

# HEROQUEST

## Trank der Gesundheit



Ein Held, der diese braune, kalte Flüssigkeit trinkt, erlangt eine verlorene Körperkraft- und einen verlorene Intelligenzpunkt zurück. Eine Erfrischung nach einem Kampf!

Preis 400 Goldmünzen

## Trank des Kampfes



Wenn Du einmal einen schwachen Angriff würfelst, Trink diese blutrote Flüssigkeit und würfelle erneut.

Preis: 200 Goldmünzen

## Trank der Energie



Dieses Getränk fügt Deinem gewürfelten Wert fünf Bewegungspunkte hinzu oder garantiert Dir eine sichere Fallenüberquerung. Wenn Du mehr als eine Flasche kaufst, darfst Du Trotzdem nur eine Flasche pro Runde trinken.

Preis: 100 Goldmünzen

## Gegengift



Dieses Getränk hat einen fauligen Geschmack, doch es heilt zwei Körperpunkte die durch vergiftete Nadeln oder Pfeile verloren wurden.

Preis: 300 Goldmünzen

## Trank der Wiederherstellung



Ein Held, der diese helle gelbe Flüssigkeit trink, erlangt bis zu sechs verlorene Lebenspunkte wieder. Würfeln Sie mit einem roten Würfel um zu sehen wie viele Lebenspunkte der Held zurückbekommt. Der Trank kann dem Helden, immer nur die Startpunkteanzahl zurückgeben.

Preis 500 Goldmünzen.

## Trank der Erfrischung



Diese erfrischende Zusammensetzung bringt alle Körper- und Intelligenzpunkte zurück, die der Held zu Beginn des Abenteuers hatte. Kann auch als Heiltrank gegen Wehrwolfzauber verwendet werden.

Preis: 800 Goldmünzen

# HEROQUEST

