

Kräuter und Trankkunde

**Inoffizielle Regelerweiterung
für
Dragonsys**

Version 1/2001

**von
Martin Bernspitz**

überarbeitet von Stefan Weichert

7/2007

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.

Inhalt

Warum ein Regelwerk für Kräuter und Tränke?	1
Regeländerungen und -ergänzungen	2
Trankpunkte, Trankwissen	2
Fertigkeiten	2
Kräuterkunde	2
Trankkunde	2
Trankanalyse	3
Trankkonzentration	3
Giftkunde	3
Giftimmunität/Trankimmunität	4
	4
Erlernen von Fertigkeiten	
	4
Erforschen neuer Tränke	
	5
Ingredienzien	
Austausch von Ingredienzien	5
Herstellung von Tränken	5
Brauvorgang	5
Ausbeute	6
Modifikation von Tränken	6
Verabreichungsart	6
Einsetzdauer	7
Wirkungsdauer	7
Zeitaufwand	7
Haltbarkeit	8
	8
Einnahme von Tränken	
Spiel ohne Ingredienziensuche	9
Beispiele	9

Autor:

Martin Bernspitz
Danziger Str. 6
66450 Bexbach

Tel.: 0 68 26/8 14 70
martin@mathom.de
<http://www.mathom.de>

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 Alchimist oder Trankkundige wird auf einen Giftmischer reduziert. Es fehlen einfach die regeltechnischen Möglichkeiten, solche Charaktere auch konstruktiv zu spielen. Klar gibt es trotzdem Alchimisten, 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 gibt es 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 in Kauf nehmen.

Beim Aufstellen war es mir wichtig, dass 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 viele Rezeptideen aus anderen LARP-Regelwerken wieder. Bei einer Konvertierung sollte man daher zuerst einmal versuchen die Äquivalente zu den bekannten Tränken eines Charakters 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 hauptsächlichlichen 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 als Maß für den Kosten-/Nutzenaufwand zu rate ziehen, und immer bedenken ob eine gewünschte Wirkung noch spielbar ist und nicht vielleicht schon das Spielgleichgewicht stört.

Regeländerungen und -ergänzungen

Trankpunkte, Trankwissen

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

Die Summe der TP spiegelt also in gewissem Masse das Fachwissen des Charakters, das Trankwissen wieder.

Das Trankwissen eines Charakters ist die Summe aller TP aus den Fähigkeiten Kräuterkunde, Trankkunde, Trankanalyse und Trankkonzentration.

Fertigkeiten

Kräuterkunde

Die Kräuterkunde ist das gesamte Wissen eines Charakters über Kräuter und ihre Kombination zu Kräuterkomplexen. Er erkennt die ihm bekannten Kräuter und weiß wie sie zu ernten sind. Er kennt die Wirkung der einzelnen Kräuterkomplexe und kann sie anwenden.

Das Wissen muss für jedes Kraut (Kräuterkomplex) separat erworben werden und kostet 5 EP/pro Kraut. Die Summe aller für Kräuter aufgewendeten TP ergeben den Kräuterkundewert.

Trankkunde

Die Trankkunde ist das Wissen eines Charakters über Tränke - die Gesamtheit der ihm bekannten Rezepte. Er kennt und erkennt die Ingredienzien seiner Tränke, weiß allerdings bei den Kräutern nur ihre grobe Wirkung. Er kann sie nicht einzeln anwenden. Durch seine Rezepte ist es ihm möglich Tränke zu brauen.

**Die Rezepte müssen für jeden Trank separat erworben werden.
Die Kosten variieren und sind der Tanktabelle zu entnehmen.
Die Stärke eines Trankes entspricht seinen Trankpunkten.
Die Summe aller für Rezepte aufgewendeten TP ergeben den Trankkundewert.**

Fertigkeit: Trankanalyse

Die Fertigkeit Trankanalyse erlaubt es einem Charakter Tränke zu untersuchen und ihre Wirkung zu erkennen. Des Weiteren kann er ihre Zusammensetzung herausfinden und dadurch ein Rezept erstellen. Die Zeit, um dies herauszufinden, kann nicht durch zusätzliche Teilnehmer oder andere Hilfestellungen verkürzt werden.

Die Fertigkeit Trankanalyse kostet 50 EP.

Um die Wirkung eines Trankes zu erkennen, ist nur eine minimale Menge nötig, der Trank kann danach noch verwendet werden. Die einfache Trankanalyse dauert 1 Minute pro Trankpunkt des zu analysierenden Trankes.

Soll aus einem Trank ein Rezept erstellt werden, so verbraucht die Analyse den kompletten Trank, egal wie viele Portionen in dem Trank gespeichert waren. Diese spezielle Trankanalyse dauert so 2 Minuten pro Trankpunkt.

Fertigkeit: Trankkonzentration

Trankkonzentration ermöglicht es einem Charakter die Trankeigenschaften, Verabreichungsart, Einsetzdauer und Wirkungsdauer durch eine höhere Konzentration des Trankes zu verändern.

Die Trankkonzentration kann in den Stufen 1 – 4 erlernt werden.

Jede Stufe der Trankkonzentration kostet 30 EP.

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.

Fertigkeit: Giftkunde

Die Fertigkeit Giftkunde geht in der Trankkunde auf. Entsprechend wird für jedes Gift ein eigenes Rezept benötigt. Die Möglichkeit Gifte beliebig zu verstärken entfällt. Da die Modifikation der Tränke nicht mehr über Giftpunkte funktioniert (siehe „Modifikation von Tränken“ hat jedes Gift nun eine feste Giftstufe, die den TP des Giftes entspricht.

Die Giftstufe eines Giftes ist fest und entspricht den TP des Giftes.

Giftimmunität/Trankimmunität

Entsprechend dem neuen Konzept wird auch Giftimmunität – angelehnt an die Immunität gegen Magie - etwas anders gehandhabt und heißt nun Trankimmunität. Man kann entweder gegen einen bestimmten Trank immun werden, oder sich gegen eine komplette Gruppe von Tränken immunisieren.

Tabelle 1: Kosten der Trankimmunitäten

Immunität gegen einen bestimmten Trank	EP in Höhe Trankstärke
Immunität gegen alle Tränke bis 20 TP	50 EP
Immunität gegen alle Tränke bis 50 TP	150 EP
Immunität gegen alle Tränke	500 EP

Erlernen von Fertigkeiten

Das Erlernen von neuen Fertigkeiten sollte im Spiel geschehen. Man kann neue Fertigkeiten entweder von einem Lehrer, von Rezepten oder durch eigene Forschung erlernen. Wie der Lernprozess ausgespielt wird, ist jedem selbst überlassen. Die Zeit, die man zum Erlernen bzw. Lehren aufwenden muss, ist stark abhängig von jeweiligen Wissensstand und den Bedingungen, unter denen gelehrt wird. Als ungefähre Faustformel für das Erlernen von Kräutern/Tränken schlage ich folgendes vor:

Tabelle 2: Dauer, um die Braukunst eines Tranks zu erlernen

Erlernen eines Krautes/Trankes von einem Lehrer	min. 2 x Braudauer
Erlernen eines Krautes/Trankes von einem Beschreibung/Rezept	min. 4 x Braudauer
Erlernen eines Krautes/Trankes durch eigene Forschung	min. 8 x Braudauer

Erforschen neuer Tränke

Das Erforschen von Tränken ist sehr aufwendig und immer mit einer SL abzusprechen. Mann kann nach Rezepten von allgemein bekannten Tränken – also den Tränken aus diesem Regelwerk – oder komplett neuen Tränken forschen. Soll ein komplett neuer Trank entwickelt werden, ist ein Rezept vom Spieler mit allen Trankeigenschaften zu erstellen und der SL als Vorschlag zu überreichen. Die SL entscheidet dann über das Rezept 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.

Bei erfolgreicher Forschung erhält der Trankkundige das Rezept für den Trank und kann diesen ab jetzt brauen, sollte er genügend EP freihaben.

Ingredienzien

Um irgendetwas herstellen zu können, benötigt man zuerst einmal entsprechende Zutaten, Ingredienzien. Diese werden im Spiel durch mehrere echte Kräuter, die einem Fiktivkraut entsprechen, dargestellt. Die echten Kräuter müssen im Komplex gesucht und gefunden werden können.

Die Ingredienzien verbrauchen sich bei der Herstellung eines Trankes oder einer Mixtur.

Austausch von Ingredienzien

Unter bestimmten Umständen kann es nötig sein vorgegebene Ingredienzien durch andere auszutauschen, weil man das Benötigte einfach nicht findet. So was ist generell möglich, ob es aber funktioniert ist immer die Entscheidung der SL. Diese ist in einem solchen Fall immer zurate zu ziehen.

Herstellen von Tränken

Brauvorgang

Die Darstellung wird jedem selbst überlassen, es sollte aber klar erkennbar sein, dass momentan irgendetwas mit entsprechendem Aufwand passiert. Da die Hilfsmittel, mit denen die Ingredienzien dargestellt werden, nicht zur Herstellung genutzt werden können, müssen entsprechende Zutaten selbst mitgebracht werden. Der Fantasie sind da kaum Grenzen gesetzt. Wenn das ganze aber essbar sein soll, dürfen logischerweise nur Lebensmittel verwendet werden. Respektive nutzt man die gefundenen Kräuter und tauscht das Gebräu beim Abfüllen aus oder man verabreicht es dem Spieler nur symbolisch. Die in der Kräuterliste ausgewählten Kräuter sind nicht immer genießbar, daher sollte ein aus ihnen gebrauter Trank niemals zu sich genommen werden. Der Trankbrauende hat für diese Tatsache die Verantwortung.

Pro Brauvorgang wird ein kompletter Satz Ingredienzien verbraucht.

Jeder Trank muss mit einem Trankzettel versehen werden, auf dem der Name des Trankes, eine kurze Beschreibung der Wirkung, die Stärke, Datum, Haltbarkeit und die realen Bestandteile vermerkt sind. Der Zettel wird gefaltet und versiegelt, so dass diese Angaben nicht zu lesen sind. Außen kann ein beliebiger Vermerk stehen. Ein Lesen des Zettels entspricht der Einnahme des Trankes

Ausbeute

Die Ausbeute gibt an, wie viele Portionen eines Trankes oder einer Mixtur bei einem Braugang aus einem Satz Ingredienzien entstehen. Die Ausbeute hängt von der Komplexität des Trankes und der Erfahrung des Trankkundigen ab.

Tabelle 3: Ausbeute eines Trankkundigen bei einfachem Brauvorgang

Trankwissen	Stand des Trankkundigen	Höhe der Ausbeute
< 100 TP	Lehrling	max. 1 Portionen
100 – 245 TP	Geselle	max. 2 Portionen
250 – 645 TP	Meister	max. 3 Portionen
ab 650 TP	Großmeister	max. 4 Portionen

aber auch maximal:

$$\frac{\text{Trankwissen}}{\text{TP des Trankes}} = \text{max. Anzahl der Portionen}$$

Auch wenn ein meisterlicher Trankkundiger bei einfachen Tränken in einem Brauvorgang 3 Tränke herstellen kann, so sinkt die Ausbeute doch bei komplizierteren Tränken.

Die Ausbeute eines Brauvorgangs kann allein durch eine längere Brauzeit gesteigert werden. Weder kann der Braukundige durch zusätzliche Ingredienzien, noch durch zusätzliche Gehilfen die Ausbeute steigern.

Modifikation von Tränken

Die einzelnen Trankeigenschaften werden in Stufen unterteilt. Erfahrene Trankkundige können die Eigenschaften beeinflussen und stufenweise verändern, um die Effektivität von Tränken ihren Bedürfnissen anzupassen. Dies geschieht entweder über seine Erfahrungen in der Fertigkeit Trankkonzentration, Verringerung auf die Hälfte der Ausbeute (abgerundet) oder durch Verdopplung der Brauzeit.

Verabreichungsart

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

Einsetzdauer (Wirkung)

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

Wirkungsdauer (Dauer)

Die Trankwirkung ist nur innerhalb der unter der Wirkungsdauer angegebenen Zeit vorhanden. Davor zeigen sich nur Symptome, danach verschwindet sie.

Um eine der Trankeigenschaften um eine Stufe zu verändern, muss man entweder auf die Hälfte der Portion bei der Ausbeute verzichten (aufgerundet) oder die Brauzzeit verdoppeln. Diese Möglichkeiten können untereinander kombiniert werden um den gewünschten Effekt zu erhalten. Durch Trankkonzentration können je nach Stufe auch ohne zusätzlichen Aufwand Eigenschaften verändert werden.

Eine verlängerte Brauzzeit, die zur Eigenschaftsänderung beiträgt, kann nicht gleichzeitig bei der Steigerung der Ausbeute oder der Verkürzung der Brauzzeit helfen.

Wenn eine Wirkungsdauer um mehr als zwei Stufen verändert, oder gar permanent sein soll, ist immer eine SL zu informieren.

Heiltränke haben spezielle Einsetz- und Wirkungsdauern, die nicht verändert werden können.

Tabelle 4: Stufen der unterschiedlichen Trankeigenschaften

Verabreichungsart	Einsetzdauer		Wirkungsdauer	Portionen	Teilnehmer / Ingredienzien
	Symptome	Wirkung			
Einnehmen	1 Std.	1 Tag	½ Std.	je Stufe - 1	je Stufe + 1
durch Wunde	10 Min.	1 Std.	1 Std.		
Hautkontakt	1 Min.	10 Min.	12 Std.		
Einatmen	keine	Sofort	1 Tag		
			3 Tage		
			permanent	wendet euch bitte an eine SL eures Vertrauen ;o)	

Zeitaufwand (Braudauer)

Der Zeitaufwand eines Brauvorgangs kann durch zusätzliche Teilnehmer verringert werden. Die Darstellung des Brauvorganges sollte die komplette Zeit andauern.

Herstellung eines Trankes	Anzahl der Ingredienzien x 15 Min.
---------------------------	------------------------------------

Der Zeitaufwand verkürzt sich pro zusätzlichen Teilnehmer um 30 Minuten , jedoch maximal auf die Hälfte der Zeit.

Haltbarkeit

Je komplizierter ein Trank, desto schneller verdirbt er.

Tabelle 5: Haltbarkeit von Tränken

Anzahl der Ingredienzien	Haltbarkeit	Die Haltbarkeit bei 1 Ingredienz beträgt 7 LARP-Tage. Sie verringert sich pro weiterer Ingredienz um 1 Tag, bis zu einem Minimum von 2 Tagen.
1 Kraut	7 LARP-Tage	
2 Kräuter	6 LARP-Tage	
3 Kräuter	5 LARP-Tage	
4 Kräuter	4 LARP-Tage	
5 Kräuter	3 LARP-Tage	
6 und mehr	2 LARP-Tage	

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, die angewendet werden kann, wie z. B. Plätzchen, Bonbons, Pulver o. ä. Da Heiltränke gegen offene Wunden helfen, kann man sie auch als Salben oder Tinktur erstellen und direkt auftragen.

Leider kann aber nicht jeder Alles zu sich nehmen. Bestimmte Zutaten können bei Allergikern und Diabetikern zu lebensbedrohlichen Situationen führen. Deshalb gilt:

Ein Trank wird durch die Erklärung der Einnahme als genutzt abgeschrieben. Jeder Spieler entscheidet selbst, ob er den Trank wirklich einnehmen will, oder ihn einfach wegschüttet. Der Trankbrauer ist verpflichtet dem Einnehmenden mitzuteilen, welche Inhaltsstoffe der Trank besitzt und ob er genießbar ist. Niemals sollten aber die Spielingredienzien enthalten sein.

Spiel ohne Ingredienszyensuche

Da dieses System keine durch Fähigkeiten gesetzte Obergrenze zum Brauen von Tränken kennt, wird der Kräuter- und Trankkundige nur durch die Menge und Arten der gefundenen Kräuter eingeschränkt. Die SL kann so durch Ausstreuen bestimmter Kräuter in unterschiedlicher Menge sehr gut Einfluss auf das Trankaufkommen nehmen. Leider ist auf den allermeisten Veranstaltungen nicht zu erwarten, dass dieses, für die SL recht aufwendige System genutzt wird.

Oft erhält man dann einfach die Aussage „Du findest alles was du brauchst, sag uns einfach mal Bescheid wenn du braust.“ Ein nach diesem Regelwerk fähiger Trankkundiger, dem plötzlich alle benötigten Kräuter in ausreichender Menge zur Verfügung stehen, kann dann aber zu einer Trankmaschine werden, die empfindlich das Spielgleichgewicht aus den Fugen bringt und anderen den Spielspass verdirbt.

Auch wenn nichts zu finden ist, spielt die Kräutersuche im Wald aus. **Als Obergrenze für die Anzahl der herstellbaren Tränke sollte man das Trankwissen des Charakters heranziehen.** Man zieht einfach die Trankpunkte des Trankes vom Trankwissen ab, genauso wie ein Magier die Magiepunkte seiner Zauber verrechnet. Die Anzahl der pro Brauvorgang erhaltenen Tränke spielt dabei keine Rolle, es werden nur einmal die Trankkosten für den Brauvorgang angerechnet.

Beispiele

Der Spieler S. stellt einen neuen Charakter auf. Er entscheidet sich für einen Alchimisten namens Mumpitz. Mumpitz wird nach den DragonSys-Regeln als spezialisierter Abenteurer aufgestellt und hat somit am Anfang 70 EP zur Verfügung. Aus der Trankliste sucht er sich die Tränke Lederhaut 10 TP, Blutungen stoppen 10 TP und Schlafgift 20 TP aus. Um für die Komponenten für den Lederhauttrank und Blutungen stoppen halbwegs unabhängig zu sein, wählt er außerdem die Kräuter Lederbein 10 TP und Weggefährte 10 TP. Um brauen zu können, braucht man Feuer, also nimmt er sich noch die Fertigkeit Feuer machen 10 EP.

Mumpitz will den Trank Lederhaut herstellen. Er sucht die nähere Umgebung des Lagers nach Lederbein ab, von dem er weiß, aus welchem Kräuterkomplex es besteht. Er findet den Komplex viermal.

Auf dem Rückweg sieht er in einiger Entfernung einige Gestalten. Da ihm die Gestalten nicht geheuer sind, würde er sie gern umgehen. Zur Sicherheit möchte er aber auch seinen Körper noch ein bisschen schützen. Da er weis, wie Lederbein anzuwenden ist, „kaut“ er eines der Kräuter und erhält so für ¼ Stunde den Schutz vor einem Treffer.

Leider gelingt es ihm nicht den Räubern auszuweichen. Einer von ihnen greift ihn an und schlägt ihm gegen das Bein. Mumpitz ist zwar durch den Trank geschützt, täuscht aber eine Verletzung vor und jammert. Die Räuber durchsuchen Mumpitz, nehmen ihm sein Geld weg, lassen ihm aber „das Grünzeug“. Ohne eine Verletzung und ohne die Gefahr des Verblutens rennt Mumpitz auf dem schnellsten Weg zurück ins Lager.

Nun möchte Mumpitz aber endlich die Tränke herstellen. Als Lehrling erhält er bei einem normalen Brauvorgang leider immer nur 1 Trank, aber da die Brauzeit seiner Tränke recht niedrig ist, streckt er den Brauvorgang einfach auf die doppelte Zeit und erhält damit pro Brauvorgang 2 Tränke.

Allerdings ist Mumpitz mit der Lederhaut etwas unzufrieden. 1 Stunde Wirkungsdauer ist ihm zu kurz. Sie soll 12 Stunden Schutz bieten (+1 Stufe). Also geht er genau so vor, als wolle er aus jedem Kraut 2 Tränke herstellen, er nimmt sich einfach die doppelte Zeit fürs Brauen. Aber statt 2 Tränken braut er jeweils nur 1 Trank (halbierte Ausbeute) mit einer um 1 Stufe veränderten Wirkungsdauer. Auch wenn diese 3 Tränke eigentlich effektiver sind als normale Lederhauttränke, hat er doch nur je 1 Satz Ingredienzien dafür verbraucht, daher halten die verbesserten Tränke genau so lange wie die Normalen, nämlich 7 Tage.

Mumpitz hat mittlerweile einige Abenteuer überstanden und von einem befreundeten Alchimisten gelernt wie man Tränke analysiert. Für einen Kaufmann soll er die Wirkung eines Trankes auf ihre Richtigkeit überprüfen. Die Analyse der Wirkung hat 20 Minuten gedauert (die Trankstärke in Minuten) und ergeben, dass es sich nicht, wie versprochen, um einen Liebestrank, sondern um einen schwachen Berserkertrank 20 TP handelt. Da für die Analyse nur wenige Tropfen nötig waren, könnte der Trank immer noch benutzt werden. Doch Mumpitz hat etwas anderes vor. Er teilt dem Kaufmann das Ergebnis seiner Untersuchungen mit und erbittet sich den, für den Kaufmann eher wertlosen Trank als Bezahlung.

Mumpitz hat nämlich vor das Rezept dieses Trankes herauszufinden, da es ihm vielleicht einmal nützen könnte. Er verbringt 40 Minuten mit der Analyse der Inhaltsstoffe (doppelte Trankstärke in Minuten) und notiert sich das Rezept. Leider fehlen ihm die freien EP und die Zeit, um den Trank direkt zu erlernen. Dies verschiebt er auf später, wo er in einer Burg ein Labor aufbauen kann. Dadurch fällt das Lernen auch leichter, und es sollte ihn nicht mehr als 1 Stunde kosten, hinter die Kniffe des Trankes zu kommen (eigentlich 4 x Brauzeit von ½ Stunde, aber die sehr guten Bedingungen machen es einfacher).

Kräutertabelle (Kraut und dazugehöriger Krautkomplex)

Bittersüß	Goldrute	eine Blüte	Schlafwurz	fließendes Wasser	eine Handvoll Bachwasser
verursacht Hirngespinnste	Storchenschnabel	eine Blüte	macht müde	Taubnessel	drei Blüten
	Eiche	kleiner Zweig		Beifuß	ein Blatt
	Hahnenfuß	eine Blüte			
	Waldsauerklee	ein Blatt			
Totenblume	Taubnessel	drei Blüten	Edelblüte	Erle	ein Blatt
verschleiert Lebenskraft	Breitwegerich	ein Blatt	verstärkt Trankwirkung	Brombeere	eine Frucht
	Efeu	ein Blatt		Fingerhut	ein Blatt
	Hirtentäschelkraut	eine Blüte		Fliegenpilz	kleines Stück vom Hut
	Lärche	kleiner Zapfen		Haselnussstrauch	ein Blatt
Weggefährte	Nadelbaum	totes Holz	Lederbein	Hirtentäschelkraut	eine Blüte
stoppt Blutunge	Ahorn	abgeschabtes Rindenstück	verstärkt die Haut	Löwenzahn	eine Wurzel
	Distel	ein Blatt		Breitwegerich	ein Blatt
	Löwenzahn	eine Wurzel		Holunder	ein Blatt
Leuchtmoos	Distel	ein Blatt	Wahnwitz	Lärche	ein kleiner Zweig
leuchtet	Schafgarbe	drei junge Blätter	macht kampflustig	Eiche	eine grüne Eichel
	Buche	ein modriges Blatt		Apfelbaum	ein Blatt
	Baumpilz	Stück			
Knallerbse	Holunder	ein Blatt	Holzerbse	Kastanie	ein Blatt
zerplatzt mit einer Explosion	Walderdbeeren	vier kleine Blätter	verstärkt die Haut	Eberesche	eine Frucht
	Preiselbeere	drei junge Blätter		Beifuß	verwelkte Blüte

Linderblüte	Birke	weißes, dünnes Rindenstück	Feuernessel	Brennessel	drei frische Blätter
verringert das Schmerzempfinden	Buche	ein modriges Blatt	verbrennt bei Berührung	Goldrute	eine Blüte
	Löwenzahn	drei junge Blätter			
Mondstrahl	Tollkirsche	ein Blatt	Blutwurz	Schafgarbe	drei junge Blätter
verstärkt Trankwirkung	Weißklee	ein Blatt mit Stiel	stoppt Blutungen	Farn	ein grünes Blattstück
	Wiesenklee	ein Blatt mit Stiel		Buche	kleiner Zweig
	Salz	eine Prise		Holunder	ein Blatt
Zauberbeere	Sauerampfer	ein halbes Blatt	Binderbeere	Wald-Schachtelhalm	drei Blätter
enthält gespeicherte Magie	Efeu	kleine Blattlose Ranke	stoppt kurzzeitig Giftwirkung	Walderdbeeren	vier kleine Blätter
	Schafgarbe	ein junges Blatt		Brennessel	drei frische Blätter
				Preiselbeere	drei junge Blätter
Glutnuss	Taubnessel	drei Blüten	Süßnuss	Preiselbeere	drei junge Blätter
glüht im Inneren	Schafgarbe	drei junge Blätter	stärkt den Körper	Taubnessel	ein Blatt
	Buche	ein modriges Blatt			
	Efeu	ein Blatt			
Magierschreck	Brennessel	drei Pflanzen	Eisnessel	Salz	eine Prise
blockiert kurzzeitig magisches Talent	Spitzwegerich	Stiel mit Blütenstand	gefriert bei Berührung	Taubnessel	ein Blatt
	Efeu	ein Blatt		Fingerhut	ein Blatt
	Fingerhut	ein Blatt			
Zimperlieschen	Moos	drei verschiedene Pflanzen	Magierwelk	Schafgarbe	drei junge Blätter
reagiert auf Gift	Tollkirsche	ein Blatt	reagiert auf Magie	Hirtentäschelkraut	eine Blüte
	Fichte	drei Nadeln		Wald-Schachtelhalm	drei Blätter

Kieselbeere	Sauerampfer	zwei vorgekostete Blätter	Mehrbeere	Holunder	das weiße Innere eines Astes
verstärkt die Haut	Eiche	grün bemoostes Rindenstück	verstärkt Trankwirkung	Spitzwegerich	Stiel mit Blütenstand
				Baumpilz	Stück
Ogerwurz	Taubnessel	drei Blüten	Eisenwurz	Glockenblume	eine Blüte
Verleiht übermenschliche Stärke	Löwenzahn	eine Wurzel	verstärkt die Haut	Kapuzinerkresse	ein halbes Blatt
	Tollkirsche	ein Blatt		Löwenzahn	eine Wurzel
	Birke	weißes, dünnes Rindenstück			
Stehestill	Spitzwegerich	ganze Pflanze	Nächstenlieb	Holunder	7 unreife Holunderbeeren
verursacht Lähmungen	Breitwegerich	ganze Pflanze	Befreit den Geist von Beeinflussungen	Rainfarn	ein Blatt
	Birke	drei junge Blätter			
	Kiefer	drei doppelte Nadeln			
Weinkraut	Moos	drei verschiedene Pflanzen	Liebelchen	Erle	ein Blatt
Bewirkt einen kurzzeitigen Heulkampf	Zitronenmelisse	ein Blatt	Bewirkt Sympathie	Brombeere	eine Frucht
	Thymian	ein Blatt		Vogelmiere	fünf Blüten und drei Samen
	Zwiebel	Kern		Fichte	drei Nadeln

Die Kräuter werden durch Kräuterkomplexe dargestellt. Ein LARP-Kraut besteht aus einer Kombination reeller Zutaten (zumeist natürliche Kräuter).

Kräuterbeschreibung

Kräutername

Wirkung: grobe Wirkung, die das Kraut in einem Trank entfaltet

Anwendung: Hier wird beschrieben wie ein Kräuterkundiger die Wirkung der Pflanze nutzen kann und was sie im Rohzustand genau bewirkt.

Dosis Maximale Anwendung pro Tag, die ein Charakter zu sich nehmen kann. Danach zeigt die Pflanze keine Wirkung mehr oder hat schädigende Auswirkungen (SL kontaktieren).

Kräuterliste für Kräuterkundige

Binderbeere

Wirkung: stoppt kurzzeitig Giftwirkung

Anwendung: Wird die Beere von einem Vergifteten gegessen, stoppt sie für ¼ Stunde die Wirkung des Gifts.

Dosis: 5

Bittersüß

Wirkung: verursacht Hirngespinnste

Anwendung: Keine Anwendung bekannt.

Dosis: 1

Blutwurz

Wirkung: stoppt Blutungen

Anwendung: Die Pflanze wird zwischen den Fingern zerrieben und der Brei auf die Wunden gestrichen. Die Blutungen werden sofort merklich weniger und stoppen schließlich ganz. Die blutstillende Wirkung hält ½ Stunde an. Eine Pflanze reicht für einen Patienten, egal wie viel Wunden er hat.

Dosis: 5

Edelblüte

Wirkung: verstärkt Trankwirkung

Anwendung: keine Anwendung bekannt

Dosis: -

Eisenwurz

Wirkung: verstärkt die Haut

Anwendung: Die Eisenwurz wird zerrieben und der Brei in die Hände einmassiert. Die Wirkung setzt nach 5 Minuten ein und schützt den Körper für ¼ Stunde. Der erste Treffer, der dem Körper schaden würden, wird dadurch abgedämpft und verursachen keine Wunden (1 Schutzpunkt). Ist bereits irgendein hautverstärkender Effekt vorhanden passiert nichts. Eine Einnahme von mehreren Beeren bewirkt keine Verstärkung des Schutzes.

Dosis: 2

Eisnessel

Wirkung: gefriert bei Berührung

Anwendung: Die Nesselhaare auf der Oberseite frieren bei Berührung schlagartig ein und verursachen dadurch einen Schadenspunkt. Um die Eisnessel für sich selbst gefahrlos als Waffe einsetzen zu können, befestigt man die Blätter mit der Rückseite auf der Handfläche eines Handschuhs. Das aufbringen auf einer Waffe oder an einem Pfeil hat keine Wirkung, da die Auftreffstelle zu klein ist.

Dosis: 2

Feuernessel

Wirkung: verbrennt bei Berührung

Anwendung: Die Nesselhaare auf der Oberseite verbrennen bei Berührung schlagartig mit großer Hitze und verursachen dadurch einen Schadenspunkt. Um die Feuernessel für sich selbst gefahrlos als Waffe einsetzen zu können befestigt man die Blätter mit der Rückseite auf der Handfläche eines Handschuhs. Das aufbringen auf einer Waffe oder an einem Pfeil hat keine Wirkung, da die Auftreffstelle zu klein ist.

Dosis: 2

Glutnuss

Wirkung: glüht im Innern

Anwendung: Man schneidet eine kleine Scheibe aus der Schale, gerade groß genug um an die Glut zu kommen. Die Nuss glüht noch 12 Stunden nachdem sie geöffnet wurde. Um etwas zu entzünden darf ein Feuerzeug als Glutnuss verwendet werden.

Dosis: -

Holzerbse

Wirkung: verstärkt die Haut

Anwendung: Die Holzerbsen werden einfach geschluckt. Die Wirkung setzt nach 5 Minuten ein und schützt den Körper für ¼ Stunde. Der erste Treffer, der dem Körper schaden würden, wird dadurch abgedämpft und verursachen keine Wunden (1 Schutzpunkt). Ist bereits irgend ein hautverstärkender Effekt vorhanden passiert nichts. Eine Einnahme von mehreren Beeren bewirkt keine Verstärkung des Schutzes.

Dosis: 2

Kieselbeere

Wirkung: verstärkt die Haut

Anwendung: Die Kieselbeere wird gelutscht. Die Wirkung setzt nach 5 Minuten ein und schützt den Körper für ¼ Stunde. Der erste Treffer, der dem Körper schaden würden, wird dadurch abgedämpft und verursachen keine Wunden (1 Schutzpunkt). Ist bereits irgend ein hautverstärkender Effekt vorhanden passiert nichts. Eine Einnahme von mehreren Beeren bewirkt keine Verstärkung des Schutzes.

Dosis: 2

Knallerbse

Wirkung: zerplatzt mit flammenloser Explosion

Anwendung: Man wirft einfach die Knallerbse (natürlich eine entsprechend sichere Wurfkomponente) auf das Opfer. Die Erbse steht unter sehr hohem Druck. Trifft der Wurf, erhält das Opfer durch die Explosion einen normalen Treffer. Verfehlt man das Opfer verpufft die Explosion wirkungslos auf dem Boden.

Dosis: 1

Lederbein

Wirkung: verstärkt die Haut

Anwendung: Lederbein muss gekaut werden um seine Wirkung zu entfalten. setzt nach 5 Minuten ein und schützt den Körper für ¼ Stunde. Der erste Treffer, der dem Körper schaden würde, wird dadurch abgedämpft und verursacht keine Wunden (1 Schutzpunkt). Ist bereits irgend ein hautverstärkender Effekt vorhanden passiert nichts. Eine Einnahme von mehreren Beeren bewirkt keine Verstärkung des Schutzes.

Dosis: 2

Leuchtmoos

Wirkung: leuchtet

Anwendung: Das Moos beginnt zu leuchten, wenn man es im Dunklen knetet (Knicklicht verwenden).

Dosis: -

Linderblüte

Wirkung: verringert das Schmerzempfinden

Anwendung: Das Kaut muss gekaut werden, damit es seine Wirkung entfaltet. Linderblüte reduziert das Schmerzempfinden und kann als Mittel gegen jede Art von Schmerzen verwendet werden.

Dosis: 3

Magierschreck

Wirkung: blockiert kurzzeitig magisches Talent

Anwendung: Wenn ein Magiebegabter den Magierschreck mit bloßer Haut berührt, zerfällt die Pflanze sofort zu Staub. Der Magiebegabte kann in den nächsten ¼ Stunde keinen Zauber mehr wirken, angeborene magische Fähigkeiten werden von der Pflanze nicht beeinträchtigt.

Dosis: 1

Magierwelck

Wirkung: reagiert auf Magie

Anwendung: Wenn man mit den Blättern einen magischen Gegenstand oder eine magiebegabte Person berührt, verfärben sich die Blätter braun.

Dosis: 5

Mehrbeere

Wirkung: verstärkt Trankwirkung

Anwendung: keine Anwendung bekannt

Dosis: -

Mondstrahl

Wirkung: verstärkt Trankwirkung

Anwendung: keine Anwendung bekannt

Dosis: -

Nächstenlieb

Wirkung: befreit den Geist von Beeinflussungen

Anwendung: Der Duft des zwischen den Fingern zerriebenen Krautes bricht mindere Beeinflussungen. Die Wirkung aller geistbeeinflussenden Zauber und Tränke bis 50 MP/TP wird aufgehoben.

Dosis: 1

Ogerwurz

Wirkung: verleiht übermenschliche Stärke

Anwendung: Wenn man die Ogerwurz isst, verspürt man etwa 5 Minuten später die Kraft, die sie an den Körper abgibt. Für etwa $\frac{1}{4}$ Stunde kann man schwere Gegenstände und Personen mit Leichtigkeit zu heben und zu tragen. Der Schaden, den man im Kampf verursacht, ändert sich dadurch aber nicht.

Dosis: 1

Schlafwurz

Wirkung: macht müde

Anwendung: Wird Schlafwurz gekaut schläft man etwas 10 Min. nach dem Genuss ein. Der Schlaf dauert etwa $\frac{1}{4}$ Stunde, man kann aber jederzeit aus dem Schlaf geweckt werden.

Dosis: 1

Stehestill

Wirkung: verursacht Lähmungen

Anwendung: Wird Stehestill mit der bloßen Haut berührt kommt es an der gesamten Gliedmaße zu einer 1 minütigen Lähmung.

Dosis: 1

Süßnuss

Wirkung: stärkt den Körper

Anwendung: Wird die Süßnuss gekaut, gibt sie neue Kraft. Sie kann als Mittel Erschöpfungen und Schwächeanfällen benutzt werden.

Dosis: 3

Totenblume

Wirkung: verschleiert Lebenskraft

Anwendung: Die Pflanze muss mit beiden Händen vor den Körper gehalten werden. Sie verwelkt innerhalb von 1 Minuten, in dieser Zeit wird man von niederen Untoten ignoriert. Man kann die Untoten damit nicht vertreiben, man wird einfach von ihnen übersehen, da die Blume die eigene Lebenskraft durch ihr sterben verschleiert.

Dosis: 3

Wahnwitz

Wirkung: macht kampflustig

Anwendung: Gekauter Wahnwitz macht kampflustig. Einmal im Kampf möchte man gar nicht mehr aufhören. Durch den gesteigerten Kampfwillen kann man eine Wunde mehr erhalten, bevor man in Ohnmacht fällt.

Dosis: 3

Weggefährte

Wirkung: stoppt Blutungen

Anwendung: Die Pflanze wird zwischen den Fingern zerrieben und der Brei auf die Wunden gestrichen. Die Blutungen werden sofort merklich weniger und stoppen schließlich ganz. Die blutstillende Wirkung hält ½ Stunde an. Eine Pflanze reicht für einen Patienten, egal wie viel Wunden er hat.

Dosis: 5

Zauberbeere

Wirkung: enthält gespeicherte Magie

Anwendung: Wird die Zauberbeere von einem Magiebegabten gegessen, erfrischt und stärkt sie ihn, und er erhält 10 MP. Bei Nicht-Magiebegabten und Magiebegabten, die vor Genuss der Beere noch keine Kraft verbraucht haben, passiert nichts.

Dosis: 2

Zimperlieschen

Wirkung: reagiert auf Gift

Anwendung: Wenn man mit den Blättern einen vergifteten Gegenstand, eine vergiftete Speise oder eine Körperflüssigkeit einer vergifteten Person berührt verfärben sich die Blätter braun.

Dosis: -

Zusätzliche Kräuter

Liebelchen

Wirkung: öffnet den Geist für Beeinflussungen und schafft Sympathie

Anwendung: Die Blumenblüte muss zerrieben und auf ein Blumenblatt derselben Pflanze aufgebracht werden. Der Duft der Mixtur (direkt unter die Nase halten) öffnet den Geist und verursacht beim Beeinflussten eine viertelstündige Sympathie (Freundschaft) für die erste Person, die er nach dem Einatmen betrachtet.

Dosis: 1

Weinkraut

Wirkung: verursacht starke Heulkrämpfe

Anwendung: Wenn das Weinkraut zwischen den Fingern zerrieben und einer Person auf die Stirn gerieben wird, verursacht es innerhalb einer Minute einen einminütigen starken Heulkrampf. Der Betroffene bricht in Tränen aus und beginnt heftig zu schluchzen. Er kann in der Zwischenzeit nichts anderes machen.

Dosis: 1

Beeinflussungstränke

Freundschaftstrank

20 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **1 Std.** Braudauer: **½ Std.**

Ingredienzien: Liebelchen, Mondstrahl

Symptome: Sympathie für die erste Person, die sie nach Einnahme des Trankes sieht

Wirkung: Der Betroffene sieht die Person als einen guten Freund an. Er wird ihm helfen und beistehen, aber die Freundschaft geht nicht soweit, dass er sich für ihn opfern würde.

Muttrank

20 TP

Symptome: **1 Min.** Wirkung: **10 Min.** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **½ Std.**

Ingredienzien: Nächstenlieb, Wahnwitz

Symptome: Das Selbstvertrauen steigt

Wirkung: Der Betroffene hat ein unerschütterliches Selbstbewusstsein, das ihn immun gegen jede Art von Furcht macht.

Schwacher Berserkertrank

20 TP

Symptome: **1 Min.** Wirkung: **10 Min.** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **½ Std.**

Ingredienzien: Wahnwitz, Linderblüte

Symptome: Kampflust steigt

Wirkung: Erst einmal im Kampf setzt eine Art Bluttausch ein. Der Betroffene hört nicht mehr auf zu kämpfen bis er ohnmächtig zu Boden geht oder kein Feind mehr steht. Er ist auf in jedem Fall noch klar genug um Freunde zu erkennen und von ihnen nach dem Kampf beruhigt zu werden. Für die Dauer des Trankes kann er zusätzlich 2 Wunden erhalten bevor er in Ohnmacht fällt. Diese 2 Wunden behindern ihn nicht beim Kämpfen, für die Dauer des Trankes spürt er sie nicht und kann ihre Auswirkungen ignorieren.

Berserkertrank

30 TP

Symptome: **1 Min.** Wirkung: **10 Min.** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **¾ Std.**

Ingredienzien: Wahnwitz, Linderblüte, Mehrbeere

Symptome: Kampflust steigt

Wirkung: Erst einmal im Kampf setzt eine Art Bluttausch ein. Der Betroffene hört nicht mehr auf zu kämpfen bis er ohnmächtig zu Boden geht oder kein Feind mehr steht. Er ist auf in jedem Fall noch klar genug um Freunde zu erkennen und von ihnen nach dem Kampf beruhigt zu werden. Für die Dauer des Trankes kann er zusätzlich 3 Wunden erhalten bevor er in Ohnmacht fällt. Diese 3 Wunden behindern ihn nicht beim Kämpfen, für die Dauer des Trankes spürt er sie nicht und kann ihre Auswirkungen ignorieren.

Stärketrank

30 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **¾ Std.**

Ingredienzien: Ogerwurz, Zauberbeere, Mehrbeere

Symptome: Anschwellen der Muskeln

Wirkung: Der Betroffene erhält übermenschliche Kräfte, die denen eines Ogers gleich kommen. Er kann schwere Objekte mühelos tragen und verursacht im Kampf entsprechend mehr Schaden. Wie viel Schaden genau verursacht wird ist mit der SL abzusprechen.

Liebestrank

40 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **1 Std.** Braudauer: **1 Std.**

Ingredienzien: Liebelchen, Bittersüß, Zauberbeere, Edelblüte

Symptome: Sympathie für die erste Person, die sie nach Einnahme des Trankes sieht

Wirkung: Der Betroffene verliebt sich in die Person. Der Trank ist kein Aphrodisiakum, er macht nicht einfach „geil“. Bitte beachtet das beim Ausspielen und sprecht euch gegebenenfalls ab, wie weit ihr was mit euren Mitspielern ausspielen wollt. Dieser Trank soll kein Mittel für eine plumpe Anmache sein.

Wahrheitstrank

40 TP

Symptome: **1 Min.** Wirkung: **10 Min.** Dauer: **1 Min.** Braudauer: **1 Std.**

Ingredienzien: Liebelchen, Schlafwurz, Linderblüte, Mehrbeere

Symptome: Wirres Faseln

Wirkung: Der Betroffene muss die ihm gestellten Fragen wahrheitsgemäß beantworten.

Starker Berserkertrank

50 TP

Symptome: **1 Min.** Wirkung: **10 Min.** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **1 Std.**

Ingredienzien: Wahnwitz, Linderblüte, Lederbein, Mehrbeere

Symptome: Kampflust steigt

Wirkung: Erst einmal im Kampf setzt eine Art Bluttausch ein. Der Betroffene hört nicht mehr auf zu kämpfen bis er ohnmächtig zu Boden geht oder kein Feind mehr steht. Er ist auf in jedem Fall noch klar genug um Freunde zu erkennen und von ihnen nach dem Kampf beruhigt zu werden. Für die Dauer des Trankes kann er zusätzlich 4 Wunden erhalten bevor er in Ohnmacht fällt. Diese 4 Wunden behindern ihn nicht beim Kämpfen, für die Dauer des Trankes spürt er sie nicht und kann ihre Auswirkungen ignorieren.

Vergessentrank

50 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **permanent** Braudauer: **1 ¼ Std.**

Ingredienzien: Nächstenlieb, Bittersüß, Schlafwurz, Stehstill, Mehrbeere

Symptome: Unkonzentriertheit, Gedächtnislücken für den betreffenden Zeitraum

Wirkung: Der Betroffene vergisst alles, was in der letzten ½ Stunde vor Einnahme des Trankes passiert ist.

Amnesietrank

60 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **1 ½ Std.**

Ingredienzien: Nächstenlieb, Bittersüß, Schlafwurz, Stehstill, Mehrbeere, Edelblüte

Symptome: Unkonzentriertheit, Gedächtnislücken

Wirkung: Der Betroffene 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 dem Einfluss des Trankes passiert ist.

Magietrank

100 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **Permanent** Braudauer: **1 ½ Std.**

Ingredienzien: Zauberbeere, Magierschreck, Süßnuss, Ogerwurz, Linderblüte, Edelsüß

Symptome: Hyperaktivität

Wirkung: Der Magier erhält ¼ seiner magischen Kraft zurück. Der Trank kann das normal magische Potential wieder herstellen, ein Steigerung über die normale Magiegrenze des Magiers ist nicht möglich. In der nächsten Nacht regeneriert der Magier nur die Hälfte seiner magischen Energien. Werden mehr als 2 dieser Tränke an einem Tag eingenommen ist die SL zu benachrichtigen. Auf nichtmagische Charaktere hat der Trank keine Wirkung.

Gifte

Taubheit

10 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **½ Std.**

Ingredienzien: Schlafwurz, Stehstill

Symptome: Schwerhörigkeit

Wirkung: Der Betroffene wird taub. Um das Ausspielen zu vereinfachen sollten Ohrenstöpsel verwendet werden.

Übelkeitsgift

10 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **¼ Std.**

Ingredienzien: Totenblume

Symptome: Unwohlsein, Bauchschmerzen

Wirkung: Der Betroffene muss sich für die Dauer des Giftes übergeben oder mit Magenkrämpfen niederliegen.

Dummheitsgift

20 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **½ Std.**

Ingredienzien: Schlafwurz, Totenblume

Symptome: Unkonzentriertheit, Verwirrtheit

Wirkung: Der Betroffene wird dumm. Das denken fällt ihm schwer und geht nur noch langsam von satten, komplizierte Zusammenhänge versteht er nicht mehr, was ihn zum einen leichtgläubig, zum anderen stur machen kann. Magier können immer noch Zaubern, brauchen für ihre Sprüche die 2-3-fache Zeit.

Schlafgift

20 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **1 Std.** Braudauer: **½ Std.**

Ingredienzien: Schlafwurz, Mondstrahl

Symptome: Große Müdigkeit, Unkonzentriertheit

Wirkung: Der Betroffene schläft ein. Er kann zwar wieder geweckt werden, schläft aber nach 1 Minute wieder ein.

Taubheitspulver

20 TP

Symptome: **keine.** Wirkung: **sofort** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **½ Std.**

Ingredienzien: Linderblüte, Stehestill, Mehrbeere

Symptome: Keine

Wirkung: Die betroffene Stelle, die vom Pulver bedeckt ist (wirkt auch durch dünne Kleidung wie Leinen, Wolle – max. zwei Lagen), wird durch eine unmerkliche Wirkung taub. Alle Schmerzen an dieser Stelle werden gelindert und der Betroffene fühlt für die Dauer des Pulvers keine Berührung, Verwundung oder ähnliches.

Schwächere Lähmung

20 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **½ Std** Braudauer: **½ Std**

Ingredienzien: Stehelstill, Mondstrahl

Symptome: Muskelschmerzen, Krämpfe, Bewegungen schmerzen

Wirkung: Der Betroffene ist gelähmt und kann sich nicht mehr bewegen, langsames sprechen ist aber noch möglich.

Lähmungsgift

30 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **1 Std.** Braudauer: **¾ Std.**

Ingredienzien: Stehelstill, Schlafwurz, Mondstrahl

Symptome: Muskelschmerzen, Krämpfe, Bewegungen schmerzen

Wirkung: Der Betroffene ist gelähmt und kann sich nicht mehr bewegen, langsames sprechen ist aber noch möglich.

Schwächegift

30 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **¾ Std.**

Ingredienzien: Totenblume, Stehelstill, Mondstrahl

Symptome: Muskelschmerzen, Schwächegefühl

Wirkung: Der Betroffene wird sehr schwach. Er kann seine Waffe nur noch zur Verteidigung einsetzen, Angriffe verursachen keinen Schaden mehr. Ein „Stärketränk“ hebt die Wirkung auf.

Stummheit

30 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **½ Std.**

Ingredienzien: Stehestill, Eisenwurz, Schlafwurz

Symptome: Schwere Zunge, undeutliche Aussprache

Wirkung: Der Betroffene wird stumm, kein sprechen ist mehr möglich. Zauberer, die zum Wirken ihrer Kraft Formeln sprechen müssen, können keine Magie mehr wirken.

Wahnsinnsgift

40 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **1 Std.** Braudauer: **1 Std.**

Ingredienzien: Bittersüß, Schalfwurz, Mondstrahl, Mehrbeere

Symptome: Zunehmende Verwirrung

Wirkung: Der Betroffene fällt in einen Wahnzustand, der von der SL gewählt wird:
Angriffswut, Passivität, Halluzinationen, andere Persönlichkeit, Amnesie, Verfolgungswahn

Kollapsgift

50 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **1 Std.** Braudauer: **1 ¼ Std.**

Ingredienzien: Stehestill, Schlafwurz, Bittersüß, Eisnessel, Mehrbeere

Symptome: Schwäche, Schmerzen

Wirkung: Der Betroffene bricht total Erschöpft zusammen und ist zu keiner Handlung mehr fähig, er kann nur noch sprechen.

Antimagiegift

70 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **1 Std.** Braudauer: **1 ¾ Std.**

Ingredienzien: Magierwelk, Magerschreck, Eisenwurz, Stehestill, Mondstrahl, Mehrbeere, Edelblüte

Symptome: Kopfschmerzen, Konzentrationsschwierigkeiten

Wirkung: Der Betroffene kann für die Dauer des Giftes keine Magie wirken und er verliert all seine magische Energie. Auch angeborene magische Fähigkeiten können nicht mehr eingesetzt werden.

Komagift

70 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **1 Std.** Braudauer: **1 ¾ Std.**

Ingredienzien: Stehestill, Schlafwurz, Bittersüß, Eisnessel, Mehrbeere, Edelsüß

Symptome: Schwäche, Müdigkeit

Wirkung: Der Betroffene wird Ohnmächtig und seine Lebenszeichen werden immer schwächer. Bei einer oberflächlichen Untersuchung scheint er tot zu sein.

Todesgift

150 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **permanent** Braudauer: **2 ½ Std.**

Ingredienzien: Schlafwurz, Stehestill, Feuernessel, Bittersüß, Zauberbeere, Mondstrahl, Mehrbeere, Edelsüß

Symptome: Schmerzen, Todesahnungen

Wirkung: Der Betroffene stirbt.

Heiltränke

Blutungen stoppen

10 TP

Symptome: **sofort** Wirkung: **1 Min.** Dauer: **1 Std.** Braudauer: **¼ Std.**

Ingredienzien: Weggefährte

Symptome: Blutungen werden schwächer

Wirkung: Die mit dem Trank benetzten Wunden hören auf zu bluten. Innere Blutungen können durch Einnahme gestoppt werden. Ein Trank reicht für die Behandlung eines Patienten, egal wie viele Wunden er hat.

Wundheiltrank

20 TP

Symptome: **sofort** Wirkung: **½ Std.** Dauer: **Permanent** Braudauer: **½ Std.**

Ingredienzien: Weggefährte, Blutwurz

Symptome: die Blutung wird schwächer und stoppt

Wirkung: Die mit dem Trank benetzte Wunde verheilt. Wird der Trank eingenommen verheilt die Wunde, die zuerst erhalten wurde.

Gift verlangsamen

30 TP

Symptome: **sofort** Wirkung: **sofort** Dauer: **permanent** Braudauer: **½ Std.**

Ingredienzien: Zimmerlieschen, Binderbeere

Symptome: Zittern und Abkühlung des Körpers

Wirkung: Die Körperfunktionen werden verlangsamt, die Giftwirkung dadurch vermindert. Pro Portion wird das Einsetzen des Giftes um eine Stufe verzögert. Der Effekt einer zweiten Portion addiert sich, die Einsetzdauer verzögert sich um zwei Stufen. Die Verabreichung weiterer Portionen zeigt keinen Effekt. Wird versucht das Gift magisch zu neutralisieren muss zusätzlich der „Gift verlangsamen“-Trank neutralisiert werden.

Gift neutralisieren

30 TP

Symptome: **1 Min.** Wirkung: **10 Min.** Dauer: **permanent** Braudauer: **½ Std.**

Ingredienzien: Binderbeere, Mehrbeere

Symptome: Kalter Schweiß, Krämpfe, wahlweise Erbrechen oder Durchfall

Wirkung: Das Gift wird aus dem Körper gezogen und ausgeschieden. Es müssen so viele Portionen verabreicht werden, dass die Trankpunkte die Giftpunkte aufwiegen. Vorher eingenommene „Gift verlangsamen“-Tränke (maximal zwei) unterstützen die Wirkung und werden mit ihren Trankpunkten auf die neutralisierende Wirkung angerechnet. Sind nicht genügend Portionen des Tranks vorhanden wird das Gift nach Entscheid der SL abgeschwächt.

Körper heilen

30 TP

Symptome: **sofort** Wirkung: **½ Std.** Dauer: **Permanent** Braudauer: **1 Std.**

Ingredienzien: Weggefährte, Blutwurz, Mehrbeere

Symptome: die Blutungen werden schwächer und stoppen

Wirkung: Die beiden mit dem Trank benetzte Wunde verheilen. Wird der Trank eingenommen verheilen die beiden ersten Wunden in der Reihenfolge in der sie erhalten wurden.

Regeneration

40 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **12 Std.** Braudauer: **1 Std.**

Ingredienzien: Weggefährte, Blutwurz, Süßnuss, Edelblüte

Symptome: leicht erhöhte Körpertemperatur

Wirkung: Der Trank schützt vorm verbluten. Zusätzlich heilt er während seiner Wirkungsdauer pro Stunde 1 Wunde.

Wiederkehr

50 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **12 Std.** Braudauer: **1 ¼ Std.**

Ingredienzien: Weggefährte, Blutwurz, Süßnuss, Linderblüte, Edelblüte

Symptome: Kribbelgefühl am Stumpf

Wirkung: Ein abgetrenntes Körperteil wächst nach. Der Einnehmer sollte sich in dieser Zeit ausruhen und von Kämpfen fernhalten. Wenn das nachwachsende Körperteil während der Erneuerung eine Verletzung erhält ist es für alle Zeiten verkrüppelt und kann auch nach einer Amputation nicht mehr in seiner ursprünglichen Form nachwachsen.

Kampfmixturen

Explosionselixier I

30 TP

Symptome: **keine** Wirkung: **Sofort** Dauer: **permanent** Braudauer: **¾ Std.**

Ingredienzien: Knallerbse, Feuernessel, Glutnuss

Symptome: keine

Wirkung: Das Explosionselixier ist als Gegenstück zum magischen Feuerball zu verstehen. Das Elixier ist recht gefährlich. Einmal in seiner Flasche abgekühlt explodiert es, sobald es mit Luft in Kontakt kommt. Da man keine Flaschen nach Personen werfen kann sind entsprechend ungefährliche Wurfkomponenten zu verwenden. Wird jemand getroffen, so erhält er 3 Schadenspunkte. Geht der Wurf daneben explodiert der Trank zwar, verursacht aber keinen Schaden. In Absprache mit der SL können mit einem Explosionselixier u. U. Sprengungen durchgeführt werden.

Kleber

30 TP

Symptome: **keine** Wirkung: **Sofort** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **½ Std.**

Ingredienzien: Stehestill, Mehrbeere

Symptome: keine

Wirkung: Der Betroffene bleibt in der etwa 0,5 m breiten Pfütze aus Kleber stecken. Er muss entweder warten bis der Kleber aufhört zu wirken, seine Schuhe ausziehen oder den Kleber mit einer Flasche Met auflösen.

Explosionselixier II

50 TP

Symptome: **keine** Wirkung: **Sofort** Dauer: **permanent** Braudauer: **1 ¼ Std.**

Ingredienzien: Knallerbse, Feuernessel, Glutnuss, Mehrbeere, Edelblüte

Symptome: keine

Wirkung: Das Explosionselixier ist als Gegenstück zum magischen Feuerball zu verstehen. Das Elixier ist recht gefährlich. Erst einmal in seiner Flasche abgekühlt explodiert es, sobald es mit Luft in Kontakt kommt. Da man keine Flaschen nach Personen werfen kann sind entsprechend ungefährliche Wurfkomponenten zu verwenden. Wird jemand getroffen, so erhält er 5 Schadenspunkte. Geht der Wurf daneben explodiert der Trank zwar, verursacht aber keinen Schaden. In Absprache mit der SL können mit einem Explosionselixier u. U. Sprengungen durchgeführt werden.

Flammenwandelixier

50 TP

Symptome: **keine** Wirkung: **Sofort** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **1 ¼ Std.**

Ingredienzien: Feuernessel, Glutnuss, Leuchtmoos, Mehrbeere, Edelblüte

Symptome: keine

Wirkung: Das Elixier kann in einer beliebig geformten, bis zu 5 m langen Line auf den Boden gegossen und dann entzündet werden. Die Flammen lodern etwa 2 m hoch und bilden eine Sichtschutz, durch den keine Zauber auf Sichtkontakt gewirkt werden können. Wird die Flammenwand durchschritten, so erleidet man an jedem Körperteil 1 Schadenspunkt.

Frostelixier

50 TP

Symptome: **keine** Wirkung: **Sofort** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **1 Std.**

Ingredienzien: Eisnessel, Kieselbeere, Stehstill, Mehrbeere

Symptome: keine

Wirkung: Der mit dem Elixier Getroffene friert in der Bewegung ein. Er stirbt dabei nicht, sondern wird im einem Eisklotz konserviert. In dieser Zeit ist er durch das Zentimeter dicke Eis recht gut geschützt und kann nur mit entsprechendem Aufwand darin verwundet oder daraus befreit werden.

Schutztränke

Lederhaut

10 TP

Symptome: **1 Min.** Wirkung: **10 Min.** Dauer: **1 Std.** Braudauer: **¼ Std.**

Ingredienzien: Lederbein

Symptome: Leichter Juckreiz, Versteifung der Haut

Wirkung: Die Haut wird widerstandsfähiger und fühlt sich bei Berührung ledrig an.. Der erste Treffer, der dem Körper schaden würde, wird durch die Lederhaut abgedämpft und verursacht keine Wunde. Die Haut bildet sich zurück, der Schutzeffekt ist aufgebraucht. Der Trank bietet keinen Schutz gegen Meuchelangriffe. Die Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.

Rindenhaut

20 TP

Symptome: **1 Min.** Wirkung: **10 Min.** Dauer: **1 Std.** Braudauer: **½ Std.**

Ingredienzien: Lederbein, Holzerbse

Symptome: Leichter Juckreiz, Versteifung und Verfärbung der Haut

Wirkung: Die Haut wird widerstandsfähiger, verfärbt sich bräunlich (Schminke) und fühlt sich bei Berührung wie Rinde an. Die ersten beiden Treffer, die dem Körper schaden würden, werden durch die Rindenhaut abgedämpft und verursachen keine Wunden. Die Haut bildet sich zurück, der Schutzeffekt ist aufgebraucht. Der Trank bietet keinen Schutz gegen Meuchelangriffe. Die Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.

Lederpanzer

30 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **12 Std.** Braudauer: **½ Std.**

Ingredienzien: Lederbein, Mondstrahl

Symptome: Leichter Juckreiz, Versteifung der Haut

Wirkung: Die Haut wird widerstandsfähiger und fühlt sich bei Berührung ledrig an. Der erste Treffer, der dem Körper schaden würde, wird durch die Lederhaut abgedämpft und verursacht keine Wunde. Die Haut bildet sich zurück, erneuert sich aber nach einer Ruhepause von 15 Min. wieder. Wunden, auch behandelte, verhindern diesen Effekt. Der Trank bietet keinen Schutz gegen Meuchelangriffe. Die Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.

Schutz vor Verbluten

30 TP

Symptome: **1 Min.** Wirkung: **10 Min.** Dauer: **12 Std.** Braudauer: **½ Std.**

Ingredienzien: Weggefährte, Mondstrahl

Symptome: leichter Schwindel, Durst

Wirkung: Der Trank lässt das Blut schneller verkrusten und verhindert so ein Verbluten.

Steinhaut

40 TP

Symptome: **1 Min.** Wirkung: **10 Min.** Dauer: **1 Std.** Braudauer: **¾ Std.**

Ingredienzien: Lederbein, Holzerbse, Kieselbeere

Symptome: Leichter Juckreiz, Versteifung und Verfärbung der Haut

Wirkung: Die Haut wird widerstandsfähiger, verfärbt sich gräulich (Schminke) und fühlt sich bei Berührung wie kalter Stein an. Die ersten drei Treffer, die dem Körper schaden würden, werden durch die Steinhaut abgedämpft und verursachen keine Wunden. Die Haut bildet sich zurück, der Schutzeffekt ist aufgebraucht. Der Trank bietet keinen Schutz gegen Meuchelangriffe. Die Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.

Kristallhaut

60 TP

Symptome: **1 Min.** Wirkung: **10 Min.** Dauer: **1 Std.** Braudauer: **1 Std.**

Ingredienzien: Lederbein, Holzerbse, Kieselbeere, Süßnuss

Symptome: Leichter Juckreiz, Versteifung und Verfärbung der Haut

Wirkung: Die Haut wird widerstandsfähiger, beginnt zu glitzern (Schminke) und fühlt sich bei Berührung kalt und glatt an. Die ersten vier Treffer, die dem Körper schaden würden, werden durch die Steinhaut abgedämpft und verursachen keine Wunden. Die Haut bildet sich zurück, der Schutzeffekt ist aufgebraucht. Der Trank bietet keinen Schutz gegen Meuchelangriffe. Die Wirkung kann nicht mit Rüstung, aber mit Schutzzaubern kombiniert werden.

Magieschutz

40 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **¾ Std.**

Ingredienzien: Magierwelk, Magierschreck, Mondstrahl

Symptome: leichte, vorübergehende Kopfschmerzen

Wirkung: Der erste Zauber, der auf den Einnehmer gesprochen wird, bleibt wirkungslos. Wenn der Einnehmer selbst Magie anwendet wird die Wirkung des Trankes aufgehoben.

Willenskraft

40 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **¾ Std.**

Ingredienzien: Linderblüte, Totenblume, Wahnwitz

Symptome: Wahnwitz, Linderblüte, Totenblume

Wirkung: Eine Versuchte magische Beeinflussung kann abgewehrt werden. Wahrheitszauber und Hypnose zeigen ebenfalls keine Wirkung. Der Einnehmer kann auch nicht von einer Wesenheit besessen werden. Liegt schon eine Besessenheit vor kann sie mit diesem Trank allerdings nicht beendet werden.

Eisenhaut

80 TP

Symptome: **1 Min.** Wirkung: **10 Min.** Dauer: **1 Std.** Braudauer: **1 ¼ Std.**

Ingredienzien: Lederbein, Holzerbse, Kieselbeere, Süßnuss, Eisenwurz

Symptome: Leichter Juckreiz, Versteifung und Verfärbung der Haut

Wirkung: Die Haut wird widerstandsfähiger, verfärbt sich bläulich (Schminke) und fühlt sich bei Berührung kalt und glatt an. Die ersten fünf Treffer, die dem Körper schaden würden, werden durch die Steinhaut abgedämpft und verursachen keine Wunden. Die Haut bildet sich zurück, der Schutzeffekt ist aufgebraucht. Der Trank schützt vor einem Meuchelangriffe, ist dann verbraucht. Die Wirkung kann nicht mit Rüstung oder Schutzzaubern kombiniert werden. Unter der Wirkung eines Eisenhauttrankes ist kein Zaubern möglich.

Eisschutz

50 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **1 Std.**

Ingredienzien: Eissnessel, Lederbein, Süßnuss, Kieselbeere

Symptome: Die Körpertemperatur sinkt auf 10° C, die Haut wird bleich (Schminke).

Wirkung: Der Trank schützt vor allem Schaden durch Eis und Kälte. Nur der Körper wird geschützt, nicht jedoch Kleidung oder Ausrüstung. Berührungen werden von Andern als kalt empfunden.

Feuerschutz

50 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **½ Std.** Braudauer: **1 Std.**

Ingredienzien: Feuernessel, Lederbein, Glutnuss, Kieselbeere

Symptome: Die Körpertemperatur steigt auf 60° C, die Haut verfärbt sich ins rötliche (Schminke).

Wirkung: Der Trank schützt vor allem Schaden durch Feuer und Hitze. Nur der Körper wird geschützt, nicht jedoch Kleidung oder Ausrüstung. Berührungen werden von Andern als heiß empfunden.

Rindenpanzer

60 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **12 Std.** Braudauer: **¾ Std.**

Ingredienzien: Lederbein, Holzerbse, Mondstrahl

Symptome: Leichter Juckreiz, Versteifung und Verfärbung der Haut

Wirkung: Die Haut wird widerstandsfähiger, verfärbt sich bräunlich (Schminke) und fühlt sich bei Berührung wie Rinde an. Die ersten beiden Treffer, die dem Körper schaden würden, werden durch die Rindenhaut abgedämpft und verursachen keine Wunden. Die Haut bildet sich zurück, erneuert sich aber nach einer Ruhepause von 15 Min. wieder. Wunden, auch behandelte, verhindern diesen Effekt. Der Trank bietet keinen Schutz gegen Meuchelangriffe. Die Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.

Stahlhaut

100 TP

Symptome: **1 Min.** Wirkung: **10 Min.** Dauer: **1 Std.** Braudauer: **1 ½ Std.**

Ingredienzien: Lederbein, Holzerbse, Kieselbeere, Eisenwurz, Süßnuss, Linderblüte, Mehrbeere

Symptome: Leichter Juckreiz, Versteifung und Verfärbung der Haut

Wirkung: Die Haut wird widerstandsfähiger, verfärbt sich bläulich (Schminke) und fühlt sich bei Berührung kalt und glatt an. Die ersten sechs Treffer, die dem Körper schaden würden, werden durch die Stahlhaut abgedämpft und verursachen keine Wunden. Die Haut bildet sich zurück, der Schutzeffekt ist aufgebraucht. Der Trank schützt vor einem Meuchelangriffe, ist dann verbraucht. Die Wirkung kann nicht mit Rüstung oder Schutzzaubern kombiniert werden. Unter der Wirkung eines Stahlhauttrankes ist kein Zaubern möglich.

Steinpanzer

90 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **12 Std.** Braudauer: **1 Std.**

Ingredienzien: Lederbein, Holzerbse, Kieselbeere, Mondstrahl

Symptome: Leichter Juckreiz, Versteifung und Verfärbung der Haut

Wirkung: Die Haut wird widerstandsfähiger, verfärbt sich gräulich (Schminke) und fühlt sich bei Berührung wie kalter Stein an. Die ersten drei Treffer, die dem Körper schaden würden, werden durch die Steinhaut abgedämpft und verursachen keine Wunden. Die Haut bildet sich zurück, erneuert sich aber nach einer Ruhepause von 15 Min. wieder. Wunden, auch behandelte, verhindern diesen Effekt. Der Trank bietet keinen Schutz gegen Meuchelangriffe. Die Wirkung kann mit Rüstung und Schutzzaubern kombiniert werden.

Immuntrank

100 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **1 Std.** Braudauer: **1 ¼ Std.**

Ingredienzien: Zimperlieschen, Binderbeere, Linderblüte, Süßnuss, Mondstrahl

Symptome: leichte, vorübergehende Kopfschmerzen und Übelkeit

Wirkung: Der nächste Trank oder das nächste Gift, das eingenommen wird, bleibt wirkungslos

Kristallpanzer

130 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **12 Std.** Braudauer: **1 ¼ Std.**

Ingredienzien: Lederbein, Holzerbse, Kieselbeere, Süßwurz, Mehrbeere

Symptome: Leichter Juckreiz, Versteifung und Verfärbung der Haut

Wirkung: Die Haut wird widerstandsfähiger, beginnt zu glitzern (Schminke) und fühlt sich bei Berührung kalt und glatt an. Die ersten vier Treffer, die dem Körper schaden würden, werden durch die Steinhaut abgedämpft und verursachen keine Wunden. Die Haut bildet sich zurück, erneuert sich aber nach einer Ruhepause von 15 Min. wieder. Wunden, auch behandelte, verhindern diesen Effekt. Der Trank bietet keinen Schutz gegen Meuchelangriffe. Die Wirkung kann nicht mit Rüstung, aber mit Schutzzaubern kombiniert werden.

Eisenpanzer

170 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **12 Std.** Braudauer: **1 ½ Std.**

Ingredienzien: Lederbein, Holzerbse, Kieselbeere, Süßnuss, Eisenwurz, Mondstrahl

Symptome: Lederbein, Holzerbse, Kieselbeere, Süßwurz, Eisenwurz, Mehrbeere

Wirkung: Die Haut wird widerstandsfähiger, verfärbt sich bläulich (Schminke) und fühlt sich bei Berührung kalt und glatt an. Die ersten fünf Treffer, die dem Körper schaden würden, werden durch die Steinhaut abgedämpft und verursachen keine Wunden. Die Haut bildet sich zurück, erneuert sich aber nach einer Ruhepause von 15 Min. wieder. Wunden, auch behandelte, verhindern diesen Effekt. Der Trank schützt vor einem Meuchelangriffe, bildet sich danach aber zurück. Die Wirkung kann nicht mit Rüstung oder Schutzzaubern kombiniert werden. Unter der Wirkung eines Eisenhauttrankes ist kein Zaubern möglich.

Stahlpanzer

210 TP

Symptome: **10 Min.** Wirkung: **1 Std.** Dauer: **12 Std.** Braudauer: **1 ¼ Std.**

Ingredienzien:

Symptome: Lederbein, Holzerbse, Kieselbeere, Süßwurz, Eisenwurz, Glutnuss, Edelblüte

Wirkung: Die Haut wird widerstandsfähiger, verfärbt sich bläulich (Schminke) und fühlt sich bei Berührung kalt und glatt an. Die ersten sechs Treffer, die dem Körper schaden würden, werden durch die Steinhaut abgedämpft und verursachen keine Wunden. Die Haut bildet sich zurück, erneuert sich aber nach einer Ruhepause von 15 Min. wieder. Wunden, auch behandelte, verhindern diesen Effekt. Der Trank schützt vor einem Meuchelangriffe, bildet sich danach aber zurück. Die Wirkung kann nicht mit Rüstung oder Schutzzaubern kombiniert werden. Unter der Wirkung eines Stahlhauttrankes ist kein Zaubern möglich.