Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken,
also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Tränke brauen -

Zaubertränke sind hilfreich in allen Lebenslagen und besonders begehrt, wenn sie einen Heroen vor dem Schlimmsten bewahren. Umso lebenswichtiger, die wertvollsten nötigenfalls selber brauen zu können. Voraussetzung dafür ist eine ausreichenden Anzahl gesammelter Trankzutaten, die Verfügbarkeit eines Laboratoriums und ein wenig Geschick.

Trankzutaten finden

Trankzutaten können u.a. beim Durchsuchen von Möbeln gefunden werden. Um eine gefundene Zutat als solche zu erkennen, muss ein Heroe zunächst ein Intelligenzprobe bestehen. Nur bei Erfolg erinnert sich der Heroe an deren Wirkung, so dass sich der Spieler die Zutat in seinem Persönlichkeitspass vermerken darf. Die Erfordernis dieser Intelligenzprobe kann umgangen werden, wenn ein Heroe sich zwischen den Herausforderungen dazu entscheidet, das Braumeister-Vordiplom zur „Erkennung von Trankzutaten“ zu absolvieren.

Tränke brauen

Sobald die für einen Trank erforderlichen Zutaten gesammelt worden sind, kann sich der Heroe an einem Alchemistentisch an die Arbeit machen, muss während der Zubereitung dafür allerdings auf eine andere Aktion verzichten. Alternativ kann man die gesammelten Extrakte auch „Zwischen den Herausforderungen“ in einem städtischen Labor zu einem Trank wandeln.

Es kann jeder erdenkliche Trank gebraut werden. Wenn ein Heroe sich dazu entschließt, sein Glück selbst zu versuchen, dann muss dabei auf die Experimentier-Tabelle gewürfelt werden.

Abb.: *Verschiedene Zutaten, ein Alchemistentisch und ein wenig Geschick sind Voraussetzung für die erfolgreiche Herstellung eines Zaubertrankes.*

Brauprodukte

Die herstellbaren Tränke ergeben sich aus der Anzahl unterschiedlicher Zutaten. Je mehr Zutaten miteinander vermengt werden, desto intensiver wird die Wirkung eines Trankes:

2 Zutaten = Gegengift und sämtliche Tränke, die keine Auswirkung auf Angriff oder Verteidigung haben

3 Zutaten = Heiltrank und sämtliche Tränke, die eine Auswirkung auf Angriff oder Verteidigung haben

4 Zutaten = Antiserum

5 Zutaten = Lebenselixier

Gegengift

Wurde ein Heroe durch ein Ereignis vergiftet und dadurch gezwungen, mit einem Kampfwürfel weniger zu kämpfen, solange ihn kein Heiler von seinem Leiden befreit, dann ist das Gegengift das richtige Mittel, um vorzeitig zu genesen.

Heiltrank

Mit dem Heiltank können bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte wieder zurückgewonnen werden.

Antiserum

Dieses Mittel wirkt gegen alle temporären Vergiftungen, Lähmungen, Krankheiten (z.B. Pest) und gibt einem Heroen sogar alle bislang verlorenen Intelligenzpunkt wieder.

Lebenselixier

Mit diesem Elixier lassen sich Verstorbene wieder zurück in das Leben holen. Dies muss allerdings bis spätestens vor Beginn der nächsten Herausforderung geschehen, da der Körper ansonsten schon zu stark zerfallen wäre. Selbstverständlich lassen sich auch die bis zur Unkenntlichkeit zerrissenen Körper von Bombenopfern o.ä. nicht mehr regenerieren.

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken,
also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Tränke brauen -

Die Experimentier-Tabelle

Soll ein Trank während der Herausforderung an einem Alchemistentisch gebraut werden, muss dazu auf die Experimentier-Tabelle gewürfelt werden, um festzustellen, ob das Brauprodukt erfolgreich hergestellt werden konnte. Die Tabelle spiegelt im Wesentlichen das Geschick des Heroen wieder, die gesammelten Zutaten nach der richtigen Prozedur bzw. Rezeptur zu verarbeiten. Gewürfelt wird mit 2W10. Der erste Würfel gibt die Zehnerstelle an, der zweite die Einerstelle. Der Spielleiter liest das Ergebnis vor:

EXPERIMENTIER-TABELLE	
Ergebnis	**Beschreibung**
01-40	Zufrieden blickst du in die flüssige Lösung, die da vor dir in dem Tiegel auf der Kochstelle vor sich hinblubbert. Das Gesöff wurde nach Original-Rezeptur gebraut und bereichert dich um die Füllung einer Phiole.
41-45	In dem Moment, wo du die Zutaten mit dem Mörser in einem alten Totenschädel zerdrückst, bilden sich bereits die ersten, medikamentösen Dämpfe. Dies hat zur Folge, dass die Brauaktion nicht nur den Trank, sondern auch dessen unmittelbare Wirkung auf dich zum Ergebnis hat.
46-50	Heureka! Der Tiegel kocht ja gleich über! Die sich aus den Zutaten ergebende Menge Flüssigkeit reicht für 2 Phiolen. Teile die Menge mit einem Bedürftigen.
51-55	Verdammt nochmal! In welcher Reihenfolge musste man die Zutaten nun eigentlich miteinander mischen? Eine erfolgreiche Intelligenzprobe hilft dir, dich wieder daran zu erinnern, damit die Aktion erfolgreich endet. Anderenfalls verwandelt sich das Gemisch in eine zähe Paste, die du bestenfalls zum Stiefelputzen nutzen kannst.
56-60	Wenn Du im Besitz eines Kräuterbeutels bist, der deine gesammelten Zutaten bis hierher frisch und knackig gehalten hat, dann gelingt dir das Brauen des Trankes nach oberstem Reinheitsgebot. Hast Du aber keinen Kräuterbeutel, dann passiert nun folgendes: Nachdem du die Zutaten miteinander vermengt hast, fällt dir die für den Zaubertrank ungewöhnliche Färbung auf. Vermutlich ist eine der Substanzen schlecht gewesen. Du beschließt, kein Risiko einzugehen und schüttest das Gebräu in einen alten Blechkübel, der sich kurze Zeit später mit zischendem Geräusch zu einem gleißenden Metallklumpen verformt.
61-70	Die Herstellung eines Trankes aus diesen Zutaten gelingt dir leider nur, wenn du zwischen den Herausforderungen die Braumeister-Schule besucht hast (Braumeisterbrief). Wenn keine Braumeister-Schule absolviert wurde, macht nur der Versuch kluch. Würfel noch einmal auf die Experimentier-Tabelle.
71-75	Nein, nein, oh nein! Hast du nicht gerade einen Fehler in der Prozedur begangen? Das ist doch nicht der von dir begehrte Zaubertrank! Vor dir köchelt irgendein x-beliebiger Trank, denn du verdeckt vom Tränke-Kartenstapel ziehen darfst. Spielt ihr aber ohne zusätzliche Trank-Karten, dann ist das Ergebnis eine extravagante Kreation, nämlich ein Parfüm, mit dem du allerdings nichts anzufangen weißt. Mit einem kräftigen Zug schluckst du das Zeug runter und schüttelst dich angewidert.
76-80	Ei der Daus! Du traust deinen Augen kaum als sich in dem Tiegel vor dir kein Zaubertrank bildet, dafür aber eine metallische, gelblich-glänzende Masse. Völlig zufällig ist dir die Herstellung von Gold gelungen. Dieses einmalige Ereignis beschert dir einen handlichen Goldklumpen im Werte von 200 Golddublonen.
81-85	Verdammt, du bemerkst, dass du etwas falsch gemacht haben musst. Du erkennst die hergestellte Paste als Gift, das du auf bis zu 5 Pfeile oder Bolzen pappen kannst. Kann ein Treffer mit einem derart präparierten Geschoss nicht erfolgreich abgewehrt werden, dann verliert das Opfer einen zusätzlichen Körperkraftpunkt.
86-90	Verdammt, du bemerkst, dass du etwas falsch gemacht haben musst. Du erkennst die hergestellte Paste als Sprengstoff, den du auf bis zu 5 Pfeile oder Bolzen pappen kannst. Bei einem Angriff mit einem derart präparierten Geschoss dürfen zwei zusätzliche Kampfwürfel geworfen werden.
91-95	Oh je, das sieht aber nicht nach dem aus was es sein soll, oder? Das Gesöff kannst du nur noch in den Donnerbalken schütten. Mit ein bisschen mehr Mühe und Geschick klappt es vielleicht beim nächsten mal besser.
96-100	Du Schlampe! Die unachtsame Zusammenmischung verschiedener Substanzen mit zuviel Hitze verursacht eine Explosion. Die Zutaten kleben nun an der Wand und du liegst auf dem Boden, begraben unter dem umgestürzten, schweren Alchemistentisch. Bestehe eine Kraftprobe, um dich zu befreien. Anderenfalls gelingt dir die Befreiungsaktion nur unter dem Verlust eines Körperkraftpunktes. Zutaten und Geräte sind völlig zerstört.

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken,
also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Tränke brauen -

Trankzutaten

Drachendarmschnecke
Dieser widerliche Parasit nistet sich vornehmlich in größeren Wirten ein und tritt nur selten von alleine ans Tageslicht. Die Zähigkeit dieses Schmarotzers wirkt sich mitunter auch auf die Eigenschaften aus, die ein mit seinem Schleim zubereiteter Trank mit sich bringt.

Alraune
Eine in unmittelbarer Nähe von Todesstätten wachsende Wurzel in menschenähnlicher Form. Der Genuss ihrer Extrakte zieht eine belebende Wirkung nach sich.

Harpien-Feder
Einzelteile aus dem Flügel einer Harpie verleihen nicht nur dem Gebräu eine gewisse Art von Leichtigkeit. Mit Leichtigkeit werden auch heroische Taten vollbracht, nimmt man Tränke zu sich, in denen diese Federn aufgelöst wurden.

Schattenmoos
Ein an sowohl um Holz als auch um Knochen rankendes Nachtschattengewächs. Seine Wirkung ist zuweilen unbekannt. Dennoch handelt es sich hier um eine Zutat, die in diversen Tränken nicht fehlen darf, sollen sie ihre volle Wirkung erzielen.

Abb.: *Gruften und Gräber bergen mitunter die verschiedensten Geheimnisse: Lebende Leichen, wertvolle Schätze, aber auch Alraunen sind häufig in unmittelbarer Nähe von Todesstätten zu finden. Denn gerade ein von Leichensäften durchtränkter Boden regt diese Wurzel, der man magische Kräfte nachsagt, zu ihrem Wachstum an. Der Genuss ihrer Extrakte zieht eine belebende Wirkung nach sich..*

Basilisk
Bei diesem mysteriösen Reptil, halb Hahn – halb Schlange, sind es vor allem dessen stechenden Augen und die rasiermesserscharfen Zähne, die einem Trank die entsprechende Schärfe bringt. Da der Verzehr dieser rohen Körperteile gewisse Gefahren mit sich bringen kann, empfiehlt es sich den kompletten Kopf des Ungeheuers zu zermahlen, bis sich daraus eine sämige Konsistenz ergibt.

Zentaurenäpfel
Bei diesen Ausscheidungen der Zentauren handelt es sich um eine höchst saftige Frucht der besonderen Art, wenn auch ohne Vitamine. Dafür stärkt sie ungemein die Abwehrkraft und weckt was in dir steckt.

Einhornspäne
Das Horn eines Einhorns ist von ausgesprochener Härte. Zu einer Prise Diamantmehl zermahlen und der richtigen Mixtur hinzugegeben, wirkt sich die Härte auch auf ihren Nutznießer aus.

Lindwurmschuppen
Die Haut des Lindwurms ist dick mit knochigen Schuppen und mit schwarzen Gift angereichert. In der richtigen Dosierung hat das Gift heilende Wirkung.

Warpsteinpulver
Der grünlich schimmernde Staub, der aus den Resten des Kometen besteht, wird in der Chaoswüste und in den unterirdischen Städten der Skaven als magische Essenz behandelt. Er ist hochgiftig und führt bei längerem Kontakt zu Mutationen. Der Finder (und Träger) verliert einen Körperkraftpunkt.

Minotaurenfell
Extrem Widerstandsfähig beinhaltet das Fell die nötige Kraft der Regeneration.

Pegasusfeder
Kraft und Stärke dieses bretonischen Reittieres übertragen sich auch in sein federnes Gewand.

Der Schleim der Chaosbrut
Eklig riecht es und zersetzend wirkt direkter Kontakt. Abgekocht und mit lindernden Kräutern behandelt, entfaltet der Schleim aber doch einen heilende Wirkung.

Aaaargh-Pilze
Der Genuss dieser Pilze versetzt einen Goblin Fanatic in äußerste Kampfwut. Angeblich führt der Verzehr unbehandelter Aaaargh-Pilze bei Menschen aber zum Wahnsinn. Abgekocht und mit zwei weiteren Zutaten versetzt, sind diese Pilze dennoch manch Zaubertrank dienlich.

Dryadenborke
Die borkenartige Haut der Dryaden ist voller geheimer und starker Magie. Sie zu erlangen, ist fast unmöglich, ihre Präsenz selten.