



Regelsæt til

Tyv

Opdateret: 19. september 2025

Indholdsfortegnelse

Indledning	4
Niveau 1	5
Evne beskrivelse	5
Dirke låse Niv. 1	5
Indkomst	5
Lommetyveri Niv. 1	6
Torturens vidunder	6
Niveau 2	7
Evne beskrivelse	7
Dirke låse Niv. 2	7
Ekstra NK Niv. 1	7
Lommetyveri Niv. 2	8
Torturens Hævn	8
Niveau 3	9
Evne beskrivelse	9
Kemisk våben	9
Smidighed	10

Snigmord Niv. 1	10
Magisk Tortur	10
Niveau 4	11
Evne beskrivelse for Snigmorder	12
Alkymi Niv. 1 & 2	12
Alkymi Niv. 1	12
Alkymi Niv. 2	14
Lejekontrakt	17
Mesterbueskytte	17
Snigmord Niv. 2	17
Evne beskrivelse for Mestertyv	18
Dirke låse Niv. 3	18
Hurtige fingre	18
Lange fingre	18
Lommetyveri Niv. 3	18
Stjæl Minde	19
Generelle evner	20
Evne beskrivelse	20
6. sans Niv. 1	20
6. sans Niv. 2	21
Bonk	21
Brug af pistol	21
Bære person	21

Kamp med tohåndsvåben	22
Førstehjælp	22
Læse og skrive	22
Minearbejder	22
Påfør gift	22
Slagsbror Niv. 1	23
Slagsbror Niv. 2	23
Slagsbror Niv. 2	23
Speciale	23
Urtesamler	24
Drikke	25
Hvordan man brygger	25
Opskrifter	27
Ingredienser	28

Indledning

Denne profession kræver **ikke** special ansøgning.

Som tyv kan du kun bruge alle typer rustning, og du kan bruge våben, som kun kræver en hånd. Du kan lærer at bruge tohåndsvåben gennem generelle evner.

Du kan maksimalt få 6 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 6.

Professionen Tyv dækker over alt lyssky arbejde, som f.eks. tyveri, kidnapning og lejemord. Andre gange slår tyve sig sammen med krigere i små grupper, som så begår landevejsrøveri. Det er dog vigtigt for en tyv ikke at blive genkendt. Dette besværliggør nemlig deres arbejde meget, og kan koste dem livet. Derfor holder tyve tit lav profil, og har ofte en anden levevej for at dække over sine handlinger.

Tyve efterligner tit borgere og handlende. På den måde sikrer de sig, at de også hurtigt kan slippe væk. Derfor bærer tyve ikke larmende rustninger eller skjolde.

Niveau 1

Du prøver at få penge for at overleve. Dette har ledt dig til den eneste løsning, du har kunnet finde, tyveri. Med dine hurtige hænder får du nok, til at kunne brødføde dig selv.

Evne navn	Pris i XP
Dirke låse Niv. 1	1
Indkomst	2
Lommetyveri Niv. 1	1
Torturens Vidunder	2

Evne beskrivelse

Dirke låse Niv. 1

Du kan nu Dirke låse af niveau 1. Dette tager 5 minutter pr. lås.

Bemærk, at denne evne ikke gør, at du kan åbne andre typer låse, såsom niveau 2 eller niveau 3.

Indkomst

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

¹Møntfoden i A'kastin.

Lommetyveri Niv. 1

Med Lommetyveri Niv. 1 kan du lægge din hånd på offerets pung i 15 sekunder, for derefter at stjæle alt (undtagen de sidste 3 mønter) i pungen. Offeret ved ikke, at de er blevet bestjålet.

Dette virker dog ikke, hvis offeret siger "6 sans, immun" efter tyven har bekendtgjort lommetyveriet efter de 15 sekunder. Grundet den generelle evne 6 sans Niv. 1 gør en person immun overfor Lommetyveri Niv. 1 eller, hvis offeret har en lås på sin pung.

Torturens vidunder

Når du torturere en person, kan du stille to spørgsmål i stedet for ét.

Niveau 2

Du har stjålet flere Fjend¹ og ressourcer, end du kunne have brug for. Men du har samtidig opdaget, at tyveri er lige så meget en sport som en levevej. Dine evner inden for det lyssky håndværk spirer.

Evne navn	Pris i XP
Dirke låse Niv. 2	2
Ekstra NK Niv. 1	1
Lommetyveri Niv. 2	2
Torturens Hævn	2

Evne beskrivelse

Dirke låse Niv. 2

Du kan nu Dirke låse af niveau 2. Dette tager 10 min pr. lås.

Bemærk, at denne evne ikke gør, at du kan åbne andre typer låse, såsom niveau 1 eller niveau 3.

Ekstra NK Niv. 1

Du har et ekstra nævekamp.

¹Møntfoden i A'kastin

Lommetyveri Niv. 2

Med Lommetyveri niveau 2 kan tyven lægge sin hånd på offerets pung i 10 sekunder, for derefter at stjæle alt (undtagen de sidste 3 mønster) i pungen. Offeret ved ikke, at de er blevet bestjålet.

Dette virker dog ikke, hvis offeret siger "6 sans, immun" efter tyven har bekendtgjort lommetyveriet efter de 10 sekunder. Grundet den generelle evne 6 sans Niv. 2 gør en person immun overfor Lommetyveri Niv. 1 og Niv. 2 eller, hvis offeret har en lås på sin pung.

Torturens Hævn

Kræver Torturens Vidunder. Når en person du har tortureret svarer på et spørgsmål vil de genvinde alt LP, hvilket sikre at du kan blive ved med at torturere dem.

Niveau 3

Du har stjålet nok til at kunne købe en by, men det er ikke længere nok. Du har opdaget, at det aldrig var Fjend¹ det handlede om. Du er eftertragtet for dine evner, og folk bør tjekke deres pung ofte omkring dig.

Evne navn	Pris i XP
Kemisk våben	3
Smidighed	2
Snigmord Niv. 1	2
Magisk Tortur	2

Evne beskrivelse

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.

¹Møntfoden i A'kastin.

Smidighed

Kan bruges, hvis du er sat i gabestok eller bundet fast. Hvis du ikke er under opsyn, vil du slippe fri efter 5 minutter.

Snigmord Niv. 1

Du stikker en ubevæbnet person ned bagfra. Personen skal stå med ryggen til dig. Dette skader 3.

En kniv føres under armen på målet og kommandoen: "Baghold 3 i skade gennem rustning" siges, så målet kan høre det. Denne evne kan ikke bruges med to knive på samme tid.

Magisk Tortur

Kræver Torturens Vidunder. Når du torturerer en person kan du i stedet for at stille et spørgsmål vælge en magi som personen kan kaste. De kan ikke kaste denne magi i den næste time.

Niveau 4

Du går hvor lyset ikke når og hvor mørket ikke tør. Dine skridt høres aldrig og din hånd er stille. Dinne venner frygter intet, men dine fjender sover aldrig. Du er skyggerne selv.

Som **Snigmorder** er et liv noget du tager på regulær basis. Din kniv drypper med blod og dine fjender ved sig aldrig sikre for hvornår din pil eller gift finder dem.

En **Mestertyv** ses aldrig. Det eneste bevis på at du har været i et område er at alt af værdi er forsvundet. Folk siger at du kan stjæle alt hvad der ikke er boltet fast, men du ved at det ikke er rigtigt... En bolt kan trods alt løsnes med det rigtige værktøj.

Du skal vælge dit speciale med omhug, da dette ikke kan ændres efter dette er valgt.

Snigmorder		Mestertyv	
Evne navn	Pris i XP	Evne navn	Pris i XP
Alkymi Niv. 1 & 2	3	Dirke låse Niv. 3	2
Lejekontrakt	2	Hurtige fingre	3
Mesterbueskytte	4	Lange fingre	3
Snigmord Niv. 2	3	Lommetyv Niv. 3	2
		Stjæl minde	3

Evne beskrivelse for Snigmorder

Alkymi Niv. 1 & 2

Med evnen Alkymi kan du lave drikke, der påvirker spillet og spillerne. Disse drikke er ikke magiske, men kemiske.

Hvis du tager denne evne er det meget vigtigt, at du læser sektionerne: Drikke, Opskrifter og Ingredienser.

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 4.1: Oversigt over niveau 1 drikke.

Gift: Dværge 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.

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 4.2: 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 & Tuds bark

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: 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 Bonk de næste 30 min.

Drik: Præstindens tårer

Type: Øjeblikkelig Drik

Ingredienser: Velsignet vand & Ildgræs & Tudsbar & 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: 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: Tudsbar & 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.

Lejekontrakt

Snigmorderne kan spørge det sorte marked efter en lejekontrakt. Hvis kontrakten bliver udført, tjener Snigmorderen Fjend¹ eller anden værdier.

Mesterbueskytte

Tyven skal trække en pil uset, sigte på sit offer i 15 sekunder og ramme offeret i ryggen. Hvis pilen rammer, skal han råbe "Baghold Død!". Hvorefter offeret vil gå på 0 LP, uanset LP og RP.

Snigmord Niv. 2

Du stikker en ubevæbnede person ned bagfra. Spilleren skal stå med ryggen til dig. Dette skader 5 og går igennem spillerens rustning.

En kniv føres under armen på målet og kommandoen: "Baghold 6 i skade gennem rustning" siges, så målet kan høre det. Denne evne kan ikke bruges med to knive på samme

¹Møntfoden i A'kastin

tid.

Evne beskrivelse for Mestertyv

Dirke låse Niv. 3

Du kan nu Dirke låse niveau 3. Dette tager 15 minutter pr. lås.

Bemærk, at denne evne ikke gør at du kan åbne andre typer låse så som niveau 1 eller niveau 2.

Hurtige fingre

JDu kan dirke låse hurtigere op. Det tager nu 2 min for en Niv. 1 lås, 4 min for en Niv. 2 lås og 6 min for en Niv. 3 lås.

Lange fingre

Mestertyven kan stjæle fra punge med låse på. Disse lommetyverier fungere på præcis sammen måde som almindelig lommetyveri.

Lommetyveri Niv. 3

Med Lommetyveri niveau 3 kan tyven lægge sin hånd på offerets pung i 5 sekunder, for derefter at stjæle alt (undtagen de sidste 3 mønster) i pungen. Offeret ved ikke, at de er blevet bestjålet.

Dette virker dog ikke, hvis offeret har en lås på sin pung.

Stjæl Minde

Kræver Magisk Tortur. Personen du har tortureret glemmer alt hvad der er sket mens de er blevet tortureret og vil tro de blot har været kollapset.

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 ¹	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 ²	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.

¹Denne evne kræver specialansøgning

²Du 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.

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 6.1: 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.