

Spagyrik	Haltbarkeit
-----------------	--------------------

Wundpulver

Heiltrank 2 Jahre

Schlaftrunk 1 Jahr

Antidot 3 Jahre

Prophylaktika 6 Monate

Zaubertrank 3 Jahre

Elixiere	Haltbarkeit
-----------------	--------------------

Klugheitselixier 1 Jahr

Gewandtheitselixier 1 Jahr

Kraftelixier 1 Jahr

Fingerfertigkeitsexilier 1 Jahr

Mutelixier 1 Jahr

Charismaelixier 1 Jahr

Konstitutionsexilier 1 Jahr

Berserkerelixier 2 Jahre

Unsichtbarkeitsexilier 6 Jahre

Willenstrunk 2 Jahre

Andere	Haltbarkeit
---------------	--------------------

Zauberkreide -

Beschwörungskerzen -

Bannstaub 1 Jahr

Weissagungspulver mehrere Jahre

Waffenbalsam -

Bannpulver -

Negativ wirkend	Haltbarkeit
------------------------	--------------------

Liebestrunck 2 Jahre

Mengbiller Bannbalöl 9 Monate

Tsa-Tränen/
Friedenswasser 1 Jahr

Gifte	Haltbarkeit
--------------	--------------------

Schadensgift 9 Monate

Schlafgift 9 Monate

Betäubungsgift 9 Monate

Angstgift 9 Monate

Pflanzliche Mittel	Haltbarkeit
---------------------------	--------------------

Eingelegte Alraune 1 Jahr

Alraunensud -

Argansud
Eine
Veranstaltung

Getrockneter Belmart 3 Monate

Brandsalbe 2 Jahre

Egelschreckpaste 9 Monate

Finagebast 6 Monate

Gulmondtee 1 Tag

Doppelter Gulmond 1 Tag

Hirad-Antidot 1 Jahr

Hollbeertee	6 Monate
Horuschenöl	3 Monate
Getrocknetes Ilmenblatt	2 Jahre
Klippzahnsaft	6 Monate
Lotostrunk	3 Monate
Liebesküchlein	1 Monat
Mibel-Absud	6 Monate
Schmerzwein	Eine Veranstaltung
Brandhilf	9 Monate
Schwefeliger Orazal	Jahrzehnte
Quasselpulver	3 Jahre
Getrocknete Quinja- Beeren	3 Jahre
Pfeilblütentee	6 Monate
Pfeilblütenpunsch	2 Jahre
Roter Drachenodem	12 Jahre
Satuarienstrunk	1 Jahr
Magiepaste	6 Monate
Tarnelensalbe	6 Monate
Getrocknetes Thonnys	1 Jahr
Einbeerentrank	1 Jahr
Heilsalbe	1 Jahr
Wirseltrank	6 Monate

Wirkung

Auf die Verletzung gegeben HKW +1

Spontane Regeneration von [Stufe] LEP

Regeneration von zusätzlichen [Stufe] LEP über Nacht

Stoppt jedes Gift, dessen Stufe wenigstens der Trankstufe entspricht.

Vorbeugende Immunität gegen ein spezifisches (parallel hergestelltes) Gift. Wird das Gift innerhalb der Wirkungsdauer nicht eingenommen, erleidet man eine entsprechende Vergiftung (halbe Stufe)

Spontane Regeneration von [Stufe]*7 ASP. 1 SP, wenn der Grundwert übertroffen wird

Wirkung

Erhöhung von KL/IN um [Stufe]/3

Erhöhung von GE um [Stufe]/3

Erhöhung von KK um [Stufe]/3

Handwerkstalente +1

Immun gegen jede Form von Angst

Erhöhung von MU/CH um [Stufe]/3

Erhöhung von KO um [Stufe]/3

Spontaner Zustand des Kampfrausches. Währenddessen [Stufe]/3 zusätzliche LEP

Unsichtbarkeit bis auf einfache Kleidung

Erhöhung der MR um [Stufe]/3

Wirkung

Rituell bei Be-, oder Entschwörungen, sowie Schutzkreisen zum Zeichnen der entsprechenden Siegel verwendet, senkt es die MR von Dämonen und Geistern für diese Zauber um 1

Rituell bei Be-, oder Entschwörungen entzündet, senkt es die MR von Dämonen und Geistern für diese Zauber um 1

Bei Einnahme(!) spontaner Verlust von [Stufe]*7 ASP . Keine Regeneration von ASP in der nächsten Nacht. Dem kann nicht Widerstand geleistet werden

Visionen wie beim Aktivieren des Vorteils Prophezeihen. Meditation und Eindrücke eines Prophezeihenden werden vertieft

(Metall-)Waffe wird magisch und gegen profane Gewalteinwirkung unzerbrechlich

Spontane Sichtbarkeit bei Berührung mit Unsichtbaren ([Stufe] muss ZFW/MR entsprechen)

Wirkung

Der ersten erblickten Person wohlgesonnen bis körperlich verfallen (nach Stufe)

Bemühung anderen Menschen nach Kräften zu Diensten zu sein (wie Beherrschung)

Friedfertigkeit. Kampfrausch/Blutrausch während der Wirkung unterdrückt. Keine gewalttätige Handlung möglich

Wirkung

1 SP alle 30-[Stufe]*5 Minuten über die Wirkungsdauer

Bewusstlosigkeit/besonders tiefer Schlaf

Attribute -[Stufe]/2

Panische Angst vor dem ersten erblickten Wesen

Wirkung

Giftstufe 1 (starker Brechreiz)

Direkt nach dem Brauen zugegeben, wird die Haltbarkeit der Alchemika verdoppelt

2 LEP zur nächtlichen Regeneration

Wirkungsdauer von aktiven Vergiftungen halbiert

Auf Ätz-, oder Brandwunden betäubend und Heilung von 2 LEP

Auf die Verletzung gegeben HKW +1. Befreiung von Parasiten, Zecken und Egel

Auf die Verletzung gegeben HKW +1

KO +2

KO +3

Antidot gegen alle Schlangengifte. Regeneration aller dadurch verlorenen LEP über einem Tag

1 LEP zur nächtlichen Regeneration. Ruhiger Schlaf

KK +1

Inhaliert extrem beruhigend bis zur Besänftigung von Walwütigen. KL/IN, KK, GE -1.

Auf die Verletzung gegeben HKW +1. Schmerzlindernd

Erzwungener Oculus (Stufe +1 auch bei Nicht-Magiern). Bei starken magischen Quellen droht Reizüberflutung, bis hin zur Bewusstlosigkeit (nach Einschätzung der Spielleitung)

Wie Liebestrunke Stufe 1. Brünstigkeit bei größerem Verzehr

KL/IN & GE +1

2 zusätzliche Selbstbeherrschungspunkte

Auf die Brandverletzung gegeben HKW +1

Verdoppelt die Haltbarkeit nicht-alchemistischer Kräuterabsude

Nach der Einnahme kaum kontrollierbares Quasseln mit der Gefahr des Ausplauderns (KL/IN -1 alle 15 Minuten).
Zählt als Stufe 3 Gift

KK +1

Regeneration von 1 LEP/Stunde

Regeneration von 1 LEP/Stunde (kaum genießbar)

Hält beim Entzünden Werwesen ab

Beruhigende Wirkung. Schlechte Eigenschaften werden unterdrückt

Verfärbt sich bei Kontakt zu Magie blutrot (genug für 3 Anwendungen)

Auf die Verletzung gegeben HKW +1. Schmerzlindernd

Ermöglicht Voll- und Halbzauberern die astrale Meditation auch ohne Erlernen, oder das Aufwänden von Selbstbeherrschungspunkten (einhergehend mit Übelkeit)
Getrunken, oder aufgetragen Heilung von 1 LEP/"Schluck" und Stunde. 5 Anwendungen, aber mehrmalige Anwendung innerhalb einer Veranstaltung ist stark Suchterzeugend

Auf die Verletzung gegeben HKW +1. Praktisch unwirksam bei Zwergen

Heilung von 1 LEP. Praktisch unwirksam bei Zwergen

Wirkungsdauer	Anmerkungen
---------------	-------------

- Stufe 1
-
-
-
- [Stufe] h Gleiche Stufe wie Giftstufe minimal nötig
-

Wirkungsdauer	Anmerkungen
---------------	-------------

- [Stufe]*5 h
- [Stufe]*5 h
- [Stufe]*5 h
- [Stufe]*5 h
- [Stufe]*5 h
- [Stufe]*5 h
- [Stufe]*5 h
- Der Kampfrausch
- [Stufe]*5 min
-

Wirkungsdauer	Anmerkungen
---------------	-------------

- Stufe 3
- Stufe 3. Es werden mit einem Male 7 Stück hergestellt und alle 7 müssen brennen um die Vorteile zu nutzen
FAST AUSSCHLIESSLICH VON DER FALUS-NICHTIE BEIHEBEN.
- Schnelle Verderbnis in der Nähe von astraler Energie und
bei Lagerung ohne Eisen- oder Keramikgefäße
- Stufe 3

[Stufe]*5 h

Entzauberung, oder
[Stufe] min

Wirkungsdauer	Anmerkungen
---------------	-------------

1 Tag

Ab Stufe 3 auch Tonikum für die Manneskraft

[Stufe]*10 h

Geheimrezept Mengbillas. Streng verboten

[Stufe]*10 min

Wirkungsdauer	Anmerkungen
---------------	-------------

[Stufe]*[Stufe]*5
Minuten

Schadensgiftstufe ->

Stufe

[Stufe]*[Stufe]*5
Minuten

1

[Stufe]*[Stufe]*5
Minuten

2

[Stufe]*[Stufe]*5
Minuten

3

[Stufe]*[Stufe]*5
Minuten

4

Wirkungsdauer	Anmerkungen
---------------	-------------

5

-

Aus Alraune

-

Aus Alraune

-

Aus Arganstrauch

-

Aus Belmart

-

Aus Conchinis

-

Aus Egelschreck

-

Aus Finage

8 Stunden

Aus Gulmond

4 Stunden

Aus 2 Gulmond

-

Aus Hiradwurz

-	Aus Hollbeer(blättern)
12 Stunden	Aus Horusche
12 Stunden	Aus Ilmenblatt
-	Aus Klippenzahn
1 Stunde	Aus Weißgelben Lotos
3 Tage	Aus Lulanie
1 Stunde	Aus Mibelrohr
5 Stunden	Aus Bleichmohn
-	Aus Nothilf
-	Aus Orazal
45 Minuten	Aus Quasselwurz (nur Hexen und Druiden bekannt)
2 Stunden	Aus 3 Quinja
2 Stunden	Aus Roter Pfeilblüte
2 Stunden	Aus Roter Pfeilblüte und Orazal
1 Tag	Aus Rotem Drachenschlund
1 Tag	Aus Satuariensbusch
-	Aus Schlangenzünglein
-	Aus Tarnele
-	Aus Thonnys
-	Aus 5 Vierblättrigen Einbeeren
-	Aus Wirselskraut
-	Aus Wirselskraut

Beginn [min]	Dauer ab Beginn [min]	max. SP	1 SP alle X [min]
5	5	0	25
4	20	1	20
3	45	3	15
2	80	8	10
1	125	25	5