

# Ustabile trylledrikke

**Mikro-supplement:** Ustabile trylledrikke er et mikro-supplement for spilledere og scenarioskrivere, som kan anvende til at give almindelige trylledrikke et ekstra pift og skabe variation i trylledrikkene. Ustabile trylledrikke er trylledrikke, som har en ekstra effekt, til at overraske og underholde spillerne.

Nogle effekter virker kun på trylledrikke, som har en varig effekt, ikke en spontan effekt (f.eks. virker ikke på helbredende drikke), og i de tilfælde udløber trylledrikkens effekt efter et tidsrum som normalt. Andre bi-effekter træder i kraft, når trylledrikken er effektueret, såsom ved helbredende trylledrikke.

Brug tabellen til at tildele trylledrikke en ekstra effekt, hvis de ikke allerede har en.



1t20	Effekt	Spilmekanik
1	<b>Tyktflydende effekt</b>	Trylledrikken er træg og kun modvilligt flyder den tykke drik fra flasken. Det tager to runder at indtage trylledrikken.
2	<b>Flygtig effekt</b>	Trylledrikken er flygtig og begynder at fordampe straks proppen tages af, og det er vanskeligt at indtage drikken, inden den fordamper. Den drikkende skal foretage et behændighedstjek mod sværhedsgrad 10. Hvis det ikke er succesfuldt, når noget af drikken at fordampe, inden den indtages, og drikkens varighed er det halve eller den har halv effekt.
3	<b>Eksplisiv effekt</b>	Trylledrikken er ustabil og i kontakt med luft begynder det at syde og boble i flasken, og hvis indholdet ikke straks indtages, springer flasken med et brag og det flyver med glassplinter. Den drikkende skal foretage et behændighedstjek mod sværhedsgrad 5, ellers springer flasken mellem hænderne på den drikkende, som tager 1t6 skade, og trylledrikken går tabt.
4	<b>Ækel smag effekt</b>	Det smager fælt, og ækle smag giver kvalme og gør det svært at indtage trylledrikken. Når drikken indtages, skal den drikkende klare et udholdenhedstjek 7. Hvis det fejler, gylpes drikken op, inden den træder i kraft, og trylledrikken er spildt.
5	<b>Stivne-effekt</b>	Trylledrikken krystalliserer hele tiden, og den skal rystes voldsomt, inden den kan drikkes. Den kraftige rystning gør væsken flydende igen. Det tager en runde at ryste væsken flydende igen, og <i>spilleren</i> er nødt til tilsvarende at kraftigt ryste en drik eller simulere rystningen af drikken.
6	<b>Langsomt virkende effekt</b>	Trylledrikkens trolddom aktiveres ikke med det samme. Det tager 1t4 runder, inden magien i trylledrikken træder i kraft.
7	<b>Ildelugtende effekt</b>	Væskens fortryllelse har en bi-effekt, hvor den drikkende udsender en ram stank, hver gang denne foretager en markant fysisk handling (såsom angreb, spring, klatring, løb og andre anstrengelser), rejser sig en kraftig stank omkring karakteren, som får de fleste til at væmmes – og den drikkende har <i>ulempe / disadvantage</i> på sociale handlinger, når der er en ildelugtende sky omkring karakteren. Effekten ophører, når trylledrikkens effekt udløber.

8	<b>Hunger-effekt</b>	Trylledrikkens trolddom tærer på den drikkende, som fyldes med en glubende sult, når trylledrikkens effekt ophører/effektueres. Indtil den drikkende får spist et måltid (svarende til en ration), har den drikkende <i>ulempe / disadvantage</i> på styrketjeks og nærkampsangreb. Hunger-effekt optræder ofte i kamp- og heltemodsdrikke.
9	<b>Søvndyssende effekt</b>	Trylledrikken svækker den drikkende, som risikerer at falde i søvn spontant, når trylledrikkens effekt er udløbet eller effektueret. De næste tre timer risikerer vedkommende at falde spontant i søvn – en gang i timen skal vedkommende klare et <i>Resistsens (udholdenhed) 10 / Constitution Saving Throw DC 10</i> eller pludselig falde i søvn (det kan ikke ske midt i kamp eller andre raske aktiviteter).
10	<b>Udmattende effekt</b>	Trylledrikken trækker på den drikkes kræfter, og når drikkens effekt er ophørt/effektueret, rammes den drikkende af en voldsom træthed og gaber konstant. Hvis vedkommende den næste time ikke er i konstant bevægelse eller aktivt holdes vågen af andre, dør vedkommende hen.
11	<b>Afkølede effekt</b>	Trylledrikken dræner kropsvarme fra den drikkende, som mens denne er under trylledrikkens effekt er markant kold at røre ved, og vedkommende efterlader spor af rimfrost på glas og lignende overflader, som denne berører. Når trylledrikken er effektueret eller udløbet, er den drikkende stærkt afkølet, og vedkommende vil ryste og skælve af kulde, indtil pakket ind i tæpper, anbragt foran blussende ild eller tilsvarende opvarmet. Afkølingen giver <i>ulempe / disadvantage</i> på fysiske aktiviteter.
12	<b>Sludre-effekt</b>	Effekten af trylledrikken får den drikkes tunge på gled, og vedkommende småsnakker og sludrer ubevidst konstant mens denne er under trylledrikkens effekt. <i>Spilleren</i> er nødt til at småsnakke hele tiden, og hvis <i>spilleren</i> er tavs i et stykke tid (f.eks. et minut), ophører trylledrikkens effekt.
13	<b>Brøle-effekt</b>	Effekten af trylledrikken fylder med brusende effekt, som kommer til udtryk gennem højlydt tale. Så længe trylledrikken virker, kan indtageren ikke hviske eller tale dæmpet, men er nødt til at råbe. <i>Spilleren</i> er nødt til at tale højlydt, og hvis <i>spilleren</i> ikke taler højlydt, ophører trylledrikkens effekt straks. Brøle-effekt optræder ofte i styrkedrikke.
14	<b>Hviske-effekt</b>	En stilhed præger drikken og flyder over i den drikkende, når trylledrikken indtages. Vedkommende bliver ude af stand til at råbe, så længe drikken virker. <i>Spilleren</i> er nødt til at tale med en hvisken, og straks det ikke bliver gjort, ophører trylledrikkens effekt. Hviske-effekt optræder ofte i usynligheds- og listedrikke.
15	<b>I balance-effekt</b>	Trylledrikkens effekt virker så længe, den drikkende er fokuseret og i balance. Når trylledrikken indtages, skal spilleren balancere en 20-sidet terning på sin håndryg. Hvis terningen triller af, ophører trylledrikkens effekt straks, da spiller og karakter er ude af balance.
16	<b>Håne-effekt</b>	Trylledrikken har en uheldig indflydelse på den drikkende, der så længe drikken varer, har svært ved ikke at komme med hånende udsagn. Hver gang en samtale indledes eller karakteren modsiges, skal denne klare karisma tjek 6 eller straks udslynge en hånende bemærkning.
17	<b>Restløs effekt</b>	Trylledrikken sprudler af hvileløs energi, som sætter sig i kroppen på den drikkende, som ikke kan sidde stille så længe den drikkende er under trylledrikkens indflydelse. <i>Spilleren</i> er nødt til at være i bevægelse, og hvis <i>spilleren</i> ikke er det, ophører trylledrikkens effekt.
18	<b>Blodinfusion effekt</b>	Trylledrikken er så kraftig, at dens magi flyder over i blodet på den drikkende, og hvis andre væsner indtager blodet direkte, påvirkes de kortvarigt af trylledrikken. Der skal indtages blod svarende til 1t4 skade for at opnå trylledrikkens effekt, og hvis trylledrikken har en varighed, er det højst 10 minutter for dem, der indtager blodinfusionen.
19	<b>Ekko-effekt</b>	Trylledrikken gentager sig selv, og et døgn senere påvirkes den drikkende en gang mere af trylledrikken.
20	<b>Sekundær effekt</b>	Trylledrikken er potent og indeholder en masse remedier, som skaber en ekstra trolddomseffekt. 1t6 runder efter at trylledrikkens primære effekt ophører eller er effektueret, træder pludselig en tilfældig, gavnlig anden trylledrikseffekt i kraft.