

Alchemist's Shop

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 würfele 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 Kampfwut



Nur der Barbar kann dieses purpurrote Gebräu trinken. Es ermöglicht ihm zwei Angriffe pro Runde, so lange es Monster in Sichtweite gibt. Sobald es keine Monster in der Blickrichtung des Barbar gibt, verliert sich die Wirkung dieses Trank.

Preis: 400 Goldmünzen

Trank der Eiskraft



Dieses sprudelnde, orange Gebräu ermöglicht den Barbar 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.

Preis: 200 Goldmünzen

Trank der Wiederherstellung



Ein Held, der diese helle gelbe Flüssigkeit trinkt, 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 Frosthaut



Nur der Barbar wird von diesem matschigen Getränk beeinflusst. Es ermöglicht dem Barbar, bei seine Verteidigung zwei zusätzliche Kampfwürfel zu verwenden. Sobald es keine Monster in der Blickrichtung des Barbar gibt, verliert sich die Wirkung dieses Trank.

Preis: 300 Goldmünzen

Trank der Erinnerung



Der Alb, der diese grünliche Mixtur trinkt, erinnert sich an einen Zauberspruch, den er während des Abenteuers schon verwendet hat. Wähle weise!

Preis: 400 Goldmünzen

Trank der Geschwindigkeit



Wenn der Alb dieses sirupartiges Gebräu trinkt, kann er sich, ohne zu würfeln zwölf Felder pro Runde bewegen und zwei Angriffe pro Runde ausführen. Die Wirkung des Tranks endet, sobald der Alb mindestens ein Körperpunkt verliert.

Preis: 500 Goldmünzen

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 Wehrwolfzauber verwendet werden.

Preis: 800 Goldmünzen

Trank der Vision



Die klare Flüssigkeit in dieser Flasche ermöglicht dem Alb, alle Geheimtüren und reguläre Fallen innerhalb seines Blickfeldes zu sehen. Die Wirkung hält an, bis der Alb mindestens ein Körperpunkt verliert.

Preis: 500 Goldmünzen