

Tränke kaufen beim Alchimisten

Allgemein

Wenn ein Held genügend Geld besitzt, kann er beim Alchemisten magische Tränke kaufen. Er kann aber nur so viele Tränke mitführen, wie er Platz hat. Alle Tränke werden nach Gebrauch abgelegt.

Folgende Tränke kann man käuflich erwerben:

Gegengift

Dieses Getränk schmeckt faulig, doch es heilt 2 Körperpunkte die durch vergiftete Nadeln oder Pfeile verloren wurden.

Kosten: 150 Goldstücke

Trank des Kampfes

Wenn Du einmal einen zu schwachen Angriff würfelst, trink diese blutrote Flüssigkeit und würfle erneut.

Kosten: 300 Goldstücke

Trank der Gesundheit

Ein Held, der diese braune, kalte Flüssigkeit trinkt, erlangt 1 verlorenen Körperpunkt und 1 verlorenen Intelligenzpunkt zurück. Erfrischend, nach einem Kampf!

Kosten: 200 Goldstücke

Trank der Energie

Dieses Getränk fügt 5 Bewegungspunkte zu Deinen gewürfelten hinzu oder garantiert Dir eine sichere Fallenüberquerung. Wenn Du mehr als eine Flasche kaufst, darfst Du trotzdem nur eine pro Runde trinken.

Kosten: 200 Goldstücke

Tränke kaufen beim Alchimisten

Trank der Erinnerung

Der Elb, der diese grünliche Mixtur trinkt, erinnert sich an einen Zauberspruch, den er während des Abenteuers schon verwendet hat, und darf diesen ohne dafür Mana zu verbrauchen noch einmal sprechen.

Kosten: 400 Goldstücke

Trank der Erfrischung

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

Kosten: 700 Goldstücke

Trank der Geschwindigkeit

Wenn der Elb dieses sirupartige Gebräu trinkt, kann er sich, ohne zu würfeln 12 Felder pro Aktion bewegen bzw. bis zu 3 Angriffe pro Runde ausführen. Die Wirkung des Tranks endet, sobald der Elb verletzt wird.

Kosten: 600 Goldstücke

Trank der Vision

Die klare Flüssigkeit in dieser Flasche ermöglicht dem Elb, alle Geheimgänge und sichtbaren Fallen innerhalb seines Blickfeldes zu sehen. Die Wirkung hält an, bis der Elb verletzt wird.

Kosten: 500 Goldstücke

Trank der Stärkung

Der Held kann ihn jederzeit trinken und dann bei seinem nächsten Angriff zwei Kampfwürfel EXTRA werfen.

Tränke kaufen beim Alchimisten

Trank der Kampfwut

Nur der Barbar kann dieses purpurrote Gebräu trinken. Es ermöglicht ihm 2 Angriffe pro Aktion, so lange es Monster in Sichtweite gibt. Sobald es keine Monster im Blickfeld des Barbaren gibt, verliert sich die Wirkung dieses Trankes.

Nach Gebrauch ablegen.

Kosten: 600 Goldstücke

Trank der Wiederherstellung

Ein Held, der diese helle gelbe Flüssigkeit trinkt, erlangt bis zu 6 verlorene Lebenspunkte wieder. Würfel mit einem W6 um zu sehen wie viele Lebenspunkte der Held zurück bekommt. Die Heilung darf die maximale Körperkraft nicht überschreiten.

Kosten: 400 Goldstücke

Trank der Eiskraft

Dieses sprudelnde, orange Gebräu ermöglicht dem Barbaren eine übermenschliche Kraft für eine Runde. Nachdem der Barbar diesen Trank trinkt, verdoppelt sich die Anzahl der geworfenen Totenschädel. Kein anderer Held kann diesen Trank benutzen.

Kosten: 400 Goldstücke

Trank der Frosthaut

Nur der Barbar wird von diesem matschigen Getränk beeinflusst. Es ermöglicht dem Barbaren, bei seiner Verteidigung 2 zusätzliche Kampfwürfel zu verwenden. Sobald es keine Monster mehr im Blickfeld des Barbaren gibt, verliert sich die Wirkung dieses Trankes.

Kosten: 300 Goldstücke

Tränke kaufen beim Alchimisten

Trank des Widerstands

Wenn du von einem Zauber getroffen wirst, kannst du die Flasche austrinken, und der Zauber bleibt wirkungslos.

Kosten: 400 Goldstücke

Trank der Feuerfestigkeit

Wenn du ihn austrinkst, bist du vor dem nächsten magischen Feuer sicher, ob es nun aus einem Zauber oder einer Feuerfalle stammt.

Kosten: 300 Goldstücke

Trank der Wiederbelebung

Wenn Du diesen Trank einem toten Helden einträufelst, erwachen dessen Lebensgeister aufs Neue. Dieses muss innerhalb einer Runde geschehen. Nimm den Sternwürfel, um den Grad der Genesung zu ermitteln.

Stern = Vollständige Genesung

O = Genesung auf 4 Körperkraftpunkte

Kosten: 800 Goldstücke

Trank der Zauberkraft

Wenn du des Zauberns mächtig bist, kannst du vor deiner Runde davon trinken und dann einen Zauber aussprechen, der dich keine Mana kostet!

Kosten: 400 Goldstücke

Trank der Immunität

Der Held kann ihn jederzeit trinken und sich dann bei der nächsten Verteidigung mit 2 Kampfwürfeln EXTRA verteidigen.

Kosten: 200 Goldstücke

Tränke kaufen beim Alchimisten

Trank der Heilung

Der Held kann damit bis zu vier verlorene Punkte wieder auffüllen.

Kosten: 400 Goldstücke

Geweihtes Wasser

Der Held kann es statt eines Angriffs versprühen. Er fügt einer untoten Kreatur einen Schaden von 2 KP zu!

Kosten: 300 Goldstücke

Trank der Tapferkeit

Der Held kann ihn unmittelbar vor einem Angriff leer trinken, dann darfst du einen Angriff EXTRA ausführen.

Kosten: 300 Goldstücke

Trank des Hasen

Der Held kann einmal mit doppelt so vielen normalen Würfeln wie gewöhnlich seine Schritte erwürfeln.

Kosten: 300 Goldstücke