



Alkymi.....	2
Alkymi Genstande.....	2
Glasflasker.....	2
Kanyle.....	2
Alkymisedler.....	3
Effekt og varighed.....	3
Brygning.....	3
Eliksirer.....	3
Alkymievner (max. 5 niveauer).....	4
Antal af brygge pr. Niveau.....	4
Kokkekunst.....	4
Alkymibrygge og Eliksirer.....	5
Alkymibrygge - Niveau 1.....	5
Alkymibrygge - Niveau 2.....	7
Alkymibrygge - Niveau 3.....	9
Alkymibrygge - Niveau 4.....	11
Alkymibrygge - Niveau 5.....	12

Alkymi

En alkymist laver særlige brygge eller eliksirer, som kan bruges til at påvirke folk og genstande. De har adgang til et stort udvalg af opskrifter, som kombinerer forskellige komponenter. Selv om en bryg ofte mister sin virkning efter kort tid, kan de dygtigste alkymister fremstille magiske eliksirer, der holder for evigt på flaske.

Alkymbrygge er opdelt i opskrifter af varierende sværhedsgrad og du vil få adgang til opskrifterne efterhånden som du stiger i niveau inden for alkymi.

Ved starten af hvert LV når du tjekker ind, kan du få en opdateret udgave af opskrifterne, baseret på dit alkymi niveau, som vi gratis printer til dig.

Alkymi Genstande

Alle alkymbrygge el. -eliksirer kendetegnes ved en seddel, som sidder om en lille glasflaske eller en "kanyle".

Alkymbrygge el. eliksirer kan sælges og købes, med tilhørende flaske el. Kanyle og udfyldt alkymiseddel.

Glasflasker

Egne glasflasker skal medbringes, men der kan i spontane tilfælde lånes glasflasker af alkymimesteren, som leveres tilbage senest ved udtjek. Ligeledes hvis man har for mange flasker, må man meget gerne aflevere dem i arrangør-gården, så vi har ekstra til dem som mangler.

Alkymbrygge kan, via flasker, gives **passivt** gennem drikkekrus, tallerkener, bestik og lignende genstande som bruges i forbindelse med indtagelse af mad og drikke.

Her rollespilles der på, at man hælder noget ud over, hvorefter man sættersedlen fast på den påvirkede genstand, evt med en snor, elastik, klisterbånd, tape eller lignende.

Offeret skal ignorere sedlen og drikke/spise af genstanden, som sædvanligt og først læse sedlen efter at vedkommende har taget en slurk/bid eller lignende. Derefter tages sedlen af og sættes rundt om en finger eller hånd på vedkommende.

Man må gerne hælde flere af den samme alkymbrygge på eksempelvis en flaske, men reglen om at 1 alkymbryg gælder stadig. Så hælder man 4 alkymbrygge i, så vil det påvirke de 4 første personer der tager af flasken.

Kanyle

Egen kanyle skal medbringes og kan ikke lånes i arrangør-gården eller af alkymimesteren.

En kanyle er eksempelvis lavet af en rundstok, som er afrundet i bunden, og skal have aftegninger, der viser at det er en kanyle. En kanyle kan laves af andre materialer, så længe :

- Den er under 20 cm
- Ikke er spids
- Har aftegninger, som indikere det er en kanyle

En alkymbryg kan anvendes **direkte** ved at "stikke" folk med en kanyle og dermed injicere indholdet i blodet. Dette må **ikke** ske i kamp. Når du stikker folk med kanylen, skal du gøre sådan at vedkommende kan mærke "prikket", samtidigt med at du siger "stik". Herefter hiver du alkymisedlen af kanylen og giver den til dit offer.

Alkymbrygge kan **aldrig** bruges i kamp! De skal altid bruges enten før eller efter kampen.

Alkymisedler

Alle opskrifter bruger "alkymisedler". Disse sedler repræsenterer de basale ingredienser, samt eventuelle redskaber, som en alkymist skal bruge for overhovedet at kunne fremstille en alkymibryg.

Antallet af sedler bestemmer antallet af brygge du kan lave på et helt LV.

Du kan en gang pr. LV få udleveret et antal alkymisedler svarende til dit niveau i Alkymi x 5.

På niveau 4 kan du selv fremstille ekstra alkymisedler hos alkymimesteren i åbningstiden. De koster 1 Pergament og 1 Blæk for hver alkymiseddel og der er ingen begrænsning på, hvor mange man kan lave.

Du må gerne sælge dine blanke alkymisedler og blanke alkymisedler kan også blive stjålet.

Alkymisedler har ingen udløbsdato og må gerne gemmes til det næste LV.

Hver bryg skal skrives ned på en individuel alkymiseddel, som repræsenterer én dosis af den pågældende bryg og der kan kun være 1 seddel pr. flaske eller kanyle, som bryggen opbevares i, inden den skal bruges.

Effekt og varighed

Skulle man være så uheldig, at indtage flere alkymibrygge på en gang sker følgende:

- Den stærkeste (højest niveau) tager effekt først, derefter den næst stærkeste osv.
- Indtages der brygge i samme niveau, vælger offeret selv, hvilken bryg der virker først
- Indtager man flere af den samme bryg, tæller det kun som at have indtaget en bryg

Varigheden på effekten er maksimalt altid kun i det LV, hvor alkymibryggen blev indtaget.

Brygning

Hvis du vil brygge en alkymibryg, skal du have fat i Alkymimesteren ved en udlevering, og have udleveret dine alkymisedler for dette LV.

Du laver selv dine alkymibrygge ved at rive det relevante antal komponenter over, udfylder sedlen med opskriftens navn, nummeret for det pågældende LV og en beskrivelse, hvis du ikke selv skal indtage bryggen. Derefter sættes sedlen på en lille glasflaske med væske eller en kanyle. Husk et godt låg til flasken. Alkymisedlen repræsenterer én dosis af bryggen og kan derfor kun bruges 1 gang. Hvis flasken er tom virker alkymibryggen ikke.

En Alkymibryg laves primært af almindelige komponenter, men kræver i særlige tilfælde også smedekomponenter. Disse rives over ved fremstillingen af bryggen.

Nogle gange står der en komponent i en (parentes). Dette betyder at en anden person end alkymisten skal tilføje den pågældende komponent.

Eliksirer

På niveau 5 kan du lave eliksirer.

De brygges på samme måde som almindelige alkymibrygge, men med nogle væsentlige forskelle:

- En eliksir er en opgradering af en bryg, så der er ikke unikke opskrifter.
- En eliksir koster det dobbelte (inklusive alkymisedler) ved brygning.
- Begge alkymisedler skal markeres "eliksir", samt et unikt mærke, som du selv finder på, for at vise de tilsammen skaber en eliksir.
- Begge alkymisedler skal bindes på glasflaske el. Kanyle
- Hvis der af uforklarlige årsager kun er én seddel, så virker eliksiren ikke.

Eliksirer har en **konstant påvirkning** på målet, indtil effekten bliver ophævet eller fjernet.

En eliksir virker altid max. i det pågældende LV.

Eliksirer har ikke nogen udløbsdato, hvilket betyder, at en eliksir, som stadig er i en flaske eller en kanyle, **ikke** vil udløbe i det pågældende LV.

Gift, som er lavet til eliksirer, vil konstant holde offerets livspoint på et lavere niveau svarende til giftens styrke. Denne skade kan ikke helbredes, før giften er fjernet.

Hvis du er i tvivl om hvilke alkymibrygge, der ikke kan laves til om til eliksirer, kan du altid spørge alkymimesteren i åbningstiden.

Alkymievner (max. 5 niveauer)

Hvert niveau i Alkymi afgør hvor komplicerede brygge man kan fremstille:

- På Niveau 1 kan du fremstille niveau 1 brygge.
- På Niveau 2 kan du fremstille niveau 2 brygge.
- På Niveau 3 kan du fremstille niveau 3 brygge.
- På Niveau 4 kan du fremstille niveau 4 brygge og alkymisedler.
- På Niveau 5 kan du fremstille niveau 5 brygge og gøre almindelige brygge til eliksirer.

Antal af brygge pr. Niveau.

Alle brygge er inddelt efter niveau.

En spiller kan få udskrevet disse opskrifter alt efter deres niveau i Alkymi i Arrangør-gården.

Niveau	Antal
1	12
2	10
3	8
4	6
5	4

Eliksirer er i alle henseender en alkymibryg, bortset fra at de ikke har nogen udløbsdato, hvilket betyder, at en eliksir som stadig er i en flaske eller en kanyle, **ikke** vil udløbe i det pågældende LV!

Kokkekunst

Denne evne kan kun bruges af personer som spiser den **varme mad** du har tilberedt. Hver person, inklusiv dig selv, som dette spiser helbreder 1 livspoint og føler sig glad og lettet.

Man kan kun helbrede 1 livspoint pr. Måltid og for hver person der skal helbredes 1 livspoint, skal du som kok rive 1 Svampe-komponent kort over. Dette er din hemmelige ingrediens.

Bemærk: Denne evne kræver varm mad tilberedt på bål eller grill. Maden skal være i en fornuftig mængde og der skal spises op. Et stykke bacon, en skive brød, en gulerod eller en bid af noget er ikke nok. Det skal være et måltid med forskellige ingredienser og det skal være tilberedt. Drikkevarer har ingen betydning.

Alkymbrygge og Elikserer

Alkymbrygge - Niveau 1	
BAGLÆNS	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du skal gå baglæns. Det er kun med hjælp fra andre at du kan bevæge dig forlæns, men din gang vil føles unaturlig og besværlig.</p> <p>Pris: 1 Krystal.</p> <p>Varighed: Gælder i 5 minutter hvis folk begynder at tvinge og lære dig, at gå forlæns. Ellers varer effekten i 10 minutter.</p> <p>Elikser: Ja</p>
GIFT	<p>Beskrivelse: Denne bryg er en gift som giver 1 i skade til den som indtager giften</p> <p>Pris: 1 Svampe</p> <p>Varighed: Effekten virker med det samme.</p> <p>Elikser: Ja</p>
GODTROENDE	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du godhjertet tror på de ting som folk fortæller dig. Bryggen gør ikke at du nødvendigvis bliver overtalt til at handle på de ting du bliver fortalt, men den kan helt sikkert ændre dit synspunkt på et særligt emne.</p> <p>Pris: 1 Svovl</p> <p>Varighed: Effekten varer så længe der tales om det samme emne, hvor man ønsker at ændre målets synspunkt. Når samtalen er slut, vil målet langsomt kunne ændre sin holdning tilbage til det oprindelige. Varer i max. 10 minutter.</p> <p>Elikser: Ja</p>
GUMMI-ARM	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at begge dine arme og hænder føles som blødt gummi. Du skal lade dine arme hænge slapt ned langs din side og kan heller ikke holde noget i dine hænder. Der er stadig følelse i dine arme og hænder.</p> <p>Pris: 1 Mos</p> <p>Varighed: Effekten varer i 5 minutter hvis du eller andre "rusker liv" i dine arme. Ellers varer den i 10 minutter.</p> <p>Elikser: Ja</p>
MIG IKKE FORSTÅ	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du på ingen måde forstår hvad folk siger til dig eller hvad ord betyder. Du føler dig dum og forvirret overfor det usammenhængende vandfald af ord som folk hælder i hovedet på dig og selv de mindste ting giver ikke mening. Du er helt nede i detaljerne som "hvorfor hedder det en kop? Hvad betyder ordet kop, egentlig? Er "kop" ikke et mærkeligt ord? Hvad er en kop? Hvad hedder dette her jeg drikker af? Hvorfor drikker jeg egentlig?".</p> <p>Pris: 1 Pergament</p> <p>Varighed: Effekten varer i 5 minutter hvis andre langsomt begynder at hjælpe dig med at forstå hvad enkelte ord eller vendinger betyder. Det vil føles som at lære et lille barn hvad et ord betyder. Ellers varer effekten i 10 minutter.</p> <p>Elikser: Ja</p>
OVENUD LYKKELIG	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør dig ovenud lykkelig. Du ser livet, verden og andre personer i det mest positive lys og det gør dig overordentlig glad. Du føler en universel sammenhæng og fascineres over de mindste ting, hvor alt er godt og intet er ondt. Du behøver ikke at kramme folk, det er nok at du verbalt udtrykker din glæde når du fortæller om alle de ting som gør dig lykkelig</p> <p>Pris: 1 Urter.</p> <p>Varighed: Effekten varer i 5 minutter hvis folk begynder at nævne ulykkelige og forfærdelige ting som man etisk ikke bør være lykkelig overfor. Ellers varer effekten i 10 minutter.</p> <p>Elikser: Ja</p>

Alkymbrygge - Niveau 1

ROSENDE ORD	<p>Beskrivelse: Denne bryg giver dig en uimodståelig trang til at sige pæne, anerkendende og rosende ord til dem omkring dig. Du vil med et stort smil på læben rose deres udseende, tøj og adfærd, dog uden at være sjofel eller grænseoverskridende. Du inviterer gerne andres mening, med sætninger som: "synes du ikke, at det er en fantastisk flot hat?". Dit mål er ikke at forføre eller indsmigre dig. Du siger bare en positiv anerkendende mening om alle omkring dig.</p> <p>Pris: 1 malm</p> <p>Varighed: Effekten varer i 5 minutter hvis andre går med på dine rosende og anerkendende udbrud. Ellers varer effekten i 10 minutter.</p> <p>Eliksir: Ja</p>
SORTSEER	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du bliver negativ og pessimistisk. Der er ingen glæde at finde i livet og verdenen er et forbandet sted, fyldt med kyniske og selvoptaget folk. Du hader alt hvad du kigger på og afskyr dem du taler med. Du behøver ikke at skubbe folk fysisk væk, men kan nøjes med afvise dem verbalt. Du er ikke vrede på folk eller føler trang til at anklage dem. Du forstår bare ikke deres glæde og smil.</p> <p>Pris: 1 Talisman</p> <p>Varighed: Effekten varer i 5 minutter hvis folk begynder at stille dig kritiske spørgsmål i forhold til hvad du er pessimistisk over og overbevise dig om alle de gode ting i livet. Ellers varer effekten i 10 minutter.</p> <p>Eliksir: Ja</p>
SPØRGE-JØRGEN	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du konstant stiller ulidelige og dumme spørgsmål ved alt. Du har ingen sans for situationsfornemmelse, etik og god opførelse. Du har meget svært ved at forstå de svar folk giver dig og har et stærkt ønske om at vide mere. Derfor blander du dig gerne i andre folks samtaler og stiller dem mange spørgsmål ind til deres meninger og holdninger. Du kan også spørge folk om deres udseende og adfærd. Generelt set er du en plage for enhver samtale og for enhver person.</p> <p>Pris: 1 Sten</p> <p>Varighed: Effekten varer i 5 minutter hvis folk rent faktisk begynder at svare ordentligt og respektfuldt på dine spørgsmål uden ironi. Ellers varer effekten i 10 minutter.</p> <p>Eliksir: Ja</p>
TAVS SOM GRAVEN	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du ikke kan tale eller sige lyde. Du må hverken grine, pruste, hoste, hikke, rømme dig eller lignende. Du må gerne kommunikere ved at skrive, med håndbevægelser og lignende.</p> <p>Pris: 1 Blæk</p> <p>Varighed: Effekten varer i 5 minutter hvis andre hjælper ved at være stille sammen med dig. Kommer du eller en af dem som hjælper dig til at bryde stilheden som beskrevet ovenfor starter de 5 minutter forfra! Ellers varer effekten i 10 minutter.</p> <p>Eliksir: Ja</p>
TRÆLÅR	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at dine ben bliver helt fastlåste og stive, hvilket forhindrer dig i at gå. Selv om dine ben skal holdes helt strakte, så er du stadig i stand til at blive stående, omend meget ustabil. Det vil være meget voldsomt at sætte sig ned med strakte ben, så det skal du have hjælp til.</p> <p>Pris: 1 Træ</p> <p>Varighed: Effekten varer i 5 minutter hvis du eller andre forsigtigt begynder at bøje dine fastlåste ben. Ellers varer den i 10 minutter.</p> <p>Eliksir: Ja</p>

Alkymibrygge - Niveau 1

VOLAPYK	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du snakker totalt volapyk i det næste stykke tid. Du kan ikke lave sammenhængende eller forståelige sætninger, men du kan godt forstå hvad andre folk siger til dig. Selv hvis du prøver at forklare dig med lyde, skrift, håndtegn og armbevægelser, vil disse også være volapyk for andre.</p> <p>Pris: 1 Ekstrakt</p> <p>Varighed: Effekten varer i 5 minutter hvis folk prøver at hjælpe dig med at blive mere forståelig. Du vil til sidst begynde at kunne bruge rigtige ord og gradvist tale normalt. Hvis ingen prøver at hjælpe dig, varer effekten i 10 minutter.</p> <p>Eliksir: Ja</p>
----------------	--

Alkymibrygge - Niveau 2

DYB SØVN	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du falder i en dyb søvn og sover som en sten. Du må gerne diskret tjekke tiden på dit ur eller din telefon</p> <p>Pris: 1 Sten</p> <p>Varighed: Effekten varer i 10 minutter og det er kun hvis du får skade, at du vil vågne op før tid. Herefter vil du være umådelige træt og ugidelig indtil resten af de 10 minutter er gået. Selv om du kan høre folk i nærheden kan du ikke huske hvad de talte om, når du vågner</p> <p>Eliksir: Ja</p>
FJUMREGØJ	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du fuldstændig har mistet din koordinationsevne. At drikke fra et glas eller en flaske er nærmest umuligt, du vil altid først gå ind i dørkarmen før døråbningen, pludselig tabe ting, falde over andre og generelt være en fjumregøj. Du kan ikke kæmpe eller bruge evner af nogen slags, så længe du er påvirket af denne bryg.</p> <p>Pris: 1 Talisman</p> <p>Varighed: Effekten varer i 5 minutter indtil andre begynder at hjælpe dig med ikke at tabe ting, gå ordentligt og få styr på dine utilregnelige bevægelser. Eller varer den i 10 minutter.</p> <p>Eliksir: Ja</p>
FORTRÆNG FRYGT	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du glemmer én frygtelig oplevelse, som f.eks. at blive spist af en ligæder, et gespenst eller en vampyr, samt en anden situation hvor du blev konfronteret med noget der vil udløse en varig frygt. Oplever du samme frygtelig ting igen, så vil bryggen ikke beskytte dig mod oplevelsen. Det vil kræve endnu en bryg for at fjerne den igen. Bryggen kan ikke neutralisere effekten af formularen "Frygt", da denne kun er en midlertidig reaktion oplevet i kamp.</p> <p>Pris: 1 Krystal</p> <p>Varighed: Øjeblikkelig - Effekten fjerner 1 udvalgt frygt.</p> <p>Eliksir: Nej</p>
GIFT Niveau 2	<p>Beskrivelse: Denne bryg er en gift som giver 2 i skade til den som indtager giften. Giften er duftløs og gennemsigtig og kan blandes med alle typer væsker og mad. Den påvirkes hverken af kulde eller varme.</p> <p>Pris: 2 Svampe</p> <p>Varighed: Effekten virker med det samme.</p> <p>Eliksir: Ja</p>
GRINEFLIP	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du ikke kan lade være med at grine højt og hele tiden. Du vil finde alt omkring dig morsomt, men ikke føle trang til at håne folk. Du kan ikke kommunikere med andre, kæmpe eller bruge evner af nogen som helst slags.</p> <p>Pris: 1 Urt</p> <p>Varighed: Effekten varer i 5 minutter hvis folk begynder tysse på dig og bede dig holde op med at grine. Ellers varer effekten i 10 minutter.</p> <p>Eliksir: Ja</p>

Alkymbrygge - Niveau 2

PINLIG TILSTÅELSE	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør, at du nedværdigende og pinligt tilstår at du har begået kriminelle handlinger, dog ikke i detaljer. Du vil derfor sige en af disse sætninger, alt efter den kriminelle handling du har begået: "Jeg er en lille ussel tyv", "Jeg er en lille fej bandit", "Jeg er en lille tarvelig fusker" og "Jeg er en lille uduelig indbrudstyv".</p> <p>Du skal sige denne sætning til alle i din nærhed og gentager den gerne overfor folk som måske ikke hørte det første gang.</p> <p>Pris: 1 Blæk</p> <p>Varighed: Effekten varer i 5 minutter hvis folk begynder at give dig ret og lade dig fortælle hvor pinlig og inkompetent du er. Ellers varer effekten i 10 minutter.</p> <p>Eliksir: Ja</p>
SLØV	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du bliver sløv og langsom. Du kan ikke løbe, vil tale meget langsomt og vil gøre alting i "slow motion". Du er som sådan ikke begrænset i at gøre de ting som du plejer, men fordi du er så langsom, vil du altid have en ulempe i forhold til andre.</p> <p>Pris: 1 Træ</p> <p>Varighed: Effekten varer i 5 minutter hvis andre lader være med at skynde på dig og giver dig tid og ro til at gøre tingene i dit tempo. Ellers varer den i 10 minutter</p> <p>Eliksir: Ja</p>
SPILLEFUGL	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du får en ustyrlig trang til at spille hasardspil (terninger, kortspil osv.). Hvis disse umiddelbart ikke er tilgængelige, så vil du gerne dyste om et eller andet, som armlægning, løbe om kap, hvem der kan råbe højest, synge den frækkeste sang eller andet hvor du konkurrerer med andre.</p> <p>Du vil så vidt det er muligt, altid prøve at fordoble indsatsen i forhold til hvad andre tilbyder og vil presse folk til at gå må med på din indsats.</p> <p>Hvis du vinder vil du være en ulidelig "dårlig vinder" og taber du, vil du være en vildt "dårlig taber".</p> <p>Pris: 1 Pergament</p> <p>Varighed: Effekten var kun i 1 spil eller 1 dyst.</p> <p>Eliksir: Nej</p>
TERMITTER	<p>Beskrivelse: Denne bryg er en særlig form for parfume der tiltrækker termitter, som vil begynde at spise alle typer af våben lavet af træ, så som krigskøller, økser, armbrøste og buer. Bryggen påvirker også køller der bruges til evnen "Bonk". Så længe der er termitter på våbnet kan det ikke bruges i kamp.</p> <p>Selv om man kan hælde bryggen på en kiste, dør, port eller andet, så vil termitterne hurtigt blive alt mætte til at ødelægge den pågældende ting og derfor virker bryggen kun på våben.</p> <p>Pris: 1 Ekstrakt</p> <p>Varighed: Indtil termitterne er fjernet.</p> <p>Eliksir: Nej</p>
UBEHØVLET	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du bliver grov og ubehøvlet overfor andre. Du påpeger gerne andre personers grimme tøj, dårlige lugt og upassende adfærd og har enormt travlt med at fornærme alt og alle. Du er en plage i alle sociale sammenhænge og risikerer, at ryge ud i ballade på ingen tid. (Pas på med ikke at være for personligt krænkende og disrespektfuld.)</p> <p>Pris: 1 Svovl</p> <p>Varighed: Effekten varer i 5 minutter hvis andre støtter dig i dine ubehøvede tilnærmelser hvorved du vil begynde at indse din egen upassende opførelse. Ellers varer den i 10 minutter.</p> <p>Eliksir: Ja</p>

Alkymbrygge - Niveau 3

ALFESTØV	<p>Beskrivelse: Denne bryg tørres ind til et pulver og skal sniffes. Alfestøv har en opkvikkende effekt og gør dig immun overfor alle typer af gift lavet af alkymbrygge, uanset styrke. Alfestøv er meget afhængighedsskabende. Indenfor 1 døgn, skal du have en dosis før kl. 11.00 og før kl. 22.00; dvs. 2 doser pr. døgn. Hvis du ikke får en dosis, vil du tage 2 i skade og miste din immunitet overfor gift.</p> <p>Alfestøv er desuden i dit blod. Hvis en vampyr drikker dette (tager 1 blodkort), vil personen blive afhængig. Alfestøv fjernes ikke ved Dødsmagi-formularen "Falsk blod" og vil derfor også påvirke vampyren med afhængighed. Hvis lægen tapper dit blod, vil Alfestøvet også følge med og ødelægge alle former for ritualer og situationer hvori blodet bruges. Alfestøv glitrer tydeligt i blod, så husk at skrive "Alfestøv" på blodkort og flasker med tappet blod.</p> <p>Bemærk: Alfestøv generer og klør i din næse. Når du er sammen med andre spillere, skal du huske at pille ved din næse engang imellem. Sådan kan andre se din afhængighed</p> <p>Pris: 1 Ekstrakt & 1 Urt</p> <p>Varighed: Immuniteten varer så længe du indtager dine daglige doser. Afhængigheden stopper når du ikke længere indtager Aflestøv.</p> <p>Eliksir: Nej</p>
FJERN TERMITTER	<p>Beskrivelse: Denne ildelugtende bryg fjerner parfumen som tiltrækker termitter fra våben som er lavet af træ og får insekterne til at flygte.</p> <p>Bryggen skal påføres af en Smed, som derudover skal bruge 1 Træ for at kunne reparere våbnet.</p> <p>Pris: 1 Svovl. (1 Træ).</p> <p>Varighed: Våbnet vil kunne bruges som normalt, i det øjeblik at Smeden har påført bryggen og repareret våbnet.</p> <p>Eliksir: Nej</p>
GIFT - Niveau 3	<p>Beskrivelse: Denne bryg er en gift som giver 3 i skade til den som indtager giften. Giften er duftløs og gennemsigtig og kan blandes med alle typer væsker og mad. Den påvirkes hverken af kulde eller varme.</p> <p>Pris: 3 Svampe</p> <p>Varighed: Effekten virker med det samme.</p> <p>Eliksir: Ja</p>
HUKOMMELSESTAB	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du mister hukommelsen øjeblikkeligt i forhold til alt der er sket og hvem du har været involveret med, inden for de sidste 10 minutter og de næste 10 minutter fremadrettet. Du vil ikke være bevidst om, at du mistet hukommelsen i disse 20 minutter, medmindre andre minder dig om det. Aftaler, snakke, handler, begivenheder og lignende er fuldstændig væk i din hukommelse</p> <p>Pris: 1 Mos og 1 Blæk</p> <p>Varighed: Effekten virker kun i det pågældende LV</p> <p>Eliksir: Ja</p>
PACIFIST	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du mister al lyst til at kæmpe; både i Nævekamp og med våben. Hvis du tager et våben i dine hænder vil det føles som om at du bliver slået over fingrene med en sten og du vil derfor smertfuldt give slip på våbnet igen.</p> <p>Bemærk: Denne bryg virker ikke på Udøde og personer som er påvirket af Naturmagi-formularen "Varulv".</p> <p>Pris: 1 Malm og 1 Sten</p> <p>Varighed: Effekten varer indtil næste nævekamp hvor du taber eller indtil næste kamp med våben, hvor du har taget mindst 1 livspoint i skade. I det øjeblik, at en modstander, ikke en ven, påfører dig skade i kampen må du bruge dit våben igen som normalt.</p> <p>Eliksir: Ja</p>

Alkymbrygge - Niveau 3

RUST	<p>Beskrivelse: : Dette er en olie som skal smøres på et metalvåben eller en metalrustning (gælder også "metalrustninger" lavet af plastik). Sortkrudtsvåben betragtes i dette henseende også som et metalvåben.</p> <p>I det olien påsmøres bliver våbnet eller rustningen med det samme ubrugelig da rusten svækker metallet, hvilket gør at den påvirkede genstand ikke kan bruges i kamp, før rusten er fjernet.</p> <p>Pris: 1 Olie og 1 Blæk</p> <p>Varighed: Indtil rusten bliver fjernet.</p> <p>Eliksir: Nej</p>
USYNLIGHEDSBRYG	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du bliver usynlig (Se Grundregler - Usynlighed)</p> <p>Bryggen også kan gøre genstande usynlige!</p> <p>Genstanden må ikke være større end et "primitivt våben" (max 50 cm i længde og omfang) og skal dækkes helt af blå tyl. En genstand er usynlig for alle, også for den der gjorde den usynlig. Personen kan huske hvor den lå, men ikke fysisk se den. Samler man en usynlig genstand op, bliver den starks synlig og man kan derfor ikke gå rundt med den!</p> <p>Bemærk: Komponenter, Korint, Plotgenstande og artefakter kan ikke skjules med usynlighedsbryggen.</p> <p>Pris: 1 Pergament og 1 Svovl</p> <p>Varighed: Effekten varer i 1 time. Bemærk: Personen som gjorde genstanden usynlig har et særligt ansvar for at gøre den usynlig igen.</p> <p>Eliksir: Ja</p>
ÅNDEVERDEN-ANKER	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du kan skabe et esoterisk anker, som kan fastholde dig i åndeverdenen, når andre effekter eller personer forsøger at tvinge dig ud. Ankeret begrænser ikke din færden i åndeverdenen; det sørger kun for at du ikke kan smides ud. Bryggen er særlig effektiv sammen med Livsmagi-formularen "Sjælevagt" og yderst effektiv imod gespensters særlige evne.</p> <p>Bemærk: Da brygge ikke kan drikkes i åndeverdenen, skal den indtages max. 1 minut før du træder derind. Bryggen skal derfor indtages lige før du kaster formularen "Sjælevagt".</p> <p>Pris: : 1 Krystal og 1 Talisman</p> <p>Varighed: : Effekten varer indtil du forlader åndeverdenen.</p> <p>Eliksir: Ja</p>

Alkymbrygge - Niveau 4

AFSLØRE FALSKHED	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør at du kan afsløre blodbørn, falsk blod, forfalskede dokumenter og forklædninger.</p> <p>Når du har indtaget bryggen, må du kigge på en flaske med blod og skal ikke ignorere hvis der står "falsk blod" på den. Hvis du får udleveret et dokument, skal personen med det samme afsløre om det er falsk og i GM-gården vil dette også være gratis at finde ud af. Hvis du møder en anden spiller i forklædning, kan du indtage bryggen og se hvem personen i virkeligheden er.</p> <p>Pris: 1 Blæk, 1 Pergament og 1 Ekstrak</p> <p>Varighed: : Effekten varer kun i forhold til 1 dosis falsk blod, 1 forfalsket brev og 1 forklædning.</p> <p>Eliksir: Nej</p>
FJERN RUST	<p>Beskrivelse: Denne bryg kan fjerne alkymbryggen "Rust" fra et metalvåben eller en metalrustning.</p> <p>Bryggen skal påføres af en Smed, som også skal bruge (1 Jern) før våbnet eller rustningen igen bruges i kamp.</p> <p>Pris: 1 Mos og 1 Malm. (1 Jern).</p> <p>Varighed: Effekten virker med det samme</p> <p>Eliksir:Nej</p>
FORTIE	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør, at selv om du tydeligt husker alle detaljer om en given person, situation eller begivenhed, så kan du på ingen måde omtale dette. Ingen kommunikation, hverken verbalt eller non-verbalt, kan henvise til det du fortier. Skulle du blive udspurgt om det du fortier vil du få 1 i skade ved hvert spørgsmål, da din hjerne, fremfor at afsløre noget, istedet prøver at stoppe dit hjerte. Du får altså skade bare ved at blive udspurgt!</p> <p>Det er vigtigt, at personen som bestemmer hvad du fortier er meget specifik og I bør snakke om detaljerne sammen. Du skal selvfølgelig også fortie din viden om denne persons identitet</p> <p>Pris: 1 Træ og 2 Urter</p> <p>Varighed: Effekten varer i det pågældende LV.</p> <p>Eliksir: Ja</p>
GIFT - Niveau 4	<p>Beskrivelse: Denne bryg er en gift som giver 4 i skade til den som drikker el. rører ved giften</p> <p>Pris: 4 Svampe</p> <p>Varighed: Effekten virker med det samme.</p> <p>Eliksir: Ja</p>
SE I ÅNDEVERDENEN	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør dig i stand til at se ind i ånde verdenen.</p> <p>For at dem som er i ånde verdenen kan se, at du er i stand til at iagttage dem, skal du placere din pegefinger og langefinger samlet under dit ene øje og enten nikke til eller pege på (med din anden hånd) vedkommende for at fange deres opmærksomhed.</p> <p>Bemærk: Selv om du kan se personer i ånde verdenen kan du ikke kommunikere med dem. Det er kun på deres eget initiativ</p> <p>Pris: Talisman og 2 Krystaller</p> <p>Varighed: Effekten varer i 1 time.</p> <p>Eliksir: Ja</p>
SE USYNLIGHED	<p>Beskrivelse: Denne bryg gør dig i stand til at se personer eller genstande som er usynlige.</p> <p>Tager du fat i en usynlig genstand bliver den synlig med det samme.</p> <p>For at dem som er usynlige kan se, at du er i stand til at iagttage dem, skal du placere din pegefinger og langefinger samlet under dit ene øje og enten nikke til eller pege på (med din anden hånd) vedkommende for at fange deres opmærksomhed</p> <p>Pris: 1 Svovl og 2 Krystaller</p> <p>Varighed: : Effekten varer i 1 time.</p> <p>Eliksir: Ja</p>

Alkymbrygge - Niveau 5

GIFT - Niveau 5	<p>Beskrivelse: Denne bryg er en gift som giver 5 i skade til den som drikker eller rører ved giften</p> <p>Pris: 5 Svampe</p> <p>Varighed: : Effekten virker med det samme.</p> <p>Eliksir: Ja</p>
MODGIFT	<p>Beskrivelse: Denne bryg fjerner alle effekter fra alkymbrygge og eliksirer. Skade modtaget gennem gift, skal helbredes som normalt.</p> <p>Pris: 1 Ekstrakt, 1 Krystal, 1 Talisman og 1 Urt</p> <p>Varighed: : Effekten virker med det samme</p> <p>Eliksir: Nej</p>
OPHÆVE MAGI	<p>Beskrivelse: Denne bryg beskytter dig mod den næste magiske formular som bliver kastet på dig, uanset om formularen hjælper dig eller skader dig. Den magiske formular skal kastes (komponenter rives over) før du afslører at du er påvirket af bryggen. Du kan desuden ikke kaste formularer hvis du har indtaget bryggen! Dette ophæves dog ved, at kaste en formular, som ikke har nogen effekt.</p> <p>Pris: 1 Blæk, 1 Pergament, 1 Svovl og 1 Talisman</p> <p>Varighed: : Effekten virker i et halvt døgn fra det tidspunkt du indtog bryggen. Husk at notere tidspunktet. Hvis du kaster en formular mens du er påvirket af denne bryg, vil bryggen stoppe med at virke med det samme!</p> <p>Eliksir: Ja</p>
SKINDØD	<p>Beskrivelse: Denne bryg skal hældes i en hjælpeløs, ukampdygtig, døende eller karakter dræbt, som derved vil vågne op og kunne fungere normalt (se livsstatus). Den karakter dræbte er stadig karakter dræbte, men kan bevæge sig frit rundt og bruge alle evner som normalt. Personen har 1 Midlertidigt Livspoint.</p> <p>De 15 minutter som en karakter dræbt normalt har til at modtage lægehjælp for, at undgå død tikker dog stadig ned og har den karakter dræbt ikke fundet en læge, der redde vedkommendes liv, vil den karakter dræbt dø som normalt.</p> <p>Dødsmagi-formularen "Dødens vogter" virker ikke sammen med denne bryg!</p> <p>Pris: 1 Malm, 1 Sten, 1 Svampe og 1 Træ</p> <p>Varighed: : Effekten varer i max. 15 minutter.</p> <p>Eliksir: Ja</p>