



ZAUBORBONS

von Dzaarion

ZAUBORBONS

Ursprünglich als angenehmere Darreichungsform von Heilmitteln – so genannten Latwergen, eine lang haltbare Mischung aus Kräutern, Arzneien und Honig, die bis zu einer (fast) festen Form eingekocht wurde – gedacht, entwickelten magiebegabte Heiler, Kräuterkundige und Alchemisten sie weiter und kreierten jeder auf seine Weise was heute als Zauborbons bekannt ist.

Zauborbons sind kleine, harte, haltbare Drops in allen erdenklichen Farben und verschiedenen Formen, die vor allem süß sind und zudem schwache magische Effekte aufweisen.

Dabei entwickelten die verschiedenen Gruppen, die sich den ersten Zauborbons annahmen jede ihre eigene Spezialität. So kennt man heute neben Latwergen, die Hisopachara, das Potioconfectio und Ipsweets, Kategorien von Zauborbons, deren grundsätzliche Herstellung mittlerweile bekannt sind, auch wenn jeder Hersteller von Zauborbons leicht andere Rezepte und Methoden nutzt. Doch gibt es eine weitere Kategorie. Unter den so genannten Caramagia sind spezielle Zauborbons bekannt, die individuell entwickelt wurden. Ein jedes davon basiert auf einem einzigartigen Rezept und Herstellungsmethode, die von seinen Erfindern und Kennern nur an ihre Nachfolger weitergereicht werden.

Da Zauborbons aber nur schwache Effekte besitzen wandten sich viele ihrer Hersteller lieber lukrativeren Geschäften und überließen ihre Rezepte, deren Herstellung und Verkauf lieber einer anderen Zunft - den Pharmazeuten.

HERSTELLUNG VON ZAUBORBONS

Da die Ursprünge der Zauborbons darin liegen Honig oder Zucker mit anderen Stoffen zu mischen und zu einer festen Masse einzukochen, benötigt man auch für die Herstellung ihrer komplexeren Nachfolger noch immer ein gewisses Geschick und Gespür für die Kochkunst.

Zum Kochen von Zauborbons benötigt der Charakter zunächst das Talent Handwerk: Kochen, von dem er selbst mindestens einen Talentrang beherrschen muss und dessen zugehöriger Probenwert **AGI+AU** ist.

Zusätzlich wird je nach Art des Zauborbons noch mindestens ein Talentrang in einem bestimmten weiteren Talent benötigt. Dieses zusätzliche Talent kann auch von einem anderen Charakter, einem Nachschlagewerk, Gegenstand o.ä. eingebracht werden, der dem Koch bei der Herstellung des Zauborbons durchgehend zur Verfügung steht.

Des Weiteren benötigt der Koch für eine Portion Zauborbons die nötigen Zutaten, welche 5 GM (für Honig, Zuckerwasser oder Zuckersirup) kosten, sowie 1 Liter Wasser und je nach Art des Zauborbons eine weitere Zutat erfordern.

Schließlich kann der Kochvorgang beginnen, der die ungeteilte Aufmerksamkeit des Kochs, ein Feuer und einen speziellen Kochtopf (5 GM) erfordert und 2 Stunden andauert.

Wird nach Ablauf der Zeit erfolgreich **AGI+AU+2** pro TR in Handwerk Kochen +1 pro TR in anderen Talenten, die für das Kochen von Zauborbons genutzt werden (und der SC selbst beherrscht) gewürfelt, gelingt der Kochvorgang.

Aus der entstandenen Masse muss direkt im Anschluss eine Anzahl gleich dem Probenergebnis der Kochen-Probe Zauborbons geformt werden, bevor die Masse erkalte.

Dies kann entweder mit einem Löffel (ermöglicht individuelle Anpassung des Aussehens durch den Koch), dabei gehen jedoch 25% der möglichen Zauborbons verloren oder mit einer Gussform (2 GM pro Form, bietet Platz für bis zu 30 Zauborbons, es gibt verschiedene „Designs“) gemacht werden.

Anschließend müssen die Zauborbons 2 Stunden abkühlen, bevor sie fertig sind.

WIRKWEISE VON ZAUBORBONS

Zwar unterscheiden sich die 5 Kategorien von Zauborbons voneinander, doch gibt es ein paar grundlegende Regeln, die für alle Zauborbons gelten (sofern nichts anderes angegeben).

Zauborbons müssen gegessen werden, um ihre Wirkung zu entfalten. Mit einer Aktion können bis zu 3 Zauborbons gleichzeitig in den Mund genommen werden. Dort können sie bis zu 5 Runden bleiben, ohne ihre Wirkung auszulösen. Spätestens nach Ablauf der 5 Runden oder wenn der Charakter auf sie beißt (kann jederzeit als freie Aktion durchgeführt werden) setzt ihre Wirkung ein. Der Effekt eines ausgelösten Zauborbons hält dabei immer nur 2 Runden (sofern nicht anders angegeben). Effekte gleicher Zauborbons sind nicht kumulativ.

Besitzt der Charakter einen Beutel an seinem Gürtel und hat eine freie Hand kann er sich bis zu 3 Zauborbons gleichzeitig anstelle seiner Bewegung als Aktion in den Mund stopfen, dabei kann er jedoch auf die Schnelle keinerlei Unterschied zwischen verschiedenen Zauborbons ausmachen.

IDENTIFIZIEREN VON ZAUBORBONS

Der Effekt von Zauborbons kann von Außen nicht identifiziert werden, sondern nur durch das drauf beißen und somit auslösen.

Jedoch hat jede der 5 Arten von Zauborbons ein typisches Farbspektrum (Latwergen: Brauntöne, Hisopachara: Grüntöne, Potioconfectio Rottöne, Ipsweets Blautöne, Caramagia individuell aber meist Gelb- bis Orangetöne), wodurch man es zumindest ihren Kategorien zuordnen kann. Zudem wählen Zauborbonköche oft verschiedene, typische Formen um unterschiedliche Wirkungen voneinander zu unterscheiden.

LATWERGE

Da sich die Zauborbons aus den Latwergen entwickeln werden diese süßen Arzneimittel immer noch zu den Zauborbons gezählt. Ebenso sind sie noch heute der erste Schritt auf dem Weg zum Pharmakanten, auch wenn ihre Effekte meist so schwach sind, dass sie für Abenteurer kaum bis keine Verwendung haben, sich in der einfachen Bevölkerung jedoch großer Beliebtheit erfreuen und daher zum alltäglichen Geschäft eines Pharmazeuten dazugehören.

Latwergen haben fast immer eine bräunliche Farbe, die von ocker bis dunkelbraun reichen kann.

Um eine Latwerge herzustellen benötigt ein Charakter mindestens einen Rang in dem Talent Handwerk: Kochen, den er selbst beherrschen muss, sowie mindestens einen Talentrang, der Talente, die für die Herstellung der anderen Kategorien benötigt werden (WG: Kräuterkunde, Alchemie, Runenkunde, Einbetten) oder einen Rang im Talent Fürsorger.

Kochen-Probe für Latwergen

AGI+AU + 1 pro Rang in Alchemie, Einbetten, Runenkunde, WG: Kräuterkunde + 2 pro Rang in Fürsorger + 2 pro Rang in Kochen

Da Latwergen relativ einfache Produkte sind, sind ihre Rezepte keine großen Geheimnisse und es gibt eine Menge gängiger Latwergen, deren Rezept jeder Pharmakant kennt und beherrscht, wenn auch viele versuchen ihnen ihre eigene Note zu geben.

Neben Honig, Zuckerwasser oder Zuckersirup im Wert von 5 GM und 1 Liter frischem Wasser werden zur Herstellung von Latwergen individuelle Zutaten benötigt, die, wie auch ihr Effekt, bei der jeweiligen Latwerge (s.u.), angegeben sind.

LATWERGEN

ARAQUORICE

Effekt	
Bitterer, weicher, schwarzer Drop, der jemanden aus einer Ohnmacht erweckt. Wacht mit 5 LK auf, erhält aber für 2 Stunden -1 auf alle Proben.	
ZUTAT	Pferdeurin und Magensäure (oder Süßholzsafte)
KOSTEN	0,5 GM (pro Drop)

BORKENLATWÄRE

Effekt	
Diese rindenbraunen Drops verhärten für 10 Runden die Haut des Verzehrers, was ihm so lange einen Bonus von +2 auf Abwehr, aber auch einen Malus von -2 auf seine Initiative gibt.	
ZUTAT	Baumherrenborke
KOSTEN	2 GM (pro Drop)

GAURE DROPS

Effekt	
Wer diese sehr sauren, goldbraunen Drops isst, erhält für den Tag +2 auf alle Proben, um Krankheiten zu trotzen.	
ZUTAT	Zitronen (Orangen, Sauerkraut o.ä.)
KOSTEN	0,1 GM (pro Drop)

DIAACHILLEA

Effekt	
Grünbräunlich, oft noch mit den weißen Blütenblättern der Schafgarbe gesprenkelt, stärken diese Drops die natürlichen Heilkräfte und verdoppeln das Ergebnis der Natürlichen Heilrate.	
ZUTAT	Schafgarbe
KOSTEN	3 GM (pro Drop)

DIAACORUS

Effekt	
Diese ockerfarbenen Drops haben eine stärkende Wirkung und verleihen beim Verzehr für 1 Stunde einen Bonus von +2 auf alle Klettern, Kraftakt, Schwimmen, Springen u.ä. Proben. Zudem beendet die Einnahme auf sämtliche Effekte von Übelkeit.	
ZUTAT	Kalmus
KOSTEN	2 GM (pro Drop)

DIACAPSICUM

Effekt	
Diese sehr scharfen Drops brennen im Mund und verursachen sowohl bei der Einnahme als auch in jeder Runde in der sie im Mund sind 1 LK nicht abwehrbaren Schaden, dafür wird aber jeglicher anderer Schaden für 5 Runden um 2 Punkte reduziert.	
ZUTAT	Chilis
KOSTEN	4 GM (pro Drop)

DIACATHA

Effekt	
Die in Pflanzenform abhängig machende Wirkung dieser Pflanze wird in Form einer Latwerge abgeschwächt, jedoch auch ihre Wirkung. Trotzdem verleiht der Verzehr noch für 2 Runden einen Bonus von +2 auf alle Schlagen und Schießen Proben.	
ZUTAT	Kathstrauchblätter
KOSTEN	5 GM (pro Drop)

DIAGOCA

Effekt	
Die in Pflanzenform abhängig machende Wirkung dieser Pflanze wird in Form einer Latwerge abgeschwächt, jedoch auch ihre Wirkung. Trotzdem verleiht der Verzehr noch für 2 Runden einen Bonus von +2 auf alle Zaubern und Zielzaubern Proben.	
ZUTAT	Cocablätter
KOSTEN	5 GM (pro Drop)

DIAMEDELAE

Effekt	
Klassiker, der in keinem Sortiment einer Pharmazie fehlt. Rotbräunliche und angenehm süße Drops, die 1 LK heilen.	
ZUTAT	Nüsse (Heiltränke, Heilkräuter, Heilzauber)
KOSTEN	0,5 GM (pro Drop)

DIAMENTAE

Effekt	
Kleine weiße Drops, die für einen frischen Atem sorgen. Wer sie isst erhält für 1 Stunde +2 auf alle soziale Proben.	
ZUTAT	Pfefferminz
KOSTEN	0,2 GM (pro Drop)

DIANICOTIANA

Effekt	
Die in Pflanzenform abhängig machende Wirkung dieser Pflanze wird in Form einer Latwerge abgeschwächt, jedoch auch ihre Wirkung. Trotzdem verleiht der Verzehr dieser bitteren, braunen Drops noch für 2 Runden einen Bonus von +4 auf die Initiative.	
ZUTAT	Tabak
KOSTEN	4 GM (pro Drop)

DIASOMNIFERUM

Effekt	
Die in Pflanzenform abhängig machende Wirkung dieser Pflanze wird in Form einer Latwerge abgeschwächt, jedoch auch ihre Wirkung. Sie gewähren bei Verzehr 10 temporäre LK (vgl. Zauber <i>Magische Rüstung</i>), jedoch verliert wer sie verzehrt auch permanent 1 Punkt LK.	
ZUTAT	Saft von Schlafmohnblüten
KOSTEN	4 GM (pro Drop)

DIAQUIETI

Effekt	
Bittere Drops, die 1 Punkt Erschöpfungsschaden heilen. (Maximal 5 pro Woche nutzbar.)	
ZUTAT	frisches Obst oder Gemüse und Kaffee oder Tee.
KOSTEN	0,2 GM (pro Drop)

ELECTUARIUM CUSTODIS

Effekt	
Diese graubraunen Drops bieten nicht nur einen gewissen Schutz vor Schaden, sondern senken auch das Schmerzempfinden. Für 5 Runden wird jeder äußere Schaden (nicht Gift, Angriffe auf den Geist o.ä.) um 2 Punkte reduziert.	
ZUTAT	Gargylstaub
KOSTEN	5 GM (pro Drop)

ELECTUARIUM IMPETUS ELEMENTI

Effekt	
Goldbraune Drops mit einem Farbschimmer entsprechend der verwendeten Drachenschuppe. Beim Verzehr gewähren sie 2 Runden einen Bonus von +2 auf Angriffe mit dem Element der entsprechenden Drachenschuppe (z.B. Schuppe eines Feuerdrachen für Feuer).	
ZUTAT	Drachenschuppe (Pulver)
KOSTEN	5 GM (pro Drop)

ELECTUARIUM MITHRIDATIS

Effekt	
Wer diese sehr bitteren, grünbraunen Drops isst, erhält bis zum Ende des Tages +2 auf die nächste Probe, um Giften zu trotzen.	
ZUTAT	Schlangenfleisch + 3 verschiedene Kräuter
KOSTEN	2 GM (pro Drop)

ELECTUARIUM MONOCEROTIS

Effekt	
Diese sehr hellbraunen Drops heben nicht nur sämtliche Lähmungseffekte und (temporäre nicht von Rüstungen verursachte) Effekte, die die Initiative senken auf, sondern gewähren auch für 2 Runden einen Bonus von +2 auf die Initiative.	
ZUTAT	Einhornhaar
KOSTEN	3 GM (pro Drop)

ELECTUARIUM THERIACA

Effekt	
Die üblichsten Latwergen, die bei allerlei kleineren Beschwerden und Krankheiten (Übelkeit, Erkältung, Fieber, Insektenstiche etc.) helfen können und diese kurieren.	
ZUTAT	3 Arzneipflanzen
KOSTEN	0,2 GM (pro Drop)

NIERA ASA ELEMENTO

Effekt	
Goldbraune Drops mit einem Farbschimmer entsprechend der verwendeten Drachenschuppe. Beim Verzehr gewähren sie W ₂₀ /2 Runden einen Bonus von +2 gegen sämtliche Effekte des Elements der entsprechenden Drachenschuppe (z.B. Schuppe eines Feuerdrachen gegen Feuer).	
ZUTAT	Drachenschuppe (Pulver)
KOSTEN	4 GM (pro Drop)

NIERA ASA MAGIAE

Effekt	
Ungewöhnlich weiche statt harter Drops, die beim Verzehr W ₂₀ /2 Runden einen Bonus von +2 gegen sämtliche auf ihn gewirkte Zauber gewähren (bzw. gegen ihn gerichtete Zauber werden um 2 erschwert.	
<i>Dies gilt jedoch nicht für Zauber, die Elementarschaden (beispielsweise mit Blitzen, Eis oder Feuer) verursachen.</i>	
ZUTAT	Tentakelhirnmasse
KOSTEN	4 GM (pro Drop)

NIERA CALORIS

Effekt	
Diese Drops haben eine angenehm wärmende Wirkung und schützen für 6 Stunden vor den Effekten von Kälte.	
ZUTAT	Feuerelementarüberreste
KOSTEN	1 GM (pro Drop)

NIERA LENITUDO

Effekt	
Braun mit einem bläulichen Ton sind diese Latwergen besonders bei Spielern und Dieben beliebt, sorgen sie doch für einen ruhigen Geist und eine ruhige Hand. Beim Verzehr gewähren sie für 1 Stunde auf alle Proben zum Fallen entschärfen, Mechanismus öffnen, Schlösser öffnen, Taschendiebstahl u.ä. einen Bonus von +2.	
ZUTAT	Baldrian oder Johanniskraut
KOSTEN	3 GM (pro Drop)

NIERA REFRIGERATIONIS

Effekt	
Diese Drops haben eine angenehm kühlende Wirkung und schützen für 6 Stunden vor den Effekten von Hitze.	
ZUTAT	Wasserelementarüberreste
KOSTEN	1 GM (pro Drop)

MASTIX

Effekt	
Aus dem Harz kann ein Kügelchen gefertigt werden, das 20 Minuten gekaut werden kann. Das Kauen verleiht dem Charakter ebenso lange einen Bonus von +1 auf Ini und VE.	
Nach dem Auskauen wird die Masse für 20-1. Wurf Minuten extrem klebrig und solange nicht zu lösen ist, wenn sie auf eine Oberfläche geklebt wurde.	
Man kann immer nur von dem Effekt eines einzelnen Kau-Effektes profitieren. Während des Kauens kann auch nichts anderes gegessen oder getrunken werden	
ZUTAT	Mastixbaumharz und ein Geschmacksmittel (Obst, Minze o.ä.)
KOSTEN	0,5 GM (pro Drop)

RACHENFREI

Effekt	
Dieses leicht magische Zauborbon stellt die Stimme des Verzehrers wieder her, auch wenn sie durch Krankheit oder Zauber temporär blockiert wurde. (Eine gänzlich verlorene Stimme kann hierdurch nicht wiederhergestellt werden.)	
ZUTAT	Honig und mind. 3 verschiedene Kräuter
KOSTEN	1 GM (pro Drop)

SALMIAKKI

Effekt	
Wird jemand, der einen dieser extrem bitteren, harten, schwarzen Drops im Mund hat, ohnmächtig, erwacht sofort aus dieser (mit 1 LK) erhält allerdings für 5 Runden -1 auf alle Proben.	
Wird der Effekt nach 5 Runden nicht ausgelöst erhält der Charakter trotzdem 5 Runden -1 auf alle Proben, sowie 1 Punkt Erschöpfungsschaden für 2 Tage.	
ZUTAT	Pferdeurin und Magensäure (oder Süßholzsaft)
KOSTEN	1 GM (pro Drop)

TRIMEPURDION

Effekt	
Jeder dieser tief dunkelbraunen Drops „ersetzt“ 1 Stunde Schlaf und gibt ebenso lange +4 auf Proben gegen einschläfernde Effekte und auf Erwachen-Proben. (Maximal 4 pro Nacht anwendbar.)	
ZUTAT	Kaffeebohnen, Teeblätter, Kolanuss o.ä.
KOSTEN	0,2 GM (pro Drop)

WOLFSLATWERGE

Effekt	
Von rötlichbrauner Farbe gewähren diese Drops einen klaren Verstand, wodurch Bemerkungen, Entziffern, Spuren lesen und Suchen Proben für 1 Stunde einen Bonus von +2 erhalten.	
ZUTAT	Ginsengwurzel
KOSTEN	2 GM (pro Drop)

HISOPACHARA

Vor allem aus Kräutern und Zucker gefertigt, war die Entstehung der Hisopachara wohl der naheliegendste und erste Schritt, der bei der Weiterentwicklung von Zauborbons gemacht wurde. Es waren es meist ohnehin kräuterkundige Heiler, die die Latwergen herstellten und so forschten sie an diesen weiter, bis sie es schafften deutlich stärkere Effekte von verschiedenen Kräutern in ihnen zu konservieren und sogar zu kombinieren.

Hisopachara haben fast immer eine grünliche Farbe, die von hellen, leuchtend giftgrünen bis zu moosartig dunklen Tönen reichen kann.

Zudem haben sie oft die Form von Blumen oder Früchten.

Um Hisopachara herzustellen benötigt ein Charakter mindestens einen Rang in dem Talent Handwerk: Kochen, den er selbst beherrschen muss, sowie mindestens einen Talentrang in WG: Kräuterkunde.

Kochen-Probe für Hisopachara

**AGI+AU + 1 pro Rang in
WG: Kräuterkunde
+ 2 pro Rang in Kochen
-2 pro zusätzlichem Kraut**

Hisopachara sind im Vergleich zu Latwergen schon wesentlich anspruchsvoller und ihre Herstellung basiert auf dem kombinierten Verständnis der Kochkunst und Kräuterkunde.

So kann ein Pharmakant aus jedem Kraut ein Zauborbon herstellen. Dabei werden jedoch sämtliche Boni und Effekte, die durch einen Würfelwurf bestimmt werden auf 1 pro Würfel reduziert, so würde ein Zauborbon aus einem Heilkraut immer nur 1 LK (ein Kraut, das eigentlich 2W20 LK heilt jedoch 2 LK) heilen (deterministische Effekte wie „belebt wieder“ oder „Verzehrer stirbt“ u.ä. werden durch das Verfahren zu sehr verdünnt und somit nichtig oder ebenfalls auf 1 (z.B. 1 LK Heilung oder 1 LK Schaden) reduziert) und wirken ausschließlich auf die Person, die das Zauborbon verzehrt (Kräuter aus denen man z.B. Waffenpaste herstellen kann sind als Zauborbon wirkungslos). Ein Effekt, der nicht sofort eintritt (wie z.B. Heilung durch Heilkraut) hält nach dem Verzehr des Zauborbons maximal 2 Runden (bzw. Minuten, Tage etc.) an, unabhängig von dessen eigentlicher Dauer.

Der Pharmakant kann jedoch entscheiden mehrere Kräuter zu einer Portion Zauborbons zu kombinieren. Dabei kann er entweder bis zu 3 mal das gleiche Kraut wählen (was den jeweiligen Bonus bzw. „erwürfelten Wert“ auf Anzahl des Krauts anhebt) oder bis zu 5 unterschiedliche Kräuter (und deren Effekte) kombinieren, was die Kochen-Probe jedoch auch um -2 pro zusätzlichem Kraut (egal ob gleich oder unterschiedlich) erschwert.

Neben Honig, Zuckerwasser oder Zuckersirup im Wert von 5 GM und 1 Liter frischem Wasser wird zur Herstellung von Hisopachara also mindestens 1 Kraut benötigt. Die hergestellten Hisopachara haben den entsprechenden Effekt des Krauts.

Der Wert eines einzelnen Zauborbon-Hisopachara-Drops beträgt:

Goldpreis der Zutaten

_____ = GM

20

POTIOCONFECTIO

Als einige Alchemisten sahen, welche Effekte fähigere Pharmakanten den Latwergen, in Form ihrer Hisopachara, entlocken konnten, begannen sie selbst ihre Forschung, die sich vor allem darauf bezog ihren Tränken eine wesentlich einfachere und angenehmere Darreichungsform zu ermöglichen. Und so entwickelten sie aus der Kombination von Latwergen mit magischen Tränken das so genannte Potioconfectio. Diese waren auch durchaus effektiv, vor allem da man mit ihrer Hilfe die Auswirkungen verschiedener Tränke kombinieren konnte, doch sind sie aufgrund ihrer schwachen Effekte und kurzen Wirkdauer nicht so beliebt, wie richtige Tränke.

Potioconfectio haben fast immer eine rötliche Farbe, die von hellem Rosa bis zu blutroten Drops reichen kann. Zudem haben sie oft die Form von Sternbildern oder einfachen geometrischen Formen.

Um Potioconfectio herzustellen benötigt ein Charakter mindestens einen Rang in dem Talent Handwerk: Kochen, den er selbst beherrschen muss, sowie mindestens einen Talentrang in Alchemie.

Kochen-Probe für Potioconfectio

**AGI+AU + 1 pro Rang in Alchemie
+ 2 pro Rang in Kochen
-4 pro zusätzlichem Trank**

Noch einmal komplexer als seine Vorgänger gilt das Potioconfectio schon als eine besondere Kunstform der Alchemie. Dafür werden zumeist gekaufte oder selbst hergestellte Tränke mit Honig oder Zucker kombiniert und zu Zauborbons eingekocht.

So kann ein Pharmakant aus jedem Trank ein Zauborbon herstellen. Dabei werden jedoch sämtliche Boni und Effekte, die durch einen Würfelwurf bestimmt werden auf 1 pro Würfel reduziert, so würde ein Zauborbon aus einem Heiltrank immer nur 1 LK (ein Trank, der eigentlich 2W20 LK heilt jedoch 2 LK) heilen (deterministische Effekte wie „belebt wieder“ oder „Trinker stirbt“ u.ä. werden durch das Verfahren zu sehr verdünnt und somit nichtig oder ebenfalls auf 1 (z.B. 1 LK Heilung oder 1 LK Schaden) reduziert) und wirken ausschließlich auf die Person, die das Zauborbon verzehrt (Tränke zum Übergießen von Waffen wie z.B. Waffenweih sind als Zauborbon wirkungslos).

Ein Effekt, der nicht sofortig eintritt (wie z.B. Heilung durch Heiltrank) hält nach dem Verzehr des Zauborbons maximal 2 Runden (bzw. Minuten, Tage etc.) an, unabhängig von dessen eigentlicher Dauer.

Der Pharmakant kann jedoch entscheiden mehrere Tränke zu einer Portion Zauborbons zu kombinieren. Dabei stellte sich heraus, dass sich Tränke so kombinieren, die Effekte einzelner Tränke jedoch nicht verstärken lassen. So können bis zu 3 unterschiedliche Tränke (und deren Effekte) kombiniert werden, was die Kochen-Probe jedoch auch um -4 pro zusätzlichem Trank erschwert.

Versierte Pharmakanten können Potioconfectio sogar direkt aus den Zutaten des Tranks reduzieren, was die Probe jedoch um -6 erschwert.

Neben Honig, Zuckerwasser oder Zuckersirup im Wert von 5 GM und 1 Liter frischem Wasser wird zur Herstellung von Potioconfectio also mindestens 1 Trank benötigt. Die hergestellten Potioconfectio haben den entsprechenden Effekt des Trankes.

Der Wert eines einzelnen Zauborbon-Potioconfectio-Drops beträgt:

Goldpreis der Zutaten

= GM

IPSWEETS

Von den Entwicklungen der Alchemisten angespornt versuchten sich nun auch große Zauberwirker daran ihre Zauber in Form von Zauborbons zugänglich zu machen.

Nach unzähligen Experimenten, Versuchen und vor allem Fehlschlägen wurde den Zauberwirklern langsam bewusst, dass sich nicht alle Arten der Magie auf diese Art in eine Süßigkeit bannen ließen. So finden sie an sich auf einige wenige Zauber zu beschränken, deren Wirkung fast immer nur auf den Zauberwirker selbst beschränkt ist und schafften so endlich den Durchbruch. Ihre neue Form der Zauborbons nannten sie Ipsweets.

Ipsweets haben fast immer eine bläuliche bis violette Farbe, die von Cyan bis zu Purpur reichen kann.

Entgegen der ernsten Art der meisten Zauberwirker besitzen die Ipsweets meist verspielte Formen, wie die eines Zaubererhuts, Zauberstabes oder von Tieren.

Um Ipsweets herzustellen benötigt ein Charakter mindestens einen Rang in dem Talent Handwerk: Kochen, den er selbst beherrschen muss, sowie mindestens einen Talentrang in Runenkunde.

Kochen-Probe für Ipsweets

**AGI+AU + 1 pro Rang in Runenkunde
+ 2 pro Rang in Kochen
-6 pro zusätzlichem Zauber**

Nicht zu Unrecht gelten Ipsweets als eine der höchsten Formen der Zauborbons und der Magie.

Ein Pharmakant, der die entsprechenden Kochfähigkeiten besitzt kann so aus jedem Zauber mit Distanz Selbst oder Berühren ein Zauborbon herstellen, wenn er eine Schriftrolle des Zaubers besitzt. Dabei werden jedoch sämtliche Boni und Effekte, die durch den VE-Wert, Stufe, einen Würfelwurf (auch Probenwürfe) bestimmt werden auf 1 pro Würfel reduziert, so würde ein Zauborbon aus einer Heilenden-Hand-Schriftrolle immer nur 1 LK heilen (deterministische Effekte wie „belebt wieder“ oder „Ziel stirbt“ u.ä. werden durch das Verfahren zu sehr abgeschwächt und somit nichtig oder ebenfalls auf 1 (z.B. 1 LK Heilung oder 1 LK Schaden) reduziert) und wirken ausschließlich auf die Person, die das Zauborbon verzehrt (ein Zauber wie Heilendes Licht würde trotzdem nur auf den Zauberwirker wirken, ein Zauber wie Unsichtbarkeit wirkt zwar auf den Verzehrler jedoch nicht seine Ausrüstung, ein Zauber wie öffnen wäre wirkungslos, wenn der Verzehrler nicht selbst ein Schloss ist, Handschellen o.ä. sind ausgeschlossen!).

Ein Effekt, der nicht sofortig eintritt (im Gegensatz zu z.B. Heilung durch Heilende Hand) hält nach dem Verzehr des Zauborbons maximal 2 Runden (bzw. Minuten, Tage etc.) an, unabhängig von dessen eigentlicher Dauer. Der Pharmakant kann dabei jedoch entscheiden mehrere Zauber zu einer Portion Zauborbons zu kombinieren. Dabei stellte sich heraus, dass sich Zauber so kombinieren, die Effekte einzelner Zauber jedoch nicht verstärken lassen. So können bis zu 3 unterschiedliche Zauber (und deren Effekte) kombiniert werden, was die Kochen-Probe jedoch auch um -6 pro zusätzlichem Zauber erschwert.

Extrem mächtige und versierte Pharmakanten können Ipsweets sogar ohne Rollen herstellen, wenn sie den Zauber selbst beherrschen. Dazu leiten sie die Magie des Zaubers direkt in den Kochvorgang ein, was diesen jedoch um -10 erschwert und bei einem Patzer zu einer Explosion (W20 Schaden) führt.

Der Wert eines einzelnen Zauborbon-Ipsweet-Drops beträgt:

Goldpreis des Zaubers

= GM

CARAMAGIA

Caramagia sind die höchste Kunst der Zauborbons und ausschließlich Pharmakanten vorbehalten, die ihr Leben diesem Handwerk verschrieben haben. Sie sind die Meisterstücke eines Zauborbonkochs. Ihre Rezepte und Herstellungsmethoden unterscheiden sich so massiv wie ihre Erschaffer und lassen sich nicht einfach so replizieren oder in eine allgemeine Formel bringen. Caramagia sind individuelle Zauborbons mit individuellen Effekten und Aussehen, auch wenn die meisten von ihnen zu einem Gelb- bis Orangeton tendieren. Ihre Rezepte werden fast ausschließlich von einem Meister an seinen Schüler weitergegeben, der oftmals selbst ein eigenes Caramagia erschafft, um als vollwertiger Pharmazeut anerkannt zu werden. Um dies zu erreichen benötigt der Charakter neben seiner Kochkunst ein bedeutendes Gespür dafür wie man Magie in Dinge, die man erschafft, einfließen lässt.

Um Caramagia herzustellen benötigt ein Charakter mindestens II Ränge in dem Talent Handwerk: Kochen, die er selbst beherrschen muss, sowie mindestens einen Talentrang in Einbetten.

Kochen-Probe für Caramagia

**AGI+AU + 1 pro Rang in Einbetten
+ 2 pro Rang in Kochen
+ 1 pro Rang in WG: Theoretische
Magie**

Caramagia können ausschließlich von jenen hergestellt werden, die sie selbst entwickeln oder die exakten Rezepte kennen, die ihre Erfinder und Schüler von diesen jedoch eifersüchtig hüten und meist nur an ihre Nachfolger oder in seltenen Fällen für horrenden Summen Gold herausgeben. Dabei reicht auch ein bloßes Pergament nicht aus, sondern derjenige der ein Rezept erlernen will, muss bei dem vollständigen Herstellungsprozess eines Caramagias dabei sein und aufmerksam den Handgriffen des Kochs folgen, sowie seinen Anweisungen lauschen.

Anschließend ist der Charakter in der Lage die Caramagia exakt nachzuahmen (das Original schmeckt jedoch fast immer besser).

Ein Pharmakant, der etwas auf sich hält wird jedoch früher oder später immer anfangen selbst zu experimentieren und versuchen ein eigenes Caramagia mit einem eigenen Effekt herzustellen, doch dies gelingt nicht allen.

Neben Honig, Zuckerwasser oder Zuckersirup im Wert von 5 GM und 1 Liter frischem Wasser werden zur Herstellung von Caramagia individuelle Zutaten benötigt, deren Wert dem 10-fachen Verkaufspreis eines einzelnen Caramagias entsprechen.

Der Herstellungswert eines einzelnen Caramagia beträgt also:

5 GM + Listen-Verkaufspreis x 10 = GM

Der Preis eines Caramagia-Rezeptes, das benötigt wird, um es herzustellen beträgt (wenn es überhaupt verkauft wird):

Listen-Verkaufspreis x 200 = GM

Eine Liste etwas verbreiteter Caramagia findet sich unten.

BESONDERE CARAMAGIA-REZEPTE

Diese 4 Rezepte stellen selbst kein Zauborbons dar, sondern sind besondere Herstellungsarten von Zauborbons, die ihre Effektivität verändern.

MAMPFOAM ZAUBORBONS

Effekt

Besondere Herstellungsart von Zauborbons, die mit allen Zauborbons außer Caramagia, kombiniert werden kann. Diese werden dadurch weicher, sodass sich länger auf ihnen kauen lässt, wodurch ihr Effekt auf 3 Runden (bzw. entsprechende Zeiteinheit) gestreckt wird. Zudem erhält der Charakter ebenso lange einen Bonus von +1 auf VE.

Man kann immer nur von dem Effekt eines einzelnen Kau-Effektes profitieren.

KOSTEN

Zauborbon Preis x 1,5
GM (pro Stück)
Rezept-Kosten: 1.000 GM

MASTIKAU ZAUBORBONS

Effekt

Besondere Herstellungsart von Zauborbons, die mit allen Zauborbons außer Caramagia, kombiniert werden kann. Diese werden dadurch weicher und klebriger, sodass sich länger auf ihnen kauen lässt, wodurch ihr Effekt auf 6 Runden (bzw. entsprechende Zeiteinheit) gestreckt wird. Zudem erhält der Charakter ebenso lange einen Bonus von +1 auf Ini und VE.

Man kann immer nur von dem Effekt eines einzelnen Kau-Effektes profitieren.

Während des Kauens kann auch nichts anderes gegessen oder getrunken werden.

KOSTEN

Zauborbon Preis x 3
GM (pro Stück)
Rezept-Kosten: 5.000 GM

STEVOIDE ZAUBORBONS

Effekt

Besondere Herstellungsart von Zauborbons, die mit allen Zauborbons außer Caramagia, kombiniert werden kann. Diese werden dadurch sehr viel süßer und der Effekt des Zauborbons verdoppelt.

Der Charakter erhält allerdings 1 Punkt Erschöpfungsschaden für den Tag.

KOSTEN

Zauborbon Preis x 1,5
GM (pro Stück)
Rezept-Kosten: 2.500 GM

THAUMATINE ZAUBORBONS

Effekt

Besondere Herstellungsart von Zauborbons, die mit allen Zauborbons außer Caramagia, kombiniert werden kann. Diese werden dadurch extrem viel süßer und der Effekt des Zauborbons verdreifacht.

Der Charakter erhält allerdings 3 Punkte Erschöpfungsschaden für den Tag.

KOSTEN

Zauborbon Preis x 2,5
GM (pro Stück)
Rezept-Kosten: 10.000 GM

CARAMAGIA

BÄRENTATZE

Effekt

Dieses Caramagi ist ein Gebäck, dessen Teig aus Nüssen hergestellt und mit Gewürzen, Honig, sowie dem Blut eines Tieres verfeinert wird. Der Teig wird anschließend zu kleinen keksartigen Caramagi in Form einer Bärenpatze (manchmal auch einer Wolfspatze, Raubkatzenpatze, Adlerflügel oder Maus) geformt.

Wer eines dieser Caramagi isst verwandelt sich für 2 Stunden in einen Bären (bzw. Wolf, Raubkatze, Adler oder Ratte). Die Verwandlung dauert 1 Runde und endet nur nach Ablauf der Zeit oder, wenn der Charakter stirbt, erlittener Schaden bleibt nach der Rückverwandlung jedoch gänzlich bestehen.

GEI, VE und AU des Charakters verändern sich nicht, jedoch nehmen alle anderen Attribute, Eigenschaften und Kampfwerte die Werte des Tieres an. Er kann zwar weder sprechen noch zaubern, wohl aber Gesprochenes verstehen und die Sinne des Tiers einsetzen. Zauber, die beispielsweise Tiere kontrollieren, haben auf den verwandelten Charakter keinen Einfluss..

KOSTEN 20 GM (pro Stück)

BOTENBRAUSE

Effekt

Wer dieses bunte, saure und im Mund prickelnde Pulver isst kann während es im Mund ist W20 Worte sagen und an eine Person denken. Ist die Person in einem 15 km Radius bildet sich aus dem Mund eine humanoide Blasengestalt, die die Nachricht überbringt ... meist ist sie jedoch etwas undeutlich.

KOSTEN 1 GM (pro Stück)

BRAUSEAUGENBALL

Effekt

1 Runde nach Einnahme dieses, wie ein Augenball aussehendes, Caramagias setzt dessen Wirkung automatisch ein, hält für 20 Runden an und ist nicht abbrechbar. Setzt der Effekt ein, wird der Verzehr in einen tranceähnlichen Zustand versetzt, in dem seine optischen und akustischen Sinne sich von seinem Körper lösen können. Sein unsichtbarer, hörender Blick kann sich frei mit der normalen Laufen-Geschwindigkeit bewegen und dabei durch die kleinsten Öffnungen dringen. Er sieht und hört dabei alles, als wäre er selbst vor Ort.

Nach Ablauf des Effekts kehren seine Sinne automatisch in seinen Körper zurück, vorher ist es nicht möglich ihn zu wecken.

KOSTEN 10 GM (pro Stück)

BUNTE BONNEN

Effekt

Diese bohnenförmigen kleinen Bonbons kommen in einer schier unendlichen Anzahl von Farben und ebenso vielen Geschmäckern und Effekten. Wer mutig genug ist eine von ihnen zu essen würfelt auf die Beutetabelle M und erhält den entsprechenden Effekt (Tränke und Zauber werden sofort ausgelöst (mit PW20 und VE=5), Zauber mit Ladungen können für 1 Stunde entsprechend oft eingesetzt werden, Effekte von Gegenständen wirken für W20 Runden auf den Charakter).

KOSTEN 1 GM (pro Stück)

CHAMÄLEONCONFKEKT

Effekt

Diese runden Bonbons leuchten in grellen, bunten Farben, die sie in unregelmäßigen Abständen wechseln. Zur Belustigung der Meisten passiert, für W20/4 Stunden dasselbe mit der Person selbst, wenn man sie isst. Findige Abenteuer nutzen den Effekt jedoch gezielt. Wer sich konzentriert kann die Farbe der Umgebung annehmen, wodurch Verbergen-Proben um 6 erleichtert werden.

KOSTEN

2 GM (pro Stück)

DRACHLINGDROPS

Effekt

Schwächere Form der Drachendrops. Bonbon in Form eines kleinen bunten Drachen. Wer sie auslöst greift mit seiner nächsten Aktion mit einem elementaren Strahl (PW 20, Distanz 10 m, vgl. Feuerstrahl) an.

Gleichzeitig erhält aber auch der Anwender 2 LK nicht abwehrbaren Schaden.

FARBE	ELEMENT
Blau	Wasser
Braun	Erde
Cyan	Eis
Gelb	Blitz
Grau	Luft
Grün	Pflanze
Hellgrün	Verwesung
Ocker	Sand
Orange	Vulkan
Purpur	Arkan
Rot	Feuer
Schwarz	Schatten
Weiß	Licht

KOSTEN

5 GM (pro Stück)

DRACHENDROPS

Effekt

Bonbon in Form eines kleinen bunten Drachen. Wer sie auslöst stößt mit der nächsten Aktion einen elementaren Strahl aus, der alle hintereinander stehenden Gegner in einer 1 m breiten und 4 m langen, geraden Schneise in, abhängig von der Farbe des Drops, ein entsprechendes Element hüllt und dabei W20+5 nicht abwehrbaren Schaden verursacht.

Gleichzeitig erhält aber auch der Anwender 5 LK nicht abwehrbaren Schaden.

FARBE	ELEMENT
Blau	Wasser
Braun	Erde
Cyan	Eis
Gelb	Blitz
Grau	Luft
Grün	Pflanze
Hellgrün	Verwesung
Ocker	Sand
Orange	Vulkan
Purpur	Arkan
Rot	Feuer
Schwarz	Schatten
Weiß	Licht

KOSTEN

20 GM (pro Stück)

EULERICHTATZE

Effekt

Dieses Caramagi ist ein Gebäck, dessen Teig aus Nüssen hergestellt und mit Gewürzen, Honig, sowie dem Blut eines Magischen Wesens verfeinert wird. Der Teig wird anschließend zu kleinen keksartigen Caramagi in Form einer Eulerichtatze (manchmal auch einer Unwolfspfote, Harpyienflügel oder Einhornhorn) geformt.

Wer eines dieser Caramagi isst verwandelt sich für 2 Stunden in einen Eulerich (bzw. Unwolf, Harpyie oder Einhorn). Die Verwandlung dauert 1 Runde und endet nur nach Ablauf der Zeit oder, wenn der Charakter stirbt, erlittener Schaden bleibt nach der Rückverwandlung jedoch gänzlich bestehen.

GEI, VE und AU des Charakters verändern sich nicht, jedoch nehmen alle anderen Attribute, Eigenschaften und Kampfwerte die Werte des Wesens an. Er kann zwar weder sprechen noch zaubern, wohl aber Gesprochenes verstehen und die Sinne des Wesens einsetzen. Zauber, die beispielsweise Tiere kontrollieren, haben auf den verwandelten Charakter keinen Einfluss.

KOSTEN 30 GM (pro Stück)

GOLDHONIGKARAMELL

Effekt

Diese goldenen Karamellbonbons sind offenbar besonders bei älteren Personen beliebt. Während diese sie still vor sich hinlutschen und schlicht genießen, nutzen Barden sie, um ihre Stimme zu stärken. Für W20/2 Runden wird ihre Stimme doppelt so laut und Gesangs-Proben werden um +4 erleichtert.

KOSTEN 2 GM (pro Stück)

GUMMIGUMMIS

Effekt

Dicke, weiche Schnüre aus Fruchtgummi. Wer sie isst wird selbst für W20 Runden weich und gummiartig. Dadurch wird die Abwehr des Charakters gegen Schlag-Angriffe um +4 erleichtert. Außerdem kann der Charakter seine Arme strecken und so Schlag-Angriffe mit einer Reichweite von bis zu 6 Metern durchführen. Jedoch werden Schlag und Schießen-Angriffe durch die weichen Arme um -4 erschwert.

KOSTEN 4 GM (pro Stück)

GUMMISCHNECKE

Effekt

Diese etwa handtellergroßen Caramagi bestehen aus Fruchtgummi und sind ein aufgerollter Faden, der entrollt eine Länge von 7 Metern aufweist und so fest wie ein echtes Seil ist, jedoch nur für 2 Stunden, danach wird es spröde und ist nur noch zum Verzehr geeignet.

KOSTEN 2 GM (pro Stück)

HEILZUCKER

Effekt

Diese kleinen roten Bonbons heilen 1 LK pro Stück. Wer jedoch mehr als 15 pro Stunde isst, dem wird schlecht und er muss eine Probe auf KÖR+HÄ schaffen, um nicht für eine Stunde -2 auf alle Proben zu erhalten.

KOSTEN 0,1 GM (pro Stück)

INOPINOVUM

Effekt

Inopinova sind bei Groß wie Klein beliebte größere, ovale Schokoprälinen.

Während die Schokolade relativ gewöhnlich ist und beim Verzehr zwar 3 LK heilt und für 1 Stunde +1 auf Ini gibt, ist es doch vor allem die Überraschung, die sich in seinem Inneren verbirgt und nach dem Essen der Schokolade von einer

Miniatur zu seiner echten Größe heranwächst. Für Kinder und normale Bürger sind diese zumeist harmlos, wie Holzschwerter, Stäbe die bunte Funken sprühen und ähnliches. Abenteurer mit einem Sinn für einen kleinen Nervenkitzel bevorzugen jedoch Inopinova mit einem größeren Nutzen.

Wer ein Inopinovum isst erhält den Bonus der Schokolade, legt damit aber auch einen etwa fingergroßen Gegenstand (W20) frei, der bei Bedarf auf normale Größe heranwächst, jedoch sind diese Gegenstände nicht besonders haltbar und zerbrechen nach W20 Angriffen/Anwendungen.

W20	GEGENSTAND
1	Der Gegenstand zerbricht nicht nach den Angriffen/Anwendungen. Erneuter Wurf auf der W20 Tabelle, um den Gegenstand zu bestimmen. (Bei einer erneuten 1 ist der Gegenstand magisch +1 usw.)
2-3	Breitschwert
4-5	Speer
6-7	Handarmbrust (WB +1; GA +2) mit entsprechend vielen Bolzen
8-9	Zauberstab mit Feuerstrahl
10-11	Dietrich
12-13	W20 Heilbeeren (heilen 1 LK, verderben nach 1 Woche, bei jeder 1 Heilwert x5)
14-15	Stein, der nach Aktivierung für 1 Stunde fackelhell leuchtet.
16-17	Umschnallflügel (vgl. Fliegen)

18-19	Golem-Ratte (GK: wi), die den Goldbeutel des Verzehrsers klaut und mit einem Laufwert von 6m flieht. (Bei vorheriger 1 kaputt.)
20	Der Gegenstand zerbricht in der Hand des Nutzers und richtet W20 Schaden an.
KOSTEN 5 GM (pro Stück)	

KÜRASSKANDIS

Effekt

Besonders harte Zauborbons verschiedener Größe meist in Form einer Rüstung oder eines Schildes. Sie können nicht zerbissen werden, aber im Mund gelutscht halten sie für bis zu W20 Runden und geben so lange +4 auf Abwehr, aber auch -1 auf alle anderen Proben.

KOSTEN 3 GM (pro Stück)

LEIBKUCHEN

Effekt

Dieses Caramagi ist ein Gebäck, dessen Teig mit Trockenfrüchten, Gewürzen und Honig hergestellt wird.

Eines dieser, lange haltbaren, zumeist runden und etwa handtellergroßen Caramagi, sättigt einen Charakter ausreichend für 3 Tage.

KOSTEN 1 GM (pro Stück)

LINGUALUTSCHER

Effekt

Diese Lutscher gibt es in vielen verschiedenen Farben und Geschmäckern. Jeder von ihnen färbt nicht nur die Zunge entsprechend seiner Farbe, sondern gewährt, ebenso lange (für 1 Stunde), die Fähigkeit eine (beim Kauf und durch Farbe/Geschmack) bestimmte Sprache zu Verstehen und zu Sprechen.

KOSTEN 5 GM (pro Stück)

MITLEIDSMARZIPAN

Effekt

Von einem schelmischen Brüderpaar erfunden, bestehen Stücke Mitleidsmarzipan immer aus zwei verschiedenfarbigen Hälften. Während die eine Hälfte verschiedene Krankheitssymptome (Nasenbluten, Erbrechen, Fieberschübe, Schwächeanfälle) auslöst, die deutlich schlimmer anscheinend, als sie sich für den Esser anfühlen (er erhält trotzdem -1 auf alle Proben), beendet die andere Hälfte diese Effekte sofort.

KOSTEN 2 GM (pro Stück)

RÄUBERRIEGEL

Effekt

Dieses Caramagia besteht immer aus einem Paar Schokoriegeln mit Keks und Karamell.

Werden beide vom selben Charakter verzehrt haben sie keinen Effekt, werden die 2 Riegel jedoch von 2 verschiedenen Charakteren gegessen formt sich für 12 Stunden ein magisches Band zwischen den beiden. Durch dieses Band wird jeder Schaden, den einer der beiden Charaktere erhält, zwischen beiden Charakteren aufgeteilt. Zudem können die Charaktere spüren, wenn der andere in Gefahr ist (LK unter 10), einfache Kommunikation ohne Worte zwischen ihnen möglich ist und sie +2 auf alle Angriff und Abwehr erhalten, wenn sie nicht weiter als 5 m voneinander entfernt kämpfen.

KOSTEN 10 GM (pro Paar)

SCHOKOSPINNE

Effekt

Eine Spinne aus Schokolade, deren Zauber dafür sorgt, dass sie versucht umherzukrabbeln wie eine echte Spinne.

Wer versucht sie zu essen muss eine Probe auf GEI+BE bestehen, um dies zu schaffen sonst entkommt sie. Gegessen gewähren sie für 2 Stunden die Fähigkeit mit normalem Laufen-Wert aktionsfrei wie eine Spinne zu klettern, selbst kopfüber an der Decke.

KOSTEN 10 GM (pro Stück)

SURPRISE-LOLLIE

Effekt

Surprise-Lollies sind kleine harte Zauborbons an einem Stiel aus Holz oder Metall (bei manchen sogar ein Dietrich), die 5 Runden gelutscht werden müssen, um an ihren Kern zu kommen. Dieser Kern besteht aus einem kleinen

Zuckergegenstand (W20), der gegessen einen magischen Effekt gewährt. Welcher Gegenstand sich im Inneren befindet ist jedoch eine Überraschung ... manchmal auch eine böse.

W20	GEGENSTAND	EFFEKT
1-2	Schwert	W20/2 Kämpfe Schlagen +1
3-4	Bogen	W20/2 Kämpfe Schießen +1
5-6	Stab	W20/2 Kämpfe Zaubern u. Zielzaubern +1
7-8	Schild	W20/2 Kämpfe Abwehr +1
9-10	Beere	10 temporäre LK (vgl. Magische Rüstung)
11-12	Krone	Bis zum Ende des Tages eine um 1 erhöhte Immersiegchance.
13-14	Münze	Wird zu einer Goldmünze, durch Draufbeißen 1 LK nicht abwehrbarer Schaden.

15-16	Käfer	W20/2 Kämpfe -1 auf alle Proben
17-18	Knochen	Fauliger Atem, W20/2 Tage -2 auf alle Sozialen Proben, beschwört außerdem 4 Skelette herauf
19-20	Schädel	Erhält für W20 Tage W20/2 Punkte Erschöpfungsschaden.
KOSTEN		10 GM (pro Stück)

WANDELKUCHENMÄNNCHEN

Effekt

Dieses besonders würzige Gebäck kommt stets in humanoider Form mit Zuckerverzierungen, die ihnen eine noch deutlichere Gestalt geben. Dabei können die Gebäcke sowohl Männer als auch Frauen verschiedenster humanoider Völker darstellen.

Wer sie isst verwandelt sich für W20/4 Stunden in die Gestalt des vom Gebäck dargestellten Volkes und Geschlecht.

Der Charakter behält dabei all seine Fähigkeiten und erhält umgekehrt auch keine Fähigkeiten des Volkes, in das er verwandelt wurde.

Wer beim Backen als Zutat etwas Blut einer Person hinzufügt kann sich sogar in die exakte Kopie dieser verwandeln.

KOSTEN 15 GM (pro Stück)

MALIBONS

Malibons sind besondere Caramagia, die wohl eher als misslungene Caramagia-Rezepte ihren Anfang fanden. Statt beim Verzehr einen magischen oder positiven Effekt zu gewähren lösen Malibons negative körperliche Reaktionen aus. Einige fiese Pharmakanten machten sich einen Scherz daraus mit diesen „misslungenen“ Zauborbons Kunden zu täuschen oder mit Absicht Streiche zu spielen. Mit der Zeit wurden ihre Rezepte weiter „verfeinert“, die Effekte verstärkt und die Wirkung konsistenter gemacht. Besonders gemein sind jene Zauborbons, die zu Beginn noch extrem gut schmecken, sobald sie ihre Wirkung entfalten jedoch einen fiesem Geschmack annehmen. Als wirklich gefährlich werden sie heute zwar nicht betrachtet, da ein Ziel sie immer noch essen muss, um sie auszulösen, aber für ein paar fiese Überraschungen sind sie immer noch gut. **Alle Malibons entfalten ihre Wirkung bereits nach 1 Runde im Mund und ihre Effekte halten 5+W20/4 Runden an (wenn nicht anders angegeben).**

ANTIMENTAE

Effekt

Kleine weiße und frisch riechende Drops, doch wer sie isst erhält statt für Ergebnis in Runden, Ergebnis in Stunden extrem schlechten Atem und -2 auf alle soziale Proben.

KOSTEN 0,5 GM (pro Stück)

BAMMELBOMSEN

Effekt

Rote Bonbons mit Fledermausflügeln aus Lakritz. Wer sich tatsächlich traut sie zu essen, bereut er es wahrscheinlich sofort, verfällt er doch in Panik und versucht so schnell wie möglich zu flüchten.

KOSTEN 5 GM (pro Stück)

EISKOFEKT

Effekt

Eine stets kühle mit Schokolade überzogene Praline. Wer sie isst hat nicht nur das Gefühl das Hirn, sondern der ganze Körper würde einfrieren.

Er kann sich nicht mehr bewegen (vgl. Zauber *Halt*).

Die Starre endet vorzeitig, sollte derjenige Schaden erhalten

KOSTEN GM (pro Stück)

GIGGELGUMMIS

Effekt

Bunte Fruchtgummis meist in Form obszöner Dinge. Wer sie isst fängt unkontrolliert an zu Lachen, wodurch er sich nur noch mit halbiertem Laufener Wert bewegen kann und -1 auf alle Proben erhält.

KOSTEN 2 GM (pro Stück)

HERZPRALINEN

Effekt

Dunkle Schokoladenpralinen in Herzform, garniert mit einer kandierten Erdbeere.

Wer sie isst verliebt sich unsterblich in die erste Person, die er sieht. (Wird mit dem Diskurs gespielt steigt die Basissympathie auf die entsprechende Stufe.)

Für denjenigen würde er fast bedingungslos jeden seiner Befehle ausführen (außer Selbstmord oder -verstümmelung), sogar seine eigenen Kameraden angreifen.

KOSTEN 10 GM (pro Stück)

KUMPELKONFEKT

Effekt

Eine Art kandierter Früchte. Wer sie isst hält denjenigen, der ihm das Kumpelkonfekt gab für einen sehr guten Freund.

Er wird ihm alles anvertrauen, was er auch einem sehr guten Freund verraten würde und alles für ihn machen, was er auch für einen guten Freund tun würde.

KOSTEN 5 GM (pro Stück)

LEVITATIONS-LAKRITZ

Effekt

Weiche Lakritzdrops in Wolkenform. Wer sie isst fühlt sich leicht wie eine Feder und beginnt plötzlich etwa einen Meter in der Luft zu schweben. Er kann sich zwar bewegen, aber nicht „laufen“, jedoch kann derjenige von einem anderen angestoßen werden, worauf er hilflos mit 2 m/Runde in die entsprechende Richtung schwebt.

KOSTEN 2 GM (pro Stück)

PEPPASTILLEN

Effekt

Diese unscheinbar wirkenden kleinen weißen Bonbons lassen den, der sie verzehrt für die Dauer der Wirkung tanzen (wobei sie sich höchstens 1m pro Runde bewegen können).

Der Effekt endet vorzeitig, wenn derjenige Schaden erhält.

KOSTEN 5 GM (pro Stück)

SCHWARZER MUFF

Effekt

Köstlich aussehende, sehr kleine und fluffige Törtchen. Wer sie isst bekommt 2 Runden nach Verzehr schweres Magenkrummeln und Flatulenzen und stößt für die Dauer übel riechende schwarze Wolke aus, die ihm -8 auf alle Handlungen geben, bei denen er besser sehen können sollte.

KOSTEN 4 GM (pro Stück)

SCHWEIGESCHOKOLADE

Effekt

Ein harmlos aussehendes Täfelchen Schokolade, doch wer es isst verstummt.

KOSTEN 2 GM (pro Stück)

TORKELTOFFEE

Effekt

Schmackhafte Kugeln aus Sahnekaramell. Wer sie isst fängt an umherzutorkeln, wodurch Initiative, Laufen und Schlagen halbiert werden.

KOSTEN 5 GM (pro Stück)

WANKELZUCKERWATTE

Effekt

Ein etwa faustgroßes Stück Zuckerwatte, wer es isst muss bei jedem Laufen einen Wurf auf KÖR+BE ablegen, um nicht zu Boden zu stürzen und alles Gehaltene fallen zu lassen.

KOSTEN 4 GM (pro Stück)

ZUCKERWIRBEL

Effekt

Diese Bonbons in Form eines rot-gelben Wirbels lassen die Augen wild umherkreisen und verwirren beim Verzehr, das Handeln desjenigen wird für jede Kampfrunde auf folgender Tabelle neu ermittelt:

W20	DER VERWIRRTE...
1-5	...greift die Charaktere an
6-10	...läuft verwirrt in eine zuf. Richtung
11-15	...steht verwirrt herum
16+	...greift die eigenen Verbündeten an

KOSTEN 10 GM (pro Stück)

*Hinweis: **Pharmakanten** sind Facharbeiter für die Herstellung pharmazeutischer Erzeugnisse, in diesem Fanwerk also alle, die generell Zauborbons herstellen. Im Gegensatz dazu sind **Pharmazeuten** Wissenschaftler und ausgebildete Fachleute auf dem Gebiet der Pharmazie, sie stellen selbst Arzneimitteln her, vor allem aber sind sie Apotheker, also jemandem, der tatsächlich ein solches Geschäft besitzt. Dementsprechend sind mit Pharmazeuten nur jene gemeint, die eine Meisterschaft in der Herstellung von Zauborbons erreicht haben und/oder ein eigenes Geschäft für deren Betrieb besitzen.*

<Zauborbons> von Dzaarion



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International