

Alkymi sæt¹

version 2.4

Indhold

Allergi	2
Ny rolle som alkymist	2
Laboratorier.....	2
De to grene af alkymien	2
Den gamle lære	2
Den gyldne skole.....	2
Alkymisten.....	3
Alkymist lærling	3
Alkymist	4
Mester Alkymist.....	4
Forsker	5
Evner	5
Forskning.....	10
Niveau 1 – Almen lære	10
Niveau 2 – Læren om livet.....	11
Niveau 3 – Læren om sten og metal.....	12
Niveau 4 – Læren om efterlivet.....	12
Bryg	15
Eliksirer.....	17
Forslag til farvekoder.....	19
Ynkkelig magi (niveau 0).....	19

¹ Udarbejdet af Mads B.K. til einherjernes Første Søndags kampagne - All Rights Reserved © Einherjernes Første Søndag 2010. Illustrationerne er trykt med tegnerens tilladelse og alle rettigheder © for billederne tilfalder Thomas Mikkelsen.

Allergi

Af hensyn til folk der kan have allergi eller overfølsomhed over for madvarer, er det forbudt at hælde drikke i "besvimede" karakterer, eller tvinge folk til at indtage en drik, uden først off-game, at spørge dem, om de har allergi!

Ny rolle som alkymist

Normalt kan man overføre 40% af sine xp til en ny rolle, dette gælder ikke for alkymister, de kan kun overføre 25% af deres xp, dog maksimalt 1000xp. Karakterarket skal godkendes af spillederen, inden man går i spil første gang med rollen. Til forskel fra magikere, præster og shermaner, kan man godt blive alkymist med sin nuværende rolle (og skal dermed ikke starte en ny rolle for at blive alkymist).

Laboratorier

For at kunne brygge en drik eller udføre en analyse skal alkymisten have oprettet et laboratorium med udstyr i form af eksempelvis: reagensglas, kolber, røre pinde, kogekar, ingredienser o.l. Hver drik tager omtrent 5-10 minutter at lave.

Der er tre typer laboratorier: Opstillings rum, Laboratorium og Eksperimentarie. Der kan laves drikke lige godt i alle tre laboratorier, hvis man ved hvordan man brygger drikken på forhånd. Men hvis man vil udvikle en ny drik på egen hånd eller er selvlærd, er det en stor fordel at have så mange remedier som muligt, hvorved de største opdagelser vil blive gjort i et Eksperimentarie og ikke i et simpelt opstillings rum. Ønsker man at udvikle nye drikke eller bruge evnen "Forskning" får man: -1 for Opstillingsrummet, der koster 4 Guld kroner at oprette. +0 for Laboratoriet, der koster 28 Guld kroner at oprette. +1 for Eksperimentariet, der koster 80 Guld kroner at oprette.

De to grene af alkymien

I Kejserriget er alkymisterne delt i to lejre af akademikere "Den gamle lære" og "Den gyldne skole". Hvilket er to forskellige filosofier inden for alkymien, hvorved enhver alkymist skal vælge en af de to stier at lære alle deres drikke fra, kun meget få og højt begavede alkymister er i stand til at brygge drikke ud fra begge filosofier, da bevæggrunden for de to er vidt forskellige.

Den gamle lære

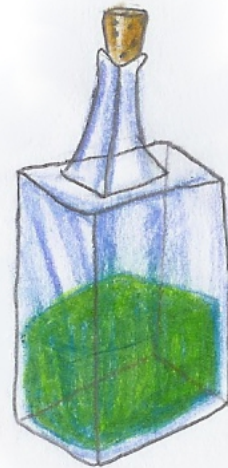
Dette er en ældgammel kunst, der har været kendt i Kejserriget i mange århundrede. Den beskæftiger sig med verdens 4 grundelementer vand, ild, jord og luft, og sætter alkymisten i stand til at brygge underfulde drikke, hvis han kan blande de rette forhold af elementerne. Denne lærer manipulerer elementerne ved hjælp af magi og grundliggende alkymi, til de rette forhold er opnået, og mange af alkymisterne bruger magien, som var den et fin tunet instrument. Deres drikke er ofte simple, men utroligt effektfulde og har hjulpet Kejserriget igennem mange af dets hårde tider.

Den gyldne skole

Da Tekles for knap to hundrede år siden grundlagde de otte kollegier for magi, viste han Den Gyldne Orden, hvordan man binder de magiske vinde i eliksirer. Denne kunst er blevet videreført i ordenen og udviklet til at brygge fantastiske drikke. Tekles viste dem, hvordan man kan opfange alle de forskellige vinde, ikke bare Ordenens egen vind "Chamon", men og så de resterende syv. Dette kan gøres uden at muteres, hvis man bare kanalisere vindene igennem de stoffer og mineraler, der indgår i alkymien. Denne type alkymister bruger magien som et værktøj eller katalysator for at kontrollere stoffernes kanalisering af vindene, så den rette type og mængde af vindene bliver oplagret.

Alkymisten

Alkymisterne er en central del af Kejserriget og Grænseregets velfærd. Det er dem, der laver sæbe til byens fruer, krudt til de højteknologiske våben som pistoler og deres forskning er til gavn for menneskeligheden som helhed. Det er deres sands for mineralernes egenskaber, der har hold folket sundt og givet dem eliksirer mod såvel tidligt hårtab blandt midaldrende adelsmænd, som eliksirer der kan kurerer ethvert sår. Resultatet af deres forskning bevarer fødevarer spiselige, og beskytter dem og afgrøderne mod svamp. Det er også deres arbejde der sikrer, at indbyggerne har tag over hovedet, da de laver mørtel og pigment til bygmestrene. Uden dem var menneskeligheden aldrig nået op på den levestandard, som de nyder i dag.



Det er alkymistens fineste hvern at opdage naturens sande sammenhæng, og dette emne anses for noget af det fineste en alkymist kan arbejde med. Mange forfalder dog til at lave "brugs relateret forskning", som sæbe og nye legeringer, hvilket de tjener store formuer på det. Men de bliver ofte set ned på af de "rigtige" alkymister, der efterforsker verdens grundsubstanser.

Alkymisterne kan en lille smugle magi, men der er hverken nær så hadede eller frygtede som meget af det magikerne udøver, da deres magi som oftest foregår bag lukkede døre, og deres kunst frembringer mange brugbare produkter, som den almindelige borger kan forholde sig til.

Alkymist lærling

Du går til hånd i laboratoriet og er lige ved at have styr på alle de eventyrlige kolber og simrende kar, som pryder din mesters laboratorium. Tiden som lærling er hård og mange når aldrig videre end laboratorieassistent; men for de få der klarer de talløse timer med håndtering af ukendte og potentielt farlige kemikalier, venter der en lukrativ tilværelse indvielse i alkymiens dybeste hemmeligheder. Selvom det for øjeblikket er din mester, der står som alkymisten bag bryggene, er det som oftest dit arbejde i de sene nattetimer, der fører til brygningen af parfumen til de ædle fruer, farven til tøjet for den rige handelsmand eller kuren til den noble ridder. Det er dit arbejde, der holder det meste af byen rask og giver folket mange af deres luksusvarer og det er kun et spørgsmål om tid, før du kan slippe fri af din mester tag og starte for dig selv, så du kan få æren for dit fantastiske arbejde!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I		Basis	Alkymist
- Videnskab.			Hoffolk
Analyse			Importør
Bryg I-II			Urtekyndig
Giftbrygger I			
Læse/skrive			
- Reikspiel			

OBS: Husk at en alkymist lærling ligesom alle andre "magikyndig" karakterer starter på 0 XP. Dvs. man kan ikke overføre xp fra en tidligere karakter til en alkymist-rolle.

Alkymist

Alkymisterne er en central del af Kejserriget og Grænseregets velfærd. Det er dem, der laver sæbe til byens fruer, krudt til de højteknologiske våben som pistoler og deres forskning er til gavn for menneskeligheden som helhed. Det er deres sands for mineralernes egenskaber, der har hold folket sundt og givet dem eliksirer mod såvel tidligt hårtab blandt midaldrende adelsmænd, som eliksirer der kan kurerer ethvert sår. Resultatet af deres forskning bevarer fødevarer spiselige, og beskytte dem og afgrøderne mod svamp. Det er også deres arbejde der sikre, at indbyggerne har tag over hovedet, da de laver mørtel og pigment til bygmestrene. Uden dem var menneskeligheden aldrig nået op på den levestandard, som de nyder i dag.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II	Bryg I	Akademiker*	Kultist
- Videnskab og	Læse/skrive reikspiel	Alkymist lærling	Lyssky magiker
- én valgfri.		Giftbrygger	Mester Alkymist
Bruge let rustning		Herbalist*	Omrejsende magiker
Bryg (Ubegrænset)		Magikerlærling	Skriftklog
Filosofi		Urtekyndig*	
Formular: Niveau 0 I-II			
Giftbrygger II			
Indkomst I			
MP 1			
Samler I			

Mester Alkymist

Det er alkymistens fineste hverv at opdage naturens sande sammenhæng, og dette emne anses for noget af det fineste en alkymist kan arbejde med. Mange forfalder dog til at lave "brugs relateret forskning", som sæbe og nye legeringer, hvilket de tjener store formuer på det. Men de bliver ofte set ned på af de "rigtige" alkymister, der efterforsker verdens grundsubstanser. Alkymisterne kan en lille smule magi, men der er hverken nær så hadede eller frygtede som meget af det magikerne udøver, da deres magi som oftest foregår bag lukkede døre, og deres kunst frembringer mange brugbare produkter, som den almindelige borger kan forholde sig til.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden III	3 bryg	Alkymist	Sortkunstner
- Videnskab	Akademisk viden II	Ærkemagiker	Forsker
- én anden.	- Videnskab.		Laugsleder
Bryg (ubegrænset)	Filosofi		
Eliksirmester	Gift brygger II		
Formular: Niveau 0 I-II			
Forskning I			
Giftbrygger III			
Indkomst I-II			
MP (ubegrænset)			
Samler I-II			

Forsker

Du er en af de mest fremtrædende forskere inden for dit felt og har nyt godt af den frihed og diskretion som grænserigerne tilbyder. Trods lange handelsruter for dine mineraler og substrater er dine eksperimenter flere årtier foran mange af dine konkurrenter hjemme i kejserriget og alkymister kommer dragende langvejs fra for at forsøge at lære alkymiens højere kunster af dig. For du har løst mange af alkymiens gåder; brygget hæder til dine frænder, forgiftet dine fjender og der er ikke den sygdom, som du ikke kan kurerer med dine mirakelmiksturer. Ja det rygtes endda, at du kan lave bly om til guld og brygge eliksirer, der kan give evig ungdom!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II - to valgfri.	Akademisk viden III - Videnskab	Mester Alkymist	Magiker Enginør
Akademisk viden IV - Videnskab - én anden.	Eliksirmester Forskning I Indkomst II		
Bryg (ubegrænset)	Indsigt		
Forskning II-IV			
Indkomst III			
Indsigt			
MP (ubegrænset)			
Samler I-III			



Evner

Akademisk Videnskunst (vælg type)

Evnetype: Avanceret, **XP:** 50

Rollekarakteregenskab: 11-4

Beskrivelse: I denne evne indgår der mange forskellige, såsom:

Astronomi, Dæmonologi*, Filosofi, Historie, Ingenørkunst, Jura, Magisk viden, Nekromantik*, Runer, Slægtsforskning/Herladik, Strategi/Taktik, Teologi, Videnskab og mange flere.

Det er vigtigt at bemærke at disse evner ikke gør at man kan f.eks. kaste magi hvis man har "Magisk viden" og/eller "Teologi". Rollen vil kunne udtale sig om magi og magiske formularer (og hvis spilleren har læst magisættet), på det niveau svarende til rollens niveau i Akademisk Videnskunst (Magisk viden).

En *trolldmand* skal have Akademisk Videnskunst (Magisk viden) svarende til det niveau denne ønsker at kaste magi på. Har man niveau 2, kan man derfor ikke kaste niveau 3 formularer.

Det samme gør sig gældende for *præster*, der skal have Akademisk Videnskunst (Teologi) svarende til det niveau denne ønsker at kaste magi på. Har man niveau 2, kan man derfor ikke kaste niveau 3 formularer.

Nogle af evnerne har måske ikke den store spiltekniske indflydelse (f.eks. Filosofi), men er med til at give rollen dybde og karakter. Det vil også give mening hvis ens rolle havde "Akademisk Videnskunst (Strategi/Taktik) 3", hvis man spiller en gammel general. Og især hvis rollen gerne vil fortælle om alverdens slag og strategiske spidsfindigheder.

Som spiller vil man kunne gå til en spilleleder og stille spørgsmål, der falder ind under ens valgte "Akademisk Videnskunst" – alt efter rollens niveau, vil man få et svar der matcher rollens viden.

Analyse

Evnetype: Basis, **XP:** 75

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har stødt på manganen en beskrivelse af alkymisternes ædle kunst i dine skrifter. Du kender hver en duft, hver en kulør og hver en smag af selv den sjældneste Elixir. Du er blot et opslag fra at identificerer sådanne drikke, såfremt de er brygget korrekt.

Hvis du bruger 10. min på at slå drikken op i dine bøger eller undersøge den i et laboratorium, kan du identificere drikken uden at indtage den. (Du må efter den 10 min. lange undersøgelse, kigge på den påhæftede seddel, og læse drikkens effekt, uden at drikke eliksiren).

Bedrevidende

Evnetype: Basis, **XP:** 50

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du er en legende inden for dit fag, mener du i hvert fald selv. Hvis du gad tage rejsen, kunne du snildt få et en plads som lektor ved et af de største Akademier i kejserriget. Du fører dog en udmærket tilværelse her, og rejsen vil være trættende. Så du må nedlade dig til at bo i disse fjerne egne og ødsle din store viden udover de umælende fjolser, der omgiver dig. Du ved alt om dit fag, og er ikke bleg for at gøre andre opmærksom på det.

Bruge let rustning

Evnetype: Basis, **XP:** 100

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har overlevet talløse år i denne barske del af Den gamle verden, og har efterhånden lært at passe på dig selv. Denne evne sætter dig i stand til at bære let rustning dvs. maksimalt for 3 RP rustning.

Bryg

Evnetype: Basis, **XP:** 75

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Dit kendskab til lægeurterne har nået nye højder, og du har udviklet en helt ny mirakelkur. Denne mikstur vil gøre dig vid berømt i lægekredse, og dens gavnlige egenskaber kender ingen grænser. Du må vælge en af alkymistens bryg, som du nu kan fremstille. Du er i stand til at bruge rustning, der giver op til 3 RP. Obs. Vær opmærksom på, at du ikke kan bruge magi samtidigt med at du bære rustning.

Speciel: Bryg kan ikke holde deres effekt uendeligt længe, men mister langsomt den kraft der er lagret i dem. Særligt grelt er det når Morrslieb (kaosmånen) er fuld. Derfor mister alle magiske drikke deres virkning efter februar og august spilgangen. Dvs. laves det et bryg i Oktober kan den holde sig til og med februarspilgangen, hvorefter den mister sin effekt.

Expert: Kniv og daggert

Evnetype: Basis, **XP:** 50

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har i mange år ikke brugt andet end små våben til at beskytte dig, dine kære og dine ejendele. Et sådant lille våben har måske været en del af dit professionelle udstyr som f.eks. en læges skalpel. Hvorom alting er, er du nu ret god med en kniv: Kæmper du med kniv får du 1 MRP i kampen. Du må ikke kæmpe med andre våben end kniv. Kæmper du med to (eller flere) knive får du stadigvæk kun +1 MRP. *En kniv må maksimalt have et blad der er 15 cm langt (lidt større end de forbudte skumkasteknive). En kniv er mindre end en dolk/daggert.*

Eliksirmester

Evnetype: Avanceret, **XP:** 75

Rollekarakteregenskab: mindst 3 bryg, Akademisk viden II (Videnskab)

Beskrivelse: Alkymisten kan lære drikke fra Eliksirlisten når han lærer et nyt bryg, inden for den retning af alkymien, som denne har valgt at studere.

Filosofi (Kærlighed til viden)

Evnetype: Basis, **XP:** 50

Rollekarakteregenskab: Akademisk Viden I (Valgfri)

Beskrivelse: Du er velbevandret udi dit fag, og snakker gerne i flere timer om det lige netop du finder interessant ved faget. Du er et omvandrede leksikon og kunne med lethed få et stipendium på et af de større akademier i Altdorf.



Formular: Niveau 0

Evnetype: Avanceret, **XP:** 50 XP

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden (magi) I1.

Beskrivelse: Du får adgang til en formular på niveau 0 eller lavere. Denne formular skal vælges fra listen "Ynkelig magi" sidst i sættet.

Forskning 1-4

Evnetype: Avanceret, **XP:** 100

Rollekarakteregenskab: Eliksirmester eller Giftmager, Akademisk viden III (Videnskab), I1-4

Beskrivelse: Se afsnittet om forskning.

Indkomst 1-3

Evnetype: Basis, Avanceret, **XP:** --

Rollekarakteregenskab: I1-3

Beskrivelse: Du har næse for forretninger og hvor du udfører din profession, blomstre samfundet op og du kan skumme fløden i form af klingende mønt. Med denne evne får du en månedlig indtjening, som kan hentes lige efter briefing i staten af spillet:

Indkomst

Niveau 1: 3 sølvskillinger.

Niveau 2: 1 Guldkrone.

Niveau 3: 1 Guldkrone og 2 sølvskillinger.

Indsigt

Evnetype: Avanceret, **XP:** 75

Rollekarakteregenskab: Eliksirmester, Akademisk viden III (Videnskab)

Beskrivelse: Alkymisten har indset den større sandhed om alkymiens væsen og kan nu lære drikke fra den anden af de to retninger inden for alkymien.

Speciel: *Denne evne kræver en læremester fra den anden retning af alkymien, der er villig til at oplærer en, selvom denne er en vildledt kvaksalver!*

Giftbrygger 1-3

Evnetype: Basis, Avanceret, **XP:** 75

Rollekarakteregenskab: I1-3

Beskrivelse: Du har igennem dit arbejde med lægeurterne fået et indgående kendskab til deres indvirkning på helbredet. Du forstår at helbrede symptomerne, eller fremskynde dem som det behager dig. Du kan fremstille og kurerer den type gift som niveauet svare til : 1: Søvn, 2: Besvime og 3: Dødelig. Man kan enten lave giften som et pulver/krystal eller som en drik. Hvis man laver det som drik kan den have en farve svarende til ens niveau eller en af de lavere, niveau 1: Rød, klar eller blå, niveau 2: Gul, niveau 3: Grøn. Eks. Har man Giftbrygger II kan man lave søvngift og besvime gift enten som pulver (bordsukker/salt) eller som en drik en én af farverne: Rød, klar, blå eller gul.

Kujonens nag

Evnetype: Basis, **XP:** 75

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du ved, at du ikke er den bedste til at kæmpe, og du hader det, hver gang nogen beviser det. Men du har andre måder end at rejse dig igen og tage en omkamp. Næh, dine hænder skal ikke besudles ved at røre en eller anden ussel bølge. Det har du folk til. Hævnen er sød.

Kommer du på 0 i kampånd kan du bruge 'Kujonens nag' mod den eller dem der tævede dig. Ved at betale en anden rolle 1 Guldkrone, kan du give denne rolle +1 ekstraordinært MRP, hvis rollen vil være din forkæmper og angribe dine overfaldsmænd. Du skal bruge 'Kujonens nag' samme spilgang som du blev overfaldet/tabte kampen. Din rolle skal for så vidt muligt være i nærheden af din forkæmper, når denne kæmper mod dine overfaldsmænd – for at du kan hovre forstås.

Læse/Skrive Reikspiel

Evnetype: Basis, **XP:** 50

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: De fleste indbyggere i Kejserriget kan hverken læse eller skrive, men du er med blandt den lille skare af folk, der har brudt ordenes gåde og tillært jeg disse evner. Når man har knækket denne gåde, kan man kun se tilbage med foragt, på de uoplyste ignoranter, der ikke begriber hvad der gemmer sig af underværker på de tæt beskrevne sider. Med denne evne kan du læse og skrive alle tekster der er på dansk.

MP (Magi point)

Evnetype: Basis, **XP:** 75

Rollekarakteregenskab: l1-x

Beskrivelse: Repræsenterer den mængde af energi som en magikyndig kan trække på, hver gang evnen tages får den magikyndige et ekstra magi point pr. spilgang

Samler 1-3

Evnetype: Avanceret, **XP:** 50

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden I (Videnskab eller Natur), 1-3I

Beskrivelse: Du kender skoven så godt som bagsiden af din egen hånd og ved præcis hvor du skal lede for at finde en tusindfryd eller en af lyseblå morgenstjerner.

Med denne evne kan du supplerer de ingredienser du køber fra de omrejsende handelsmænd med urter, som du finder i skoven, og dermed få en rabat på prisen. Med samler 1: ¼ i rabat på prisen for at brygge alle dine drikke. Samler 2: ½ i rabat på prisen for at brygge alle dine drikke, Samler 3: Kan du i skoven finde alle de ingredienser du behøver til at lave brygget "Helbredende drik".



Forskning

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Elixirmester eller Giftmager, Akademisk viden III (Videnskab), I1-4

Dette er de mest kendte landvindinger inden for alkymien, som alkymisterne har udviklet i det seneste århundrede. For at forske en drik, der ikke er i sættet, eller en af nedenstående bedrifter, laver man en in-game forskning i et laboratorium og betaler det antal xp evnen koster. Hvis man vil forske en drik som ikke i forvejen står i sættet, skal den godkendes af mindst 3 spilledere. Det går dog sjældent som alkymisten forventer og mange eksperimenter fører ikke til noget brugbart. Hvilke forskningsområder, der er inden for alkymistens formåen, er bestemt af dennes niveau af forsker. Forskning 1 giver adgang til forskningsområderne niveau 1, som kaldes "Almen lære". Tages evnen forskning igen (hver niveau koster 100 xp), får man adgang til det niveau af forskning, som evnen anviser.

Eksempel 1

Forskning 3 giver adgang til evnerne på niveau 3 også kaldet "læren om sten og metal".

Derudover kan forskerens udstyr også spille ind. Således ændres alkymistens niveau af forskning alt efter hvilket laboratorie denne har:

Opstillingsrum: -1

Laboratorium: +0

Eksperimentarium: +1

Kvaliteten af udstyret liggessammen med ens evner i at forske, når man skal vurderer hvilke forskningsområder/evner alkymisten har adgang til.

Eksempel 2

"Forskning 3" giver +2 forsknings niveau. Derudover er alkymistens faciliteter afgørende for den forskning, som denne kan foretage, således giver et "opstillingsrum" -1, et "laboratorium" +0 og et "experimentarium" +1.

Her er en liste over de forskningsområder der er på hvert niveau:

Niveau 1 – Almen lære

Giftbrygger 1a

XP: 75

Efter mange år som livlæge ved hoffet, ved du både hvordan man forlænger livet for sin patriark, og forkorter det for hans fjender, der tilsyneladende bukkes under for skrækkelige sygdomme, den ene mere sjælden end den anden.

Du kan lave dine bryg og eliksirer af typen "Gift" i samme farve som din søvn-, besvime- og dødelig gift.

Sort krudt

XP: 75

Efter meget forskning har du lært den ædle kunst, at lave sort krudt. Det er en stor milepæl i din virke som alkymist, og mange adelsmænd ville flokke om dig, hvis du var bosat i Kejserriget og tigge dig om at blive ansat ved deres respektive herresæder. Du kan nu sælge krudt og kuler, til personer der er i stand til at bære og bruge pistoler. OBS: Det koster 1 GK og 3SS at producere kugler og krudt til ét pistolskud, man kan maksimalt producere til 3 skud pr. spilgang med denne evne.

Mirakelkur

XP: 75

Efter mange år som alkymist har du kurreret flere lidelser og dårligdomme, end mange møder på et helt liv. Du har efterhånden fundet en fantastisk eliksir, som mirakuløst kurerer alle sygdomme, hvis du selv skal sige det... Når du laver brygget "Helbredende drik" kurerer den 1 helbredspoint (HP) mere end den plejer og kurerer giftstyrke I. Denne evne stacker med "Livseliksir", men ikke med "Helbredende drik I". Denne evne giver adgang til alle evner, som kræver "Helbredende drik I".

Niveau 2 – Læren om livet

Gift: Apoptosome (*Betragtes på lige fod med sort magi*)

XP: 175

Apoptosome er også kendt som "Døden ved tusinde små snit" og er en blanding af en række giftige substanser som cyanid, hvidt bly, bulmeurt og bittersød natskygge. Symptomerne kan være svære at se, da der ikke er den store mængde af hvert stof, men samlet set er de en meget potent gift, der er svær at kurerer.

1 stadium (sygdom): giften kan kureres med to modgifte, som kan kurerer giftstyrke II, indtages der kun én modgift bliver sygdommen hverken værre eller bedre, indtages der ingen modgift i løbet af en spilgang forværres tilstanden til stadium 2.

2 stadium (dødeligt syg): Som stadium 1, dog kræver det et antal modgifte af giftstyrke III for at kurerer den hhv. ikke forværre sygdommen til næste stadium.

3 stadium (uhelbredelig syg/døende): Nedbrydningen af kroppen er så fremskreden at der ikke kan laves nogen modgift – sygdommen ender på dette stadium med karakterdrab inden slutningen af spilgangen. Symptomer: *Mavesmerter, svimmelheds anfald og kvalme.- offeret ved med det samme at denne er blevet forgiftet.*

Giftbrygger 1b

XP: 100

Du har ryddet mange af både dine egne og din patriarks rivaler af vejen, og har efterhånden fået en stor indsigt inden for den mere lyssky del af alkymien... Du kan brygge din søvn-, besvime- og dødelig gift som drikke i farven "Brun".

Gift: Ældgift

XP: 125

Indtageren af denne drik ved med det samme, at denne er blevet forgiftet. Offeret føler årene presse sig på og alderdommens tyngde på skuldrende. Offeret mister 2 helbredspoint (HP) permanent (man har min. 1 HP tilbage) fra sine maksimale HP, og bliver stærkt forpustet ved hård fysisk udfoldelse som eks. løb eller kamp, og skal hvile sig/puste ud bagefter. Effekten holder resten af spilgangen, eller indtil der indtages en modgift eller magi, som kan helbrede giftstyrke 3.

Indtages flere doser, bliver effekten ikke forøget. Elixiren er rød, medmindre man har evnen: "Giftbrygger Ia". Det koster 1 MP at brygge eliksiren.

Livseliksir

XP: 125

Du har løst livets gåde og løftet alderdommens trykkende skygge fra dine skuldre. Du har ikke været syg siden du indtog drikken, dine sorger er vasket bort og du har et langt liv i vente, som en af denne verdens få sande udødelige.

Alkymisten får +1 helbredspoint (HP) og kan ikke dø af alderdom, desuden kan alle healende drikke alkymisten laver, kurerer 1 ekstra HP. Koster 150 Guld kroner og 2 magipoint (MP) at fremstille Elixiren, hvis man vil genskabe den til en anden spiller.



Niveau 3 – Læren om sten og metal

De vises sten

XP: 200

I mange århundrede har alkymisterne forsøgt at lave bly om til guld, det er lykkedes nogle få alkymister i tidernes løb, og du er en af de få. Din rigdom kender ingen grænser og verden ligger for dine fødder. Dette bryg kan lave bly om til guld og giver dermed alkymisten 8 guld kroner ekstra pr. spilgang.

Gromril

XP: 200*

Efter mange års forskning i legeringer og gennemlæsning af utallige værker om dværgenes smede kunst, har du endelig fundet kronjuvelen og den største hemmelighed af dværgenes smede kunst. Du kan nu producere legeringen Grumril, der i flere årtusinder har beskyttet dværgene i krig, og givet deres våben den vedvarende skarphed, der kendetegner deres arbejde. Den evne kan kun læres af en dværg. Det koster 2 MP og materialer for 40 GK at fortrylle én rustnings del.

**Speciel: Dvæрге får 125 xp i rabat på denne evne.*

Sjælesten (betragtes som sort magi)

XP: 125

Efter søgen i mange okkulte tekster fra tvivlsomme kilder og lyssky omrejsende, har du opdaget en af alkymiens sorteste hemmeligheder. Med disse sten kan en lyssky magikyndig suge livet ud af sine ofre og gemme det for at styrke sin egen kraft! – Du kan lave sjælesten, som beskrevet under Ritualer i magisættet. Det er ikke muligt for en alkymist, at lave mere end én sjælesten.

Niveau 4 – Læren om efterlivet.

Hokruks (betragtes som sort magi)

XP: 125

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden II (Necromanti), immun til gift I & kendskab til to formulere.

Efter meget forskning i ældgamle bøger og skrifter fra forlængst glemte ruiner, har du fundet nøglen til livets gåde og kan nu vandre denne verden som en af de udøde. Du får evnen "Litch I", samt

Fysisk ovelegen II, Tykhudet I og Sort sjæl II. Derudover får du adgang til evnen Akademisk videnskunst III-IV (Necromanti), samt "Litch II-III".

Speciel: Hvis man har en intelligent udød til at hjælpe sig, kan man forske Hokruks som en niveau 2 forskning.

Koncentrat I-II

XP: 150

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden II (Magi)

Du har brygget styrkende eliksirer i mange år og kan opskrifterne både forfra og bagfra. I dit lange arbejde med brygget blodrus eller helledåd har du lært at opkoncentrere brygget, så det får en stærkere effekt.

Vælg enten brygget blodrus eller helledåd, du kan vælge at lave et koncentrat af brygget der giver 1 HP mere end standard brygget, således giver de i alt +2 HP udover bryggenes andre effekter. Denne udgave af brygget koster 1 MP at brygge.

Mestre element I-II

XP: 150

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden II (Magi)

Efter mange forgæves forsøg og dermed afdøde patienter er det enlig lykkedes dig at transplantere levende væv fra en organisme til en anden. Dette videnskabelige gennembrud skal nok gøre dig rig og berømt, og om mange år, når verden er bleven mere moden og vant til ideen, vil de huske dig som en af verdens største alkymister!

Du kan transplantere afskårne lemmer fra en person over på en anden. Men langt mere banebrydende er din evne til at transplanterer et brudstykke af de rå elementer fast på din egen krop! A) Når du får evnen,

vælger du et element, og får en af nedenstående evner. B) Desuden får du mulighed for at tage evnen "Tykhudet 1".

Ild: Immun til magiske missiler af typen ild og hvis du indtager bryggen blodrus giver den dig 2 ekstraordinære HP i stedet for ét og du får ingen bivirkninger af den. Derudover får du 50xp rabat, hvis du tager eller har evnen "Koncentrat" og vælger blodrus. Denne evne stacker ikke med evnen "Koncentrat", til gengæld bliver man immun til Bonk, hvis man indtager et koncentrat af brygget Blodrus.

Jord: Du tager kun 2 KP i skade af at blive ramt i kroppen i stedet for tre*. Derudover har du mulighed for at tage evnen "Tykhudet 2".

Vand: Dine helbredende drikke kurerer 2 HP mere end de plejer, dette stacker med forskningen "Livseliksir" og mirakelmikstur. Derudover har du muligheden for at tage evnerne "Helbredende drik 1-2" samt "Regenerering", selvom du mangler eventuelle evner der normalt er påkrævet for at købe evnerne.

Luft: Immun til sandheds- og charme effekter, samt "Ordre formularen". Derudover har du muligheden for at lære formularen "Tordenkile" fra magisættet.

**Jord stacker ikke med formularen "stenhud". Har man valgt denne udgave af transplantation og der efterfølgende kastes stenhud på én ændres stenhuds effekt på torsoen til:*

Man tager 2 i skade af almindelige våben og 3 for to-håndsvåben. Desuden får man 2 ekstraordinære HP. Hvis de ekstraordinære HP ikke er brugt når formularen ophører forsvinder de.

Gift: Zombigift (betragtes som sort magi)

XP: 100

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden II (Necromanti)

Du kender mange af planteverdenens lunefuldheder og der er ikke en giftig plante som du ikke har anvendt til andres ulykkelige endeligt. Du har efterhånden lært at balancerer dine gifte, så du kan bringe folk ud på livets overdrev, hvor de svæver i en tilstand imellem liv og død. Hvor hjernen slå fra og folk vandre hvileløst rundt. Du får adgang til evnen Kontrollerer udød I-IV, og kan lave en eliksir, der giver indtageren følgende evner: Tykhudet III, Helbredspoint (HP) 2, Dødt sind*, Langsom* og Viljeløs*. Evner markeret med * kan findes under NPC'evner.

"Denne drik er berygtet i denne fjerne del af verden, og det siges at nogle landejere betaler gode penge for eliksiren, for at sikre sig billig og lydig arbejdskraft i markerne fra de omkring liggende landsbyer."

Variierende niveau

Immunitet til gift

XP: 75

Rollekarakteregenskab: 1-4I

Det er almindeligt at identificerer alkymiens grundsubstanser ved at smage på dem. Efter mange års forskning har du indtaget alle tænkelige gifte og din krop har vænnet sig til den kolossale belastning, samt alle de bivirkninger, det medfører. Det kræver det forrige niveau af Immunitet til "gift" for at kunne forske det efterfølgende. Eks. Det kræver "niveau 1" for at man kan forske til "niveau 2" osv.

Niveau 1: Immun til søvn og besvime gift (styrke I)

Niveau 2: Immun til dødelig gift og effekten af bryg af typen "gift". (styrke II)

Niveau 3: Immun til effekten af eliksirer af typen "gift". (styrke III)

Niveau 4: Du kan vælge at være immun til effekten af en drik, når du indtager den.*

*dvs. du kan drikke eks. blodrus eller sandhedsserum uden at få hverken de gavnlige eller de skadelige effekter af drikken. Man skal vælge om man vil have effekten af drikken inden man læser sedlen.



Ny opskrift

Efter mange søvnløse nætter i tællelysets skær har din forskning endelig båret frugt og du kan føje endnu en opskrift til din i forvejen store samling af eliksirer og virksomme bryg! Alle nye drikke skal godkendes af

mindst 3 spilledere.

Niveau 1: Du må lave en drik, som har effekter med samme styrke som et bryg. XP: 75

Niveau 2: Du må lave en drik, som har effekter med samme styrke som en eliksir. XP: 100

Niveau 3: Effekten af to forskellige i forvejen kendte bryg kan laves som én eliksir.* XP: 125

Niveau 4: Effekten af to forskellige i forvejen kendte eliksirer eller bryg kan laves som én eliksir.** XP: 150

* eks. Helbredende drik/Heltesdåd.

** eks. Blodrus/Glemsel, Shalayas Tåre/Aura.

Sackraells Wisdom 2-4 (betragtes som sort magi)

Rollekarakteregenskab: Akademisk videnskunst II (dæmonologi), 2-4I

Du har gjort fortrinlige fremskridt i laboratoriet og har lavet en særlig drik. Når du har brygget den og skærer halsen over på et dyr som eks. en kylling eller en væder, er det som om et ekstradimensionalt væsen kan tale igennem drikken til dig, når du sidder bøjet over dit bryggekar. Hver gang du tager denne evne, lærer du en ny magi:

Niveau 2: Du lærer én ynkkelig magi. XP: 100

Niveau 3: Du lærer én niveau 1 formular. XP: 125

Niveau 4: Du lærer én niveau 2 formular. XP: 150

Formularerne vælges fra et vilkårligt kollegium i magisættet. Når du tager denne evne første gang, får du adgang til evnen Sort sjæl I-III. For at kunne tage Sackraells Wisdom igen, kræver det, at man har ét niveau lavere i evnen "Sort sjæl" end det niveau af Sackraells wisdom, som man ønsker at erhverve sig.

Bryg

De første drikke en Alkymist lærer er bryg, disse er relativt simple for den nystartede Alkymist, og det mest basale i dennes arsenal af drikke. Bryggene markeret med "Gift:" har giftstyrken 1.

Holdbarhed/udløbsdato: Bryg kan ikke holde deres effekt uendeligt længe, men mister langsomt den kraft der er lagret i dem. Særligt grelt er det når Morrslieb (kaosmånen) er fuld. Derfor mister alle magiske drikke deres virkning efter februar og august spilgangen. Dvs. laves det et bryg i Oktober kan den holde sig til og med februarspilgangen, hvorefter den mister sin effekt.

Farvekoden	Den gamle lære	Den gyldne skole
Rød	Gift: Natskygge saft	Blodrus
Gul	Gift: Pigæble ekstrakt	Gift: Bulmeurt
Lysegrøn	Heltedåd	Modgift
Blå / farveløs	Månedråber	Spinalvæske Alrunesaft
Brun	(Konc.) Trolde sudor	Helbredende drik

Alrune saft

Udtrækket fra Alrune kan fjerne ét armbånd, som symboliserer én synlig magisk aura. Ikke alle aura'er er lige nemme at fjerne, og bryggen fjerner armbåndene i følgende prioriterede rækkefølge: '

1 - Magisk genstand (lilla), 2 - Forbandelse (sort), 3 - Styrkende aura (Rød) & 4 - Beskyttende aura (blå). Effekten af formularen virker stadigvæk, drikken skjuler bare armbånden som symboliserer den. Således ophæves styrkende/beskyttende formularer stadigvæk, hvis der kastes en ny på personen. Effekten varer indtil spilstop, medmindre der indtages en modgift.

"Alrunerod siges at vokse frem af hængte mænds pis og når man trækker den op skulle den menneskelignende rod eftersigne isætte et forfærdeligt skrig, der er potentielt dødeligt."

Blodrus

Når denne drik indtages stiger blodet én til hovedet, og man oplever en vældig trang til at kæmpe og komme af med sine aggressioner. +1 helbredspoint (HP), samt immunitet til søvn og destruktions besværgelser, dog har drikken den bivirkning, at man omgående vil opsøge kamp og kæmpe til man falder!

*"For syvende gang, jeg ved ikke hvad der fik mig til det!"
citat: Nicklas Nebenstrasse, før afsigelsen af hans dødsdom.*



Gift: Bulmeurt

Stopper kroppens naturlige healings processer, så kroppen ikke kan helbredes, hvis den bliver skadet, fremover skal der anvendes magi eller eliksirer for at helbrede tabte helbredspoint (HP). Derudover vil enhver mad eller drikke (inklusiv eliksirer/bryg) være giftige for personen og have effekt som dødelig gift, med virkning 5 min efter indtagelse (offeret ved med det samme, at der er noget galt). Effekten vare resten af spilgangen medmindre den kureres med en Elixir eller formular, som kan kurerer giftstyrke I, helbrede dødelig gift eller kurerer permanenttabte HP.

Helbredende drik

Den der indtager denne drik, genvinder omgående 2 helbredspoint (HP). Den der indtager drikken skal vente 15 minutter inden denne går i kamp, ellers springer sårene op og de genvundne HP mistes.

Heltedåd

Når denne drik indtages føler man sig utroligt modig og ser sig selv som intet mindre end den største helt i hele Kejserriget, hvilket man ikke er bleg for at gøre andre opmærksom på. Man får +1 HP, samt bliver immun til frygt og paralyse effekter. Man vil desuden føle sig krænket over selv den mindste antydning af en fornærmelse eller misbilligelse af ens evner. Hvilket som regel ender i en duel.

Modgift

Denne drik er egentligt et lugte salt, der holdes under personens næse, da denne som regel ikke er i stand til at indtage en drik. Drikken kan helbrede alle negative virkninger af bryg (giftstyrke 1) og giftene: søvn og besvime. For at kunne blive påvirket af lugtesaltet, skal offeret enten være beroliget eller fikseret (hvis eks. brug som kur mod blodrus).



Månedråber

Denne drik har en mild og lindrende smag. Den der indtager drikken får 1 MP, som skal bruges inden for 30 min.), man kan ikke få effekten af denne drik mere end én gang pr. spilgang.

Gift: Natskygge saft

Udtrækket af planterne fra natskygge familien er særdeles giftigt, og kan give mavekramper. Ved indtagelsen af denne drik, ved man med det samme, at man er blevet forgiftet, og mister 1 helbredspoint (HP) fra sine maksimale HP. Effekten holder resten af spilgangen, eller indtil der indtages en modgift.

Gift: Pigæble ekstrakt

Offeret der indtager denne drik falder øjeblikkeligt om på jorden i store smerter, hvor denne vrider sig og skriger hjerteskræende. Effekten varer i 20 sekunder hvorefter den forsvinder langsomt. Offeret mister ingen helbredspoint (HP) af giften.

Spinalvæske

Denne drik har en bitter smag, men hæver til gengæld dit niveau inden for én type af Akademisk viden med ét niveau og du får evnen "Bedrevidende", til gengæld mister du 1 helbredspoint permanent resten af spilgangen. Bortset fra det tabte helbredspoint (HP), så holder effekten i 2 timer. Man får hovedpine i ½ time, når effekten er aftaget medmindre man tager et bryg spinalvæske til...

"Denne drik er forbudt at indtage inden større eksamener på mange af kejserrigets uddannelser".

(Konc.) Trolde sudor

Denne drik smager afskyeligt. Til gengæld bliver man stærk og robust som en okse, når først man har sunket den. Indtages drikken får man evnen "Fysisk overlegen I", samt +1 RP. Til gengæld bliver man gnaven, nærtagende og meget grådig, effekten holder indtil fysisk overlegen er blevet brugt 1 gang.

Kaldes i folkemunde også for "Dværgens brod".

Eliksirer

Dette er kronen på værket af Alkymistens formåen, det er her de hemmelige miksture er opført, hvor de boblende kedlers mystiske indhold kan give udødelighed eller skille sandhed fra løgne. Eliksirerne markeret med negative effekter har giftstyrken 2.

Holdbarhed/udløbsdato: Eliksirer kan holde sig ligeså længe som Bryg, og bliver dermed også vikringsløse efter februar og august spilgangen.

Farvekoden	Den gamle lære	Den gyldne skole
Rød	Antioxidant, Hydra blod	Kærligheds Eliksir
Gul	Den levende døds eliksir	Sandheds serum
Lysegrøn	Gift: Stormhat	Shallayas Tåre
Blå / farveløs	Aura, Anti-Aurora	Narsius eliksiren
Brun	Lægende drik	Glemsel

Antioxidant

Denne drik er tyktflydende og sød, og det siges, at en dyb fred ligger sig over sindet, når først den er indtaget. Antioxidant kan helbrede alle negative effekter af Bryg (giftstyrke 2) og Eliksirer (gift styrke 3). Til gengæld bliver man døsig og falder i en dyb søvn efter 5 minutter. Mens man sover, mister man 1 helbredspoint (HP), da kroppen har brugt mange resurser på at gendanne sig.

Anti-Aurora

Denne drik fjerner skæret fra en af de aura'er som hviler over personen. Dvs. den fjerner armbåndet som markerer effekten, men ikke selve effekten. Man kan kun være påvirket af én af Anti-Aurora af gangen og drikken fjerner auraer/armbånd efter følgende prioritering:

- 1) Magisk genstand/gravens slør (lilla armbånd)
- 2) Forbandelse (sort armbånd)
- 3) Styrkende aura (rødt armbånd)
- 4) Beskyttende aura (blåt armbånd)

Dvs. er en person påvirket af en Styrkende formular (rød) og en Beskyttende formular (blå), vil Anti-Aurora fjerne det røde armbånd, så kun det blå armbånd er synligt. Begge effekter vil stadigvæk påvirke personen.

"Denne drik har fået en del dårlig omtale efter Nürenberg episoden, hvor sortkunstnerne brugte den til at skjule forbandelserne, som de havde kastet på deres ofre".

Aura

Personen der indtager drikken bliver usårlig overfor våben og magi. Effekten virker så længe personen har krydset sine arme over brystet, og berører sin venstre skulder med sin højre hånd og sin højre skulder med sin venstre hånd. Det er ikke muligt at tale under indflydelse af denne drik.

Den levende døds eliksir

Uintelligente udøde (eks. zombier) ser dig, som en udød og angriber dig ikke.

"Skønt sit slette ry, hævder mange alkymister at denne eliksir ikke bør forbindes med de mørke kræfter, men snare ses som en form for personligt forsvar imod de udøde for den sene nattevandrers!"



Glemsel

Offeret glemmer en specifik begivenhed eller tidsperiode, der ikke må have varet længere end max 30 min. Indtages denne drik ved et uheld, glemmer man de sidste 30 minutter af spilgangen.

Hydrablod

Når drikken er indtaget får man +3 RP indtil de mistes, desuden opsøger man med det samme kamp. Efter kampen mister man resten af spilgange 1 helbredspoint (HP), som ikke kan genvindes før næste spilgang.

Lægende drik

Personen der indtager denne drik genvinder alle sine helbredspoint (HP). Bruger alkymisten 1 MP på at brygge denne eliksir, kan den der indtager drikken gå direkte i kamp efter af have drukken den.

Kærligheds drik

Når denne drik er indtaget, vil man få et kort black out. Når man derefter åbner øjnene igen, vil man blive dybt fascineret af den første person man ser. I den næste time ser offeret denne person som sin meget gode ven, og vil gå langt for at hjælpe vedkommende eller gøre denne glad. Offeret vil dog ikke skade sig selv eller andre fysisk.

"Mangen en handelsaftale er kommet i hus under indflydelse af denne drik, der er sågar eksempler, hvor begge handelsmænd har benyttet sig af den, hvorefter riget har gået en tid med umådelig velstand i møde..."

Narsius eliksiren

Beroliger angst og nervøsitet – Intet kan bringe personen ud af fatning eller bringe følelser frem i vedkommende. Immun til frygt, charme, kærligheds- og sandheds effekter. Til gengæld bliver man kold, beregnende og utroligt egoistisk. Effekten holder i 1 time.

Sandheds serum

Serumet binder tungen og renser munden for løgn og utøj. Indtages denne drik, er man ikke i stand til at lyve i de næste 10 minutter.

"Jeg er helt sikker på, at alt det han sagde var sandt, men jeg er ikke helt sikker på, om det var hele sandheden..." citat: Dommer Brinktler under optrevlingen af "Surholm affæren".

Shallayas Tåre

Denne milde drik har en lindrende effekt og det siges i folkemunde, at den er brygget på selve gudinden Shallayas tåre. Den der indtager denne drik bliver kureret for dødelig gift, permanent tabte helbredspoint (HP) og healer derefter 3 HP. Bruger alkymisten 1 MP på at brygge denne eliksir, kan den der indtager drikken gå direkte i kamp efter af have drukken den.

"Et mundheld bland alkymister siger; at dem der trænger, har ikke råd; dem der har råd, kan ikke smage forskel; ofte efter fulgt af; men vand er gratis, og gør ingen skade..."

Gift: Stormhat

Offeret bliver øjeblikkeligt klar over at denne er forgiftet, hvert 5. minut derefter mister offeret 1 helbredspoint (HP) indtil denne går på 0 eller får en modgift. Hvis offeret kommer på 0 HP besvimer denne og giften ophører med at give mere skade. Offeret kan ikke bringes på 1 HP af evnerne "Førstehjælp" eller "Kirurgi", dog kan magi eller en modgift, som kurerer dødelig gift eller permanenttabte HP, bringe offeret på benene igen.

"Det var i mange år god kutyme i alkymist kredse, at smage på bryg for at identificerer dem, dette stoppede kort efter man opdagede Stormhat Elixiren..."



Forslag til farvekoder

Te (rød, gul, grøn og brun)
Saftevand (rød, gul, grøn)
Frukt- eller bolsjefarve (alle farver)

Rødkåls saft (rød/lilla)
Æble/appelsin juice (gul)
Squash saft (grøn)
Fortyndet cola (brun)

Ynkelig magi (niveau 0)

Beskyttelse imod ild (immun til ildskade)

Modtageren af denne besværgelse bliver immun til ild resten af spilgangen, eller indtil formularen ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

Remse: Protegro igne (Jeg beskytter med ilden)

Hærde metal: +1 RP

Alkymisten kan hærde metallet ved at læse en formular over det, og kanalisere Chamron ind i det. Med denne formular kan Alkymisten styrke en allerede eksisterende rustning af metal, så den giver 1 RP ekstra. Formularen holder resten af spilgangen eller indtil RP'et mistes, og markeres med et Blåt armbånd.

Remse: Muto ferrum (Jeg ændrer jernet)

Måne syge: "Pengeløs"

Mange alkymister der beskæftiger sig med den ækle kunst at fortynde guld, så der kan laves flest mulig mønter af dem, ender med at få stærke smerter i fingrene, hver gang de berører guldet. Denne smerte er blevet Raffineret gennem tiderne, og er en almindelig forbandelse blandt alkymist rivaler.

Med denne formular kan heksen/magikeren/præsten kaste en af nedenstående forbandelser over offeret:

Månesyge: Offeret får så store smerter i hænderne, når denne røre ved penge, at offeret ikke er i stand til at holde på dem.

Utlars transformation: Offeret får stærke mave smerter og kvalme i 10 minutter. Derefter vender smerterne tilbage, hver gang offeret spiser et kødprodukt. (Smerterne tæller som stærkt ubehag, og offeret behøver dermed ikke at kaste sig ned på jorden, men blot spille utilpas).

Kulde fremmaning: Offeret fryser konstant og uanset anstrengelserne kan denne ikke genvinde varmen. Desuden oplever offeret en særligt bidende kulde, hvis denne vender tilbage til stedet hvor forbandelsen blev udført.

Alderdomens trykken: Efter hård fysisk udfoldelse som eks. kamp eller løb får offeret svære smerter i de anvendte legemsdele (ala. Gigt).

Effekten vare resten af spilgangen medmindre den bliver ophævet. Forbandelsen markeres med et sort armbånd.

Remse: Ferrum remanet tuus mors igne (Jernet bliver din død i flammerne)

Varme: Magisk missil "ild"

Denne fremmaner en meget intens flamme, der i alkymien oftest bruges til opvarmning af substanserne. Hvis Alkymisten føler sig truet, kan denne også kaste flammen efter andre, hvilket tæller som en magisk missil af typen "ild".

Remse: En tentatio ignis (Jeg angriber med ild)

Copyright Notice

Nedenstående copyright notice er udformet som forlangt af Games Workshop, jvf. Deres hjemmeside, når man laver non-profit arrangementer med brug af deres verden.

This game is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited. Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, WFRP, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Headed/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, the Khorne device, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, the Nurgle device, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, the Slaanesh device, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, the Tzeentch device, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

