



POTIONWORKS

UN SUPLEMENTO PARA DUNGEONSLAYERS

POR CHRISTIAN KENNIG



DUNGEONSLAYERS
UN JUEGO DE ROL A LA ANTIGUA

POTIONWORKS

REGLAS PARA POCIONES

Los Hechiceros pueden identificar pociones sin usar el hechizo "Identificar Magia" tan sólo tocándolas y realizando un chequeo contra MEN+AU. Una poción también puede identificarse tomando un pequeño sorbo. De este modo no se activará el efecto de las pociones ni las agotará, aunque los venenos pueden ser peligrosos incluso en pequeñas dosis.

Sólo una poción de un tipo puede tener efecto al mismo tiempo (dos pociones de pausa funcionan como si fueran una, una poción de protección y una poción de protección mayor aunarán sus efectos.)

Los efectos de pociones basados en hechizos y cuya potencia se calcula por RA, usarán un valor mínimo de 4.

DESCRIPCIÓN DE POCIONES

La siguiente lista añade 32 pociones nuevas a la lista de las reglas básicas:

Poción de Pausa (50PO)

Estas pociones de color azul claro reducen a la mitad el tiempo de pausa de todos los hechizos durante un combate.

Poción de Curación Absoluta (1000PO)

Esta poción lechosa conjura el hechizo "Curación Mayor" sobre el usuario (sin necesitar chequeo).

Poción de Visión Total (200PO)

El usuario puede ver criaturas y objetos mágicos, invisibles u ocultos durante D20 asaltos (trampas, puertas secretas, etc.).

Poción de Envejecimiento (500PO)

En un instante el usuario envejece 20 años, incluyéndose el crecimiento de su pelo y uñas.

Poción de Respiración (200PO)

El usuario de esta poción burbujeante no necesita respirar durante FIS horas.

Poción del Hombre Loco (100PO)

Esta bebida vaporosa cura D20 Puntos de Golpe en cada uno de los tres asaltos de combate siguientes. El usuario estalla de forma desagradable en el cuarto asalto de combate, dañando a

cada objetivo hasta a 2m de distancia por una cantidad igual a la curación recibida.

Poción de Vuelo (200PO)

Esta poción amarilla funciona igual que el hechizo "¡Vuelo!" en el usuario (valor de chequeo 20, sin fallo crítico).

Poción de Forma Gaseosa (500PO)

Esta poción humeante actúa en su bebedor como el hechizo *Forma Gaseosa* (valor de chequeo 20, sin fallo crítico).

Poción de Quitar Veneno (150PO)

Funciona en el usuario como el Hechizo *Quitar Veneno* (sin necesitar chequeo).

Poción de Suerte (200PO)

El usuario puede ignorar todos sus fallos críticos durante D20 horas.

Poción de Curación (10PO)

Un bebedizo rojo, que cura D20 puntos de golpe.

Poción de Curación Mayor (25PO)

Estas pociones borgoñas curan 2D20 puntos de golpe.

Poción de curación, mantenida (20PO)

Este líquido rojo púrpura cura 1 punto de golpe por asalto durante 2D20 asaltos.

Poción de Combate (25PO)

Esta poción naranja añade +1 a Ataque de Melé y Defensa durante 1 combate.

Poción de Escalada (50PO)

El personaje puede trepar por muros e incluso techos con sus valores de movimiento normales durante D20 asaltos.

Poción de Concentración (200PO)

Esta poción grisácea dobla el valor de MEN durante MEN asaltos.

Poción de Fuerza Vital (500 PO)

Estas pociones rojo sangre aumenta los Puntos de Golpe D20 durante D20 horas.

Poción de Velocidad (200PO)

La velocidad del consumidor se dobla durante D20 asaltos.

Poción de Protección (50PO)

Incrementa la defensa del usuario en +2 durante D20 asaltos.

Poción de Protección, Mayor (100PO)

Incrementa la defensa del usuario en +3 durante D20 asaltos.

Poción de Levitación (25PO)

Funciona como el hechizo *Levitación* (valor de chequeo 20; sin fallo crítico).

Poción de Fuerza (150PO)

Esta poción de olor dulzón dobla la FU durante FU asaltos.

Poción del Talento (100PO)

Poción de olor metálico que aumenta un talento ya conocido en 1 punto durante D20 asaltos.

Poción de Teleportación (1000PO)

Esta poción que hace remolinos en su interior conjura el hechizo de Teleportar en el usuario (éxito siempre), pero no es afectado nadie más.

Poción de Invisibilidad (500PO)

Esta poción transparente e incolora conjura el hechizo "Invisibilidad" en su bebedor (valor de chequeo 20, éxito siempre).

Poción de Invulnerabilidad (1000PO)

El personaje gana +20 a Defensa durante D20 asaltos al beber esta poción roja turbia. Este bono se aplica incluso al daño que no puede reducirse por otros medios.

Poción de Engrandecimiento (200PO)

El usuario crece hasta el doble de su tamaño durante D20 Minutos. FIS, FU y RE se doblan, y todos los valores derivados se recalculan.

Poción de Rejuvenecimiento (2000PO)

El usuario rejuvenece instantáneamente D20 años.

Poción de Encogimiento (100PO)

El usuario se encoge hasta la mitad de su tamaño durante D20 Minutos. FIS, FU y RE se reducen a la mitad, y todos los valores derivados se recalculan.

Poción de Vigilancia (15PO)

Esta poción transparente confiere un bono +5 a los chequeos de Percepción durante D20 horas.

Bendicearmas (25PO)

Aplicada sobre un arma esta poción plateada confiere el efecto del hechizo "Arma Mágica" por la duración de un combate.

Poción de Caminar sobre el Agua (100PO)

Esta poción marrón confiere los efectos del hechizo "Caminar en el Agua" en el usuario (valor de chequeo 20, éxito siempre)

Agua Bendita (5PP)

El Agua Bendita hace daño indefendible contra demonios y no-muertos. Cada poción de Agua Bendita tiene un valor de ataque separado, que se determina con un D20.

El valor de ataque se determina cuando el Agua Bendita impacta al demonio o no-muerto a menos que el Agua Bendita ya haya sido examinada por un hechicero. Para ello se necesita un chequeo exitoso de MEN + AU seguido por un chequeo de MEN + RA.

El Agua Bendita se puede aplicar en un arma o proyectil (se necesita 1 acción). El daño tendrá que considerarse como si fueran armas o proyectiles benditos al realizar un ataque con el agua bendita. La Defensa no está permitida contra un ataque de Agua Bendita. La bendición tendrá efecto para un sólo golpe.

El Agua Bendita puede embotellarse en frágiles viales (BA+0, 2MO) y usarse en combate cuerpo a cuerpo o a distancia contra demonios o no-muertos. Los viales se romperán y el Agua Bendita dañará al objetivo. El ataque exitoso del impacto con el vial no causa ningún daño.

Además, el Agua Bendita puede verse creando líneas de protección o círculos en el suelo. Esto impedirá el avance de demonios y no-muertos durante un tiempo limitado.

Poción del Conjurador (25PO)

Aumenta en uno la Hechicería y Hechizos Dirigidos durante un combate.

Poción de Cambio de Hechizo (10PO)

Otorga +10 a todos los chequeos de cambio de hechizo durante un combate.

Poción de Puntería (25PO)

Otorga +1 a Ataques de Distancia y Hechizos Dirigidos durante un combate.

Poción de Visión Enana (15PO)

Esta poción de color negro confiere la *visión oscura* de los enanos durante D20 horas.

ELABORAR POCIONES

Elaborar pociones mágicas (excepto agua bendita) requiere que el hechicero aprenda el talento "Alquimia". El talento *Alquimia* funciona como *Educación* y sólo puede usarse para realizar chequeos alquímicos.

Además el hechicero necesita varios ingredientes, que tendrán un valor igual a la mitad de las PO de la poción terminada, y el acceso a un laboratorio (el equipo necesario para un laboratorio alquímico costará 250 PO).

Finalmente el proceso de elaboración puede comenzar. Dicho proceso requiere de varios pasos de extracción y refinamiento y requiere de (precio de poción)/(1 + nivel del talento *Alquimia*) días para completarlo. Si se tiene éxito en un chequeo de MEN + RA + *Alquimia*, la poción será utilizable.

El proceso completo requiere:

$$\frac{\text{Precio de poción}}{1 + \text{nivel del talento Alquimia}} \text{ Días}$$

VENENO

Los venenos se guardan en recipientes herméticos que pueden utilizarse para envenenar comidas y bebidas o untar hojas, flechas y virotes. El veneno perderá su potencia después de D20 x 10 minutos. El daño debe considerarse como un arma envenenada para envenenar al objetivo. El veneno tendrá efecto durante un único golpe.

DETECTAR ENVENENAMIENTO

Si alguien es astutamente envenenado (ej. en un banquete), puede realizar un chequeo de MEN + RA + Percepción - Ocultación para detectar el envenenamiento.

DAÑO POR VENENO

Los venenos causan daño realizando un chequeo de ataque o por una cantidad fija de daño. Algunos venenos no permiten chequeo de Defensa. El bono de VA nunca se aplica a los chequeos de Defensa contra veneno.

VENENOS DE INCONSCIENCIA Y VENENOS PARALIZANTES

La víctima debe hacer una tirada de FIS + RE + Duro como Hierro para evitar

verse afectado. Cada dosis adicional del veneno reduce el chequeo en 1, pero también afecta al Valor de Ocultación negativamente, aumentando la posibilidad de detectar el veneno.

COSTE DE VENENOS

Veneno dañino	Precio
Dado	4PO/1 Daño
Fijo	15PO/1 Daño
Sin Defensa	Tres veces el precio
Otros Veneno	Precio
Inconsciente	100PO / D20 Min. - FIS
Parálisis	60PO / D20 asaltos - FIS
Todos los Venenos	Precio
Valor de Ocultación	PO/10 por cada +1

EJEMPLOS DE VENENOS

Pulpa Corrosiva (240PO/Dosis)
Daño por dado 20 (80PO)
Sin Defensa (PO x 3)

Descansa en Paz (150PO/Dosis)
Deja inconsciente (100PO)
Valor de Ocultación 5 (50PO)

Asesino Negro (900PO/Dosis)
Daño Fijo 20 (300PO)
Sin Defensa (PO x 3)

Aliento de Cadáver (120PO)
Parálisis 2D20 asaltos - FISx2 (120PO)

POTIONWORKS

De Christian Kennig

La Poción del Hombre Loco está basada en una idea de S. Übel

Traducción:

Andreas Bösche, Rolf Elak, Sana D.

Traducción al castellano

Sergio "Terrax" de la Cruz

Maquetación en castellano

Santiago "Reckila" Vilar

Portada:

Jennifer S. Lange

<http://www.ranarh.deviantArt.com>

<http://www.jsl-art.de>

Diseño & Producción:

Christian Kennig,

Diseño en Inglés:

Sana D.

©2009-2010 bajo Creative Commons

3.0 Germany

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Germany

¡SALUD!

"LA MAGIA DE LA POCIÓN INUNDÓ SUS VENAS, SUS MÚSCULOS SE INFLAMABAN COMO SI FUERAN A ESTALLAR. ESTABA PREPARADO PARA LA EMBESTIDA DE LOS ENEMIGOS..."

LAS CRÓNICAS DEL MATADOR, VOL. I

¡ESTÁ EN CASA! ALIÑA TUS CAMPAÑAS DE DUNGEONSLAYERS CON NUEVAS POCIONES, NUMEROSOS LABORATORIOS Y VENENOS MORTALES. DOS GRUESAS PÁGINAS SE PRESENTAN COMO EL TERCER SUPLEMENTO DE

- **32 NUEVOS BREVAJES MÁGICOS**
- **INFORMACIÓN DETALLADA SOBRE AGUA BENDITA**
- **REGLAS PARA ANALIZAR Y ELABORAR POCIONES**
- **MALVADAS FÓRMULAS PARA HACER TUS PROPIOS VENENOS**
- **EL TALENTO DE ALQUIMIA**

[HTTP://WWW.DUNGEONSLAYERS.COM](http://www.dungeonslayers.com)

