

# Alchemie

## Tränke und Gifte

### Einleitung

Diese Regelergänzung dient dazu, das Tränkebrauen aus dem GRW auf wenigen Seiten zusammenzufassen und die Mechanik zu erweitern und verfeinern. Darüber hinaus soll es die Varianz der Tränke etwas erhöhen, indem es nun verschieden starke Tränke und deren Herstellung beschreibt. Auch das Mischen und Zubereiten verschiedener Gifte wird kurz besprochen. Außerdem wurden die im GRW aufgelisteten Tränke übernommen und um einige neue Tränke und Gifte erweitert.

## Über das Brauen

### Voraussetzungen

Zum Brauen magischer Tränke (außer Weihwasser, für dessen Herstellung ein Zauber existiert) benötigt ein Zauberwirker zunächst das Talent Alchemie. Desweiteren benötigt der Zauberwirker die nötigen Zutaten, welche die Hälfte des Tranks kosten, der aus ihnen gebraut werden soll. Schließlich kann der Brauvorgang beginnen, der diverse Arbeitsschritte wie Destillations- und Gärprozesse erfordert.

Der Charakter benötigt für die gesamte Zeit Zugang zu geeigneten Gerätschaften, für das Brauen von Tränken (sh. „Zeit, Labore, Nebenwirkungen“).

Zusätzliche verwendete Talente (vgl. spätere Beschreibung) - ausgenommen das Talent „Alchemie“ selbst - können auch von einem oder mehreren Assistenten in den Brauvorgang eingebracht werden. Die Assistenten müssen zumindest die Hälfte der Brauzeit ebenfalls anwesend sein, um während des Brauvorganges immer wieder nach dem Produkt zu sehen.

### Dauer

Die Dauer (in Tagen) berechnet sich mit:

Dauer (in Tagen) = Goldpreis des Trankes / (1 + Rang in Alchemie\*2 + Ränge in passenden Talenten)

Bei dieser Formel ist der zweite Teil sehr allgemein gehalten und hängt von der Vorbildung und Hintergrund des Alchemisten, sowie dem Trank und seinen Zutaten (sh. Trankzutaten) ab. Hat der Trank einen magischen Feuer-Effekt würden beispielsweise die Talente „Einbetten“ und „Feuerzauberer“ Boni bringen. Ist darüber hinaus eine Komponente ein seltenes Metall oder Schwarzpulver, würden auch die Talente WG:Bergbau oder WG:Metallkunde einen Bonus bringen (die „Zutatenliste“ ist hier auf keinen Fall als vollständig anzusehen).

Hier sind der Kreativität von Spieler und Spielleiter keine Grenzen gesetzt und nie vergessen: In dubio pro lusore (Im Zweifel für den Spieler).

## Brauvorgang und Trankstärke

Der eigentliche Brauvorgang wird mittels zweier Alchemie-Proben ermittelt. Die erste (etwa zur Hälfte der Zubereitungszeit) soll den Start, die Begleitung und Beobachtung des Brauprozesses simulieren (hier helfen auch die bereits bei der Berechnung der Braudauer eingebrachten eigenen oder von Assistenten bereitgestellten Talente). Durch diese Brauprobe kann der Alchemist frühzeitig auf das zu erwartende Ergebnis schließen, mit Zutaten entgegenwirken bzw. feststellen ob der Trank etwas taugt.

**Achtung:** Da in der Startphase des Brauens viel schief gehen kann ist der Patzerbereich bei Probe 1 auf 19 und 20 erweitert.

**Brauprobe 1**  $PW = GEI + VE + Alchemie * 2 + Wahrnehmung + Ränge \text{ in passenden Talenten} + \text{Zeitboni/mali (Putzer bei 19, 20)}$

Wird nach Ablauf der Zeit erfolgreich Brauprobe 2 gewürfelt, gelingt der Brauvorgang - hier geht es um das erfolgreiche Fertigstellen des Trankes, hier helfen diverse Talente bezüglich der Inhaltsstoffe nicht mehr.

**Brauprobe 2**  $PW = GEI + VE + Alchemie * 2 + \text{Zeitboni/mali} + \text{Boni/Mali von Schritt 1}$

Abhängig von den Ergebnissen der beiden Proben, ist es dem Alchemisten gelungen einen Trank mit mehr oder weniger starker Wirkung zu brauen. Diese Trankstärke lässt sich in „Schwach, Üblich und Stark“ einteilen, angeblich soll es auch noch stärkere Tränke geben, aber das ist sicherlich ein Mythos.

**Zusammenfassung:** Der Brauvorgang erfolgt über mehrere Phasen und dauert immer zumindest die Hälfte der berechneten Zeitdauer (bis Probe 1):

- 1) Bereitstellung/Kauf Inhaltsstoffe
- 2) Braubeginn (Brauprobe 1)
- 3) Fertigstellung (Brauprobe 2)

Probe 1*	Probe 2	Trankstärke
Patzer	-	-

Misserfolg**	(PW -4) Putzer Misserfolg Erfolg Immersieg	-- Schwach Üblich
Erfolg**	(PW +0) Misserfolg*** Erfolg Immersieg	Schwach Üblich Stark
Immersieg**	(PW+4) Misserfolg*** Erfolg Immersieg	Üblich Stark Extrem

\* Putzer bei 19 und 20!

\*\* Der Brauvorgang kann natürlich immer freiwillig abgebrochen werden.

\*\*\* In diesem Stadium bzw. mit dieser Vorarbeit gelingt es einem geübten Alchemisten den Trank immer „irgendwie“ fertigzustellen (keine Putzer mehr möglich)

**Anmerkung:** Schwache, starke und extreme Tränke lassen sich nicht gezielt brauen – sie entstehen (automatisch) durch die Probeergebnisse.

Beispiel 1: Brauvorgang GESAMT Alchemistin Orestia (GEI: 8, VE: 4, Alchemie III, WG: Bergbau) und ihr Assistent Inox Wahrnehmung I, WG: Pflanzenkunde II) wollen einen Allsichttrank brauen. Als Zutaten (sh. Trankzutaten) verwenden sie Vielsaftbeerensaft und Magnetrolit, neben anderen Inhaltsstoffen im Wert von 50 GM.

- Zubereitungsdauer =  $200/(3*2+1+2) = 22,2$  Tage. (2\*Alchemie III, WG: Bergbau I, WG: Pflanzenkunde II)
- Die erste der beiden Brauproben hat einen PW von  $8+4+3*6+1+1+2+0 = 22$ . (GEI+VE+2\*Alchemie III, WG: Bergbau I, Wahrnehmung I, WG: Pflanzenkunde II, Zeitboni/mali).
- Ergebnis: 15 / 10, geschafft mit 15.
- Da die erste Probe ein Erfolg war, ergibt sich der zweite PW mit:  $8+4+6 + 0 = 18$  (GEI+VE+2\*Alchemie III, Bonus Probe 1, Zeitboni/mali)
- Ergebnis: 20, Misserfolg (kein Putzer möglich).

Leider ist Orestia beim Abschluss des Trankes ein grober Fehler passiert, als geübte Alchemistin, schafft sie es allerdings den Trank irgendwie fertigzustellen – sie hat nun einen „Allsichttrank (Schwach)“.

## Trankzutaten

Die Zutaten für die Tränke und Gifte kosten prinzipiell die Hälfte des bei den Tränken angegebenen „Einkaufspreises“ für „Übliche“

Tränke. Davon sind wiederum die Hälfte spezielle, für jeden Trank spezifische Inhaltsstoffe. Die andere Hälfte sind

Verbrauchmaterialien, Lösungen, allgemeine Kräuter und Gerätschaften.

Während die Spieler versuchen können die speziellen Inhaltsstoffe über diverse andere Wege zu beschaffen (suchen, stehlen etc.), sind die allgemeinen Inhaltsstoffe immer zu bezahlen. Sollte ein Alchemist alle Spezialinhaltsstoffe bereits besitzen, würde ihn ein Trank so also etwa ein Viertel des Verkaufspreises in der Herstellung kosten.

## Spezialzutaten

Spezialinhaltsstoffe sind vielfältig, haben manchmal ähnliche Effekte und sind so bis zu einem Grad austauschbar. Wichtig hierfür sind die Klassen bzw. Aspekte, die ein Trank hat. Bei der folgenden Liste ist angegeben, wie stark eine Einheit des Inhaltsstoffes ist.

Die angegebenen Talente wiederum können, bei Verwendung des Inhaltsstoffes und Verfügbarkeit des Talenten (selbst oder über

Assistenten), die Zeitdauer verkürzen sowie die erste Brauprobe erleichtern (sh. „Dauer“ bzw. „Brauvorgang“). Dies ist auch der

Vorteil gegenüber der Vorgangsweise „alle“ Inhaltsstoffe zu kaufen – durch das beschaffen bestimmter Spezialinhaltsstoffe, die individuelle Stärken unterstützen kann der Vorgang beschleunigt und erleichtert werden.

Für die Gnome unter uns: Jeder vorhandene Trank selbst kann wiederum als Spezialzutat für einen seiner Aspekte herangezogen

werden, weil der geübte Alchemist die gewünschte Eigenschaft herausdestillieren kann. Ein Trank als Zutat entspricht einer schwachen bis mittleren Spezialzutat.

## Zutatenliste

Diese Liste ist **NICHT** vollständig und sollte von den Spielern und dem SL gemeinsam erweitert werden!

<b>Drachendrüse</b> Stark	Arkan, Gift/Schaden, Feuer/ Explosion
WG: Sagen und Legenden/Tierkunde/Drachen	
<b>Augenballlid</b> Stark	Arkan, Gift/Schaden, Feuer/ Explosion
WG: Sagen und Legenden/Tierkunde	
<b>Drachenschuppe</b> Schwach	Arkan, Schutz
WG: Sagen und Legenden/Tierkunde/Drachen	
<b>Drachenknochen</b> Mittel	Arkan, Schutz, Optimierung/ Veränderung
WG: Sagen und Legenden/Tierkunde/Drachen	

<b>Dynamis-Kristall</b> Mittel	Arkan, Feuer/Explosion
WG: Bergbau/Sprengstoff, Einbetten	
<b>Dynamis-Stein</b> Schwach	Feuer/Explosion
WG: Bergbau/Metallkunde/Sprengstoff	
<b>Einhornhaar</b> Mittel	Arkan, Schutz, Heilung
WG: Sagen und Legenden/Tierkunde	
<b>Einhornhorn</b> Stark	Arkan, Schutz, Heilung
Jäger, WG: Sagen und Legenden/Tierkunde	
<b>Goblinohrerschmalz</b> Schwach	Gift/Schaden, optimierung, Veränderung
<b>Heilbeere</b> Mittel	Heilung
WG: Kräuterkunde/Pflanzenkunde	
<b>Heilkraut</b> Schwach	Heilung
WG: Kräuterkunde/Pflanzenkunde	
<b>Kräuter und Pflanzen aller Art</b> Schwach, Mittel, Stark	alle
<p>Jäger, WG: Kräuterkunde/Landwirtschaft/Pflanzenkunde</p> <p>Der Alchemist weiß natürlich um die Wirkstoffe aus Wurzeln, Blätter, Stengeln, Säften und Rinden verschiedenster Kräuter und Pflanzen. Grundsätzlich kann er mit dem richtigen Wissensgebiet versuchen eine entsprechende Pflanze zu finden – dabei gilt die Faustregel:</p> <p>Je stärker die Wirkung, desto schwerer ist die Pflanze zu finden, erreichen oder für die Arbeit vorzubereiten (trocknen, dünsten, pulverisieren,...).</p>	
<b>Knochenmark, Eulenbär</b> Mittel	Gift/Schaden
Jäger, WG: Tierkunde	
<b>Magnetrolit</b> Mittel	Optimierung/Veränderung

WG: Bergbau/Metallkunde

**Mineralien aller Art**

Schwach, Mittel, Stark

alle

WG: Bergbau/Metallkunde

Der Alchemist weiß natürlich um die Wirkstoffe aus Pulver, Lösungen und anderen Agregaten verschiedenster Metalle, Mineralien und seltener Erden. Grundsätzlich kann er mit dem richtigen Wissensgebiet versuchen ein entsprechendes Mineral zu finden – dabei gilt die

Faustregel:

Je stärker die Wirkung, desto schwerer ist das Mineral zu finden bzw. abzubauen oder allgemein für die Arbeit vorzubereiten (pulverisieren, lösen, schmelzen...).

**Medusenauge**

Stark

Arkan,  
Optimierung/Veränderung

WG: Sagen und Legenden

**Medusenhaar**

Mittel

Gift/Schaden

WG: Sagen und Legenden

**Mumienstaub**

Mittel

Arkan, Gift/Schaden

Diener des Lichts/Dunkelheit, WG: Untote

**Lorr-Kraut vgl. AvC/RvC**

Stark

Gift/Schaden

WG: Kräuterkunde/Pflanzenkunde

**Manatrazit**

Schwach

Arkan,Optimierung/  
Veränderung

WG: Bergbau/Metallkunde, Einbetten

**Ogerzunge**

Mittel

Schutz

**Orkskalp**

Schwach

Heilung

**Schwarzpulver**

Schwach

Feuer/Explosion

Alchemie, WG: Bergbau

**Tierteile aller Art**

Schwach, Mittel, Stark

alle

Jäger, WG: Landwirtschaft/Tierkunde

Der Alchemist weiß natürlich um die Wirkstoffe aus Knochen, Haaren, Hörnern, Schuppen, Organen bzw. Teilen verschiedenster Tiere und Bestien. Grundsätzlich kann er mit dem richtigen Wissensgebiet versuchen ein entsprechendes Tier zu finden – dabei gilt die Faustregel:

Je stärker die Wirkung, desto schwerer ist das Tier zu finden/erlegen/auszunehmen oder allgemein für die Arbeit vorzubereiten (trocknen, dünsten, pulverisieren,...).

<b>Rinde der Gumbirke</b>	Heilung, Schutz
Mittel	
WG: Kräuterkunde/Pflanzenkunde	

<b>Rostassel, getrocknet</b>	Gift/Schaden
Mittel	
WG: Tierkunde	

<b>Vielsaftbeere</b>	Optimierung/Veränderung
Schwach	
WG: Braukunst/Kräuterkunde/Pflanzenkunde	

<b>Zauberstabsplitter</b>	Arkan
Mittel	
Einbetten, Runenkunde, WG. Theoretische Magie	

## Beispiel 2: Zutaten

**Beispiel A:** Ein verrückter Gnomenalchemist beschließt einen Berserkertrank zu brauen. Dafür benötigt er normale Inhaltsstoffe im Wert von 25 GM und Spezialinhaltsstoffe die die Klasse „Feuer/Explosion“ einbringen.

Er kann nun versuchen sehr viele Feuerblumen zu finden, oder einige Dynamis-Steine, Schwarzpulver und ein paar Feuerblumen – oder Zutaten mit ähnlichen Eigenschaften.

Die restlichen 25 GM kann er sich nicht ersparen, selbst wenn er eine gewaltige Menge des Spezialinhaltsstoffes zur Verfügung hätte (z.B. mehrere große Dynamis-Brocken).

**Beispiel B:** Der Alchemist aus dem Narmland will einen Feuerodemtrank brauen und dafür seinen Berserkertrank (Üblich) als Zutat verwenden. Genug Berserkertrank könnte ihm die Hälfte seiner Herstellungskosten für Spezialzutaten ersparen.

# Zeit, Labore & Nebenwirkungen

ACHTUNG: Dieser Abschnitt ist optional.

## Zeitersparnis

Der Alchemist kann nach der ersten Berechnung der Dauer festlegen ob er sich besonders viel Zeit lassen, oder besonders schnell brauen will. Er hat die Möglichkeit pro Rang in Alchemie 10% der Zeit schneller oder langsamer zu sein (bis zu 99% bei Rang X).

Je nach eingesetzten Rängen haben alle Brauprobe einen Bonus oder Malus von +10 (Zeit +99%) bis -10 (Zeit -99%).

Brauzeiten können so auf bis zu wenige Stunden gesenkt werden. Die Trankbrauzeit kann niemals auf 0 Tage/Stunden gesenkt

werden (weshalb der 10. Talentrang hier „nur“ 9% wert ist!).

Es können nur so viele Tränke gleichzeitig „schneller“ gebraut werden, wie der Alchemist Stufen in „Alchemie“ hat zuzüglich aller Ränge im Talent „Schnelles brauen“, maximal also 13 (vgl. Heldenklasse Apothekarius, SLAY!02).

Anmerkung: Das Talent „Schnelles brauen“ kann den Vorgang noch einmal senken, weil dadurch schon bei der ersten Berechnung der Zubereitungsdauer die Einheit von Tagen auf Stunden gesenkt wird.

Bruchteile von Stunden, würden dann natürlich in Minuten umgerechnet).

## Arbeitsumgebung

Neben genug Zeit ist auch die Arbeitsumgebung sehr wichtig für den Brauerfolg. Hat der Alchemist ein eigenes Labor oder zumindest eine ruhige Umgebung, dann steht einem erfolgreichen Werk nichts im Weg.

Je nachdem wie sehr improvisiert wird (z.B.: Kessel auf Lagerfeuer), kann es sein, dass der Prozess weniger sauber von Statten geht und das Produkt später unerwünschte Nebenwirkungen hat.

Sollte der Brauvorgang in so einem Fall erfolgreich sein wird mittels eines PW: 10-18 Kontroll-Wurfes durch den Spielleiter überprüft ob der Trank Nebenwirkungen hat (bei Misserfolg).

Beispiele zur Entscheidungshilfe:

18 ... improvisiertes Labor in feuchtem Keller

16 ... Zimmer in billiger Hafentaverne

14 ... Toilette in magischer Akademie

12 ... Kessel auf Lagerfeuer im Wald

10 ... Mitten im Trollsumpf

Die Nebeneffekte werden auf der folgenden Tabelle ausgewürfelt. Die Effekte halten jeweils W20/2 Stunden.

Bei einem Patzer, hat die Nebenwirkung die doppelte Dauer, bzw. den doppelten Effekt – das wird dadurch entschieden ob die Nebenwirkung beim auswürfeln durch eine gerade Zahl (doppelte Wirkung) oder eine ungerade Zahl (doppelte Dauer) ermittelt wurde.

Nebenwirkungen treten bei der Einnahme eines Trankes zusätzlich zu dessen eigentlichem Effekt auf. Nebenwirkungen können nicht durch das Nippen an einem Trank herausgefunden werden.

### Beispiel 3: Schnelles brauen am Lagerfeuer

Orestia (sh. Beispiel 1) möchte alleine versuchen in einem Kessel am Lagerfeuer aus



gefundenem Manatrazit einen Zauberwechseltrank möglichst schnell zu brauen, die Grundzutaten im Wert von 2,5 GM hat sie dabei, das Manatrazit stellt den Rest der Grundkosten dar.

- Zubereitungsdauer =  $5/(6+1) = 0,7$  Tage. (2\*Alchemie III, WG: Bergbau I).
- Sie will versuchen die Brauzeit um noch einmal 30% zu kürzen (Dauer: 0,5 Tage=12 Stunden, der Malus für beide Proben dadurch -3)
- Die erste der beiden Brauproben hat einen PW von  $8+4+6+1-3 = 16$ . (GEI+VE+2\*Alchemie III, WG: Bergbau I, Zeitmalus).
- Ergebnis: 5, geschafft.
- Da die erste Probe ein Erfolg war, ergibt sich der zweite PW mit:  $8+4+6+4-3 = 19$  (GEI+VE+2\*Alchemie III+Bonus Probe 1-Zeitmalus)
- Ergebnis: 15, geschafft.

Orestia hat nun einen „Zauberwechseltrank (Üblich)“ hergestellt. Da sie am Lagerfeuer gearbeitet hat, wirft der SL verdeckt einen Kontrollwurf (und notiert das Ergebnis).

- PW:12, Ergebnis 15 (Misserfolg).
- Eine Nebenwirkung tritt auf: W20, Ergebnis: 3

Der Zauberwechseltrank wird zwar den gewünschten Effekt haben, leider tritt beim Anwender nach der Einnahme ein unangenehmer Juckreiz auf, der die Fortbewegung für W20/2, Ergebnis  $5/2 = 2$  Stunden beeinträchtigen wird. Anmerkung: Wäre Orestia „Apothekaria“ und hätte zumindest einen Talentrang „Schnelles brauen“, könnte sie den Trank in gerade einmal 0,5 Stunden = 30min brauen.

W20	Nebenwirkung	Effekt	Dauer
1-2	Juckreiz	Laufen -2	W20/2 Stunden
3-4	Ausschlag	Soziales -4	W20/2 Stunden
5-6	Blutende Nase	KÖR-1	W20/2 Stunden
7-8	Hustenreiz	Schleichen -4	W20/2 Stunden
9-10	Atemnot	AGI-1	W20/2 Stunden
11-12	Kopfweh	GEI-1	W20/2 Stunden
13-14	Müdigkeit	INI -4	W20/2 Stunden
15-16	Zuckungen	Abwehr -2	W20/2 Stunden
17-18	Tränende Augen	Angriff -2	W20/2 Stunden
19-20	Tinitus	Abklingzeit*2 -3 max. Mana	W20/2 Stunden

Tränke vs. Gifte: Sollte statt einem Trank ein Gift gebraut werden, dann treten Nebenwirkungen nicht bei einem Misserfolg, sondern bei einem Erfolg (oder Immersieg) auf. Wobei die Probewerte statt 18 → 10 von 10 (Labor) → 2 (Sumpf) liegen.

# ÜBER DIE TRÄNKE

Hier finden sich die Tränke aus dem GRW, sowie einige neue Gebräue (markiert mit einem °). Bei den einzelnen Tränken sind die Auswirkung der Stärke und deren Preise angegeben. Der bei den Beschreibungen angegebene Preis ist der Einkaufspreis für Spielercharaktere und so zu verstehen:

Preis: Schwach | **Üblich** | Stark | Extrem

Der Preis für einen „Üblichen“ Trank, entspricht jener Zahl, die für die Berechnung der Zubereitungsdauer herangezogen wird.

## ABKLINGTRANK

Preis: 25 | **50** | 100 | 200 GM

Klasse: Arkan

Diese meist hellblauen Tränke halbieren (abrunden) die Abklingzeit aller Zauber für die Dauer (sh. unten).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/3 Runden	1 Kampf	W20/2 Stunden	W20 + 5 Stunden

## AGILITÄTSTRANK°

Preis: 75 | **150** | 300 | 600 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung Dieser körnig, weiße, leicht milchige Trank verdoppelt AGI für die Dauer von (sh. unten).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
AGI/2 KR	AGI KR	2*AGI KR	AGI Min

## ALLHEILUNGSTRANK

Preis: 400 | **1000** | 1900 | 2800 GM

Klasse: Arkan, Heilung

Von milchiger Färbung, wirkt dieser Trank den Zauber Allheilung auf den Trinkenden. Allheilungstränke (Schwach) können nicht dazu verwendet werden abgetrennte Extremitäten wieder anzufügen.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
---------	--------	-------	--------

Glückstrank (Stark)+ Heilung, andauernd (Stark)	1 Dosis	2 Dosen	3 Dosen
--	---------	---------	---------

### ALLSICHTTRANK

Preis: 100 | **200** | 400 | 800 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Für die Dauer von (sh. unten) kann der Trinker Magie, Unsichtbares und Verborgenes (Fallen, Geheimtüren usw.) automatisch erkennen.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 Minuten	W20 Minuten	W20 Stunden	W20 +10 Stunden

### ALTERUNGSTRANK

Preis: 250 | **500** | 1000 | 2000 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung Der Trinkende wird augenblicklich (sh. unten) Jahre älter, Haare und Nägel wachsen entsprechend.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2	W20	W20+10	W20+20

### ATEMFREITRANK

Preis: 100 | **200** | 400 | 800 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung, Schutz

Der Trinker dieses sprudelnden Trankes braucht für eine Dauer von (sh. unten) nicht zu atmen.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
KÖR Minuten	KÖR Stunden	KÖR+HÄ Stunden	KÖR*2 Stunden

### BERSERKERTRANK

Preis: 50 | **100** | 200 | 400 GM

Klasse: Feuer/Explosion

Dieses von verrückten Orkschamanen entwickelte, dampfende Getränk heilt (sh. unten) Kampfrunden jeweils (sh. unten) Lebenskraft. In der Runde nach der letzten Runde explodiert der Trinker und verursacht in 2m Radius Schaden in Höhe der erwürfelten Heilung (Abwehr gilt).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
---------	--------	-------	--------

2 KR W20/2 LK	3 KR W20 LK	4 KR W20 LK	5 KR W20+3 LK
------------------	----------------	----------------	------------------

#### DRACHENSCHUPPENTRANK°

Preis: 50 | **100** | 200 | 350 GM

Klasse: Arkan, Optimierung/Veränderung

Nach Einnahme dieses schimmernden Trankes, bekommt der Anwender für einen Kampf (1-2 Minuten) Züge eines Drachen. Er kann einmalig versuchen auf Sicht aktionsfrei Angst zu erzeugen. Wer GEI+VE+(sh. unten) nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes (sh. unten) auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
-1	-2	-3	-5

3

#### FEUERODEMTRANK°

Preis: 300 | **500** | 1000 | 1500 GM

Klasse: Feuer/Explosion

Der Anwender kann einmalig einen feurigen Odem ausstoßen. Dieser erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen, Boni sh. unten) - nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt. Der Kegel ist 10m lang und am Ende 6m breit. Bei einem Immersieg steht das Opfer in Flammen.

Wird der Trank getrunken und W20 Minuten lang nicht eingesetzt, explodiert der Trinker und verursacht in 2m Radius Schaden in Höhe des Probeergebnisses.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
+3	+6	+9	+12

#### FLIEGENTRANK

Preis: 100 | **200** | 400 | 800 GM

Klasse: Arkan, Optimierung/Veränderung

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

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
PE/2 * 5KR	PE * 5KR	2*PE * 5KR	4*PE * 5KR

#### GIFTBANNTRANK

Preis: 75 | **150** | 300 | 600 GM

Klasse: Arkan, Heilung, Schutz

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

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
Giftschutz (1 Stunde, Abwehrbo- nus +4)	Giftbann	Giftbann +Heiltrank	Giftbann + Heiltrank, gross

### GLÜCKSTRANK

Preis: 100 | **200** | 400 | 800 GM

Klasse: Arkan, Schutz

Der Trinkende kann für eine Dauer von (sh. unten) alle Patzer ignorieren.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20 Minuten	W20 Stunden	2W20 Stunden	W20 Tage

### HEILTRANK

Preis: 5 | **10** | 20 | 40 GM

Klasse: Heilung

Dieses oftmals rote Getränk heilt (sh. unten) Lebenskraft.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2	W20	W20+3	W20+5

### HEILTRANK, GROSSER

Preis: 13 | **25** | 50 | 100 GM

Klasse: Heilung

Diese meist weinroten Tränke heilen (sh. unten) Lebenskraft.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20	2W20	2W20+5	2W20+10

### HEILTRANK, ANDAUERNDER

Preis: 10 | **20** | 40 | 80 GM

Klasse: Heilung

Dieses oft purpurne Getränk heilt (sh. unten) Runden lang (sh. unten) Lebenskraft/Runde.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
---------	--------	-------	--------

W20 1 LK	2W20 1 LK	2W20 2 LK	2W20+5 3 LK
-------------	--------------	--------------	----------------

#### KAMPFTRANK

Preis: 13 | **25** | 50 | 100 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Meist von oranger Farbe erhöht solch ein Trank Schlagen und Abwehr für die Dauer (sh. unten) um +1.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
5 KR	1 Kampf	24 h	W20/4 Tage

#### KLETTERTRANK

Preis: 25 | **50** | 100 | 200 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Der Charakter kann für (sh. unten) mit seinem normalen Laufen-Wert wie eine Spinne klettern, selbst kopfüber an der Decke.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 KR	W20 KR	W20 Min	2W20 Min

#### KONZENTRATIONSTRANK

Preis: 100 | **200** | 400 | 800 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Dieser oft graue Trank verdoppelt GEI für die Dauer von (sh. unten).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
GEI/2 KR	GEI KR	2*GEI KR	GEI Min

#### MANATRANK°

Preis: 5 | **10** | 20 | 40 GM

Klasse: Arkan

Dieses oftmals blaue Getränk stellt (sh. unten) Manapunkte wieder her.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2	W20	W20+3	W20+5

#### MANATRANK, GROSSER°

Preis: 13 | **25** | 50 | 100 GM

Klasse: Arkan

Diese meist dunkelblaue Tränke stellen (sh. unten) Manakraft wieder her.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20	2W20	2W20+5	2W20+10

#### MANATRANK, ANDAUERNDER°

Preis: 20 | **40** | 80 | 160 GM

Klasse: Arkan

Dieses oft fast violette Getränk stellt (sh. unten) Runden lang (sh. unten) Manakraftkraft/Runde.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 1 Mana	W20 1 Mana	W20 2 Mana	W20+5 3 Mana

#### ROSTATEMTRANK°

Preis: 125 | **250** | 500 | 750 GM

Klasse: Arkan, Gift/Schaden

Der Anwender kann einmalig nach Einnahme des orange-rot-bräunlichen Trankes einen rostigen Atem ausstoßen. Der Kegel ist 6m lang und am Ende 3m breit.

Für jeden Anwesenden im Zielbereich wird eine Angriffsprobe (Wert sh. unten) geworfen, wobei der schwerste metallische, nicht magische Gegenstand jeweils einen Angriffsmalus in Höhe von WB (Waffe) bzw. PA (Panzerung) verursacht. Gelingt der Angriff trotzdem, zerfallen alle metallischen Teile des betroffenen Gegenstands zu Staub.

Wird der Trank getrunken und W20 Runden lang nicht eingesetzt, speit der Trinker das furchtbare Gebräu in eine zufällige Richtung aus, wobei er auf alle Fälle selbst betroffen ist.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
8	12	16	20

#### SCHNELLIGKEITSTRANK

Preis: 100 | **200** | 400 | 800 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Für die Dauer (sh. unten) erhöht sich der Laufen-Wert des Trinkenden um 100%.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 KR	W20 KR	10 KR	W20 Min

#### SCHUTZTRANK

Preis: 25 | **50** | 100 | 200 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung, Schutz Erhöht für die Dauer von (sh. unten) Abwehr um +2.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 KR	W20 KR	W20 Min	2W20 Min

#### SCHUTZTRANK, GROSSER

Preis: 50 | **100** | 200 | 400 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung, Schutz Erhöht für die Dauer von (sh. unten) Abwehr um +3.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 KR	W20 KR	W20 Min	2W20 Min

#### SCHWEBENTRANK

Preis: 13 | **25** | 50 | 100 GM

Klasse: Arkan, Optimierung/Veränderung

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

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
PE/2	PE	PE+5	PE+10

#### STÄRKETRANK

Preis: 75 | **150** | 300 | 600 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Dieser nach Schweiß riechende Trank verdoppelt ST für die Dauer von (sh. unten).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
ST/2 KR	ST KR	2*ST KR	ST Min

4

#### TALENTTRANK

Preis: 50 | **100** | 200 | 400 GM

Klasse: Arkan, Optimierung/Veränderung

Metallisch riechend, erhöht dieser Trank für (sh. unten) Runden ein vom Anwender bereits beherrschtes Talent um +1.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 KR	W20 KR	W20+5 KR	W20 +10 KR



### TELEPORTTRANK

Preis: 500 | **1000** | 1900 | 2800 GM

Klasse: Arkan

Dieser rauchige, wirbelnde Trank wirkt den Zauber Teleport auf den Trinker (Probe nur bei „Schwach“ notwendig, PW sh. unten), nicht jedoch auf weitere Charaktere.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
PW:15	1 Dosis	2 Dosen	3 Dosen

### TRANK DER GASGESTALT

Preis: 250 | **500** | 1000 | 2000 GM

Klasse: Arkan, Optimierung/Veränderung

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

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
PEX3 KR	PEX5 KR	PEX10 KR	PEX3 Min

### TRANK DER LEBENSKRAFT

Preis: 250 | **500** | 1000 | 2000 GM

Klasse: Arkan, Heilung, Schutz

Diese meist blutroten Tränke erhöhen die Lebenskraft um (sh. unten) für (sh. unten) Stunden.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 LK W20/2 h	W20 LK W20 h	W20+5 LK W20+5 h	W20+10 LK W20+5 h

### TRANK DER ZWERGENSICHT

Preis: 8 | **15** | 30 | 60 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Dieses meist schwarze Getränk gewährt für (sh. unten) dem Trinker die zwergische Volksfähigkeit Dunkelsicht (siehe GRW Seite 83).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 Stunden	W20 Stunden	W20+6 Stunden	W20/2 Tage

### UNGLÜCKSTRANK°

Preis: 100 | **200** | 400 | 800 GM

Klasse: Arkan, Gift/Schaden

Der Trinkende hat für eine Dauer von (sh. unten) eine höhere Chance für Patzer.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20 Stunden 19-20	W20 Stunden 18-20	2W20 Stunden 18-20	3W20 Stunden 17-20

#### UNSICHTBARKEITSTRANK

Preis: 250 | **500** | 1000 | 2000 GM

Klasse: Arkan, Optimierung/Veränderung

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

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
---------	--------	-------	--------

#### UNVERWUNDBARTRANK

Preis: 500 | **1000** | 2000 | 4000 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung, Schutz

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

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2	W20	2W20	3W20

#### VERGRÖßERUNGSTRANK

Preis: 500 | **1000** | 2000 | 4000 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Vergrößert den Trinkenden auf das Doppelte seiner normalen Größe für (sh. unten) Minuten. KÖR, ST und HÄ werden verdoppelt und die Kampfwerte entsprechend angepasst.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/4	W20/2	W20	2W20

#### VERJÜNGUNGSTRANK

Preis: 2500 | **5000** | 10000 | 15000 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Der Trinkende wird augenblicklich (sh. unten) Jahre jünger.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2	W20	W20+10	W20+20

#### VERKLEINERUNGSTRANK

Preis: 50 | **100** | 200 | 400 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

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

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2	W20	2W20	3W20

#### VIELGESICHTSTRANK°

Preis: 50 | **100** | 190 | 250 GM

Klasse: Arkan, Optimierung/Veränderung

Dieser leicht schleimig, braune Trank wirkt den Zauber „Volksgestalt“ auf den Anwender. Dauer sh. unten.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 Stunden	W20 Stunden	2*W20 Stunden	4*W20 Stunden

#### WACHSAMKEITSTRANK

Preis: 8 | **15** | 30 | 60 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung, Schutz

Dieses meist klare Getränk gewährt für die Dauer von (sh. unten) auf alle Bemerkungen Proben einen Bonus von +5.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
W20/2 h	W20 h	2 W20 h	W20/2 Tage

#### WAFFENWEIH

Preis: 13 | **25** | 50 | 100 GM

Klasse: Arkan, Gift/Schaden

Über eine Waffe geschüttet, verleiht dieser meist silberne Trank dieser für die Dauer (sh. unten) den Effekt des Zaubers „Magische Waffe“.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
5 KR	1 Kampf	1 Stunde	4 Stunden

### WASSERWANDELTRANK

Preis: 50 | **100** | 200 | 400 GM

Klasse: Arkan, Optimierung/Veränderung

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

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
PE/2 KR	PE KR	PE*2 KR	PE*2 Min

### ZAUBERTRANK

Preis: 13 | **25** | 50 | 100 GM

Klasse: Arkan

Erhöht die Werte Zaubern + Zielzaubern für die Dauer (sh. unten) um +1.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
5 KR	1 Kampf	1 Stunde	4 Stunden

### ZAUBERWECHSELTRANK

Preis: 5 | **10** | 20 | 40 GM

Klasse: Arkan

Diese meist blauen Tränke gewähren für die Dauer (sh. unten) +10 auf Zauber wechsel.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
5 KR	1 Kampf	1 Stunde	4 Stunden

### ZIELTRANK

Preis: 13 | **25** | 50 | 100 GM

Klasse: Optimierung/Veränderung

Erhöht die Werte von Schießen und Zielzauber für die Dauer (sh. unten) um +1.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
5 KR	1 Kampf	1 Stunde	4 Stunden

## ÜBER DIE GIFTE

Gifte und Tränke unterscheiden sich insofern, als dass Tränke (meist) einen positiven Effekt auf den Anwender haben, während Gifte eigentlich immer Schaden verursachen. Im GRW von Dungeonslayers gibt es selbst keine (speziellen) Gifte, die hier aufgelisteten stellen Beispiele dar, und sollen die Kreativität des jungen Alchemisten und seines Meisters (Spieler und SL) anregen.

Gifte haben wie Tränke vier Stärkestufen und sind prinzipiell gleich herstellbar (Brauprozess). Gifte haben aber außerdem einen Tarnwert, welcher Bemerken-Proben erschwert.

Gifte, deren Wirkung in Kampfunden angegeben wird, lassen eine Gift-TrotzenProbe pro Runde zu, solche, deren Dauer in Minuten angegeben wird eine Probe pro Minute. Zauber wie „Giftbann“ helfen natürlich bei der Abwehr gegen den Zauber.

#### ATEMNOT°

Preis: 100 | **200** | 300 | 400 GM

Klasse: Gift/Schaden

Für das Opfer fühlt es sich so an, als würde es für Probeergebnis KR (PW sh. unten) keine Luft bekommen (sh. Regeln für

Ertrinken). Der Probewert wird um  $(KÖR+HÄ)/2$  des Opfers gesenkt.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 4 PW: 15	TW: 4 PW: 20	TW: 4 PW: 25	TW: 4 PW: 30

#### DER BLENDER°

Preis: 20 | **40** | 80 | 160 GM

Klasse: Gift/Schaden

Bei Verzehr ist das Opfer für (sh. unten) blind.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 0 W20/4 h	TW: 4 W20/2 h	TW: 8 W20 h	TW: 12 W20+5 h

#### DER SCHNELLE TOD°

Preis: 1080 | **1600** | 2120 | 3160 GM

Klasse: Gift/Schaden

Dieser Trank ruft in den nächsten beiden KR unglaubliche Schmerzen und innere Wunden beim Opfer hervor. Der Schaden (sh. unten) ist nicht abwehrbar.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 8 10 LK	TW: 10 15 LK	TW: 12 20 LK	TW: 16 30 LK

#### HAUTUM°

Preis: 250 | **350** | 450 | 650 GM

Klasse: Gift/Schaden

Nach Verzehr ist das Opfer sofort für (sh. unten) Minuten betäubt (abzüglich KÖR).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 5 2W20	TW: 5 3W20	TW: 5 4W20	TW: 5 6W20

#### NIESSAFT°

Preis: 55 | **120** | 190 | 265 GM

Klasse: Gift/Schaden

Der Trank ruft einen starken Niesanfall beim Opfer hervor. Das Opfer darf, sich (sh. unten) vor lauter Niesen nur mit halbierten Laufen-Wert bewegen und hat (sh. unten) Malus auf Angriff und Abwehr.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 0 W20/4 -1	TW: 2 W20/2 -1	TW: 4 W20 -2	TW: 8 W20*2 -2

#### LÄHMUNGSGIFT°

Preis: 50 | **100** | 180 | 320 GM

Klasse: Gift/Schaden

Dieses Gift lähmt das Opfer für (sh. unten) Kampfrunden (abzüglich KÖR).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 2 W20/2	TW: 4 W20	TW: 6 2W20	TW: 8 4W20

#### SCHMERZSSAFT°

Preis: 80 | **120** | 160 | 200 GM

Klasse: Gift/Schaden

Ein einfaches Gift, das abwehrbaren Schaden verursacht (PW siehe unten).

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 4 PW: 10	TW: 6 PW: 15	TW: 8 PW: 20	TW: 10 PW: 25

#### SCHLAFTRUNK°

Preis: 100 | **200** | 300 | 400 GM

Klasse: Arkan, Gift/Schaden

Der Trank schläfert das Opfer in KÖR Kampfrunden ein. Es handelt sich dabei um einen natürlichen

Schlaf, aus dem man durch Kampflärm u.ä. erwachen kann. Wird der Trunk nicht freiwillig eingenommen, dann schläft das Opfer nur ein, wenn eine Probe gelingt (PW siehe unten), wobei die Probe um  $-(KÖR+VE)/2$  des Opfers erschwert wird.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 0 PW: 15	TW: 4 PW: 20	TW: 6 PW: 25	TW: 8 PW: 30

#### TRANK DER FREUNDSCHAFT°

Preis: 200 | **300** | 400 | 500 GM

Klasse: Arkan

Dieser Trank wirkt den Zauber „Freund“ auf das Opfer (PW: 20, kein Patzer möglich, kein Malus). Das Opfer wird die erste Person, die es nach Einnahme sieht als besten Freund sehen (sh. Zauberbeschreibung). Die Wirkung des Trankes hält für Probeergebnis in Minuten.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 5	TW: 10	TW: 15	TW: 20

#### VERDAMPFER°

Preis: 1000 | **1600** | 2300 | 3100 GM

Klasse: Arkan, Feuer/Explosion, Gift/Schaden

Der Trank wirkt den Zauber „Verdampfen“ auf das Opfer (PW:  $20-(KÖR+AU)/2$  des Ziels). Das Ziel beginnt vor magischer Hitze regelrecht zu verdampfen. Der innerlich wirkende Schaden entspricht dem Probeergebnis multipliziert mit (sh. unten), das Ziel würfelt seine Abwehr ohne die Panzerungsboni von seinen Gegenständen.

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 4 PE*2	TW: 8 PE*3	TW: 12 PE*4	TW: 16 PE*5

#### VERWIRRUNGSGIFT°

Preis: 300 | **500** | 700 | 900 GM

Klasse: Arkan

Der Trank wirkt den Zauber „Verwirren“ auf das Opfer. Die Wirkung hält Probeergebnis abzüglich GEI in Kampfunden. PW siehe unten (Patzner nicht möglich)

Schwach	Üblich	Stark	Extrem
TW: 3 PW: 18	TW: 4 PW: 20	TW: 5 PW: 24	TW: 6 PW: 30

Revision #4

Created 30 June 2020 11:31:47 by Jolly

Updated 30 June 2020 13:12:32 by Jolly