



*Regelsæt til*

# **Alkymist**

*Opdateret: 15. september 2025*

# Indholdsfortegnelse

<b>Indledning</b>	<b>4</b>
<b>Drikke</b>	<b>5</b>
Hvordan man brygger . . . . .	5
<b>Opskrifter</b>	<b>7</b>
<b>Ingredienser</b>	<b>8</b>
<b>Niveau 1</b>	<b>10</b>
Evne beskrivelse . . . . .	10
Alkymi Niv. 1 . . . . .	10
Indkomst . . . . .	12
Kemisk våben . . . . .	12
Læse og skrive Elvisk . . . . .	12
<b>Niveau 2</b>	<b>13</b>
Evne beskrivelse . . . . .	13
Alkymi Niv. 2 . . . . .	13
Læse og skrive Magisk . . . . .	16
Personlig Have Niv. 1 . . . . .	17

<b>Niveau 3</b>	<b>18</b>
Evne beskrivelse . . . . .	18
Alkymi Niv. 3 . . . . .	18
Feltleder . . . . .	21
Bryggerens Hemmelighed . . . . .	21
Urtesamler . . . . .	21
Urteudvalg . . . . .	22
<b>Niveau 4</b>	<b>23</b>
Evne beskrivelse for Forsker . . . . .	24
Alkymi Niv. 4 . . . . .	24
DNA-Mutation . . . . .	26
Ekstra NK Niv. 1 . . . . .	26
Evne beskrivelse for Mystiker . . . . .	27
Blandings Batteri . . . . .	27
Giftens Vanvid . . . . .	27
Magisk alkymist . . . . .	27
Mana Mikstur . . . . .	28
Personlig Have Niv. 2 . . . . .	28
<b>Generelle evner</b>	<b>29</b>
Evne beskrivelse . . . . .	29
6. sans Niv. 1 . . . . .	29
6. sans Niv. 2 . . . . .	30
Bonk . . . . .	30

Brug af pistol . . . . .	30
Bære person . . . . .	30
Kamp med tohåndsvåben . . . . .	31
Førstehjælp . . . . .	31
Læse og skrive . . . . .	31
Minearbejder . . . . .	31
Påfør gift . . . . .	31
Slagsbror Niv. 1 . . . . .	32
Slagsbror Niv. 2 . . . . .	32
Slagsbror Niv. 2 . . . . .	32
Speciale . . . . .	32
Urtesamler . . . . .	33

# Indledning

Denne profession kræver **ikke** special ansøgning.

Som alkymist kan du kun bruge alle typer rustning, med undtagelse af tårnskjolde, og du kan bruge våben som kun kræver en hånd. Det er yderligere muligt at lærer benytelsen af to-håndsvåben gennem generelle evner.

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, samt at en person kun kan være påvirket af én positiv og én negativ drik af gangen.

# 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 altid kun blive påvirket af 1 positiv og 1 negativ bryg.

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, og det er ligeledes ikke tilladt at finde på sine egne drikke uden de relevante evner. Gøres dette, vil drikken være uden effekt. **Fra Alkymi niveau 3:** Alkymisten opfordres til at eksperimentere og blande urter og ingredienser, som ikke nødvendigvis står i en opskrift. Hvis dette gøres, skal der efter drikken er laves, kontaktes en arrangør der vil fortælle dig drikkens effekt.

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

**Tabel 1.1:** 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
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

Niveau	Navn	Beskrivelse	Effekt	Type
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 prægtig 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 Ilsher 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 en 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 2.1: 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 anden 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 anden 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 Fjend<sup>1</sup> udleveret.

### Kemisk våben

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

### 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	g	z	g	h	s
N	O	P	Q	R	S	T	U	v	w	x	y	z
o	d	~	p	ba	cq	m	y	ad	pa	q	n	q

Figur 2.1: Elvisk alfabet

<sup>1</sup>Møntfoden 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
Læse/Skrive Magi	1
Personlig Have Niv. 1	2

## Evne beskrivelse

### Alkymi Niv. 2

Du kan nu brygge en 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 3.1: 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 & Tudsbarke

**Indtagelse:** Drikkes

**Effekt:** Når denne drik indtages, falder spilleren i søvn i 10 min. Efter disse 10 min vil alle naturlige LP være genvundet, men vækkes spilleren inden 10 min er gået, vil drikken ikke have nogen effekt og spilleren genvinder ingen LP.

### **Gift: Ewens humør**

**Type:** Negativ drik

**Ingredienser:** Tudsbarke & 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 & Tudsbarke & 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 ubærelige smerter i 30 sekunder.

### Drik: Stenhud

**Type:** Positiv Drik

**Ingredienser:** Blod & Kvælertang

**Indtagelse:** Drikkes

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

### Gift: Svag Giftdrik

**Type:** Øjeblikkelig Gift

**Ingredienser:** Tudsbarke & 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.

## 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
Θ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ	Ϛ

**Figur 3.1:** 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.

***Eksempel:** Johannes har en have, hvor han planter Slangefrø. Han mister derfor den pose med Slangefrø, han har, og som en del af spillet søger han hjælp med en druide, og to krigere. Druiden velsigner jorden, mens krigerne hjælper ham med at fjerne ukrudt. Dette bliver godkendt af en arrangør, men han nævner det også ved næste indcheck. Derfor får han udleveret 5 Slangefrø, selvom han normalt kun ville blive givet 3.*

# 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	3
Urtesamler	1
Urte Udvalg	2

## Evne beskrivelse

### Alkymi Niv. 3

Du kan nu brygge en 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	Paralysedrik
Stor Helbredelsesdrik	Raffeals hån
	Sandhedsdrik

Tabel 4.1: 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: Paralysedrik**

**Type:** Negativ Gift

**Ingredienser:** 2 Slangefrø & Vorterod & Kvælertang

**Indtagelse:** Drikkes / Blandes med væske / Evnen Påfør Gift

**Effekt:** Den som indtager denne drik vil blive paralyseret i 30 sek.

### **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

## **Feltleder**

Som Feltleder kan du tage op til 6 personer med i Urtedalen. Disse personer skal kun bruge 5 minutter i Urtedalen i stedet for de normale 10.

Hvis du har Urtesamler så vil de også tælle som at have Urtesamler.

Du kan bruge denne en gang hver 2. time.

## **Bryggerens Hemmelighed**

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

Denne evner virker for alle niveau 1, 2 og 3 drikke.

## **Urtesamler**

Alle kan samle urter, med denne evne har du finder du ikke længere ingenting eller fjend, men vil altid finde urter.

## Urteudvalg

Det er nu muligt for dig at købe alle urterne en handelsmand kan købe, hvilket indebærer urterne fra niveau 1-4.

Du vil inden hver spilgang, du møder op til, modtage 10 handelspoint. Disse forsvinder ikke mellem hver spilgang. Disse handelspoint kan du, sammen med Fjend, benytte til at købe de nedenstående urter.

Urter fra Niv. 1		
Varens navn	Pris i Fjend	Pris i Handelspoint
Kongetand (urt)	3	3
Vorterod (urt)	4	2
Blodbær (urt)	3	2

Urter fra Niv. 2		
Varens navn	Pris i Fjend	Pris i Handelspoint
Tudsebark (urt)	3	3
Kvælertang (urt)	3	3
Ildgræs (urt)	4	4

Urter fra Niv. 3		
Varens navn	Pris i Fjend	Pris i Handelspoint
Dværgerod (urt)	4	4
Hybenholdt (urt)	4	4
Slagefrø (urt)	3	2

Urter fra Niv. 4		
Varens navn	Pris i Fjend	Pris i Handelspoint
Sort fluesvamp (urt)	10	6
Cedertræ (urt)	8	5

# 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.

Som **Forsker** har du specialiseret dig i det ypperste af alkymien. Du kan formler som normalt ville være glemt til tiden, og forstår at alkymi er en delikat ligning som skal gå op.

**Mystikeren** har indset af mana og alkymi er en utrolig kombination. Deres evner til at opnå et højere niveau og manipulere alkymi med magi leder mange til at opsøge dem.

**Du skal vælge din sti med omhug, da dette ikke kan ændres efter dette er valgt.**

Forsker		Mystiker	
Evne navn	Pris i XP	Evne navn	Pris i XP
Alkymi Niv. 4	2	Blandings Batteri	2
DNA-Mutation	3	Giftens Vanvid	2
Ekstra NK Niv. 1	2	Magisk Alkymist	5
Mirakel Mix	3	Mana Mikstur	3
		Personlig Have Niv. 2	2

## Evne beskrivelse for Forsker

### Alkymi Niv. 4

Du kan nu brygge en 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 5.1: 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 & Blod

**Indtagelse:** Drikkes

**Effekt:** Denne drik giver dig +4 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 & Tudsbarke & 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 & 1 Jern

**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 +10 NK og du bliver immun overfor alle vælte effekter og paralyse effekter i 15 min.

## **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 i den opskrift du brygger.

## **Ekstra NK Niv. 1**

Du har et ekstra nævekamp.

## Mirakel Mix

Du har længe forsket i at specificere dine drikke efter dine behov. Du kan nu komme med et forsalg til arrangørene til en drik du gerne vil brygge. Hvis denne godkendes opnår drikken den ønskede effekt. Men dette kræver længere tid end ved normal fremstilelse af brygge og kræver særlige sammensætninger af urter der opstilles af arrangørene.

## Evne beskrivelse for Mystiker

### Blandings Batteri

Du kan blande to drikke med samme type til én drik. Effekten af den nye drik vil være en kombination af de to drikkes effekter. Hvis begge drikke vil give skade vil den nye drik give skade som den højeste af de to værdier. Det samme gælder for ekstra liv. 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.*

### Giftens Vanvid

Mystikeren kan nu påføre gift på 2 våben. Disse må gerne være kasteknive. Samme regler som Påfør Gift 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, Kaosdruide eller Livsdruiden.

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, der er ikke en begrænsning på

hvilket niveau magien må være af. 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, så som Sjælebånd, kontakt venligst en arrangør først.

### **Mana Mikstur**

Når du laver en drik der genvinder LP giver den nu ligeledes samme mængde mana tilbage som LP.

### **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.

# 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 Niv. 1	2
6 sans Niv. 2	3
Bonk	1
Brug af pistol <sup>1</sup>	6
Bære person	1
Førstehjælp	1
Kamp Med Tohåndsvåben	3
Læse/skrive	1
Minearbejder	2
Påfør gift	4
Slagsbror Niv. 1	4
Slagsbror Niv. 2	6
Slagsbror Niv. 3	8
Speciale <sup>2</sup>	5
Urtesamler	2

## Evne beskrivelse

### 6. sans Niv. 1

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1 og immun over for Snigmord én gang pr. spilgang.

<sup>1</sup>Denne evne kræver specialansøgning

<sup>2</sup>Du skal snakke med en arrangør omkring dit speciale

## **6. sans Niv. 2**

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1 og 2 og immun over for Snigmord én gang pr. 3 time.

### **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.

## **Kamp med tohåndsvåben**

Du kan benytte tohåndsvåben til kamp.

## **Førstehjælp**

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

*Eksempel: 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.*

## **Læse og skrive**

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på det almindelige skriftspråk.  
*Dette betyder, at din karakter kan læse og skrive tekst skrevet på dansk.*

## **Minearbejder**

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

## **Påfør gift**

Du kan påføre gifte, som vil give skade på et våben. Våbnet skal have et blad, såsom kniv, sværd eller ligende, og må ikke være et projektil, såsom pile eller en kastet kastekniv. Giften vil kun være på det næste slag eller til våbnet gives til en anden person, hvor efter giften vil forsvinde.

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.

## **Slagsbror Niv. 1**

Du får +2 NK

## **Slagsbror Niv. 2**

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

## **Slagsbror Niv. 2**

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.

Alle professioner har muligheden for at købe evnen “Speciale” som det sidste i niveau 4. Det er op til spilleren selv at finde ud af, hvad evnen går ud på. Det kan indebære extra evner eller noget din karakter værdsætter højt; for eksempel en speciel velsignelse fra sin gud eller fra andet magtfuldt væsen.

Evnen er dog svær at forklare på skrift, da den afhænger af baggrundshistorie og interesser for den enkelte karakter. Som minimum skal spilleren bruge viden fra skriftruller, plot eller historie i spillet. Vi anbefaler, at spilleren samler så meget af det som muligt, inden de kontakter en arrangør. Den viden spilleren har, giver en effekt på, hvad evnen bliver brugt på, og hvad man får ud af at købe evnen. “Speciale” er derfor ikke den samme evne for hver spiller.

Speciale er en evne, der kun kan købes én gang per karakter. Det vil sige, hvis du køber evnen på en karakter, som er krigers, og derefter multiclasser til præst, kan du ikke købe evnen igen.

## **Urtesamler**

Alle kan samle urter, med denne evne har du finder du ikke længere ingenting eller fjend, men vil altid finde urter.