

# Alkymiens Regelsæt

Dette regelsæt gælder udelukkende karakterer, som har adgang til alkymistiske evner. Alle andre spillere behøver ikke at læse dette kapitel, så hvis du spiller som kriger, da kan du nemt springe dette regelsæt over. Det du behøver at vide om magiske og alkymiske effekter kan du finde i generelle regler, men i tilfælde af du støder ind i effekter, som du ikke har kendskab til under spillet, så er det alkymistens pligt at informere dig.

Det er alle frit at læse regelsættet, også selvom man ikke spiller alkymist eller på anden vis har adgang til alkymi.

**Note:** *Praktiserer man alkymi er det nødvendigt at medbringe reagensglas, beholdere og drikkeglas til scenariet, ellers kan man ikke kaste formularer. Det er ligeledes ens eget ansvar at sørge for, at drikkeglas og beholdere indeholder en drikbar væske eller lignende.*

*Ripen Liverollespil låner ikke sit inventar ud til personlig brug.*



## Indholdsfortegnelse

<b>Hvad er alkymi?</b> .....	3
<b>Begrebsafklaring</b> .....	4
Fokuspoint.....	4
<b>Brugen af alkymi</b> .....	5
Gendannelse af fokuspoint.....	6
De Alkymistiske Grene .....	7
<b>De Alkymistiske Grene (Formularer)</b> .....	9
Almen Alkymi .....	9
Gift.....	10
Ki .....	10
Transmutation.....	10
<b>Lister over formularer</b> .....	11

## Hvad er alkymi?

Alkymien er en magisk videnskab, som er blevet praktiseret næsten lige så længe som magien selv. Den, som praktiserer alkymi, brygger miksturer og eliksirer, som giver fantastiske kræfter!

Verden er styret af naturlige love, som guderne har bestemt dem. Det gælder f.eks., at når man giver slip på en ting i luften, så falder det, og når man varmer noget længe nok, så vil det i sidste ende brænde eller smelte. Men guderne har ligeledes gjort det muligt at ophæve de naturlige love igennem magi! Magi er derfor per definition "overnaturligt".

Nogle materialer og væsener har en større tilknytning til magi end andet. Tag f.eks. en elver, som er udødelig, så længe elveren aldrig bliver forælder. Og sølv f.eks. gør overnaturligt skade mod lykantroper. Alkymien kombinerer magisk viden med naturvidenskabelige teorier. En alkymist er derfor en indirekte magibruger. Han tager en ting og bruger sin videnskabelige viden til at udvinde det magiske potentiale i den. Dermed kan han, selvom han ikke er en direkte magibruger, alligevel gøre brug af en form for magi!

Som indirekte magibrugere er alkymister ikke anset som en direkte trussel af magikontrollatet. De har ingen forbindelse til den magiske verden og besidder således heller ingen overnaturlige kræfter, og derfor gider magikontrollatet ikke investere kræfter i at holde øje med dem - det er besværligt nok med troldmænd! Men det sker ind imellem, at der også bliver kigget skævt til alkymister.

# Begrebsafklaring

## Fokuspoint

Som alkymist er der flere begreber, som du skal have styr på. Du aktiverer dine magiske brygge gennem dit fokus. Alt hvad du har lavet, hvad enten eliksirer, miksturer eller andet, har ingen aktiv magisk effekt uden brug af dit fokus. Derfor har alle magibrugere, også alkymister, et antal fokuspoint, som man bruger til at kaste magi ud fra. Dette symboliserer alkymistens evne til at manipulere overnaturlige kræfter.

### Hvis du rammer 0. Fokuspoint

Til forskel fra andre professioner, der besidder fokus, sker der ingenting, når alkymisten ikke har flere fokuspoint tilbage, siden alkymisten ikke er en rigtig magibruger! Men skulle det på nogen måde forekomme, at alkymisten får adgang til bare ét trin i magien, så tæller alkymisten som en magiker - og bliver fanget i drømmeverden ligesom én!

### At gendanne fokus.

Du har kun de fokuspoint til rådighed, som du starter dagen med, men det er muligt dog ikke altid lige til at gendanne tabte fokuspoint.

Se sektionen "Gendannelse af fokuspoint".

### **Specielt for alkymister:**

*Alkymistens miksturer virker kun, når alkymisten bruger sit eget fokus. Det at brygge en elixir, er en rollespils- og stemningsskabende effekt, som f.eks. kan tage alt mellem 1-10 min - medmindre der står noget specielt under den valgte formular! Vi råder alle alkymist-spillere til at gøre noget ud af oplevelsen at brygge en formular. Det kan være underholdende at se på. En alkymist skal kunne forudsige og planlægge, hvad han har brug for, da han ikke kan kaste direkte magi, som en direkte magibruger. Når først man har lavet sin bryg, kan man ikke fortryde sit brug af fokuspoint. Det er snyd.*

**Vigtigt!** *En alkymists miksturer kan gives videre til andre, men en mikstur holder kun i det scenarie, hvor den bliver skabt - derefter bliver miksturen steril.*

## Formularer

Dette er en betegnelse for hvilke magiske effekter, du har adgang til som alkymist, en indirekte magibruger, når du starter i skoven.

Som alkymist får du **én** gratis formular, som du selv vælger fra dit første trin i den valgte alkymiske startsgren. Når du i fremtiden skal købe formularer, så koster de 1 EP per formular. Undtagelsen er når du køber evnen "Alkymisk Kunnen" - I den sammenhæng får du én gratis ny formular, som passer til det nye trin du vælger.

**Note:** Se mere om Trin og Grene senere.

# Brugen af alkymi

Alkymiens kundskaber er blevet praktiseret i virkeligt langt tid, og til at starte med havde man en mystisk og primitiv tilgang til den. Men efter årtusinder har man gennem videnskabelig forskning udviklet en streng universel teori, som alle alkymister baserer deres teknik på. En alkymist moser og blander forskellige materialer for at trække magien ud af det. Denne magi aktiverer alkymisten gennem en såkaldt "formular" for at få en effekt. Formularen kan tage form af en drik, en olie eller pulver.

## Fokus

En formular koster et bestemt antal fokuspoint for at have en magisk effekt. Prisen på formularen er bestemt af trin-niveauet, som formularen hører til. Undtagelsen er de specielle grene, Gift, Ki og Transmutation, som koster trin-niveauet og yderligere 3 fokuspoint. Det vil sige, at en trin 1 "Almen Alkymi" koster 1 fokuspoint at fremstille og en trin 2 formular koster 2 fokuspoint osv... En trin 1 specialiseret gren koster 4 fokus at fremstille, og en trin 2 specialiseret gren koster 5 fokus at fremstille osv....

## Indgiftningsvej

Formularer kan have meget bestemt måde, hvorpå miksturer skal indtages eller på anden vis benyttes for at have en effekt.

*Oralt:* Denne formular skal indtages som noget drikbart eller spiseligt, før den aktiveres.

*Hud:* Denne formular skal smøres på huden for at give en effekt.

*Blod:* Formularen aktiveres først, når den forbindes direkte med at give dødeligt skade til en spiller. Som f.eks. igennem våben.

*Luftveje:* Formularen aktiveres, så snart den spredes. (Dette fungerer rent spilteknisk ved, at man kaster en håndfuld mel mod den, som man vil påvirke. Spillere skal ikke inhalere melet - det er nok, at det rammer på kroppen.)

## Særlige Ingredienser

Nogle formularer kræver specielle ingredienser for at kunne blive tilberedte. Ingredienser bliver opbrugt, så snart de indgår i en formular. Det kan drejes sig om ting som mel eller rasp, som man bør skaffe off-game, eller det kan være ingredienser, som man skal tilegne sig in-game; ressourcer som Galne Bær eller guldmalm.

**Note:** Her kan forekomme kropsvæsker (fx blod), men i det tilfælde skal det af gode grunde ikke repræsenteres med off-game blod. Den klarer I ved at spille jer til det in-game.

## Komponenter

Formularer kan kræve særlige komponenter, før formularen kan tilberedes. Komponenter kan genbruges i en formular og bliver ikke opbrugt. Det kan dreje sig f.eks. altid om glas og beholdere, som man skal skaffe off-game, men det kan f.eks. også være beholdere af drømmesten, som man kan tilegne sig in-game.

## Gendannelse af fokuspoint

Enhver magibruger har et begrænset antal fokuspoint om dagen til at kaste magi for. Disse fokuspoint generes tilbage igen hver morgen, efter magikeren har haft en god nats søvn. Det er IKKE muligt at meditere, studere hårdt eller lignende for at gendanne fokus i spil. Vi har valgt denne tilgang til fokus både fordi vi har en vision om at magi er noget særligt og mystisk, som magibrugeren ikke benytter som en krykke, men også fordi vi ønsker at undlade at opfordre til off-game lignende aktiviteter for at opfylde spillereglerne. MEN som spillemestre er vi mere rundhåndet, hvis I kommer til os med en fed idé til at gendanne fokuspoint på i spil. Reglementet er til for rollespillets skyld, ikke omvendt.

Her er nogle alternative eksempler på, hvordan man genvinder fokus som alkymist:

Drømmesten: 1 Drømmesten kan knuses til pulver, som ved indtagelse restaurerer 2 fokuspoint, men så går meget af den mystiske kraft i stenen til spilde. Stenen har også bivirkninger som svimmelhed, milde hallucinationer og hovedpine. Det er mere fordelagtigt at ofre drømmesten i et magisk ritual - drømmestenene bliver absorberet, men tilføjer 3 fokus pr. sten til ritualen.

**Tip:** En alkymist kan lære at raffinere stenen i en formular, som gør den mere gunstig at indtage.

Drømmevæsener: Et væsen fra drømmeverden vil måske være villig til at indgå i en handel - fokus for tjenester. Jo mere fokus, jo højere værdi eller jo flere tjenester kan væsenet forlange. En sådan forhandling foregår dog oftest omvendt - en magiker som laver en aftale med et drømmevæsen til gengæld for fokus. Så forvent en dårlig handel. Dette kræver kontakt med drømmevæsener, og det bestemmer ikke en alkymists fagområde.

### Zanas præsteskab:

Hvis du er gode venner med Zana-præsteskabet vil de måske være villige til at skænke dig nogle inspirerende tanker gennem et mirakel, som restaurerer tabte fokuspoint.

### Kollegaer:

Det er muligt for alkymister at overføre deres fokuspoint ved formularen "Centrere Sind". Måske en venlig sindet kollega ville være villig til at distribuere sine fokuspoint som en god gestus eller ved en handel?

## De Alkymistiske Grene

Der findes flere forskellige forgreninger inden for alkymien. Alle specialiserer sig i noget bestemt. De fleste alkymister vælger én gren, som de følger hele deres liv, men det er muligt at studere flere grene end ens primære. Mange forskellige grene af alkymien at studere, og alkymister kan sagtens dele deres felt ved at studere flere grene, men dette tager på deres koncentration og gør det svært for dem, at opnå de højder, som det kræves for i sandhed at mestre én gren af alkymien.

Hver eneste gren af alkymien har trin. Hvert eneste trin er forskelligt og giver adgang til at kunne købe nye og ofte stærkere formularer. Der hører et antal formularer med på hvert trin. Én af disse formularer følger gratis med, når alkymisten køber evnen "Alkymistisk Kunnen".

**Almen Alkymi:** Denne gren er nødvendig for at forstå de øvrige, mere komplekse grene af magien. Alle alkymister starter i netop denne kategori.

**Gift:** Følgere af denne gren kaldes for giftkyndige. De er specialister i lidelse og kan bringe det mest frygteligste og dødbringende frem i en substans. Man finder desværre alt for ofte en giftkyndig blandt ordensmagten - desværre for uromagere. Giftkyndige er fremragende torturmestre og findes i underverden såvel som hos magtens elite. Man anser giftkyndige som et nødvendigt onde. De er som regel ikke vellidt.

**Transmutation:** Udøvere af denne gren kaldes forvandlerne. En forvandler udnytter det magiske potentiale til ændre virkelighedens form. De er berømte for at kunne omdanne bly til guld, gøre de svage stærke, og for at kunne transformere deres egne kroppe. Det rygtes endda, at der findes forvandlings formularer, der kan omdanne ælde til ungdom!

**Ki:** De, som benytter denne gren, kaldes for vismænd- og kvinder. Deres speciale er at udnytte forbindelsen til gamle, fortabte energier, som den dødelige krop aldrig var skabt at skulle kunne rumme. De tapper substansen for den ældgamle kraft og bruger den til at styrke sig selv og udføre fantastiske kundskaber. En vis-kvinde har stor forstand på kroppen og kan lære at inhalere energi, opnå overnaturlig styrke og sågar helbrede andre.

Det er dette mønster, som alle alkymister følger, når de stiger i graderne. Det er intet krav, at en alkymist skal tage alle sine trin i samme gren.

En alkymist der har deltaget i 15 scenarier kan f.eks. godt have 1 trin i "Gift" og 1 trin i "Transmutation" - ud over de nødvendige 3 trin i "Almen Alkymi". Se venligst følgende tabeller:

# Trinindelingen

Scenarier	XP	Almen Alkymi		Scenarier	XP	Specialiseret Gren	
		Fokuspoint	Trin			Fokuspoint	Trin
-	-			-	-		
1.	0	2	1	20.	38	13	3
2.	2	3		21.	40	14	
3.	4	4	2	22.	42	14	
4.	6	5		23.	44	15	
5.	8	6	3 (Udlært)	24.	46	15	
6.	10	6		25.	48	16	4
7.	12	7		26.	50	16	
8.	14	7		27.	52	17	
9.	16	8		28.	54	17	
-	-	<b>Specialiseret Gren</b>		29.	56	18	
10.	18	8	1	30.	58	18	5
11.	20	9		31.	60	19	
12.	22	9		32.	62	19	
13.	24	10		33.	64	20	
14.	26	10		34.	66	20	
15.	28	11	2 (Udlært Specialist)	35.	68	21	
16.	30	11					
17.	32	12					
18.	34	12					
19.	36	13					



# De Alkymistiske Grene

Almen Alkymi
<b>Formularer</b>
<b>Trin 1 (0 XP)</b>
Centrere Sind Glorias Søvn Hektors Fæle The Manabryg Usynlig Blæk
<b>Trin 2 (4 XP) Kræver Trin 1</b>
Guldfeber Kropslig Armering Olims Klæbrige Salve Stabiliserende Salve/Serum Yersinias Hæmmende Saft
<b>Trin 3 (8 XP) Kræver Trin 2 -- Udlært Alkymist --</b>
Amos' Forfriskende Elixir Fredsvind Magisk Opløsning Modgift

Gift	Ki	Transmutation
<b>Specialiserede Formularer</b>		
<b>Trin 1 (18 XP) - Kræver Trin 3 i Almen Alkymi</b>		
Galskabens Kys Lammende Olie Skindødens Bryg Tavshedens Tonikum	Flydende Held Noahs Bevidstheds Forstærkende The Oksens Styrke Sandhedsserum	Blodets Skjold Bæstets Kløer Filtrerende Tonikum Jern-næver
<b>Trin 2 (28 XP) Kræver Trin 1 i valgte gren</b>		
<b>Udlært Giftkyndig</b>	<b>Udlært Vismand</b>	<b>Udlært Forvandler</b>
Blændende Pulver Eros' Strejf af Kærlighed NiiiB Sovestøv	Bedragets Drik Farsoms Uendelige Inspiration Opsnuse Magi Tale med Døde	Alkahest Barhows Usynligheds Elixir Oksens Styrke Væltende Sten
<b>Trin 3 (38 XP) Kræver Trin 2 i valgte gren</b>		
Dæmonens Olie Dødens Skygge Flamels Latter Sløvende Olie	Blodets Bånd Gøralts Viljedrænende Pulver Jern-næver Sindsros Elixir	Brand-Salt Gerbers Stålhud Kattens Øje Racernes Slør
<b>Trin 4 (48 XP) Kræver Trin 3 i valgte gren</b>		
Dødens Kys Dødens Olie Sindets Korruption Vanvid	Dødens Skygge Forvirringens Filter Genial Glemsomhed Regeneration	Alderdommens Saft Raffinere Liv Ungdommens Nektar Vitaliserende Nektar
<b>Trin 5 (68 XP) Kræver Trin 4 i valgte gren</b>		
<b>Udlært Giftmester</b>	<b>Udlært Overvismand</b>	<b>Udlært Forvandlingsmester</b>
Kun giftmestre kender til dette trin	Kun overvismænd kender til dette trin	Kun forvandlingsmestre kender til dette trin

# Lister over formularer

## **Alderdommens Saft:**

Varighed: Permanent

Indgiftningsvej: Oralt

Særlig ingrediens: Azorella

Tilberedningstid: 8 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Den der indtager denne formular ældes betydeligt. Som følge af deres fremskredne alder er deres styrke nedsat med 3 (til minimum 1), man har 1 mindre i LP og ekstra EP.

Den, der indtager formularen, skal sminkes, så vedkommende ser betydeligt ældre ud. Det er alkymistens ansvar at sørge for dette.

**Specielt:** Denne formular kan ikke ophæves med "Modgift", men kan modvirkes af formularen "Ungdommens Nektar".

**Note:** Når denne formular indtages, skal den der har drukket den kontakte en spilleder.

## **Alkahest:**

Varighed: Straks

Indgiftningsvej: Specielt

Komponenter: Beholder eller andre remedier behandlet med drømmesten.

Tilberedningstid: 7 minutter

Effekt: Alkahest er et universelt opløsningsmiddel, der kan opløse alle substanser. Den er så effektivt, at det har været problematisk at finde noget, der er kan indeholde det uden at blive opløst. Det eneste alkahest ikke kan opløse er drømmesten. Det er derfor nødvendigt, at opbevare alkahesten i en beholder af dette, samt at behandle sit udstyr, så det får en overflade af drømmesten, da det ellers opløses.

Hældes alkahest på noget, så bliver det opløst. Det har derfor mange forskellige anvendelsesmetoder, og man kan ekstrahere det opløste stof, hvis man filtrerer opløsningen gennem et filter af drømmesten.

Hældes en hel portion alkahest på en person, forårsager det 3 i skade (Man kan ikke kaste den efter andre). Drikkes det af en person, tager den person 6 i skade, men da det opløser alt, kan det ikke hældes i folks krus, medmindre kruset er lavet af drømmesten.

## **Amos' Forfriskende Elixir:**

Varighed: Straks

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 2 minutter

Effekt: Du genvinder 2 LP og føler dig frisk.

## **Barhows Usynligheds Elixir:**

Varighed: 15 min.

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 3 minutter

Effekt: Denne formular gør den, der indtager miksturen, usynlig i en begrænset periode. Effekten ophører, hvis du samler noget op, bruger en formular, taler eller angriber en person. Se de generelle regler for hvordan man korrekt viser, at man er usynlig.

### **Bedragets Drik:**

Varighed: 15 min.

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Ofret kan ikke fortælle sandheden om noget som helst så længe effekten varer. Med denne formular, kan man lyve under tortur. Man kan faktisk kun lyve.

### **Blodets Skjold:**

Varighed: 30 sekunder

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 10 sekunder

Type: Magisk Effekt

Effekt: Når dit blod får kontakt med luften, så bliver det så tykt som tjære og så tungt som bly. Du tager stadig skade som normalt, men alle våben du rammes af bliver næsten ubrugelige på grund af det. Hver gang nogen rammer dig imens denne effekt er aktiv, skal du råbe "Afvæbne".

### **Blodets Bånd:**

Varighed: 20 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Særlig Ingrediens: 7 dråber blod fra mindst 3 forskellige personer.

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formular lader alle, der har tilsat sit blod ved brygningen, drikke af formularen og modtage 1 midlertidigt LP for hver dråbe blod de har tilsat - i alt 7. Denne formular har ingen effekt, hvis den bliver drukket af nogen, som ikke har fået tilsat sit blod i formularen. Som bivirkning føler personen, der drikker miksturen, sig meget knyttet til alle, der har doneret blod til formularen.

### **Blændende Pulver:**

Varighed: 1 minut

Indgiftningsvej: Luftveje

Tilberedningstid: 1 minut

Type: Magisk Effekt

Effekt: Pulveret kastes på ofret, som derefter bliver blindt. Når pulveret kastes på ofret, skal du sige "Blindhed - 1 minut".

### **Brand-Salt:**

Varighed: Straks

Indgiftningsvej: Specielt

Særlig ingrediens: Rasp

Komponent: Beskytte Handske

Tilberedningstid: 4 minutter

Effekt: Når saltet rammer hud, tøj eller metal, brænder det kortvarigt, men meget intenst. Alle der rammes tager 2 i skade.

### **Bæstets Klør:**

Varighed: 5 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Komponent: Tydelige klør (evt. en handske med påsatte bløde klør - disse skal være godkendt i våbentjek).

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Når du indtager denne formular, gror du klør. Klørerne er naturlige våben og giver 1 i skade pr. slag. For at angribe med disse, skal man bruge store armbevægelser.

Du kan ikke blande formularer, imens du har klør.

### **Centrere Sind:**

Varighed: Straks

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 10 sekunder

Effekt: Den som indtager miksturen genvinder 1 tabt fokus. Du kan bruge yderligere fokus på denne formular, hvilket lader den, som indtager miksturen, genvinde 1 yderligere fokus for hvert fokus du bruger under brygningen.

### **Dæmonens Olie:**

Varighed: 30 sekunder

Indgiftningsvej: Blod

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Når denne olie når ofrets blodbane, giver det en brændende følelse indeni. Smerten er så voldsom, at ofret falder om med massive krampetrækninger.

Når et våben, der er påsmurt med olien, rammer sit offer, skal bæreren råbe "Smerte - 30 sekunder". Oliens er ufarlig at drikke og smager som stærk chili.

### **Dødens Kys:**

Varighed: 2 minutter.

Indgiftningsvej: Oralt

Særlig Ingrediens: Galnebær

Tilberedningstid: 5 minutter

Type: Gift

Effekt: Miksturen påføres på et våben, og våbenet får en effekt på næste slag.

Ofret får fråde om munden, går i voldsomme kramper og begynder at hallucinere. Efter 30 sekunder begynder ofret at kvæles, og ofret besvimer 30 sekunder efter dette.

Modtager ofret ikke hjælp indenfor 1 minut efter besvimmelser indtræffer, dør ofret. Husk at informere ofret om hele effekten, skriv den eventuelt ned på en seddel og giv det til offeret.

### **Dødens Olie:**

Indgiftningsvej: Blod

Særlig Ingrediens: Dødelig Natskygge

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Gift

Effekt: Miksturen påføres på et våben, og våbenet får en effekt på næste slag.

Når denne gift når blodet, falder ofret til jorden og paralyseres i 5 sekunder.

Herefter vil ofret tage 1 i skade hvert 2. minut indtil ofret er dødt, eller giften kureres.

Når du angriber en person med denne gift påsmurt dit våben skal du råbe "Vælt - Paralyse - 5 sekunder!", og i de 5 sekunder gøre det klar for ofret, hvad der efterfølgende sker. Dette kan evt. gøres med et stykke papir.

### **Dødens Skygge:**

Varighed: 20 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 1 minut

Type: Gift

Effekt: Denne formular gør det umuligt for ofrets krop at heles. Ofret vil være komplet følelsesløs i hele sin krop, og kan derfor heller ikke påvirkes af smerte-effekter, og vil heller ikke kunne reagere på berøringer.

Rent spilteknisk gør denne formular, den der indtager den, immun overfor alle helende effekter. Dette gælder både magiske og ikke-magiske effekter.

Denne formular kan stadig ophæves med "Modgift".

### **Eros' Strejf af Kærlighed:**

Varighed: 1 time

Indgiftningsvej: Oralt

Særlig Ingrediens: 1 hår fra personen ofret skal forelske sig i

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Gift

Effekt: Denne formular gør den, der indtager den, vanvittigt forelsket i personen vis hår er tilsat formularen. Når personen ofret er forelsket i ikke er i nærheden af ofret, vil ofret ikke kunne tale om andet. Når ofret er ved sin elskede, vil ofret opføre sig fuldstændigt irrationelt.

### **Farsoms Uendelige Inspiration:**

Varighed: 10 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 2 minutter

Særlig Ingrediens: Spids Nøgenhat

Type: Magisk Effekt

Effekt: Når denne drik indtages, får brugeren et kort glimt ind i en verden af ren inspiration.

En halmballe kan pludselig ligne den prægtigste præmieko, rædselsskrig kan lyde som den skønneste symfoni, og stanken fra en mødding kan dufte som den fineste parfume.

Denne mikstur er svært populær at benytte i forbindelse med ritualer for AI-Moderen, hvorfor den er blevet navngivet efter Hendes ypperstepræst.

Under denne effekt er du ikke kampdygtig, og du vil ikke forstå, at du tager skade.

Brugeren genvinder 1 fokus i minuttet under denne effekt - til slut har du restaureret op til 10 fokus.

### **Filtrerende Tonikum:**

Varighed: 1 time

Indgiftningsvej: Luftveje

Komponenter: Mel

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formular skaber en slags filter i luftrøret på den der indtager den. Det gør brugeren immun overfor luftbårne sygdomme og formularer, som indtages ved luftveje (mel), mens "Filtrerende Tonikum" er i effekt.

### **Flamels Latter:**

Varighed: 32 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 4 minutter

Type: Gift

Effekt: Når ofret indtager denne gift, begynder denne at grine ukontrolleret. Dette bliver ved i 30 sekunder hvorefter ofret vil besvime. Besvimelsen varer i 2 minutter, hvis ofret ikke vækkes før. Når ofret vågner føler denne sig meget afkræftet, og kan ikke bevæge sig uden hjælp i 30 minutter. Så længe ofret er på dette stadie har det 0 i styrke.

**Tip:** Det er nok en god idé at skrive effekten ned til dit offer.

### **Flydende Held:**

Varighed: 15 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Særlig Ingrediens: Et stykke guld

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt  
Effekt: Du vinder det næste spil du deltager i. Denne sejr er udtryk for, at du har vundet som følge af rent held, og kan derfor ikke opdages ved hjælp af "Opdag Snyd".

### **Forvirringens Filter:**

Varighed: 30 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formular skaber et filter af forvirring i dit sind. Forsøger nogen at påvirke dit sind, stoppes effekten af dette filter. Det gælder både for besværgelser, mirakler, formularer og hypnose.

Dette gør dig ikke immun overfor "Brændende Sandhed", Smerte, paralyse, søvn effekter.

### **Fredsvind:**

Varighed: 2 minutter

Indgiftningsvej: Luftveje

Komponent: Mel

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formular fjerner al lyst til kamphandlinger fra den, der "inhalerer" den.

Når pulveret kastes på en person, skal du råbe: "Pacifisme - 2 minutter"

### **Galskabens Kys:**

Varighed: 5 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 5 minutter

Type: Gift

Effekt: Efter offeret har indtaget denne mikstur, mister vedkommende besindelsen.

Ofret vil forsøge at angribe alt og alle det kan komme i nærheden af. Ofret vil altid anvende sit mest effektive våben, men kan ikke fokusere nok til at kaste besværgelser, ytre bønner eller anvende en formular. Besidder ofret "Raseri" og "Berserk" bliver disse evner aktiveret.

### **Genial Glemsomhed:**

Varighed: Permanent

Indgiftningsvej: Oralt

Særlig Ingrediens: Blod fra brugeren

Tilberedningstid: 8 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formular får en person til at glemme alle sine evner, formularer, mirakler og besværgelser, men personen bibeholder sine minder og erfaring. Formularen virker kun, hvis dén der indtager den frivilligt ønsker at glemme. Den har brug for et roligt og frivilligt sind for at have en effekt. Men for hver kundskab man glemmer, da lærer man noget nyt!

**Note:** *Rent spilteknisk lader denne formular en person fjerne sine evner, besværgelser m.m og efterfølgende købe nye med de nu frigjorte EP. Dette gør det f. eks. muligt for en magiker at skifte sine magiske trin fra Mentalis til Nekromantia eller bryggen kan transformere en soldat til en alkymist.*

### **Gerbers Stålhud:**

Varighed: 4 timer

Indgiftningsvej: Oralt

Særlige ingredienser: Jernmalm, Alkahest

Komponenter: Sminke

Tilberedningstid: 8 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Din hud bliver til stål. Du får 4 ekstra LP og al ikke-magisk skade vil blive konverteret til chok-skade. Alle ikke magiske angreb, der før konvertering af denne effekt gav chok-skade er du nu immun overfor.

Lyngreb, lyn & tordenstorm giver dobbelt skade, og skade fra disse konverteres til dødelig skade! Da din hud bogstaveligt talt bliver til stål, skal den farves grå.

Denne effekt kan ikke ophæves af en almindelig "Ophæv Magi" eller "Stjæle Magi" besværgelse. Ophæv magi i rituel form ophæver stadig effekten.

### **Glorias Søvn:**

Varighed: 5 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Gift

Effekt: Når ofret indtager denne gift, falder han i søvn, og sover i 5 minutter, hvis han ikke vækkes.



### **Guldfeber:**

Varighed: 30 min.

Indgiftningsvej: Hud eller luftveje

Tilberedningstid: 5 minutter

Særlige ingredienser: et stykke guld

Type: Magisk Effekt

Effekt: Miksturen kan laves som enten en salve, der skal i kontakt med offerets hud eller som pulver, der kan kaste på et offer. Dit påvirkede offer bliver pludseligt enormt grådig og kan ikke tænke på andet end penge, skatte og valuta i en halv time efter kontakt.

**Specielt:** Som salve kan den smøres på en mønt, juvel eller et stykke guld (det skal være én af førnævnte) og den næste der rører ved objektet bliver smittet med guldfeber effekten. Virker ikke hvis offeret har handsker på, og hvis ingen rører ved objektet inden for 30 min. efter påsmørelsen forsvinder effekten.

### **Gøralts Viljedrænende Pulver:**

Varighed: 10 minutter

Indgiftningsvej: Luftveje

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formular kastes i ansigtet på ofret, og fjerner ofrets vilje fuldstændigt. Offeret har minimal hjerneaktivitet og er nu modtagelig for en hvilken som helst ordre - men alle kan påvirke ham! Den påvirkede følger kun den sidste ordre han har fået, og en ny ordre annullere den gamle.

**Eksempel:** *Vismanden kaster "Gøralts Viljedrænende Pulver" på Sven og siger "Sven, du skal dræbe krofatteren.". Sven går nu direkte krofatteren for at dræbe ham. Da krofatter ser Sven udbryder krofatter "Sven, sæt dig ned hos mig, så drikker vi en kande øl!". Sven sætter sig nu viljeløst ned ved krofatter og drikker øl efter bedste evne.*

Riter: Give, Død, Tanke

### **Hektors Fæle The:**

Varighed: 30 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 2 minutter.

Type: Gift

Effekt: Miksturen både lugter og smager afskyeligt, men den der drikker den får en vis resistens overfor gifte. Miksturen beskytter imod den første formular brugeren påvirkes af efter at have indtaget denne the. Om den næste formular er gavnlige eller ej er underordnet. Effekten udløses desuden også, hvis brugeren indtager mad eller drikke.

Bliver man påvirket af en formular ørler brugeren i stedet ukontrollerbart i 30 sekunder.

The'en kan ikke tilberedes som andet end en væske.

The'en kan både "nydes" kold eller varm.

### **Kattens Øje:**

Varighed: 2 timer

Indgiftningsvej: Oralt

Særlig ingrediens: Katteøjne (kontaktlinser)

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Miksturen giver dig et overnaturligt syn, som lader dig se hvad andre ikke kan.

Du kan se igennem usynlighed, og du kan se omvandrede sjæle. Du kan ikke blændes af magiske effekter, mens denne effekt er aktiv.

Når effekten af denne mikstur er aktiv, skal du have kontaktlinser på.

### **Kropslig Armering:**

Varighed: 10 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne mikstur giver brugeren 2 midlertidige LP.

### **Lammende Olie:**

Varighed: 1 minutter

Indgiftningsvej: Blod

Tilberedningstid:

Type: Magisk Effekt

Effekt: Miksturen påføres på et våben, og våbenet får en effekt på næste slag.

Når olien når blodbanen lammes ofrets krop fuldstændigt. Ofrets sanser virker stadig som før, hvorfor det stadig vil forstå alt hvad der foregår omkring dem.

Skades ofret før effekten er udløbet, vil den straks ophøre.

Når et våben, der er påsmurt olien rammer sit offer skal bæreren råbe "Paralyse - 1 minut".

### **Magisk Opløsningsmiddel:**

Varighed: Straks

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formular fjerner den første magiske effekt, som den der indtager den, er blevet påvirket af. Kan denne effekt ikke fjernes af en almindelig "Ophæv Magi" effekt, virker denne formular på en anden effekt brugeren er blevet påvirket af. Ellers har den ingen virkning.

### **Manabryg:**

Varighed: Straks

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 2 minutter

Særlige ingrediens: Drømmesten

Type: Magisk Effekt

Effekt: Formularen restaurerer 4 fokuspoint ved indtagelse.

### **Modgift:**

Varighed: Straks

Indgiftningsvej: Oralt

Særlig ingrediens: Giften man ønsker at kurere (kan ekstraheres fra den forgiftedes blod)

Tilberedningstid: 3 minutter

Effekt: Formularen ophæver den gift man brygger den med.

### **NiiiB:**

Varighed: 10 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Gift

Effekt: Denne formular ændrer alle ord ofret forsøger at sige til "NiiiB".

Ofret kan på intet tidspunkt sige andet end "NiiiB", ligegyldigt hvad vedkommende udsættes for. Dette forhindrer en gejstlig i at udføre mirakler og en magiker i at udtale besværgelser.

### **Noahs Bevidsthedsforstærkende The:**

Varighed: 30 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formular forstærker den, der indtager dens, hukommelse, og giver en dybere kontakt mellem bevidstheden og underbevidstheden. Sker der noget, der ellers vil påvirke ens hukommelse, som fx. at man bliver slået ned, mister man ikke hukommelsen af dette.

Man kan desuden huske alt man har hørt, imens man har været bevidstløs.

The'en kan ikke tilberedes som andet end en væske.

### **Jern-næver:**

Varighed: 30 sekunder

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 2 minutter

Effekt: Dine næver bliver så hårde som stål, og kan bruges som stumpede våben i en begrænset periode. Hvert slag med dine næver giver 1 i chok-skade. For at skade en anden person med dine næver, skal du sørge for at få momentum nok bag. Her er altså ikke tale om berøringer, men deciderede slag. Lad dog ikke dine slag falde hårdt på din modstander. Som med rollespilsvåben skal du sørge for at markere dit slag. Du skal kunne nå at sige "1 i chok-skade" for hvert slag - ellers snyder du. Når du indtager denne mikstur, knyttes dine hænder automatisk, og kan ikke åbnes igen før effekten er aftaget. Du kan ikke holde et våben eller noget andet i hænderne. Magikere, som indtager denne formular, kan ikke bruge håndtegn til besværgelser.

### **Olims Klæbrige Salve:**

Varighed: 10 minutter

Indgiftningsvej: Hud

Tilberedningstid: 1 minut

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formular bliver utroligt klæbrig, når den kommer i kontakt med hud.

Når salven smøres på ofret vil det klistre sig fast til det næste det næste ofret rører med området, der er påvirket af formularen. Ofret vil så være klistret fast til dette i 10 minutter.

Som et biprodukt af salvens fremstilling, laves også et opløsningsmiddel, der kan opløse salven før effekten ellers ville ophøre.

### **Oksens Styrke:**

Varighed: 10 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 3 minutter

Effekt: Denne mikstur øger brugerens styrke med 1 for hvert fokus alkymisten anvender, når miksturen brygges.

**Specielt:** Formularen koster kun det fokus, som du kommer i bryggen.

### **Opsnuse Magi:**

Varighed: 15 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formular gør det muligt for dig at lugte magi. Rent effektivt kan du i den tid effekten er aktiv bruge "Opdage Magi" gratis, ved at lugte til det du vil bruge effekten på.

### **Ottos Slumrende Elixir:**

Varighed: 1 scenarie eller til opbrugt

Indgiftningsvej: Oralt

Særlig Ingrediens: Aktiveringsordet

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formulars effekt aktiveres så snart ofret hører det aktiveringsord, som formularen blev brygget med.

Er formularen koldbrygget er effekten 30 sekunders smerte. Er formularen brygget over ild er effekten 1 minuts dans.

### **Racernes Slør:**

Varighed: Permanent

Indgiftningsvej: Oralt

Særlige Ingredienser: Kviksølv, Blod fra den ønskede races udseende

Komponenter: Sminke

Tilberedningstid: 7 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formular lader brugeren ændre sit udseende, så vedkommende ligner et medlem af en anden race. Ændringen er rent kosmetisk, og foretages en grundig undersøgelse fra en læges side, vil formularen sandsynligvis afsløres. Effekten kan desuden ses som enhver anden effekt med "Opdag Magi".

Denne formular kan ikke ophæves af en normal "Ophæv Magi"-effekt, men kræver et "ophæv magi"-ritual.

### **Raffinere Liv:**

Varighed: Permanent

Særlig ingrediens: Forårs frugt, menstruationsblod eller sæd

Krav: Alkahest

Komponenter: Beholder dækket i drømmesten (til alkahesten)

Tilberedningstid: 5 minutter

Effekt: Denne formular kan forfine den potentielle livsenergi, der findes i alt frugtbart. Denne livsenergi kan bruges på mange måder.

Ekstraheres energien med alkahest, man den bruges til at udvide en genoplivningsstens virkeområde, så to kan genoplives med samme sten. Begge personer skal dog genoplives i samme ritual og genoplivningsstenen bliver stadig brugt.

### **Regeneration:**

Varighed: 10 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Særlig ingrediens: Ingefær (Krydderi), Salamander (Kød)

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Du genvinder 1 tabt LP hvert minut.

### **Rustningshud:**

Varighed: 10 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Når du har indtaget denne mikstur, bliver din hud hårdere, når den modtager slag. Dette konverterer al dødelig skade du modtager til chok-skade. Du tager stadig chok-skade, som du ellers ville gøre.

### **Råddenskabens Olie:**

Varighed: Permanent

Indgiftningsvej: Blod

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Gift

Effekt: Miksturen påføres på et våben, og våbenet får en effekt på næste slag.

Når denne olie rammer offerets blod, mister offeret førligheden i den ramte legemsdel.

Rammer du ofrets torso, har ofret nu 1 LP, der ikke kan helbredes før råddenskab er udbedret. Førligheden kan genvindes, hvis giften kureres, og legemsdelen efterfølgende helbredes. Når et våben, der er påsmurt olien rammer sit offer, skal bæreren råbe "Råddenskab".

### **Sandhedsserum:**

Varighed: 6 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Særlig ingrediens: Bulmeurt

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Gift

Effekt: Ofret kan ikke lyve så længe han er påvirket af denne gift. Sandhedsserum tvinger ikke den påvirkede til at tale, men giften kan kombineres med evnen "Tortur". Kombineres giften med evnen "Tortur", virker evnen som "Torturmester", hvis den modvirkes af evnen "Jernvilje". En kombination af sandhedsserum og evnen "Torturmester" kan ikke modvirkes. Det er desuden kun nødvendigt at torturere dit offer i 5 minutter, hvis du har anvendt denne gift.

### **Sindets Korrupction:**

Varighed: Til Kureret

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 3 minutter

Type: Gift

Effekt: Efter denne gift er indtaget, mister ofret 1 fokus hvert minut. Denne gift kan bringe en magibruger til 0 fokus. Når giften kureres vender alle de tabte fokus tilbage, men er magibrugeren i koma, vækkes vedkommende ikke af dette.

### **Sindsros Elixir:**

Varighed: 5 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formular giver den, der drikker den, komplet ro i sindet. Denne effekt gør brugeren immun overfor frygt-effekter. Så længe effekten er aktiv, skal brugeren spille på at være fuldstændigt rolig uanset, hvad der sker omkring ham.

Så længe denne effekt er aktiv har brugeren 2 midlertidige fokus.

### **Skindødens Bryg:**

Varighed: 10 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 3 minutter

Type: Gift

Effekt: Den, der indtager denne formular, falder omgående om og vil virke død i alle henseender og kan ikke opdages med evnen "Diagnose". Den eneste måde dette kan detekteres på, er hvis man undersøger den, der har indtaget formularen, for gifte. Man vågner ikke, når man tager skade.

**Specielt:** Bruges evnen "Obduktion" på den påvirkede, så dør denne.

### **Sløvende Olie:**

Varighed: Straks

Indgiftningsvej: Blod eller oralt

Tilberedningstid: 3 minutter

Type: Gift

Effekt: Miksturen påføres på et våben, og våbenet får en effekt på næste slag.

Når denne formular når ofrets blod, sløves hans sind, og han mister 3 fokus.

Du skal sige "3 Fokus-skade", når du rammer dit offer med et våben, der er påsmurt denne olie. Virker kun én gang! Olien kan også drikkes i stedet og forårsager ligeledes 3 fokus skade - men der er ikke nok i en portion til både at smøre på våben og at drikke!

### **Sovestøv:**

Varighed: 3 minutter

Indgiftningsvej: Luftveje

Ingrediens: Mel (til at kaste med)

Tilberedningstid: 1 minut

Type: Magisk Effekt

Effekt: Pulveret blæses ind i ansigtet på ofret, som efterfølgende falder i en dyb søvn.

### **Stabiliserende Salve/Serum:**

Varighed: 5 minutter

Indgiftningsvej: Hud eller oralt

Tilberedningstid: 10 sekunder

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formular kan stabilisere en person, der er ved at forbløde og kan midlertidigt tilbageholde virkningen af gift, sygdom og smerte - men efter 5 min. vender alt dårligheden stærkt tilbage! Når effekten udløber begynder personen at forbløde forfra. Salven skal smøres på ofrets sår og som serum skal miksturen indtages.

### **Tale Med Døde:**

Varighed: 10 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 1 minut

Type: Magisk Effekt

Effekt: Du kan tale med døde lig og sjæle, som var de stadig i live. Denne formular lader dig dog kun kommunikere verbalt med dem og lader dig altså ikke se eller føle dem.

### **Tavshedens Tonikum:**

Varighed: 30 minutter

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 3 minutter

Type: Gift

Effekt: Når ofret indtager denne gift, mister vedkommende stemmen. Dette forhindrer at en magiker kaster besværgelser, og at gejstlige udfører mirakler.

### **Ungdommens Nektar:**

Varighed: Permanent

Indgiftningsvej: Oralt

Særlig ingrediens: Ambrosia

Tilberedningstid: 8 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formular gør den der drikker den betydeligt yngre.

Grundet den sænkede alder har man 1 ekstra LP, har 2 ekstra i styrke og mister én af sine evner, men får ikke sine EP returneret.

Denne effekt kan ikke ophæves på normal vis, men modvirkes af "Alderdommens Safft".

**Note:** Når denne formular indtages, skal den der har drukket den kontakte en spilleder.

### **Usynligt Blæk:**

Varighed: Permanent

Tilberedningstid: 2 minutter

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formular gør det muligt at skrive et dokument, som det blotte øje ikke kan se. Som et biprodukt af brygningen af denne formular, fremskaffes et pulver, der kan afsløre usynlig skrift.

Rent spilteknisk virker formularen ved at du skriver dit dokument og indleverer det til en spilleder. Når man forsøger at læse et dokument med usynlig skrift, skal plotvagten kontaktes.

### **Vitaliserende Nektar:**

Varighed: Straks

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 2 minutter

Effekt: Brugeren genvinder 4 LP.

### **Vanvid:**

Varighed: 5 minutter

Indgiftningsvej: Luftveje - Masse

Komponent: Mel (til at kaste med)

Særlig ingrediens: Eventuel åndedrætsværn

Tilberedningstid: 3 minutter

Effekt: Alle der rammes af pulveret mister besindelsen og begynder at angribe alt og alle omkring sig. Ofrene vil anvende det mest effektive våben, de har ved hånden, men kan ikke fokusere nok til at bruge besværgelser, formularer eller skabe mirakler.

Når du bruger denne formular og kaster melet skal du råbe "Masseamok - 5 minutter".

**Obs:** Brugeren du ikke noget for at beskytte dig imod pulveret, bliver du også selv ramt af det

### **Væltende Sten:**

Varighed: Straks

Særlig Ingrediens: 1 Sten

Komponent: Kastesten (skal godkendes ved våbentjek)

Tilberedningstid: 1 minut

Type: Magisk Effekt

Effekt: Formularen lader stenen, der bruges til at fremstille den med, give voldsom trykkraft.

Når stenen kastes på en person. da vælter personen omgående. Husk at råbe "Vælt!", så ofret ikke er i tvivl om, hvad der sker. Stenen

### **Yersinias Dårige Dag:**

Varighed: 1 time

Indgiftningsvej: Oralt

Tilberedningstid: 1 minut

Type: Magisk Effekt

Effekt: Denne formular gør bare livet mere træls. Larm synes højere, konen grimmere, naboer mere strid, menigheden dummere, ventetiden længere og ens egne interesser synes mindre spændende. Dit offer får generelt bare en virkelig dårlig dag og bliver som konsekvens mere gnaven og umedgørlig. Du skal huske at fortælle dit offer, at det er en magisk effekt, som kan ophæves.