirkbereich:	1 Person	Haltbarkeit: 6 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Schlaf

20 TP / ¼ Std.

Zutaten:	Schlafwurz	
Symptome:	Müdigkeit.	
Trankwirkung:	Der Einnehmer schläft ein. Er kann zwar wieder geweckt werden, fällt aber nach 1 Minute wieder in Schlaf.	
Wirkbereich:	1 Person	Haltbarkeit: 6 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Heilung

Gifte

Blutungen stoppen

10 TP / ¼ Std.

Zutaten: Weggefährte		
Symptome: Blutungen werden schwächer		
Trankwirkung: Alle inneren und äußeren Wunden hören auf zu bluten.		
Wirkbereich: 1 Person, alle Wunden		Haltbarkeit: 6 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Schmerzmittel

10 TP / ¼ Std.

Zutaten: Linderblüte		
Symptome: Die Schmerzen werden weniger.		
Trankwirkung: Der Trank reduziert das Schmerzempfinden, aber macht nicht schmerzempfindlich. Er ermöglicht zwar eine nahezu schmerzfreie Behandlung von Verletzten, ist aber nicht stark genug, um vor gezielten Folterschmerz zu schützen, oder im Kampf irgendeinen Vorteil zu bieten.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 6 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Stummheit

30 TP / ½ Std.

Zutaten: Stehestill, Schlafwurz		
Symptome: Undeutliche Aussprache.		
Trankwirkung: Der Einnahmer wird stumm, kein Sprechen ist mehr möglich. Magieanwender, die zum Wirken ihrer Kraft Formeln sprechen müssen, können keine Magie mehr wirken.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 5 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Wahnsinn

40 TP / ½ Std.

Zutaten: Wahnwitz, Vielbeere		
Symptome: Verwirrung.		
Trankwirkung: Der Einnahmer fällt in einen Wahnzustand, der sich von Fall zu Fall unterscheidet und nicht vorherbestimmen lässt: Angriffswut, Passivität, Halluzinationen, andere Persönlichkeit, Amnesie, Verfolgungswahn.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 5 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Gifte

Kollaps

50 TP / ¼ Std.

Zutaten: Schlafwurz, Stehestill, Vielbeere		
Symptome: Schwächeanfälle und Schmerzen.		
Trankwirkung: Der Einnahmer bricht total Erschöpft zusammen und ist zu keiner Handlung mehr fähig, er kann nur noch sprechen.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 4 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Antimagie

70 TP / 1 Std.

Zutaten: Magierschreck, Magierschreck, Vielbeere, Mondstrahl		
Symptome: Kopfschmerzen und Konzentrationsschwierigkeiten.		
Trankwirkung: Der Einnahmer verliert seine komplette magische Kraft und kann für die Dauer des Giftes keine Zauber wirken. Auch angeborene magische Fähigkeiten können nicht mehr eingesetzt werden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 3 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Gifte

Koma

70 TP / 1 Std.

Zutaten: Stehestill, Schlafwurz, Totenblume, Mondstrahl		
Symptome: Schwäche und Müdigkeit.		
Trankwirkung: Der Einnahmer wird Ohnmächtig und seine Lebenszeichen sind bei einer oberflächlichen Untersuchung nicht mehr festzustellen.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 3 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Tod

100 TP / 1½ Std.

Zutaten: Stehestill, Schlafwurz, Totenblume, Vielbeere, Mondstrahl		
Symptome: Schmerzen und Todesahnungen.		
Trankwirkung: Der Einnahmer stirbt.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 2 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Heilung

Heilung

Körperheilung

40 TP / ¼ Std.

Zutaten: Weggefährte, Blutwurz, Edelblüte		
Symptome: Die Blutung wird schwächer und stoppt.		
Trankwirkung: Alle Wunde werden geheilt.		
Wirkbereich: 1 Person, alle Wunden		Haltbarkeit: 4 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Nachwachsen

50 TP / ¼ Std.

Zutaten: Wandelnuss, Trollschote, Edelblüte		
Symptome: Phantomgefühle am Stumpf.		
Trankwirkung: Ein abgetrenntes Körperteil wächst nach. Der Einnahmer sollte sich in dieser Zeit ausruhen und von Kämpfen fernhalten. Eine Verwundung des nachwachsenden Körperteils stoppt sofort die Wirkung des Tranks, und eine neue Portion muss verabreicht werden.		
Wirkbereich: 1 Person, 1 abgetrenntes Körperteil		Haltbarkeit: 4 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Wundheilung

20 TP / ¼ Std.

Zutaten: Blutwurz		
Symptome: Die Blutung wird schwächer und stoppt.		
Trankwirkung: Die älteste Wunde, also die, die der Einnahmer als erste erhalten hat, wird geheilt. Um Wunden gezielt heilen zu können, muss der Trank so verändert werden, dass er in der Wunde - oder durch Hautkontakt - wirkt.		
Wirkbereich: 1 Person, 1 Wunde		Haltbarkeit: 6 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Krankheit heilen

30 TP / ½ Std.

Zutaten: Hustennuß, Mondstrahl		
Symptome: Krämpfe, Übelkeit und Schwäche.		
Trankwirkung: Da der Trank recht schwach ist, bedarf es meist mehrerer Portionen. Erst wenn die Gesamtstärke der verabreichten Portionen die Stärke der zu heilenden Krankheit aufwiegt oder übersteigt, ist eine vollständige Heilung erreicht. In der Regel erkennt man dies daran, dass die Erkrankung immer schwächer wird, bis schließlich selbst die anfänglichen Symptome verschwunden sind. Der Trank „Krankheit verlangsamen“ unterstützt die Heilwirkung mit seiner Trankstärke. Sind nicht genügend Portionen für eine komplette Heilung vorhanden, liegt es in der Gnade der Götter, was geschieht.		
Wirkbereich: 1 Person, Gegenstand oder Trank		Haltbarkeit: 5 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Heilung

Krankheit verlangsamen

30 TP / ½ Std.

Zutaten:	Hustennuß, Edelblüte	
Symptome:	Die Körpertemperatur steigt..	
Trankwirkung:	Das Einsetzen der Wirkung der Krankheit wird um eine Stufe verzögert. Es können bis zu 2 Portionen eingenommen werden, die das Einsetzen der Wirkung dann um 2 Stufen verzögern. Die Einnahme weiterer Portionen hat keine Wirkung. Versucht ein Magier die Krankheit anschließend zu heilen, muss er zusätzlich die Kraft für die eingenommen „Krankheit verlangsamen“-Tränke aufbringen.	
Wirkbereich:	1 Person	Haltbarkeit: 5 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Trank neutralisieren

30 TP / ½ Std.

Zutaten:	Bindebeere, Edelblüte	
Symptome:	Krämpfe, Übelkeit und Schwäche.	
Trankwirkung:	Da der Trank recht schwach ist, bedarf es meist mehrerer Portionen. Erst wenn die Gesamtstärke der verabreichten Portionen die Stärke des zu neutralisierenden Trank aufwiegt oder übersteigt, ist eine vollständige Neutralisation erreicht. In der Regel erkennt man dies daran, dass die Trankwirkung immer schwächer wird, bis schließlich selbst die anfänglichen Symptome verschwunden sind. Der Trank „Trank verlangsamen“ unterstützt die Giftneutralisation mit seiner Trankstärke. Sind nicht genügend Portionen für eine komplette Neutralisation vorhanden, liegt es in der Gnade der Götter, was geschieht.	
Wirkbereich:	1 Person, Gegenstand oder Trank	Haltbarkeit: 5 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Heilung

Trank verlangsamen

30 TP / ½ Std.

Zutaten:	Bindebeere, Zimperlieschen	
Symptome:	Die Körpertemperatur sinkt..	
Trankwirkung:	Das Einsetzen der Wirkung des Trankes wird um eine Stufe verzögert. Es können bis zu 2 Portionen eingenommen werden, die das Einsetzen der Wirkung dann um 2 Stufen verzögern. Die Einnahme weiterer Portionen hat keine Wirkung. Versucht ein Magier den Trank anschließend zu neutralisieren, muss er zusätzlich die Kraft für die eingenommen „Trank verlangsamen“-Tränke aufbringen.	
Wirkbereich:	1 Person	Haltbarkeit: 5 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Verstärkte Wundheilung

30 TP / ½ Std.

Zutaten:	Blutwurzel, Edelblüte	
Symptome:	Die Blutung wird schwächer und stoppt.	
Trankwirkung:	Die älteste und zweitälteste Wunde, also die, die der Einnahmer als erste und zweite erhalten hat, werden geheilt. Um Wunden gezielt heilen zu können, muss der Trank so verändert werden, dass er in der Wunde - oder durch Hautkontakt - wirkt.	
Wirkbereich:	1 Person, 2 Wunden	Haltbarkeit: 5 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Kampf

Feuerball III

70 TP / 1 Std.

Zutaten: Feuermessel, Knallerbse, Nimmermüd, Mondstrahl		
Symptome: Erwärmung des getränkten Gegenstandes.		
Trankwirkung: Idealerweise wird der Feuerball-Trank in kleine Kugeln abgefüllt, die sich gut werfen lassen. Der Trank ist recht gefährlich. Einmal abgefüllt explodiert er, sobald er mit Luft in Kontakt kommt. Der verursachte Schaden entspricht etwa dem von 7 Schwerthieben. Verfehlt die Kugel das Ziel explodiert sie zwar, verursacht aber keinen Schaden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 3 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Heilung

Selbstheilung

60 TP / ¼ Std.

Zutaten: Trollschote, Trollschote, Mondstrahl		
Symptome: leicht erhöhte Körpertemperatur		
Trankwirkung: Der Trank schützt vorm verbluten. Zusätzlich heilt er während seiner Wirkungsdauer innerhalb 1 Stunde alle Wunden. Die Wunden heilen nicht nacheinander, sondern alle gleich schnell.		
Wirkbereich: 1 Person, alle Wunden.		Haltbarkeit: 4 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Kampf

Kampf

Feuerball I

30 TP / ½ Std.

Zutaten: Feuermessel, Nimmermüd		
Symptome: Erwärmung des getränkten Gegenstandes.		
Trankwirkung: Idealerweise wird der Feuerball-Trank in kleine Kugeln abgefüllt, die sich gut werfen lassen. Der Trank ist recht gefährlich. Einmal abgefüllt explodiert er, sobald er mit Luft in Kontakt kommt. Der verursachte Schaden entspricht etwa dem von 3 Schwerthieben. Verfehlt die Kugel das Ziel explodiert sie zwar, verursacht aber keinen Schaden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 5 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Feuerball II

50 TP / ¾ Std.

Zutaten: Feuermessel, Knallerbse, Nimmermüd		
Symptome: Erwärmung des getränkten Gegenstandes.		
Trankwirkung: Idealerweise wird der Feuerball-Trank in kleine Kugeln abgefüllt, die sich gut werfen lassen. Der Trank ist recht gefährlich. Einmal abgefüllt explodiert er, sobald er mit Luft in Kontakt kommt. Der verursachte Schaden entspricht etwa dem von 5 Schwerthieben. Verfehlt die Kugel das Ziel explodiert sie zwar, verursacht aber keinen Schaden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 4 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Kleber

30 TP / ½ Std.

Zutaten: Stehestill, Nimmermüd		
Symptome: Der Bereich ist klebrig.		
Trankwirkung: Eine Portion Kleber bedeckt einen Bereich von ca. ½ x ½ Meter. Jeder, der in diese Pfütze tritt, bleibt in dem Kleber stecken. Um sich zu befreien muss man entweder die Schuhe ausziehen, oder warten, bis der Kleber aufhört zu wirken.		
Wirkbereich: Bereich von ca. ½ x ½ Meter		Haltbarkeit: 5 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Versteinern

50 TP / ¾ Std.

Zutaten: Stehestill, Wandelnuss, Nimmermüd		
Symptome: Bewegungen fallen schwer.		
Trankwirkung: Idealerweise wird der Versteinern-Trank in kleine Kugeln abgefüllt, die sich gut werfen lassen. Trifft die Kugel die Zielperson, so wird diese versteinert. Die Steingestalt ist nahezu unzerstörbar, außerdem kann sie nicht bluten.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 4 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Schutz

Schutz

Rindenpanzer

60 TP / ¼ Std.

Zutaten: Holzerbe, Edelblüte Mondstrahl		
Symptome: Die Haut spannt leicht.		
Trankwirkung: Der Trank macht die Haut widerstandsfähiger und dämpft 2 Schwerthieb so stark ab, dass keine Wunde entsteht. Solange der Körper unverwundet ist, erneuert die Haut die Schutzwirkung innerhalb ¼ Stunde. Wunden, auch behandelte, blockieren diesen Effekt. Erst nach vollständiger Heilung stellt sich auch der Schutz wieder her. Die Trank-Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 4 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Steinhaut

60 TP / ¼ Std.

Zutaten: Kieselbeere, Lederbein, Edelblüte		
Symptome: Die Haut spannt leicht.		
Trankwirkung: Der Trank macht die Haut widerstandsfähiger und dämpft 3 Schwerthiebe so stark ab, dass keine Wunden entstehen. Danach bildet sich die Haut zurück, der Schutzeffekt ist aufgebraucht. Die Trank-Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 4 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Lederhaut

20 TP / ¼ Std.

Zutaten: Lederbein		
Symptome: Die Haut spannt leicht.		
Trankwirkung: Der Trank macht die Haut widerstandsfähiger und dämpft 1 Schwerthieb so stark ab, dass keine Wunde entsteht. Danach bildet sich die Haut zurück, der Schutzeffekt ist aufgebraucht. Die Trank-Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 6 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Lederpanzer

30 TP / ½ Std.

Zutaten: Lederbein, Edelblüte		
Symptome: Die Haut spannt leicht.		
Trankwirkung: Der Trank macht die Haut widerstandsfähiger und dämpft 1 Schwerthieb so stark ab, dass keine Wunde entsteht. Solange der Körper unverwundet ist, erneuert die Haut die Schutzwirkung innerhalb ¼ Stunde. Wunden, auch behandelte, blockieren diesen Effekt. Erst nach vollständiger Heilung stellt sich auch der Schutz wieder her. Die Trank-Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 5 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Schutz

Schutz

Schutz vor Verbluten

30 TP / ½ Std.

Zutaten: Trollschote, Edelblüte		
Symptome: Die Haut kribbelt.		
Trankwirkung: Der Trank schützt für seine Wirkungsdauer vorm verbluten.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 5 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Rindenhaut

40 TP / ½ Std.

Zutaten: Holzerbse, Edelblüte		
Symptome: Die Haut spannt leicht.		
Trankwirkung: Der Trank macht die Haut widerstandsfähiger und dämpft 2 Schwertstiche so stark ab, dass keine Wunden entstehen. Danach bildet sich die Haut zurück, der Schutzeffekt ist aufgebraucht. Die Trank-Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 5 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Eisschutz

50 TP / ¾ Std.

Zutaten: Eissessel, Kieselbeere, Edelblüte		
Symptome: Die Körpertemperatur fällt.		
Trankwirkung: Der Trank schützt vor allem Schaden durch Eis und Kälte. Nur der Körper wird geschützt, nicht jedoch Kleidung oder Ausrüstung. Allerdings verursacht Feuer und Hitze für die Wirkungsdauer doppelten Schaden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 4 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Feuerschutz

50 TP / ¾ Std.

Zutaten: Feuernessel, Kieselbeere, Edelblüte		
Symptome: Die Körpertemperatur steigt.		
Trankwirkung: Der Trank schützt vor allem Schaden durch Feuer und Wärme. Nur der Körper wird geschützt, nicht jedoch Kleidung oder Ausrüstung. Allerdings verursacht Eis und Kälte für die Wirkungsdauer doppelten Schaden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 4 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Schutz

Kristallpanzer

130 TP / 1½ Std.

Zutaten: Kieselbeere, Kieselbeere, Edelblüte, Edelblüte, Mondstrahl, Mondstrahl		
Symptome: Die Haut spannt leicht.		
Trankwirkung: Der Trank macht die Haut widerstandsfähiger und dämpft 4 Schwerthieb so stark ab, dass keine Wunde entsteht. Solange der Körper unverwundet ist, erneuert die Haut die Schutzwirkung innerhalb ¼ Stunde. Wunden, auch behandelte, blockieren diesen Effekt. Erst nach vollständiger Heilung stellt sich auch der Schutz wieder her. Die Trank-Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 1 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Eisenpanzer

180 TP / 1¾ Std.

Zutaten: Eisenwurz, Eisenwurz, Holzerbse, Lederbein, Edelblüte, Mondstrahl, Mondstrahl		
Symptome: Die Haut spannt leicht.		
Trankwirkung: Der Trank macht die Haut widerstandsfähiger und dämpft 5 Schwerthieb so stark ab, dass keine Wunde entsteht. Solange der Körper unverwundet ist, erneuert die Haut die Schutzwirkung innerhalb ¼ Stunde. Wunden, auch behandelte, blockieren diesen Effekt. Erst nach vollständiger Heilung stellt sich auch der Schutz wieder her. Die Trank-Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 1 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Schutz

Willenskraft

60 TP / ¾ Std.

Zutaten: Bittersüß, Kefir-Dich-Um, Edelblüte		
Symptome: Leichtes Ohrensausen.		
Trankwirkung: Der Einnehmer wird widerstandsfähiger gegen geistige Beeinflussungen. Wird sein freier Wille durch einen Zauber (Auftrag, Freundschaft, Seelenspiegel, Vergessen, Wahrheit) oder Fähigkeit (Hypnose, Vampir-Bezauberung) beeinflusst, so wird der Einnehmer nicht von den Wirkungen betroffen, und kann selbst entscheiden, wie er darauf reagieren will. Der Trank kann keine Beeinflussungen brechen und schützt auch nicht vor Besessenheit durch andere Wesenheiten.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 4 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Kristallhaut

80 TP / 1 Std.

Zutaten: Kieselbeere, Kieselbeere, Edelblüte, Edelblüte		
Symptome: Die Haut spannt leicht.		
Trankwirkung: Der Trank macht die Haut widerstandsfähiger und dämpft 4 Schwerthiebe so stark ab, dass keine Wunden entstehen. Danach bildet sich die Haut zurück, der Schutzeffekt ist aufgebraucht. Die Trank-Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 3 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Schutz

Schutz

Steinpanzer

90 TP / 1 Std.

Zutaten: Kieselbeere, Lederbein, Edelblüte, Mondstrahl		
Symptome: Die Haut spannt leicht.		
Trankwirkung: Der Trank macht die Haut widerstandsfähiger und dämpft 3 Schwerthieb so stark ab, dass keine Wunde entsteht. Solange der Körper unverwundet ist, erneuert die Haut die Schutzwirkung innerhalb ¼ Stunde. Wunden, auch behandelte, blockieren diesen Effekt. Erst nach vollständiger Heilung stellt sich auch der Schutz wieder her. Die Trank-Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 3 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Eisenhaut

100 TP / 1¼ Std.

Zutaten: Eisenwurz, Eisenwurz, Holzerbse, Lederbein, Edelblüte		
Symptome: Die Haut spannt leicht.		
Trankwirkung: Der Trank macht die Haut widerstandsfähiger und dämpft 5 Schwerthiebe so stark ab, dass keine Wunden entstehen. Danach bildet sich die Haut zurück, der Schutzeffekt ist aufgebraucht. Die Trank-Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 2 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Immuntrank

100 TP / 1¼ Std.

Zutaten: Eisenwurz, Eisenwurz, Holzerbse, Lederbein, Edelblüte		
Symptome: Leichte Magenschmerzen.		
Trankwirkung: Der nächste Trank, der in den Körper gelangt, bleibt wirkungslos. Er wird durch den Immuntrank neutralisiert. Danach ist die Wirkung des Tranks aufgebracht.		
Wirkbereich: 1 Person, 1 Trank		Haltbarkeit: 2 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Stahlhaut

120 TP / 1¼ Std.

Zutaten: Eisenwurz, Eisenwurz, Kieselbeere, Holzerbse, Edelblüte		
Symptome: Die Haut spannt leicht.		
Trankwirkung: Der Trank macht die Haut widerstandsfähiger und dämpft 6 Schwerthiebe so stark ab, dass keine Wunden entstehen. Danach bildet sich die Haut zurück, der Schutzeffekt ist aufgebraucht. Die Trank-Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.		
Wirkbereich: 1 Person		Haltbarkeit: 2 Tage
Verbreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einnahme	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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

Stahlpanzer

230 TP / 2 Std.

Zutaten:	<i>Eisenwurz, Eisenwurz, Eisenwurz, Kieselbeere, Holzerbse, Edelblüte, Mondstrahl, Mondstrahl</i>	
Symptome:	<i>Die Haut spannt leicht.</i>	
Trankwirkung:	<i>Der Trank macht die Haut widerstandsfähiger und dämpft 6 Schwerthieb so stark ab, dass keine Wunde entsteht. Solange der Körper unverwundet ist, erneuert die Haut die Schutzwirkung innerhalb ¼ Stunde. Wunden, auch behandelte, blockieren diesen Effekt. Erst nach vollständiger Heilung stellt sich auch der Schutz wieder her. Die Trankwirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.</i>	
Wirkbereich:	<i>1 Person</i>	Halbbarkeit: <i>1 Tage</i>
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
<i>Einnahme</i>	<i>keine / sofort</i>	<i>1 Min.</i>
<i>Wunde</i>	<i>sofort / 15 Min.</i>	<i>30 Min.</i>
<i>Kontakt</i>	<i>sofort / 30 Min.</i>	<i>1 Std.</i>
<i>Einatmen</i>	<i>15 Min. / 1 Std.</i>	<i>12 Std.</i>
	<i>30 Min. / 12 Std.</i>	<i>1 Tag</i>
	<i>1 Std. / 24 Std.</i>	<i>2 Tage</i>
		<i>permanent</i>

Spezial

Flammenwand

50 TP / ¼ Std.

Zutaten:	Feuernessel, Glutnuss, Nimmermüd	
Symptome:	Aufsteigende Wärme.	
Trankwirkung:	Der Trank kann in einer beliebig geformten, bis zu 5 m langen Linie auf den Boden gegossen und dann entzündet werden. Die Flammen lodern etwa 2 m hoch. Wird die Flammenwand durchschritten, so erleidet man an jedem Körperteil Schaden entsprechend 1 Schwerthieb.	
Wirkbereich:	eine 5 m lange Linie	Haltbarkeit: 4 Tage
Verabreichungsart:	Symptome / Wirkung	Wirkungsdauer:
Einatmen	keine / sofort	1 Min.
Wunde	sofort / 15 Min.	30 Min.
Kontakt	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