



Regelsæt til

Alkymist

Opdateret: 8. november 2025

Indholdsfortegnelse

Indledning	4
Drikke	5
Hvordan man brygger	5
Opskrifter	7
Ingredienser	8
Niveau 1	10
Evne beskrivelse	10
Alkymi Niv. 1	10
Indkomst	12
Kemisk våben	12
Læse og skrive Elvisk	12
Niveau 2	13
Evne beskrivelse	13
Alkymi Niv. 2	13
Bryggerens Hemmelighed Niv 1	17
Læse og skrive Magisk	17

Personlig Have Niv. 1	17
Niveau 3	18
Evne beskrivelse	18
Alkymi Niv. 3	18
Bryggerens Hemmelighed Niv 2	21
Urte ekspert	21
Personlig Have Niv. 2	21
Niveau 4	22
Evne beskrivelse	22
Alkymi Niv. 4	22
Blandings Batteri	25
DNA-Mutation	25
Giftens Vanvid	25
Magisk alkymist	26
Generelle evner	27
Evne beskrivelse	27
6. sans	27
Bonk	28
Brug af pistol	28
Bære person	28
Førstehjælp	28
Minearbejder	29

Påfør gift	29
Samler	29
Slagsbror Niv. 1	30
Slagsbror Niv. 2	30
Slagsbror Niv. 3	30
Speciale	30
Urtesamler	30

Indledning

Denne profession kræver **ikke** special ansøgning.

Som alkymist kan du bruge alle typer rustning og du kan bruge alle typer våben, der ikke kræver special ansøgning.

Du kan maksimalt få 4 RP fra rustning, uanset hvor meget rustning du har. Det vil sige at selv hvis du får at vide at du har 13 RP ved tjek ind, så har du kun 4.

For at spille alkymist **skal** du selv medbringe følgende ting: Flasker til drikke, passende frugtfarve, og noget at brygge drikken i. Derudover er denne profession tiltænkt ældre spillere.

Alkymisten er en person der mestre evnen til at blande urter og andre sære ingredienser til diverse vidunderdrikke. Effekten af disse drikke er meget forskellig, hvilket også bevirket, at alkymister kan være meget forskellige. Det kan være alt fra en gal forsker, til en druide der lever i harmoni med naturen. Som alkymist er det vigtigt at bære en masse tasker til opbevaring af de mange glas og urter det kræver at lave disse brygge. Dertil kan der tilføjes f.eks. en morter, som kan bruges til at knuse urter og planter, for at skabe disse mystiske drikke.

Det er vigtigt at fremhæve, at de drikke en alkymist producere ikke er magiske men kemiske. Det skal ligeledes understreges, at én flaske maks. kan indeholde én drik.

Drikke

Med evnen Alkymi kan du lave drikke, der påvirker spillet og spillerne. De drikke, du kan lave med denne evne er ikke magiske, men kemiske.

Du kan blive påvirket af flere drikke på samme tid, men du kan ikke få den samme effekt fra den samme drik flere gange.

Drikke virker på 2 måder:

- **Øjeblikkelig:** Disse drikke virker med de samme og effekten virker kun i det øjeblik de drikkes.
- **Over tid:** Disse drikke træder i kraft fra øjeblikket de indtages, og varer derefter over den tid, der beskrives på drikken.

Alle drikke holder indtil de er brugt, med få undtagelser. En drik kan derfor gemmes mellem spilgange, men vær dog opmærksom på at det er alkymistens ansvar, at indholdet ikke bliver for gammelt.

Indholdet skal skiftes til hver scenarie!!

Hvordan man brygger

Af hensyn til spillet skal du selv anskaffe glas, flasker og diverse redskaber, som er passende til den type alkymist du spiller. En alkymist uden redskaber kan ikke brygge nogle drikke.

Rollespilsforeningen A'kastin kan **ikke** udlåne glas/flasker/diverse der kan benyttes til alkymi.

Flaskerne må ikke være for store, da indholdet skal kunne drikkes i en mundfuld.

For at skabe så meget spil som muligt, skal du huske at din rolle skal fremstå ægte, og give andre spillere mulighed for at reagere på dit arbejde. Derfor er det vigtigt at tage

sig tid til brygningen. Det er ligeledes vigtigt, at du har alle ingredienserne der kræves til den specifikke drik.

Når du har lavet din bryg, kan denne hældes på en flaske, hvorefter du kan sælge den. Den færdige drik skal kunne indtages og må derfor på ingen måde være sundheds-skadelig. Så selvom jord, bark, bær og andet fra skoven kan bruges til effekter i spillet, må drikken **ikke** indeholde dette. Drikken skal derfor indeholde en væske, såsom vand (gerne med frugtfarve eller saft), juice el. lign.

Det er alkymistens ansvar at sikre sig, at folk der indager drikken ikke er allergisk overfor ingredienserne i drikken! Det er muligt at nogen er allergiske overfor nødder, mælk el. lign.

Hver drik der laves skal markeres med en seddel. Denne seddel skal påskrives drikkens navn, niveau og effekt. Effekten skal skrives på bagsiden, så det ikke er muligt for andre at læse drikkens effekt inden den indtages.

Eksempel: Forside: "Mortimors drik". Bagside: "Dødens Essens. Du går på 0 LP".

Opskrifter

Alle opskrifter findes i dette regelsæt for din profession. Du skal kopiere opskrifterne over på et stykke in-game papir, som du kan have med i spillet. (In-game papir kan laves ved at dyppe almindeligt printerpapir i kaffe eller en stærk te for at give det farve) Det er ikke tilladt at brygge efter hukommelsen.

Som Alkymist har du kendskab til alle drikke og gifte lige så snart du har Alkymi evnen der giver adgang til dem.

Niveau opskrift	Brygge tid
1	2 Minutter
2	4 Minutter
3	6 Minutter
4	8 Minutter

Tabel 3.1: Bryg tid

Ingredienser

Hver opskrift kræver ingredienser. Ingredienserne i A'kastin vil altid bestå af en pose, der er markeret med ingrediensens navn. Når du har brugt en ingrediens afleveres den til en arrangør.

Der findes også ingredienser, som ikke gives ud af arrangørerne. Det kan for eksempel være øl fra kroen eller blod fra et offer. Uanset om ingrediensen er en væske eller et fast stof (for eksempel mos fra skoven), skal du bruge en beholder til at have ingrediensen i - meget gerne en beholder af glas. Vi gør opmærksom på, at alle drikke skal være drikkelige. Det vil sige ingen mos eller blade i dem.

Niveau	Navn	Beskrivelse	Effekt	Type
1	Blodbær	Blodrøde bær. Dværgene kalder disse bær for Rustbær, da de ikke bliver lige så røde i Livet's ende.	Folk der spiser dem genvinder hurtigere kampkraft	Nyttig plante
1	Kongetand	En almindelig rod som mange koger suppe på. Normade stammer på De uendelige sletter bruger dem til at finde vand.	Denne rod hjælper med helbredelse.	Nyttig plante
1	Vorterod	En rod som findes under bøg træer. Den ligner en finger fyldt med vorter.	Folk der spiser den vil have mavepine.	Giftig plante
2	Ildgræs	Dette orange græs beklæder det meste af De Uendelige Sletter.	Dette græs kan antennes selvom det er vådt.	Nyttig plante

Niveau	Navn	Beskrivelse	Effekt	Type
2	Kvælertang	Denne tang er kendt for at snøre sig omkring folk for at fortære deres krop under vandet.	Denne plante får blodet til at løbe langsommere	Giftig plante
2	Tudsebark	Denne bark samles fra sump træer i Mek og ligner en tudse set fra oven.	Denne bark fortynder blodet.	Giftig plante
3	Dværgerod	Denne plante menes at være i familie med Knold-selleri, denne art har dog et pragtfuld 'skæg' lavet af rødder.	Denne rod fortætter cellestrukturen.	Nyttig plante
3	Hybenholdt	Små spir fra en plante der normalt vokser omkring andre træer.	Denne plante er en kendt katalysator.	Nyttig plante
3	Slangefrø	Små frø fra en prættig blomst. Når de rystes lyder de som en slange der hvæser.	Hvis disse frø spises skaber de illusioner.	Giftig plante
4	Cedertræ	Spåner fra et træ, som har været en stængel fra livets træ.	Te'en fra disse spåner har kraftige magiske og helbredende egen-skaber.	Nyttig plante
4	Sort fluesvamp	En art af fluesvamp, som opstår når blod rammer jorden.	Der findes ingen kendte arter som kan overleve at spise denne plante.	Giftig plante.

Niveau 1

Du har lært at brygge lette drikke. Mange urter viser tydeligt deres potentiale, og du kan hjælpe dine venner i kamp.

Evne navn	Pris i XP
Alkymi Niv. 1	1
Indkomst	1
Kemisk våben	2
Læse/Skrive Elvisk	1

Evne beskrivelse

Alkymi Niv. 1

Du kan nu brygge alle af de nedenstående drikke. Alle disse drikke kræver specifikke ingredienser, og kun du kan blande dem korrekt.

Drik	Gift
Enkens tåre	Dværge snaps
Naturens bryg	Nervegift
Sten næver	

Tabel 5.1: Oversigt over niveau 1 drikke.

Gift: Dværges snaps

Type: Negativ Gift

Ingredienser: Øl fra kroen & Vorterod

Indtagelse: Drikkes

Effekt: Ved indtagelse bliver man øjeblikkeligt meget beruset. Virkningen forsvinder, hvis spilleren mister bevidstheden eller 15 min efter indtagelse. Drikke efterlader ingen tømmermænd.

Drik: Enkens tåre

Type: Øjeblikkelig Drik

Ingredienser: Kongetand & rent vand

Indtagelse: Drikkes

Effekt: Denne drik fjerne alle effekter af alkohol og gør øjeblikkeligt spilleren ædru. Dette betyder at de ikke vil være påvirket af alkohollet eller evner der kræver man er under effekten for alkohol.

Drik: Naturens bryg

Type: Øjeblikkelig Drik

Ingredienser: Ingen

Indtagelse: Drikkes

Effekt: Denne drik helbreder 1 LP. Du kan aldrig blive helbredt for mere end dit max LP.

Særligt: Denne drik kan brygges hver time, men vare kun til slutningen af scenariet.

Gift: Nervegift

Type: Øjeblikkelig Gift

Ingredienser: Ingen

Indtagelse: Drikkes / Blandes med væske

Effekt: Denne drik skader 1 LP, og kan blandes i andre drikke uden, at den mister sin virkning.

Særligt: Denne drik kan brygges hver time, men vare kun til slutningen af scenariet.

Drik: Sten næver

Type: Positiv drik

Ingredienser: 1 Dværgerod.

Indtagelse: Drikkes

Effekt: Når du drikker denne drik, får du +2NK i 30 min.

Indkomst

Rul en 6-sidet terning ved tjek-in og få den mængde i Fjend¹ udleveret.

Kemisk våben

Du kan nu påføre en gift på dit et af dine egne Våben. Det skal være et våben med klinge dvs. kniv, sværd eller lignende.

Du kan ikke kaste med et kastevåben der har fået gift. Når du slår en person med dette våben vil ofret blive ramt af alle effekter som din gift har. Du kan kun ramme ét offer med giften, før en ny skal påføres. Du kan ikke give dit gift våben til andre. Denne effekt varer i 15 minutter eller til dit våben er sat tilbage i dets holder. Vær opmærksom på at hvis du har den generelle evne, 'Påfør gift' vil du få XP prisen tilbage fra den evne når du køber Kemisk våben. Du kan kun have en gift aktiv af gangen.

Læse og skrive Elvisk

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på Elvisk.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
q	wa	d	dl	b	cd	ca	a	ø	c	g	x	s
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
u	d	v	p	ba	cq	wa	y	dd	pa	q	n	q

Figur 5.1: Elvisk alfabet

¹Møntfoden i A'kastin.

Niveau 2

Du har lært at brygge de lidt mere avancerede drikke. Du kan se flere muligheder i mange af de urter du kender, og det er nu muligt for dig at påvirke spillet mere end før.

Evne navn	Pris i XP
Alkymi Niv. 2	2
Bryggerens Hemmelighed Niv 1	2
Læse/Skrive Magi	1
Personlig Have Niv. 1	2

Evne beskrivelse

Alkymi Niv. 2

Du kan nu brygge alle af de nedenstående drikke ud over de drikke du har adgang til i niveau 1. Alle disse drikke kræver specifikke ingredienser, og kun du kan blande dem korrekt.

Drik	Gift
Blodorkens styrke	Den lærtes mund
Drømmeløs hvile	Ewens humør
Helbredelsesdrik	Smertedrik
Kranieforstærker	Svag Giftdrik
Stenhud	Søvndrik
	Speciel
	Velsignet Olie

Tabel 6.1: Oversigt over niveau 2 drikke.

Drik: Blodorkens styrke

Type: Positiv drik

Ingredienser: 1 Dværgerod & blod fra en blodork.

Indtagelse: Drikkes

Effekt: Når du drikker denne drik, får du +4NK i 30 min.

Gift: Den lærtes mund

Type: Negativ drik

Ingredienser: 3 Ildgræs

Indtagelse: Drikkes / Blandes med væske / Evnen Påfør Gift

Effekt: Den som indtager denne gift skal sige alt hvad de tænker, i de næste 10 minutter.

Drik: Drømmeløs hvile

Type: Positiv Drik

Ingredienser: Blodbær & Kongetand & Tudsbar

Indtagelse: Drikkes

Effekt: Når denne drik indtages, falder spilleren i søvn i 5 min. Efter disse 5 min vil alle naturlige LP være genvundet, men vækkes spilleren inden 5 min er gået, vil drikken ikke have nogen effekt og spilleren genvinder ingen LP.

Gift: Ewens humør

Type: Negativ drik

Ingredienser: Tuds bark & Ildgræs

Indtagelse: Drikkes / Blandes med væske

Effekt: Når du drikker denne drik, er du venner med alt og alle og har bare lyst til at snakke med alle. Denne drik vare i 30 minutters.

Drik: Helbredelsesdrik

Type: Øjeblikkelig Drik

Ingredienser: 2 Kongetand

Indtagelse: Drikkes

Effekt: Denne drik helbreder 2 LP. Du kan aldrig blive helbredt for mere end dit max LP.

Drik: Kranieforstærker

Type: Positiv Drik

Ingredienser: Ildgræs & Jern

Indtagelse: Drikkes

Effekt: Når du drikker denne drik bliver du immun overfor evnen Bonk de næste 30 min.

Drik: Præstindens tårer

Type: Øjeblikkelig Drik

Ingredienser: Velsignet vand & Ildgræs & Tuds bark & Kongetand.

Indtagelse: Drikkes

Effekt: Fjerner alle positive og negative effekter fra Drikke og Gifte.

Gift: Smertedrik

Type: Negativ Gift

Ingredienser: 2 Vorterod

Indtagelse: Drikkes / Blandes med væske / Evnen Påfør Gift

Effekt: Den som indtager denne drik vil blive påvirket af smerte. Hvilket er en effekt, hvor du bliver ramt af en ulidelig smerte. Du skal derfor skrige og spille på, at du har ubærlige smerter i 30 sekunder.

Drik: Stenhud

Type: Positiv Drik

Ingredienser: Blodbær & Kvælertang

Indtagelse: Drikkes

Effekt: Denne drik giver dig +2 Midlertidig LP over dit maks LP, som ikke kan gen vindes. Effekten aftager, når der er gået 30 min eller, når du har mistet de ekstra LP.

Gift: Svag Giftdrik

Type: Øjeblikkelig Gift

Ingredienser: Tuds bark & Vorterod

Indtagelse: Drikkes / Blandes med væske / Evnen Påfør Gift

Effekt: Når du bliver forgiftet af denne drik, mister du 2 LP.

Gift: Søvndrik

Type: Negativ Gift

Ingredienser: 2 Kvælertang

Indtagelse: Drikkes / Blandes med væske / Evnen Påfør gift.

Effekt: Når du indtager denne drik, vil du falde i søvn og sove de næste 5 min.

Særlig

Type: Særlig

Ingredienser: Velsignet vand, en helbredende drik, Blodbær.

Indtagelse: Smøres på en klinge.

Effekt: Klingen denne olie smøres på vil give helligskade de næste 30 minutter. Dette skal markeres med et grønt bånd.

Bryggerens Hemmelighed Niv 1

Du er bedre til at udnytte urternes potentiale, og får nu 2 drikke hver gang du brygger én drik. Du får også 2 Gifte når du brygger en gift.

Denne evner virker for alle niveau 1 og 2 drikke/gifte.

Læse og skrive Magisk

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på Magisk.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Ø	Є	Ծ	Ը	Ծ	Ծ	Ը	Ը	Ծ	Ը	Ծ	Ը	Ը
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Ը	Ը	Ը	Ը	Ը	Ը	Ը	Ը	Ը	Ը	Ը	Ը	Ը

Figur 6.1: Magisk alfabet

Personlig Have Niv. 1

Som en del af din spilgang kan du vælge et område som skal være din have. Vi foreslår at dette område er afmærket så det er tydeligt.

I løbet af en spilgang kan du vælge at plante en urt i din have. Dette betyder at du mister en urt, men ved starten af næste spilgang vil du få 3 af denne urt tilbage.

Vi vil meget gerne opfordre spillere til at søge hjælp fra andre til at 'velsigne', 'luge' eller 'gøde' deres have så dette kan give godt spil.

Niveau 3

Du har brygget nok gifte til at dræbe en hel flok får, og nok helbredelsesdrikke til at kunne brygge dem i søvne, og denne erfaring har gjort det muligt for dig at brygge stærkere drikke end du havde regnet med, da du blandende dem.

Evne navn	Pris i XP
Alkymi Niv. 3	2
Bryggerens Hemmelighed Niv. 2	2
Urte ekspert	1
Personlig Have Niv. 2	2

Evne beskrivelse

Alkymi Niv. 3

Du kan nu brygge alle af de nedenstående drikke ud over de drikke du har adgang til i niveau 1 & 2. Alle disse drikke kræver specifikke ingredienser, og kun du kan blande dem korrekt.

Drik	Gift
Enorm helbredelsesdrik	Giftdrik
Huskedrik	Kærlighedsdrik
Jevans kur	Raffeals hån
Stor Helbredelsesdrik	Sandhedsdrik

Tabel 7.1: Oversigt over niveau 3 drikke.

Drik: Enorm helbredelsesdrik

Type: Øjeblikkelig Drik

Ingredienser: 2 Dværgerod, 3 kongetand.

Indtagelse: Drikkes. **Effekt:** Når du drikker denne drik, genvinder du 6LP. Du kan aldrig blive helbredt for mere end dit max. LP

Gift: Giftdrik

Type: Øjeblikkelig Gift

Ingredienser: Vorterod & Tudsbarke & Kvælertang

Indtagelse: Drikkes / Blandes med væske / Evnen Påfør Gift

Effekt: Når du bliver forgiftet af denne drik mister du 3 LP.

Drik: Huskedrik

Type: Positiv drik

Ingredienser: 2 Ildgræs & Hybenholt

Indtagelse: Drikkes

Effekt: Når du drikker denne drik, kan du huske alt hvad der er sket for 30 minutter siden. Den opnæver derfor glemsels effekter som magi eller dødsreglen

Drik: Jevans kur

Type: Positiv Drik

Ingredienser: Hybenholt & Kvælertang & Dværgerod

Indtagelse: Drikkes

Effekt: Denne drik får et offer til at sove i 5 min. Når personen vågner, vil han være helbredt for alle sygdomme. Bliver han vækket før de 5min vil sygdommen ikke blive kureret.

Gift: Kærlighedsdrik

Type: Negativ Gift

Ingredienser: Hybenholt & Slangefrø

Indtagelse: Drikkes / Blandes med væske

Effekt: Den som indtager denne drik vil blive stærkt forelsket i den næste person han/hun ser. Effekten varer i 30 min efter du først får øje på en person.

Gift: Raffeals hån

Type: Negativ drik

Ingredienser: Slangefrø & Tudsbarke & Kvælertang

Indtagelse: Drikkes / Blandes med væske / Evnen Påfør Gift

Effekt: Den som indtager denne drik vil ikke kunne tale sandt i de næste 30 min.

Vigtigt: Hvis du ville være tvunget til at tale sandt, fx gennem tortur, vil du ikke kune sige noget.

Gift: Raffeals Vrede

Type: Negativ Gift

Ingredienser: 1 Slangefrø & 1 Hybenholt

Indtagelse: Drikkes / Blandes med væske

Effekt: Når du drikker denne drik, Hader du den første person du ser ubeskriveligt meget. Denne drik vare i 30 minutters.

Gift: Sandhedsdrik

Type: Negativ Gift

Ingredienser: Blodbær & Hybenholt & Slangefrø

Indtagelse: Drikkes / Blandes med væske / Evnen Påfør Gift

Effekt: Den som indtager denne drik kan KUN tale sandt og vil altid svare på spørgsmål uanset hvem, der spørger, så længe de er under drikkens effekt. Effekten virker i 10 min

Drik: Stor Helbredelsesdrik

Type: Øjeblikkelig Drik

Ingredienser: Dværgerod & 2 Kongetand

Indtagelse: Drikkes

Effekt: Når du drikker denne drik genvinder du 4LP. Du kan aldrig blive helbredt for mere end dit max. LP

Bryggerens Hemmelighed Niv 2

Du er bedre til at udnytte urternes potentiale, og får nu 2 drikke hver gang du brygger én drik. Du får også 2 Gifte når du brygger en gift.

Denne evner virker for alle niveau 3 drikke/gifte.

Urte ekspert

Du kan tage med en person som bruger handelspann. Når de Ekspresskøber Urter vil det koste dem 50% mindre (rundet op).

Personlig Have Niv. 2

Som en del af din spilgang kan du vælge et område som skal være din have. Vi foreslår at dette område er afmærket så det er tydeligt.

I løbet af en spilgang kan du vælge at plante en urt i din have. Dette betyder at du mister en urt, men ved starten af næste spilgang vil du få 5 af denne urt tilbage.

Vi vil meget gerne opfordre spillere til at søge hjælp fra andre til at 'velsigne', 'luge' eller 'gøde' deres have så dette kan give godt spil.

Niveau 4

Du har valgt din sti, du har valgt din skæbne. Du har opnået det sidste trin i alkymistens færd. Du kan nu hvad få drømmer om, og de som står i vejen for dig, vil skulle tjekke deres drikkevarer. Dine venner vil aldrig kende frygt, for de vil have din hjælp selv fra den anden side af dødens dør.

Evne navn	Pris i XP
Alkymi Niv. 4	2
Blandings Batteri	2
DNA-Mutation	3
Giftens Vanvid	2
Magisk Alkymist	5

Evne beskrivelse

Alkymi Niv. 4

Du kan nu brygge alle af de nedenstående drikke ud over de drikke du har adgang til i niveau 1, 2 & 3. Alle disse drikke kræver specifikke ingredienser, og kun du kan blande dem korrekt.

Drik	Gift
Esselaias kys	Dødens Essens
Jernhud	Kellwan's hån
Kellwans Gave	Kellwan's gift
Orleks styrke	Kraftig Giftdrik
Speciel	
Krudt	

Tabel 8.1: Oversigt over niveau 4 drikke.

Gift: Dødens Essens

Type: Øjeblikkelig Gift

Ingredienser: 2 Sortflue svamp & Blod fra en dæmon

Indtagelse: Drikkes / Tilsættes til væske.

Effekt: Personen der indtager denne drik dør.

Særligt: Væsken SKAL være helt sort ellers er den uden effekt.

Drik: Esselaias kys

Type: Øjeblikkelig Drik

Ingredienser: 3 Kongetand & 1 Cedertræ.

Indtagelse: Drikkes.

Effekt: Når du drikker denne drik, genvinder du alle dine LP. Du kan aldrig blive helbredt for mere end dit max. LP

Drik: Jernhud

Type: Positiv Drik

Ingredienser: Hybenholt & Kvælertang & Cedertræ & Blodbær

Indtagelse: Drikkes

Effekt: Denne drik giver dig +4 Midlertidig LP som ikke kan genvindes. Effekten aftager når der er gået 30 min eller når du har mistet de ekstra LP.

Drik: Kellwans Gave

Type: Øjeblikkelig Drik

Ingredienser: Hybenholt & 2 Manasten & 2 Jern & Blod fra en kellwan præst

Indtagelse: Drikkes

Effekt: Denne drik ophæver alle magiske effekt som allerede påvirker den som indtager drikken.

Gift: Kellwan's hån

Type: Negativ Gift

Ingredienser: 2 Cedertræ & Blod fra en druide

Indtagelse: Drikkes / Tilsættes til væske

Effekt: Den næste magi en magibruger kaster vil ramme dem selv. De er ikke klar over denne effekt.

Gift: Kellwan's gift

Type: Negativ Gift

Ingredienser: 2 Manasten & 2 Jern & 2 Slangefrø.

Indtagelse: Drikkes / Tilsættes til væske

Effekt: En magibruger kan ikke kaste nogen form for magi i 1 time.

Gift: Kraftig Giftdrik

Type: Øjeblikkelig Gift

Ingredienser: Vorterod & Tuds bark & Kvælertang & Sort fluesvamp.

Indtagelse: Drikkes / Blandes med væske / Evnen Påfør Gift

Effekt: Når du bliver forgiftet af denne drik mister du 5 LP og får smerte.

Særlig: Krudt

Type: Særlig

Ingredienser: 2 Sulfur

Effekt: Du laver 1 pistolskud. Dette bruges i pistoler.

Drik: Orleks styrke

Type: Positiv Drik

Ingredienser: Hybenholt & Cedertræ & Slangefrø & Sort fluesvamp & Blod fra en Blodork

Indtagelse: Drikkes

Effekt: Denne drik giver dig +20 NK og du bliver immun overfor alle vælte effekter og paralyse effekter i 15 min.

Blandings Batteri

Du kan blande to drikke eller to gifte til én drik eller gift. Effekten af den nye drik eller gift vil være en kombination af de to ingrediensers effekter. Hvis begge gifte vil give skade vil den nye drik give skade som den højeste af de to værdier. Det samme gælder for ekstra liv og helbredelse. Hvis effekten varer over længere tid, vil den samlede effekt varer som den korteste af de to effekter.

Eksempel: Vitra vil blande en gift som skal bruges til tortur, men hun er træt af at folk råber så meget. Hun blander derfor de to Negative Gifte, Smertedrik og paralysedrik. De varer begge to i 30 sekunder så den samlede effekt varer i 30 sekunder, hvor offeret vil mærke stor smerte mens de er paralyseret. Hvis Vitra blandede to øjeblikkelige gifte så som Giftdrik og svag giftdrik vil denne skade 3, da dette er hvad Giftdrik skader og denne skader mest af de to.

DNA-Mutation

Du er, gennem flere testbryg, lykkedes med at mutere dine urter. Når du bruger urter fra din personlige have, må du ignorere en anden urt af et lavere niveau i den opskrift du brygger. Dette kan kun gøres en gang per drik/gift.

Giftens Vanvid

Denne evne kræver Kemisk Våben. Alkymisten kan nu påføre gift på 2 våben. Disse må gerne være kasteknive og kan kastes. Samme regler som Kemisk Våben gælder stadig.

Magisk alkymist

Du kan blande magi og alkymi. Ved at bruge 6 manasten kan du lave en drik som har den samme effekt som en niveau 1 magi fra enten: Elementalisten, Mentalisten, Nekromantikeren, Præst eller Druide.

Hvis du arbejder sammen med en magikaster eller bruger en skriftrulle kan du lave en drik der har effekt som en magi de har adgang til, dette kan ikke være niveau 4 magier. Hvis magien er over niveau 1 koster det dog også 2 Sort Fluesvamp, hvis magien giver skade eller er negativ, eller 2 Cedertræ hvis magien giver liv eller er positiv.

Hvis du bruger en magisk skriftrulle, så vil skriftrullen blive brugt.

Alle drikke fremstillet på denne måde vil kun påvirke den som drikker det, selvom magien normalt ville påvirke flere folk. Ved specielle magier kontakt venligst en arrangerør først.

Generelle evner

Generelle evner er evner, du altid kan købe. De har ikke noget specifikt niveau, men er ikke unikke.

Evne navn	Pris i XP
6 sans	2
Bonk	1
Brug af pistol ¹	6
Bære person	1
Førstehjælp	1
Minearbejder	2
Påfør gift	4
Samler	4
Slagsbror Niv. 1	4
Slagsbror Niv. 2	6
Slagsbror Niv. 3	8
Speciale ²	5
Urtesamler	2

Evne beskrivelse

6. sans

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1.

¹Denne evne kræver specialansøgning

²Du skal snakke med en arrangør omkring dit speciale

Bonk

Du kan 'bonke' andre personer. Dette gøres ved at ligge et våben på en anden persons skulder, hvorefter der tydeligt skal siges "Bonk!".

Herefter vil personen falde om og besvime, men ikke miste LP. Denne person vil forblive besvimet i 10 min eller indtil personen tager skade eller bliver vækket af en anden person. Den besvimmende person kan gennemsøges og vil glemme de sidste 10 min inden personen blev 'bonket'.

Det våben der benyttes, skal være godkendt til at 'bonke' med ved våbentjekket.

Brug af pistol

Du kan benytte pistoler in-game.

Et skud fra en pistol giver 3 skade og vælter den beskudte person omkuld. Dette skal synliggøres ved at sige "3 i skade, vælt!", når pistolen affyres mod en spiller.

Det tager 1 minut at lade en pistol, en pistol har et antal skud der svarer til hvor mange løb den har. Du starter spillet med 2 skud. Du kan ramme en person inden for 5 eller 10 meter afhængig af våbnets længde. Dette vil du få at vide når du skaffer pistolen.

Denne evne kræver udfyldelse og godkendelse af en specialansøgning, og kan ligeledes ikke benyttes af magibrugere.

Bære person

Du kan nu bære andre personer. Dette kræver fysisk kontakt til personen, samt mere NK end denne, såfremt personen modsætter sig. Benyttelse af denne evne synliggøres ved at sige "bær person", når du ønsker en person skal følge med.

For hver 10 NK du har kan du bærer 1 ekstra person. Samme regler gælder stadig.

Førstehjælp

Du er i stand til at forbinde sårende i kamp vha. bandager (hvile bånd). Dette tager 30 sekunder.

Eksmpel: Thorleif har normalt 3 LP. Under kamp falder han bevidstløs efter tre slag. Kort efter kommer Agnetha med førstehjælp. Hun forbinder Thorleif. Han har stadigvæk 0 LP, dvs. han ikke

kan løbe eller kæmpe. Men nu er reglerne for naturlig helbredelse trådt i kraft, og efter 10 min. vil han være på 1 LP. 10 min. og efter i alt 30 minutter vil han have opnået fuld LP, altså 3 LP.

Minearbejder

Alle kan arbejde i minen, men med denne evne har du en chance for at finde ressourcer i stedet for ingenting eller Fjend.

Når du ruller en ressource kan du også vælge at få udleveret fjend alt efter ressourcen:

- Jern: 3 Fjend
- Sulfur: 4 Fjend
- Manasten: 5 Fjend
- Mitril: 7 Fjend
- Runer: 10 Fjend
- Stjernestøv: 15 Fjend

Påfør gift

Du kan påføre gifte, som vil give skade på et våben. Våbnet skal have et blad, så som kniv, sværd eller ligende, og må ikke være et projektil, såsom pile eller en kastet kastekniv. Giften vil kun vare på det næste slag eller til våbnet gives til en anden person, hvor efter giften vil forsvinde. Dette varer i 15 minutter eller til du sætter dit våben i dets holder.

Når et våben bruges på denne måde skal ordene: "Gift kniv x i skade" siges. Her vil x være hvor meget skade du giver med giften. Skulle giften have andre effekter end skade skal disse ikke siges da de ignoreres.

Samler

Når du har været i Minen og Urtedalen må du slå 2 gange og tag det slag du helst vil have.

Slagsbror Niv. 1

Du får +2 NK

Slagsbror Niv. 2

Du får +4 NK. Dette kræver Slagsbror Niv. 1.

Slagsbror Niv. 3

Du får +6 NK. Dette kræver Slagsbror Niv. 2.

Speciale

Det er op til spilleren selv at finde ud, hvad denne evne indebærer i samarbejde med en arrangør. Speciale lader dig i samarbejde med en arrangør definere en evne eller effekt din karakter altid vil have.

Urtesamler

Alle kan samle urter, med denne evne har du finder du ikke længere ingenting eller fjend, men vil altid finde urter. Når du ruller en ressource kan du også vælge at få udleveret fjend alt efter ressourcen:

- Blodbær: 4 Fjend
- Kongetand: 4 Fjend
- Vorterod: 4 Fjend
- Kvælertang: 6 Fjend
- Tudsbarke: 6 Fjend
- Ildgræs: 6 Fjend
- Dværgerod: 8 Fjend

- Hybenholdt: 8 Fjend
- Slangefrø: 8 Fjend
- Sort fluesvamp: 10 Fjend
- Cedertræ: 10 Fjend