

TRANKWERK

EINE ERGÄNZUNG FÜR DUNGEONSLAYERS

VON CHRISTIAN KENNIG



DUNGEONSLAYERS
EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

TRANKWERK

REGELN FÜR TRÄNKE

Um einen Trank ohne den Zauber *Magie identifizieren* zu analysieren, können ihn berührende Zauberwirker GEI+AU würfeln. Alternativ kann jeder Charakter auch durch kurzes Nippen die Wirkung erkennen, ohne sie dabei auszulösen oder den Trank zu verschwenden. Nur sollte es sich dabei nicht um ein Gift handeln, welches auch genippt seine gefährliche Wirkung entfalten kann.

Man kann immer nur von der Wirkung eines Trankes vom selben Typ gleichzeitig profitieren (zwei hintereinander getrunkene *Abklingtränke* wirken also nur wie ein einzelner *Abklingtrank*, ein *Schutztrank* und ein *großer Schutztrank* addieren sich dagegen).

Bei Trankwirkungen, die auf Zaubersprüchen basieren, deren Effekt durch VE ermittelt wird, gilt ein VE-Wert von mindestens 4 (es sei denn, der Trinkende hat einen höheren Wert).

TRANKBESCHREIBUNGEN

Die folgende Auflistung ergänzt die bereits im Grundregelwerk aufgelisteten Tränke um 32 weitere Exemplare.

Abklingtrank (50GM)

Diese meist hellblauen Tränke halbieren (abrunden) die Abklingzeit aller Zauber für die Dauer eines Kampfes.

Allheilungstrank (1000GM)

Von milchiger Färbung, wirkt dieser Trank den Zauber *Allheilung* auf den Trinkenden (keine Probe nötig).

Allsichttrank (200GM)

Für W20 Minuten kann der Trinker Magie, Unsichtbares und Verborgenes (Fallen, Geheimtüren usw.) automatisch erkennen.

Alterungstrank (500GM)

Der Trinkende wird augenblicklich W20 Jahre älter, Haare und Nägel wachsen entsprechend.

Atemfreitrank (200GM)

Der Trinker dieses sprudelnden Trankes braucht für KÖR in Stunden nicht zu atmen.

Berserkertrank (100GM)

Dieses dampfende Getränk heilt drei Kampfrunden jeweils W20 Lebenskraft. In der vierten Runde explodiert der Trinker und verursacht in 2m Radius Schaden in Höhe der erwürfelten Heilung (Abwehr gilt).

Fliegentrank (200GM)

Dieser oft gelbe Trank wirkt auf den Trinker den Zauber *Fliegen* (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Gasgestalttrank (500GM)

Dieser meist rauchige Trank wirkt auf den Trinker den Zauber *Gasgestalt* (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Giftbantrank (150GM)

Wirkt den Zauber *Giftbann* auf den Trinkenden (keine Probe nötig).

Glückstrank (200GM)

Der Trinkende kann für W20 Stunden alle Patzer ignorieren.

Heiltrank (10GM)

Dieses oftmals rote Getränk heilt W20 Lebenskraft.

Heiltrank, großer (25GM)

Diese meist weinroten Tränke heilen 2W20 Lebenskraft.

Heiltrank, andauernder (20GM)

Dieses oft purpurne Getränk heilt 2W20 Runden lang 1 Lebenskraft/Runde.

Kampftrank (25GM)

Meist von oranger Farbe erhöht solch ein Trank Schlägen und Abwehr für die Dauer eines Kampfes um +1.

Klettertrank (50GM)

Der Charakter kann für W20 Runden mit seinem normalen Laufen-Wert wie eine Spinne klettern, selbst kopfüber an der Decke.

Konzentrationstrank (200GM)

Dieser oft graue Trank verdoppelt GEI für GEI in Runden.

Lebenskrafttrank (500GM)

Diese meist blutroten Tränke erhöhen die Lebenskraft um W20 für W20 Stunden.

Schnelligkeitstrank (200GM)

Für W20 Runden erhöht sich der Laufen-Wert des Trinkenden um 100%.

Schutztrank (50GM)

Erhöht für W20 Runden die Abwehr um +2.

Schutztrank, großer (100GM)

Erhöht für W20 Runden die Abwehr um +3.

Schwebetrank (25GM)

Dieses meist grünliche Getränk wirkt den Zauber *Schweben* (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Stärketrank (150GM)

Dieser nach Schweiß riechende Trank verdoppelt ST für ST in Runden.

Talenttrank (100GM)

Metallisch riechend, erhöht dieser Trank für W20 Runden ein vom Trinkenden bereits beherrschtes Talent um +1.

Teleporttrank (1000GM)

Dieser wirbelnde Trank wirkt den Zauber *Teleport* auf den Trinker (keine Probe notwendig), nicht jedoch auf weitere Charaktere.

Unsichtbarkeitstrank (500GM)

Dieser oft klare, farblose Trank wirkt auf den Trinker den Zauber *Unsichtbarkeit* (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Unverwundbartrank (1000GM)

Der Charakter erhält für W20 Runden +20 auf seine Abwehr durch diesen meistens roten, flockigen Trank. Dieser Bonus gilt auch gegen Schaden, gegen den normalerweise keine Abwehr zulässig ist.

Vergößerungstrank (200GM)

Vergößert den Trinkenden auf das Doppelte seiner normalen Größe für W20 Minuten. KÖR, ST und HÄ werden verdoppelt und die Kampfwerte entsprechend angepasst.

Verjüngungstrank (2000GM)
Der Trinkende wird augenblicklich W20 Jahre jünger.

Verkleinerungstrank (100GM)
Verkleinert den Trinkenden auf ein Zehntel seiner normalen Größe für W20 Minuten. KÖR, ST und HÄ werden solange halbiert und die Kampfwerte entsprechend angepasst.

Wachsamkeitstrank (15GM)
Dieses meist klare Getränk gewährt für W20 Stunden auf alle Wahrnehmungs-Proben einen Bonus von +5.

Waffenweih (25GM)
Über eine Waffe geschüttet, verleiht dieser meist silberne Trank dieser für die Dauer eines Kampfes den Effekt des Zaubers *Magische Waffe*.

Wasserwandeltrank (100GM)
Dieser oft braune Trank wirkt auf den Trinker den Zauber *Wasserwandel* (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Weihwasser (5SM)
Weihwasser verursacht gegenüber Dämonen und Untoten abwehrlosen Schaden. Jedes Weihwasser hat einen anderen Angriffswert, der mit W20 ermittelt wird. Dieser Wert sollte erst ermittelt werden, wenn das Weihwasser den Dämonen bzw. Untoten trifft, es sei denn, das Weihwasser wird vorher in Bezug auf seinen Schadenswert von einem Zauberwirker mit GEI+AU gefolgt von GEI+VE erfolgreich analysiert wird.

Weihwasser kann man auf eine Waffe/ ein Geschoss schütten (benötigt 1 Aktion) und dann einen normalen Angriff mit Schlagen bzw. Schießen würfeln. Ist dieser erfolgreich, wird neben dem normalen Schaden auch noch ein Angriff für das Weihwasser gewürfelt, der abwehrlosen Schaden verursacht. Nach dem ersten Treffer ist das Weihwasser aufgebraucht. Alternativ kann man Weihwasser in zerbrechliche Phiolen (WB+0; 2GM) füllen und diese im Nah- oder Fernkampf gegen Dämonen und Untoten einsetzen, wobei die Phiolen zerspringen. In solchen Fällen verursacht nur das Weihwasser Schaden, nicht die Angriffs-Probe. Weihwasser kann außerdem dazu benutzt werden, in schützenden Linien oder Kreisen auf den Boden geschüttet zu werden, um für eine gewisse Zeit Dämonen bzw. Untote aufzuhalten, die das Weihwasser nicht passieren können.

Zaubertrank (25GM)
Erhöht die Werte von *Zaubern* und *Zielzauber* für die Dauer eines Kampfes um +1.

Zauberwechslertrank (10GM)
Diese meist blauen Tränke gewähren für die Dauer eines Kampfes +10 auf Zauber wechseln.

Zieltrank (25GM)
Erhöht die Werte von *Schießen* und *Zielzauber* für die Dauer eines Kampfes um +1.

Zwergensichttrank (15GM)
Dieses meist schwarze Getränk gewährt für W20 Stunden dem Trinker *Dunkelsicht*.

TRÄNKE BRAUEN

Um selber magische Tränke (außer Weihwasser) zu brauen, benötigt ein Zauberwirker zunächst das Talent *Alchimie*, was genauso zu behandeln ist, wie *Bildung*, jedoch als eigenständiges Talent zählt und einzig und allein für achimistische Proben von Bedeutung ist.

Desweiteren benötigt der Zauberwirker die nötigen Zutaten, welche die Hälfte des Trankes kosten, der aus ihnen gebraut werden soll. Schließlich kann der Brauvorgang beginnen, der diverse Arbeitsschritte und Gährprozesse erfordert, die insgesamt

$$\frac{\text{Goldpreis des Trankes}}{1 + \text{Rang in Alchimie}} \text{ Tage}$$

andauern. Der Charakter benötigt für die gesamte Zeit Zugang zu einem Labor (eine reine Laborausstattung kostet 250GM).

Wird nach Ablauf der Zeit erfolgreich GEI+VE+Alchimie gewürfelt, gelingt der Brauvorgang.

GIFTE

Luftdicht aufbewahrte Gifte können in Getränke gegeben, unter das Essen gemischt, auf Klingengeschmiert oder auf Pfeile und Bolzen aufgetragen werden, verlieren ab dann aber nach spätestens W20 x 10 Minuten ihre Wirkung. Bei beschmierten Waffen muss erst ein Treffer gelandet werden, der Schaden verursacht, bevor das Gift (einmalig) wirkt.

VERGIFTUNG BEMERKEN

Wer heimlich vergiftet wird (beispielsweise beim Essen) kann GEI+VE+Wahrnehmung würfeln, um das Gift noch rechtzeitig zu bemerken. Dieser PW kann durch den *Tarnwert* des Giftes gemindert werden.

SCHADEN DURCH GIFT

Gifte, die Schaden verursachen, würfeln einen Angriff bzw. verursachen feststehenden Schaden. Nicht jedes Gift erlaubt einen Wurf auf Abwehr (wobei die Rüstung nicht zählt), um den Schaden zu mindern.

BETÄUBUNGS- UND LÄHMUNGSGIFTE

Der Vergiftete würfelt KÖR+HÄ+*Einstecker*, sonst wird der Charakter durch solch ein Gift außer Gefecht gesetzt. Jede zusätzliche Dosis senkt den PW des Vergifteten um 1, ebenso aber auch den Tarnwert des Giftes (was zu einem Bonus zum Bemerken des Giftes führen kann).

GIFTKOSTEN

Schadensgift	Preis
Würfelschaden	4GM/1 Schaden
Festschaden	15GM/1 Schaden
Keine Abwehr	Kosten x 3
Andere Gifte	Preis
Betäubungsgift	100GM/W20 Min. - KÖR
Lähmung	60GM/W20 Rd. - KÖR
Alle Gifte	Preis
Tarnwert	Kosten/10 pro +1

BEISPIELGIFTE

Ätzbrei (240GM/Dosis)

Würfelschaden 20 (80GM)
keine Abwehr (GM x 3)

Ruhleg (150GM/Dosis)

Betäubend (100GM)
Tarnwert 5 (50GM)

Schwarzermord (900GM/Dosis)

Festschaden 20 (300GM)
keine Abwehr (GM x 3)

Starrsterb (120GM)

Lähmt 2W20 Rd. - 2xKÖR (120GM)

TRANKWERK von Christian Kennig Der Berserkertrank basiert auf einer Idee von S. Übel Cover: Jennifer S. Lange http://www.ranarh.deviantart.com http://www.jsl-art.de Layout & Produktion: Christian Kennig ©2009 unter Creative Commons 3.0 Deutschland Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen

WOHL BEKOMM 'S

“DIE MAGIE DES TRANKS DURCHFLUTETE IHN, SEINE MUSKELN SCHWOLLEN AN, ALS OB SIE BERSTEN WOLLTEN. SOLLTEN SIE KOMMEN - ER WAR BEREIT...”

DIE CHRONIKEN DER SCHLÄCHTER, BAND I

SCHMEISS 'NE RUNDE UND BEREICHERE DEINE DUNGEONSLAYERS ABENTEUER UM NEUE TRÄNKE, BLUBBERNDE LABORE UND TÖDLICHE GIFTE. AUF ÜPPIGEN ZWEI SEITEN ERWARTEN DICH IM DRITTEN ERGÄNZUNGSBAND ZU DUNGEONSLAYERS:

- 32 NEUE, MAGISCHE TRÄNKE**
- AUSFÜHRLICHE INFOS ZUM WEINWASSER**
- REGELN ZUM ANALYSIEREN UND BRAUEN VON TRÄNKEN**
- GEFÄHRLICHE GIFTE ZUM SELBER MIXEN**
- DAS TALENT ALCHIMIE**