

Trankkarten

Um die Karten auszudrucken sollte beim Drucker ausgewählt werden, dass er KEINE Skalierung durchführt. Warnungen, dass Teile des Dokuments nicht auf das Blatt passen einfach ignorieren.

Die Karten können theoretisch Duplex gedruckt werden, durch leichten Versatz am Drucker kann es aber gut sein, dass die Karten nichts werden, weswegen es sinnvoller sein kann einfach die Kartenvorder- Rückseite auszudrucken und zusammenkleben/ in eine Hülle stecken. Das spart einiges an Arbeit, Frust und Tinte.

Nicht vergessen diese Anleitungsseite beim Duplexdruck auszulassen!

Um die Karten als Counter für die Abklingzeiten nutzen zu können, bietet es sich an eine Büroklammer an das jeweilige Feld zu hängen, oder die Karten zu laminieren und mit Folienstift darauf zu schreiben.

Bei etwaigen Fragen einfach eine PM an mich (Assassinmaniac).

Viel Spaß beim Tränke verteilen oder noch besser trinken!



Von Max „Assassinmaniac“ Stecker

Dungeonslayers ist von © Christian Kennig und wird unter der
CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Illustrationen sind designed by Freepik: (<http://de.freepik.com/>)
und designed by Omelapics - Freepik.com

ABKLINGTRANK



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



50 GM

ALLHEILUNGSTRANK



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

Dieser Zauber heilt sämtliche Verletzungen und schließt jede noch so große Wunde, ohne Narben zu hinterlassen. Selbst abgetrennte Gliedmaßen (sofern nicht mehr als W20 Stunden abgetrennt) lassen sich mit diesem Spruch wieder anfügen.



1000 GM

ALSICHTTRANK



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



200 GM

ALTERUNGSTRANK



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



500 GM

ATEMFREITRANK



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



200 GM

BERSERKERTRANK



Dieses von verrückten Orkschamanen entwickelte, 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).



100 GM

FLEGENTRANK



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

Das Ziel kann fliegen. Die Fortbewegungsgeschwindigkeit ist im Flug doppelt so hoch wie am Boden (zusätzlich kann man sie wie beim "Rennen" verdoppeln). Probe in Kampfrunden.



200 GM

GIFTBANNTRANK



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

Neutralisiert augenblicklich ein nichtmagisches Gift, sofern es noch nicht zu spät ist.



150 GM



GLÜCKSTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Der Trinkende kann für W20 Stunden alle Patzer ignorieren.



200 GM

HEILTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Dieses oftmals rote Getränk heilt W20 Lebenskraft.



70 GM

GROSSER HEILTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Diese meist weinroten Getränke heilen 2W20 Lebenskraft.



25 GM

ANDAUERNDER HEILTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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



20 GM

KAMPFTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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



25 GM

KLETTERTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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



50 GM

KONZENTRATIONSTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Dieser oft graue Trank verdoppelt GEI für GEI in Runden.



200 GM

SCHNELLIGKEITSTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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



200 GM

TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



SCHUTZTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Erhöht für W20 Runden die Abwehr um +2.



50 GM

GROSSER SCHUTZTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Erhöht für W20 Runden die Abwehr um +3.



100 GM

SCHWEBETRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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



25 GM

STÄRKETRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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



150 GM

TALENTTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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



100 GM

TELEPORTTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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

Dieser Zauber teleportiert den Zauberkörper an einen ihm bekannten Ort.



1000 GM

TRANK DER GASGESTALT



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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

Das Ziel - samt seiner getragenen Ausrüstung - wird gasförmig und kann durch jede noch so kleine Öffnung gleiten. Das Ziel kann jederzeit die Wirkung des Zaubers als freie Aktion beenden. In Gasform wird der Laufen-Wert vervierfacht, der Charakter kann seine Umgebung weiterhin wahrnehmen. In Gasgestalt ist es allerdings nicht möglich, zu zaubern, zu sprechen, anzugreifen oder in andere Wesen einzudringen.



500 GM

TRANK DER LEBENSKRAFT



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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



500 GM

TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK DER ZWERGENSICHT



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Dieses meist schwarze Getränk gewährt für W20 Stunden dem Trinker die zwergische Volksfähigkeit Dunkelsicht.

Zwerge können durch die ihnen angeborene Dunkelsicht selbst in völliger Finsternis noch sehen.
(50 Meter, wie am Tag)



75 GM

UNSICHTBARKETSTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

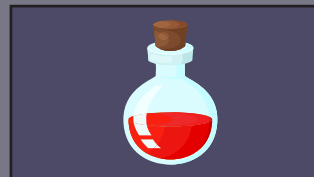
Dieser oft klare, farblose Trank wirkt auf den Trinker den Zauber Unsichtbarkeit (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Macht ein Lebewesen (samt seiner getragenen Ausrüstung) oder ein Objekt für die Dauer des Zauberspruchs unsichtbar. Der Zauberspruch endet vorzeitig, wenn das Ziel jemanden angreift, zaubert oder selbst Schaden erhält. (PW in Minuten)



500 GM

UNVERWUNDBARTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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



1000 GM

VERGRÖßERUNGSTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Vergrößert den Trinkenden auf das Doppelte seiner normalen Größe für W20/2 Minuten. KÖR, ST und HÄ werden verdoppelt und die Kampfwerte entsprechend angepasst.



1000 GM

VERJÜNGUNGSTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Der Trinkende wird augenblicklich W20 Jahre jünger.



5000 GM

VERKLEINERUNGSTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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



100 GM

WACHSAMKETSTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Dieses meist klare Getränk gewährt für W20 Stunden auf alle Bemerken-Proben einen Bonus von +5.



75 GM

WAFFENWEIN



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Über eine Waffe geschüttet, verleiht dieser meist silberne Trank dieser für die Dauer eines Kampfes den Effekt des Zaubers Magische Waffe.

Dieser Zauber verleiht einer Waffe magische Kräfte. Ihr WB erhöht sich für die Dauer des Zaubers um +1 und der mit ihr verursachte Schaden gilt als magisch, verletzt beispielsweise also auch körperlose Wesen wie Geister.



25 GM

TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



WASSERWANDELTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Dieser oft braune Trank wirkt auf den Trinker den Zauber Wasserwandeln (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Das Ziel des Zaubers kann eine Anzahl von Runden gleich dem Probenergebnis auf Wasser laufen, als befände es sich an Land. (VE Stunden)



100 GM

ZAUBERTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Erhöht die Werte von Zaubern und Zielzauber für die Dauer eines Kampfes um +1.



25 GM

ZAUBERWECHSELTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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



10 GM

ZIELTRANK



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Erhöht die Werte von Schießen und Zielzauber für die Dauer eines Kampfes um +1.



25 GM



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1



GM



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1



GM



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1



GM



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1



GM

TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK



TRANK

