

Tränke								
Trank	Preis	Verbreitung	Gewicht	Rohstoffe	Zeit	Talent	Werkzeuge	Auswirkung
Stärketropfen	5 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Riesenblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Stärke +1 für ¼ Tag
Weisheits-Elixir	5 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Trollzahn	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Empathie +1 für ¼ Tag
Absud der Schläue	5 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Drachenzahn	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Verstand +1 für ¼ Tag
Schnelligkeits-Nektar	5 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Greifenfeder	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Geschick +1 für ¼ Tag
Heilwässerchen	3 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Hydrablut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	halbiert Krit-Erholungszeit
Langläufer	1 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Ghulknochen	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt Müdigkeit
Durstlöscher	1 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Seeschlangengalle	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt Durst
Pappsatt	1 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Trollmagensaft	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt Hunger
Flüssige Glut	1 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Insektenblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt Unterkühlung
Lebenselixier	10 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Drachenschuppe	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Verhindert altern für 1 Jahr
Eisensaft	3 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Drachenblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Rüstung +1 für ¼ Tag
Heiltrank	4 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Trollblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt W3 Stärke
Frischemixtur	4 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Hydrasäure	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt W3 Geschick
Ruhetrunk	4 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Mantikorblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt W3 Verstand
Sud der Sanftmut	4 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Drachenwurmlut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt W3 Empathie
Orakelbrei	2 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Riesenspinnengift	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Verstand wird gebrochen, 1 Frage an SL
Gift * Jeder Schritt erhöhte Wirksamkeit verdoppelt die Kosten								
Nachtalpatem	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Schlaflosigkeit, Wirksamkeit 6*
Wüstenwind	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Durstig, Wirksamkeit 6*
Wolfshunger	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Hungrig, Wirksamkeit 6*
Frostbiss	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Unterkühlung, Wirksamkeit 6*
Amok	3 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	¼Tag rasende Wut, Wirksamkeit 3*

Großes Vergessen	4 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	verliert ¼Tag Erinnerung, Wirksamkeit 3*
Fesseln der Macht	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	½ Zauber-Machtstufe, Wirksamkeit 3*
Neumondöl	4 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	¼Tag Blindheit, Wirksamkeit 3*
Liebestrunke	4 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer, Haare	kann ¼Tag Manipulation nicht widerstehen, Wirksamkeit 3*
Alterstropfen	8 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	+1 Altersstufe bis Heilende Hände oder Lebenselixier, Wirksamkeit 3*

### Kräuterkundler

Du kannst statt **Gemüse** auch **Kräuter** zur Herstellung von **Tränken sammeln**.

**Stufe 1:** Dein **Überleben**-Wurf beim **sammeln** erhält einen Bonus von +1.

**Stufe 2:** Es entspannt dich, durch das Land zu streifen. Ein Tagesabschnitt, den du mit **sammeln** verbringst, zählt für dich als **ausruhen**.

**Stufe 3:** Du findest immer die doppelte Menge **Gemüse**.

### Alchemist

Mit Hilfe eines **Kessels**, **Feuer**, **Kräutern** und einer spezifischen **Zutat** kannst du **Tränke** herstellen.

Mit einem **Heilung** Wurf kannst du Erfolge Einheiten der **Zutat** von einem Ungeheuer gewinnen.

Du kannst bis zu 10 Einheiten Trank in einer Flasche o.ä. aufbewahren, die als gewöhnlicher Gegenstand zählt,

5 Tränke in einer kleinen Flasche als leichter Gegenstand. Tränke sind sehr lange haltbar.

**Stufe 1:** Mit einem **Heilung** Wurf kannst du Erfolge Einheiten eines **Tranks** brauen.

**Stufe 2:** Du erhältst +1 auf Würfe zum **Tränke** brauen.

**Stufe 3:** Du erhältst zusätzlich zum +1 einen **W8-Artefaktwürfel** für **Tränke** brauen.

### Wechselwirkung von Tränken

Werden mehrere Tränke die am gleichen ¼Tag eingenommen wird auf diese Tabelle gewürfelt.

### Alchemische Wechselwirkung

#### W6 Wechselwirkung

1–2 Die Tränke wirken normal.

3 Die Tränke wirken normal aber eine Zusatzwirkung tritt ein W6:

1: glühende Augen    2: purpurfarbenes Haar    3: grüne Flecken auf der Haut

4: schwarze Lippen    5: honigsüßer Geruch    6: krächzende Stimme

4 Einer der Tränke wirkt nicht. Würfle W2 welcher.

5 Die Tränke wirken nicht.

6 Giftige Wechselwirkung, die Tränke wirken nicht mehr. Die Wirksamkeit ist W6 mal Anzahl der Tränke.