

MEISTER DER MAGIE

DAS REZEPTBUCH
DER
ALCHEMIE

INHALT

NATÜRLICHE SUBSTANZEN	4
PFLANZENVERARBEITUNG	4
AKAN-ZUCKER	4
ALINATHA-HALLUZINOGEN	4
CHINDA-EXTRAKT	4
DETONAT	4
FLUKINUS-ÖL	4
HEILBEEREN-SAFT	4
KARSORS-EXTRAKT	4
LEOPOLD-KONZENTRAT	4
MULOS-EXTRAKT	4
OWIN-EXTRAKT	4
PYODOR-KONZENTRAT	4
SACHON-EXTRAKT	5
SCHINDER-KONZENTRAT	5
SCINAHLA-POLLEN	5
SESOL-EXTRAKT	5
SOLOK-EXTRAKT	5
DEPOPHIL-EXTRAKT	5
VALLORS-EXTRAKT	5
WARMOL-ÖL	5
WEITERVERARBEITUNG	5
MAGISCHE SUBSTANZEN	6
NAME DES TRANKES	6
PFLANZENVERARBEITUNG	6
BORUN-TRANK (HEILTRANK)	6
SIMION-TRANK (MACHTRANK)	6
VINOS-TRANK (KONSTITUTIONSTRANK)	6
WEITERVERARBEITUNG	6
TRANK DER REFLEXE	6
TRANK DER RESISTENZ	6
TRANK DER KUMULATION	6
TRANK DER KRAFT	6
TRANK DER GUTEN WORTE	7
TRANK DER GEWANDTHEIT	7
TRANK DES 7 SINNES	7
TRANK DER WEISHEIT	7
TRANK DER AUSSTRAHLUNG	7
TRANK DER PRÄZISION	7
TRANK DER GUTEN MINE	7
TRANK DER SINNE	7
TRANK DER ANTIPESTILENZ	7
TRANK DER BERSERKER	7
TRANK DER DEPRESSIONEN	7
TRANK DER EIFERSUCHT	8
TRANK DER EILE	8
TRANK DER EISERNEN RATIONEN	8
TRANK DER FIXIERUNG	8
TRANK DER FREIZÜGIGKEIT	8
TRANK DER HIZERESISTENZ	8
TRANK DER INFRAVISION	8
TRANK DER KLAREN QUELLEN	8
TRANK DER SCHARFSINNIGKEIT	8
TRANK DER SCHLAFLOSIGKEIT	8
TRANK DER SCHMERZUNEMPFINDLICHKEIT	9
TRANK DER SPIEGELUNG	9
TRANK DER STARRSINNIGKEIT	9

TRANK DER SYNTHESE.....	9
TRANK DER TAUSEND WORTE.....	9
TRANK DER TELEKINESE.....	9
TRANK DER VENONEUTRALITÄT.....	9
TRANK DER WARMEN NACHT.....	9
TRANK DES HELDENTUMS.....	9
TRANK DES INVISIBILITÄT.....	9
TRANK DES SEGENS.....	10
ANTILUMINESZENZ.....	10
ANTISÄURE.....	10
DIFFUSION.....	10
EXPLOSION.....	10
FEUERBALL.....	10
FEUERELEMENTAR.....	10
FROST.....	10
HIZE.....	10
LUMINESZENZ.....	11
SÄURE.....	11
TÄUSCHUNG.....	11
VAKUUM.....	11
WAHRES LICHT.....	11
HALO DER WACHENDEN.....	11
HALO DES EISES.....	11
HALO DES FEUERS.....	11
HALO DES LICHTS.....	11
VENO PHOREIN.....	12
VENO ASYSTOLIN.....	12
VENO TORASIN.....	12
VENO DEBILITONIN.....	12
TARA DESATRA.....	12
TARA NOVARNA.....	12
FREIE MISCHUNG 1.....	12
FREIE MISCHUNG 2.....	12
FREIE MISCHUNG 3.....	12
FREIE MISCHUNG 4.....	12
FREIE MISCHUNG 5.....	12
FREIE MISCHUNG 6.....	13
FREIE MISCHUNG 7.....	13
FREIE MISCHUNG 8.....	13
FREIE MISCHUNG 9.....	13
FREIE MISCHUNG 10.....	13
FREIE MISCHUNG 11.....	13
FREIE MISCHUNG 12.....	13

NATÜRLICHE SUBSTANZEN

- § ist bei natürlichen Substanzen die Abkürzung für QUALITÄT (von 1 bis 4).
- € ist bei natürlichen Substanzen die Abkürzung für Einheit (die Stoffmenge).

Verarbeitet der Alchemist Akan-Kraut und erreicht eine Qualität von 3 (75%), so hat er aus einer Pflanze eine Menge von 3 € Akan-Zucker (= 3xAkan) hergestellt. Die Standartprobe für die Verarbeitung von Pflanzen ist 20. Für Weiterverarbeitungen variiert die Probe.

PFLANZENVERARBEITUNG

AKAN-ZUCKER		VITALOGIE	
VERARBEITUNG	1 x Akan-Kraut → § x Akan	PROBE	20
WIRKUNG	Hilft zum Stärken des Immunsystems. Krankheiten verkürzen sich um € Tage. Beschleunigte Regeneration der LP für einen Tag: RegLP + 5 x €.		
ALINATHA-HALLUZINOGEN		VENOMOLOGIE	
VERARBEITUNG	1 x Alinatha-Beeren → § x Alinatha	PROBE	20
WIRKUNG	Halluzinogen. Rausch für € Stunden. Bei Injektion giftig: Giftschaden = 3 x €		
CHINDA-EXTRAKT		VENOMOLOGIE	
VERARBEITUNG	1 x Chinda-Kaktus → § x Chinda	PROBE	20
WIRKUNG	Reduziert Giftschaden um €W6+€. Kann präventiv eingenommen werden, dabei sinken die eingenommenen € pro Tag um 1.		
DETONAT		PYROLOGIE	
VERARBEITUNG	1 x Detor-Wurz → § x Detonat	PROBE	20
WIRKUNG	Sprengstoff, der nur in der Menge von einer € explodiert, ab 2€ abbrennt. Meist zur Weiterverarbeitung verwendet. Schaden 1W6+1.		
FLUKINUS-ÖL		VITALOGIE	
VERARBEITUNG	1 x Flukinus-Beeren → § x Flukinus	PROBE	20
WIRKUNG	Schwaches Abführmittel bei 1€. Ab 4€ „wird es sehr knapp“.		
HEILBEEREN-SAFT		VITALOGIE	
VERARBEITUNG	1 x Heil-Beeren → § x Heilbeer	PROBE	20
WIRKUNG	Verstärkte Regeneration der LP für € Tage. RegLP + 10.		
KARSORS-EXTRAKT		-	
VERARBEITUNG	1 x Karsors-Dorn → § x Karsors	PROBE	20
WIRKUNG	Beschleunigt Wirkung von Substanzen. Pro € verdoppelt sich die Wirkgeschwindigkeit.		
LEOPOLD-KONZENTRAT		-	
VERARBEITUNG	1 x Leopold-Kraut → § x Leopold	PROBE	20
WIRKUNG	1€: Reizt die Haut. Ab 2€: Juckender Ausschlag. Ab 4€: „Ekeljuck 2000“ , keine geistigen und körperlichen Arbeiten mehr möglich.		
MULOS-EXTRAKT		-	
VERARBEITUNG	1 x Mulos-Baum → § x Mulos	PROBE	20
WIRKUNG	Erkrankung für € Tage, mit Fieber und Brechreiz. Ohne Bettruhe verdoppelt sich die Erkrankungszeit.		
OWIN-EXTRAKT		VITALOGIE	
VERARBEITUNG	1 x Owin-Würzel → § x Owin	PROBE	20
WIRKUNG	Erzeugt extreme Verstopfungen für € Stunden.		
PYODOR-KONZENTRAT		PYROLOGIE	
VERARBEITUNG	1 x Pyodor-Pilz → § x Pyodor	PROBE	20
WIRKUNG	Brennt weiß glühend. Temperatur 1200°C. Beschädigt Rüstung. Feuerschaden: €W6		

SACHON-EXTRAKT			-
VERARBEITUNG	1 x Sachon-Kraut → § x Sachon	PROBE	20
WIRKUNG	Rauschmittel. Person wird für € Stunden nervig und unsozial. Pro € verstärkt sich die Wirkung.		
SCHINDER-KONZENTRAT			-
VERARBEITUNG	1 x Schinder-Pflanze → § x Schinder	PROBE	20
WIRKUNG	1€: Kopfschmerzen bei Menschen und Elfen., ab 3€ bei allen Rassen. Dann keine geistigen Arbeiten mehr möglich.		
SCINAHLA-POLLEN			-
VERARBEITUNG	1 x Scinahla-Baum → § x Scinahla	PROBE	20
WIRKUNG	Erzeugt Heuschnupfen für € Stunden (beeinträchtigt geistige Arbeiten). Bei Verschlucken Reizung des Magens. Keine Arbeiten möglich für diese Zeit.		
SESOL-EXTRAKT			-
VERARBEITUNG	1 x Sesol-Pflanze → § x Sesol	PROBE	20
WIRKUNG	Betäubt Geruchs- und Geschmacksnerven bis 2€ teilweise, ab 3€ vollständig.		
SOLOK-EXTRAKT			VITALOGIE
VERARBEITUNG	1 x Solok-Wurz → § x Solok	PROBE	20
WIRKUNG	Verzögert Ermüdungserscheinungen um 5€ Stunden. Danach sollte der Schlaf nachgeholt werden.		
DEPOPIL-EXTRAKT			-
VERARBEITUNG	1 x Spuck-Beeren → § x Depophil	PROBE	20
WIRKUNG	Erzeugt Übelkeit für € Stunden, ab 3€ spontan einsetzender Brechreiz.		
VALLORS-EXTRAKT			-
VERARBEITUNG	1 x Vallors-Strauch → § x Vallors	PROBE	20
WIRKUNG	Verlangsamt den Stoffwechsel und verzögert daher die Wirkung von Substanzen um € Stunden. Nebenwirkung: Müdigkeit für € Stunden.		
WARMOL-ÖL			PYROLOGIE
VERARBEITUNG	1 x Warmol-Pflanze → § x Warmol	PROBE	20
WIRKUNG	Wird Warmol getrocknet, so ist es durch geringe Reibung (Luftreibung) entzündlich. Brennt mit 800°C ab. Dient oftmals als Zündung für Pyodor oder Detonat.		

WEITERVERARBEITUNG

MAGISCHE SUBSTANZEN

Alle QUALITÄTSPROBEN für die Herstellung magische Substanzen sind auf den Wert 20 durchzuführen.

Name des Trankes	
VERARBEITUNG	<FARBE1 : FARBE2> (Mischungsverhältnis) → Substanz
ERKENNUNG	Hier steht, wie die Substanz erkannt werden kann
WIRKUNG	Und hier die Wirkung der Substanz

PFLANZENVERARBEITUNG

BORUN-TRANK (HEILTRANK)	
VERARBEITUNG	BORUN-KRAUT → BORUN-TRANK (§)
ERKENNUNG	ROT
WIRKUNG	Sofortige Erfrischung der LEBENSPUNKTE um 25 x §

SIMION-TRANK (MACHTRANK)	
VERARBEITUNG	SIMION-KRAUT → SIMION-TRANK (§)
ERKENNUNG	BLAU
WIRKUNG	Sofortige Erfrischung der MACHTPUNKTE um 30 x §

VINOS-TRANK (KONSTITUTIONSTRANK)	
VERARBEITUNG	VINOS-KRAUT → VINOS-TRANK (§)
ERKENNUNG	GELB
WIRKUNG	Steigert für § Stunden die Anzahl verfügbarer HANDLUNGEN um §.

WEITERVERARBEITUNG

TRANK DER REFLEXE	
VERARBEITUNG	ROT:GELB (1:1) → Trank der Reflexe
ERKENNUNG	Orange
WIRKUNG	Erhöht für § Stunden den REFLEX um 2 x §.

TRANK DER RESISTENZ	
VERARBEITUNG	GELB:BLAU (1:1) → Trank der Resistenz
ERKENNUNG	Grün
WIRKUNG	Erhöht für § Stunden die MAGIERESISTENZ um 4 x §.

TRANK DER KUMULATION	
VERARBEITUNG	ROT:BLAU (1:1) → Trank der Kumulation
ERKENNUNG	Violett
WIRKUNG	Erhöht für § Stunden die den FERTIGKEITSWERT der MAGIESCHULEN um §.

TRANK DER KRAFT	
VERARBEITUNG	ROT:GELB (1:2) → Trank der Kraft
ERKENNUNG	Rot mit gelben Partikeln
WIRKUNG	Erhöht für § Stunden die KRAFT um 8 x §. Attribute sind unbeeinflusst

TRANK DER GUTEN WORTE	
VERARBEITUNG	ROT:BLAU (1:2) → Trank der guten Worte
ERKENNUNG	Rot mit blauen Partikeln
WIRKUNG	Erhöht für § Stunden die RHETORIK um 8 x §. Attribute sind unbeeinflusst

TRANK DER GEWANDTHEIT	
VERARBEITUNG	BLAU:ROT (1:2) → Trank der Gewandtheit
ERKENNUNG	Gelb mit blauen Partikeln
WIRKUNG	Erhöht für § Stunden GEWANDTHEIT um 8 x §. Attribute sind unbeeinflusst

TRANK DES 7 SINNES	
VERARBEITUNG	BLAU:GELB (1:2) → Trank des 7 Sinnes
ERKENNUNG	Rot mit gelber Strömung
WIRKUNG	Erhöht für § Stunden die INTUITION um 8 x §. Attribute sind unbeeinflusst

TRANK DER WEISHEIT	
VERARBEITUNG	GELB:ROT (1:2) → Trank der Weisheit
ERKENNUNG	Rot mit blauer Strömung
WIRKUNG	Erhöht für § Stunden das WISSEN um 8 x §. Attribute sind unbeeinflusst

TRANK DER AUSSTRAHLUNG	
VERARBEITUNG	GELB:BLAU (1:2) → Trank der Ausstrahlung
ERKENNUNG	Gelb mit roter Strömung
WIRKUNG	Erhöht für § Stunden die AUSSTRAHLUNG um 8 x §. Attribute sind unbeeinflusst

TRANK DER PRÄZISION	
VERARBEITUNG	ROT:GELB (1:3) → Trank der Präzision
ERKENNUNG	Gelb mit blauer Strömung
WIRKUNG	Erhöht für § Stunden das GESCHICK um 8 x §. Attribute sind unbeeinflusst

TRANK DER EISERNEN MINE	
VERARBEITUNG	GELB:BLAU (2:3) → Trank der eisernen Mine
ERKENNUNG	Blau mit roter Strömung
WIRKUNG	Erhöht für § Stunden den MUT um 4 x §. Attribute sind unbeeinflusst

TRANK DER SINNE	
VERARBEITUNG	BLAU:ROT (2:3) → Trank der Sinne
ERKENNUNG	Blau mit gelber Strömung
WIRKUNG	Erhöht für § Stunden die WAHRNEHMUNG um 4 x §. Attribute sind unbeeinflusst.

TRANK DER ANTIPESTILENZ	
VERARBEITUNG	GRÜN:VIOLETT (1:1) → Trank der Antipestilenz
ERKENNUNG	Blau Flüssigkeit mit grüner Kugel darin. In der Phiole entstehen kleine Käfer, die in die Kugel schwimmen.
WIRKUNG	Heilt schwere Krankheiten innerhalb 20 - § Tagen. Minimal in einem Tag.

TRANK DER BERSERKER	
VERARBEITUNG	BLAU:GRÜN (1:1) → Trank der Berserker
ERKENNUNG	Blutrote Flüssigkeit, in der ab und an ein blutunterlaufendes Auge zu sehen ist.
WIRKUNG	Wie Zauber "Berserker" für § Minuten.

TRANK DER DEPRESSIONEN	
VERARBEITUNG	ROT:GELB (2:3) → Trank der Depressionen
ERKENNUNG	Schwarzes Loch in der Phiole
WIRKUNG	Person wird für § Stunden extrem depressiv. AS-3, KE-3, IN-3, WA-3.

TRANK DER EIFERSUCHT	
VERARBEITUNG	GELB:ROT (2:3) → Trank der Eifersucht
ERKENNUNG	Gelblicher Trank mit roten öligen Tropfen darin.
WIRKUNG	Person wird für § Stunden extrem eifersüchtig.

TRANK DER EILE	
VERARBEITUNG	BLAU:GELB (2:3) → Trank der Eile
ERKENNUNG	Windhose in der Phiole
WIRKUNG	Für § Minuten 2 x § zusätzliche HANDLUNGEN.

TRANK DER EISERNEN RATIONEN	
VERARBEITUNG	ROT:BLAU (2:3) → Trank der Eisernen Rationen
ERKENNUNG	Rotgelbe Flüssigkeit mit kleinsten Fleischstückchen darin.
WIRKUNG	Der Held barucht für 2 x § Tage keine Nahrung zu sich zu nehmen.

TRANK DER FIXIERUNG	
VERARBEITUNG	GELB:ROT (3:4) → Trank der Fixierung
ERKENNUNG	Orangene Flüssigkeit mit 10 Käfern, die um einen Käfer in der Mitte kreisen.
WIRKUNG	Trinken mehrere Personen aus der Phiole, so sind alle auf die Person, die als erste aus der Phiole getrunken hat, fixiert und messen deren Worte und Taten eine besondere Bedeutung zu.

TRANK DER FREIZÜGIGKEIT	
VERARBEITUNG	BLAU:ROT (3:4) → Trank der Freizügigkeit
ERKENNUNG	Gelbe Flüssigkeit. In der Phiole steht ein Tisch, auf dem zwei gelbe Käfer tanzen.
WIRKUNG	Person hat für § Stunden kein Schamgefühl und keine Hemmungen mehr, Paarungsbereitschaft zu zeigen.

TRANK DER HIZERESISTENZ	
VERARBEITUNG	ROT:BLAU (3:4) → Trank der Hizeresistenz
ERKENNUNG	Alternierend verschwindende Glutkugel in der Phiole.
WIRKUNG	Senkt Auswirkungen von Feuer- und Hizeschaden ist für § Stunden um 5 x §.

TRANK DER INFRAVISION	
VERARBEITUNG	GRÜN:GELB (2:3) → Trank der Infravision
ERKENNUNG	Transparentes Objekt in der Phiole mit roten Umrissen.
WIRKUNG	Ermöglicht es für § Stunden in einer maximalen Entfernung von 5 x § Schritt durch Gegenstände zu sehen.

TRANK DER KLAREN QUELLEN	
VERARBEITUNG	BLAU:GELB (3:4) → Trank der Klaren Quellen
ERKENNUNG	Glasklare Flüssigkeit in der Phiole.
WIRKUNG	Phiole spendet 25 x § Liter reinstes, kühles Trinkwasser.

TRANK DER SCHARFSINNIGKEIT	
VERARBEITUNG	VIOLETT:ROT (1:2) → Trank der Scharfsinnigkeit
ERKENNUNG	Violette Flüssigkeit, in der viele vernetzte Stränge kleine Lichtimpulse hin und her schicken.
WIRKUNG	Person wird sehr scharfsinnig für § Stunden. RH+8, WI+8, KE+8, AS+8. Attribute sind unbeeinflusst.

TRANK DER SCHLAFLOSIGKEIT	
VERARBEITUNG	VIOLETT:ROT (1:3) → Trank der Schlaflosigkeit
ERKENNUNG	Violetter Trank mit roten, wirr umher fliegenden Schafen.
WIRKUNG	Person kann für § Tage nicht schlafen, ist unkonzentriert und fühlt sich schlapp. Alle Prismawerte sinken um 4. Attribute unbeeinflusst.

TRANK DER SCHMERZUNEMPFLINDLICHKEIT	
VERARBEITUNG	ROT:VIOLETT (2:3) → Trank der Schmerzunempfindlichkeit
ERKENNUNG	Transparente Flüssigkeit, in der ein Netz aus violetten Strängen schwach rote Lichtimpulse aussenden.
WIRKUNG	Person ist für 8 x § Stunden vollkommen schmerzunempfindlich.
TRANK DER SPIEGELUNG	
VERARBEITUNG	ROT:VIOLETT (1:2) → Trank der Spiegelung
ERKENNUNG	Violette Flüssigkeit, in der drei identische Käfer im Kreis tanzen.
WIRKUNG	Wenn mehrere aus einer Phiole dieses Tranks trinken, so haben alle das gleiche Aussehen wie der erste, der aus der Phiole getrunken hat. Die Wirkung hält § Stunden.
TRANK DER STARRSINNIGKEIT	
VERARBEITUNG	VIOLETT:GELB (1:2) → Trank der Starrsinnigkeit
ERKENNUNG	Rotblaue Flüssigkeit mit dunklen Wolken darin.
WIRKUNG	Person wird starrsinnig für § Stunden. In dieser Zeit erhält die Person § RH+8, wenn andere sie überzeugen möchten. Attribute sind unbeeinflusst.
TRANK DER SYNTHESE	
VERARBEITUNG	VIOLETT:ROT (2:3) → Trank der Synthese
ERKENNUNG	Violette, durchsichtige Flüssigkeit, in der mehrere Punkte Wellen aussenden.
WIRKUNG	Person kann für § Stunden in 10 x § Schritt Entfernung Schallwellen leisester Quellen sehen und verstehen.
TRANK DER TAUSEND WORTE	
VERARBEITUNG	GELB:ORANGE (3:4) → Trank der Tausend Worte
ERKENNUNG	Gelber Trank, in dem kleinste rote Zungen schwimmen.
WIRKUNG	Person wird sehr mitteilzaam für § Stunden. Für diese Zeit erhöht sich RH+8, AS+8.
TRANK DER TELEKINESE	
VERARBEITUNG	GELB:VIOLETT (1:2) → Trank der Telekinese
ERKENNUNG	Schwebende Mythrillplatte in der Phiole
WIRKUNG	Wird eingenommen und gibt dem Nutzer § Stunden telekinetische Fähigkeiten in 5 x § Schritt maximaler Entfernung.
TRANK DER VENONEUTRALITÄT	
VERARBEITUNG	VIOLETT:BLAU (1:2) → Trank der Venoneutralität
ERKENNUNG	Flüssigkeit, die stängig zwischen grün und transparent wechselt.
WIRKUNG	Magisches Gegengift. Mindert Vergiftungen für 10 x § Stunden. Bei Kontakt mit einem Gift wird der Schaden sofort um einum §W6+§ gemindert.
TRANK DER WARMEN NACHT	
VERARBEITUNG	BLAU:VIOLETT (1:2) → Trank der Warmen Nacht
ERKENNUNG	Rote Flüssigkeit, in der blaue, Kaulquappen-ähnliche Wesen herumschwimmen.
WIRKUNG	Person ist in sexueller Hinsicht besonders atraktiv für Leute anderem Geschlecht. Gleichsam steigen die entsprechenden Fähigkeiten.
TRANK DES HELDENTUMS	
VERARBEITUNG	BLAU:VIOLETT (1:1) → Trank des Heldentums
ERKENNUNG	Weiß-gelbliches Schimmern in der Phiole
WIRKUNG	Wie Zauber "Heldentum" für § Stunden.
TRANK DES INVISIBILITÄT	
VERARBEITUNG	ORANGE:GRÜN (1:1) → Trank des Invisibilität
ERKENNUNG	Phiole schwer, aber Inhalt ist nicht sichtbar
WIRKUNG	Erzeugt Unsichtbarkeit für § Stunden.

TRANK DES SEGENS	
VERARBEITUNG	GRÜN:BLAU (1:2) → Trank des Segens
ERKENNUNG	Blaue Flüssigkeit mit weißer Aura.
WIRKUNG	Wie Zauber "Segen".

ANTILUMINESZENZ	
VERARBEITUNG	ROT:GRÜN (2:3) → Antilumineszenz
ERKENNUNG	Tiefschwarze Dunkelheit in der Phiole
WIRKUNG	Zerschellt die Phiole, so entsteht für § Minuten vollkommene Dunkelheit in einem Radius von $2 \times §$ Schritt. Die Dunkelheit breitet sich wie eine größer werdende Kugel innerhalb einer Sekunde aus und zerfällt in einer Sekunde nach Nachlassen der Wirkung.

ANTISÄURE	
VERARBEITUNG	GELB:GRÜN (2:3) → Antisäure
ERKENNUNG	Grüne Flüssigkeit mit kleinen aufsteigenden Bläschen, die ständig zu Transparenter Farbe wechselt
WIRKUNG	Besondere MAGISCHE ANTISÄURE der Stärke §. Mindert Säureschaden um $§W6+§$. Verhindert Stabilitätsverluste bis §. Bei jedem Kontakt mit einer Säure mindert sich die § der ANTISÄURE um 1.

DIFFUSION	
VERARBEITUNG	GRÜN:VIOLETT (3:4) → Diffusion
ERKENNUNG	Transparente Flüssigkeit mit grünen und violetten Wirbeln
WIRKUNG	Ermöglicht es, Objekte zu dematerialisieren. D.h. Wenn die Phiole auf einer Mauer zerschellt, so ist das Mauerstück zwar sichtbar, jedoch ist ein unsichtbares Loch, das $§ / 2$ Schritt Durchmesser hat, in der Mauer. Der Effekt dauert § Wochen an.

EXPLOSION	
VERARBEITUNG	GRÜN:BLAU (2:3) → Explosion
ERKENNUNG	Pulsierender Feuerball in der Phiole
WIRKUNG	Explodiert beim Zerschellen. Schaden im Zentrum $§ \times (4W6+1)$. Nimmt pro Schritt um $\frac{1}{2}$ ab., d.h. $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}$. Die magische Flüssigkeit verhindert ein ungewolltes Zerschellen der Phiole, sofern der Korken darauf ist. Beim Werfen bleibt der Inhalt in der Phiole.

FEUERBALL	
VERARBEITUNG	ROT:GELB (3:4) → Feuerball
ERKENNUNG	Flammenkugel in der Phiole.
WIRKUNG	Explodiert Zerschellen zu einem Feuerball. Schaden im Zentrum $§ \times (2W6+3)$. Feuerschaden $1W6+1$ für § Kampfphasen. Nimmt pro Schritt um $\frac{1}{2}$ ab., d.h. $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}$. Die magische Flüssigkeit verhindert ein ungewolltes Zerschellen der Phiole, sofern der Korken darauf ist. Beim Werfen bleibt der Inhalt in der Phiole.

FEUERELEMENTAR	
VERARBEITUNG	BLAU:GRÜN (2:3) → Feuerelementar
ERKENNUNG	Feuerelementar in der Phiole
WIRKUNG	Wie Zauber FEUERELEMENTAR für § Minuten. Wird die Phiole geöffnet, so erscheint das Elementar wie ein Flaschengeist.

FROST	
VERARBEITUNG	VIOLETT:GELB (2:3) → Frost
ERKENNUNG	Wahrlos rotierende Eisblume in der Phiole
WIRKUNG	Senkt nach Zerschellen die Temperatur um $100 \times §$ im Zentrum für § Minuten. Pro Schritt Entfernung sinkt der Einfluss des Trankes um $\frac{1}{2}$., d.h. $1, \frac{1}{2}, \frac{1}{4}, \dots$

HIZE	
VERARBEITUNG	GELB:VIOLETT (2:3) → Hize
ERKENNUNG	Glühender Wirbel in der Phiole
WIRKUNG	Erhöht nach Zerschellen die Temperatur um $100 \times §$ im Zentrum für § Minuten. Pro Schritt Entfernung sinkt die Temperatur um $\frac{1}{2}$.

LUMINESZENZ	
VERARBEITUNG	BLAU:ORANGE (1:1) → Lumineszenz
ERKENNUNG	Phiole leuchtet.
WIRKUNG	Phiole leuchtet mit der Kraft von 25 x § Kerzen.

SÄURE	
VERARBEITUNG	GELB:BLAU (1:3) → Säure
ERKENNUNG	Grüne Flüssigkeit mit kleinen aufsteigenden Bläschen
WIRKUNG	MAGISCHE SÄURE der STÄRKE §. Schaden 2 x (§W6+§). Beschädigt Rüstung um §.

TÄUSCHUNG	
VERARBEITUNG	GELB:BLAU (3:4) → Täuschung
ERKENNUNG	Gelbe Flüssigkeit, in der blaue Partikel erscheinen und wieder verschwinden.
WIRKUNG	Wie Zauber TÄUSCHUNG für § Minuten.

VAKUUM	
VERARBEITUNG	VIOLETT:BLAU (2:3) → Vakuum
ERKENNUNG	Schwarze, pulsierende Kugel in der Phiole
WIRKUNG	Zerschellt die Phiole, so entsteht drei Schritt um die Stelle Luftleere. Dabei werden alle Gegenstände zu diesem Punkt hingezogen. Schaden im Zentrum 10 x §. Nimmt pro Schritt um 2 x § ab (10, 8, 6, 4, 2, 0)

WAHRES LICHT	
VERARBEITUNG	ROT:GRÜN (2:5) → Wahres Licht
ERKENNUNG	Gleißender Lichtpunkt in der Phiole
WIRKUNG	Wie Zauber WAHRES LICHT.

HALO DER WACHENDEN	
VERARBEITUNG	BLAU:VIOLETT (2:3) → Halo der Wachenden
ERKENNUNG	Halo aus kleinsten transparenten Insekten um einem Käfer in der Phiole.
WIRKUNG	Halo aus 4 x § transparenten Insekten, die in einem Radius von § Schritt um den Besitzer wachen und 1W6 Schaden + leuten Knall erzeugen können. Der Besitzer legt die Wachregeln fest. Sie können auch andere Halo-Insekten zum Angreifen bewegen. Die Insekten zerstören sich beim Angriff selbst und können nicht regeneriert werden.

HALO DES EISES	
VERARBEITUNG	ORANGE:ROT (3:4) → Halo des Eises
ERKENNUNG	Halo aus kleinsten Eis-Insekten um einem Käfer in der Phiole.
WIRKUNG	Halo aus 3 x § Eis-Insekten, in einem Radius von § Schritt um den Besitzer gemeinsam oder einzeln angreifen können. Jedes Insekt erzeugt 3W6 SP+Kälte. Die Insekten zerstören sich beim Angriff selbst und können nicht regeneriert werden.

HALO DES FEUERS	
VERARBEITUNG	ROT:ORANGE (3:4) → Halo des Feuers
ERKENNUNG	Halo aus kleinsten glühenden Insekten um einem Käfer in der Phiole.
WIRKUNG	Halo aus 2 x § Glüh-Insekten, in einem Radius von § Schritt um den Besitzer gemeinsam oder einzeln angreifen können. Jedes Insekt erzeugt 4W6 SP+Feuer. Die Insekten zerstören sich beim Angriff selbst und können nicht regeneriert werden.

HALO DES LICHTS	
VERARBEITUNG	ORANGE:GELB (3:4) → Halo des Lichts
ERKENNUNG	Halo aus kleinsten leuchtenden Insekten um einem Käfer in der Phiole.
WIRKUNG	Halo aus 1 x § Licht-Insekten, in einem Radius von § Schritt um den Besitzer gemeinsam oder einzeln angreifen können. Jedes Insekt erzeugt 6W6 SP. Die Insekten zerstören sich beim Angriff selbst und können nicht regeneriert werden.

VENO PHOREIN	
VERARBEITUNG	ORANGE:BLAU (3:4) → Veno Phorein
ERKENNUNG	Grünrötliche Flüssigkeit mit grünen Partikeln.
WIRKUNG	TÖDLICHES, STETIGES, MAGISCHES GIFT der STÄRKE §. Giftschaden §W6+§ für § Kampfphasen.

VENO ASYSTOLIN	
VERARBEITUNG	BLAU:ORANGE (3:4) → Veno Asystolin
ERKENNUNG	Grünrötliche Flüssigkeit mit Partikeln, die schnell von rot zu grün umschlagen.
WIRKUNG	AKUMULATIVES, TÖDLICHES, MAGISCHES GIFT der STÄRKE §. Giftschaden §W6+§.

VENO TORASIN	
VERARBEITUNG	GRÜN:ROT (3:4) → Veno Torasin
ERKENNUNG	Grünrötliche Flüssigkeit mit Partikelwirbel.
WIRKUNG	TÖTLICHES, SPONTANES, MAGISCHES GIFT der STÄRKE §. Giftschaden 8 x §.

VENO DEBILITONIN	
VERARBEITUNG	GRÜN:ROT (2:3) → Veno Debitonin
ERKENNUNG	Grünrötliche Flüssigkeit mit pulsierenden gelben Partikeln.
WIRKUNG	LÄHMENDES GIFT. Macht das Opfer wehrlos. Wirkt schwach auf das vegetative Nervensystem. erzeugt starke Schmerzen und fügt § Schadenspunkte pro Kampfrunde zu. Die Wirkungsdauer beträgt § Kampfphasen.

TARA DESATRA	
VERARBEITUNG	ROT:GRÜN (3:4) → Tara Desatra
ERKENNUNG	Grüne Flüssigkeit mit schwarzem Baum und schlappen, violetten Blättern.
WIRKUNG	Pflanzenvernichtungsmittel, mit der Kraft 2 x § Bäume bzw. 20 x § Sträucher bzw. 25 x § Quadratschritt Graslandschaft für ein Jahr zu unfruchtbarer Erde zu wandeln.

TARA NOVARNA	
VERARBEITUNG	GRÜN:GELB (3:4) → Tara Novarna
ERKENNUNG	Oben Muttererde, unten Sand in der Phiole.
WIRKUNG	Macht binnen eines Tages aus einer Fläche von (25 §) x (25 §) Quadratschritt krankem Boden eine fruchtbare Anbaufläche.

FREIE MISCHUNG 1	
VERARBEITUNG	GELB:GRÜN (3:4) → Freie Mischung 1
ERKENNUNG	
WIRKUNG	

FREIE MISCHUNG 2	
VERARBEITUNG	GRÜN:BLAU (3:4) → Freie Mischung 2
ERKENNUNG	
WIRKUNG	

FREIE MISCHUNG 3	
VERARBEITUNG	BLAU:GRÜN (3:4) → Freie Mischung 3
ERKENNUNG	
WIRKUNG	

FREIE MISCHUNG 4	
VERARBEITUNG	VIOLETT:ROT (3:4) → Freie Mischung 4
ERKENNUNG	
WIRKUNG	

FREIE MISCHUNG 5	
VERARBEITUNG	ROT:VIOLETT (3:4) → Freie Mischung 5
ERKENNUNG	
WIRKUNG	

FREIE MISCHUNG 6	
VERARBEITUNG	VIOLETT:GELB (3:4) → Freie Mischung 6
ERKENNUNG	
WIRKUNG	

FREIE MISCHUNG 7	
VERARBEITUNG	GELB:VIOLETT (3:4) → Freie Mischung 7
ERKENNUNG	
WIRKUNG	

FREIE MISCHUNG 8	
VERARBEITUNG	VIOLETT:BLAU (3:4) → Freie Mischung 8
ERKENNUNG	
WIRKUNG	

FREIE MISCHUNG 9	
VERARBEITUNG	BLAU:VIOLETT (3:4) → Freie Mischung 9
ERKENNUNG	
WIRKUNG	

FREIE MISCHUNG 10	
VERARBEITUNG	VIOLETT:ORANGE (3:4) → Freie Mischung 10
ERKENNUNG	
WIRKUNG	

FREIE MISCHUNG 11	
VERARBEITUNG	ORANGE:VIOLETT (3:4) → Freie Mischung 11
ERKENNUNG	
WIRKUNG	

FREIE MISCHUNG 12	
VERARBEITUNG	VIOLETT:GRÜN (3:4) → Freie Mischung 12
ERKENNUNG	
WIRKUNG	

