

Apotekerens (læge og alkymist)
Alkymi opskrifter, valgfrie evner og
karakterark



Indholdsfortegnelse

Om at spille apoteker.....	2
Alkymi opskrifter.....	3
Valgfrie evner for apoteker.....	4
Apoteker karakterark.....	5
Oversigt over købte alkymi opskrifter.....	6

Om at spille apoteker

Alkymisten og lægen har adgang til de samme evner og kaldes derfor en apoteker.

Alkymi er en videnskab, hvor man skaber eliksirer eller grenader. Alkymi er en videnskab hvor de fleste apotekere har kendskab til stabile opskrifter. Man kan som apoteker vælge at eksperimentere og prøve at skabe specielle opskrifter, som ikke er stabile og resultatet kan variere meget. Fordi det en gang er lykkedes, så er det ikke sikkert, at man opnår det samme resultat næste gang, og derfor kan det ofte være spild af tid og ressourcer.

Man skal helst selv have små flasker, samt en opskrifts bog. Man skal være opmærksom på, at eliksirer og markører er spilgenstande. SL har fra tid til anden små flasker man kan låne.

Apotekerens alkymi opskrifter

Når man laver en opskrift, går man til SL og afleverer urter og svampe.

Niveau 1	Effekt	Type	Pris	
			Urt	Svamp
Helbrede 2	Heler 2 LP. Eliksiren skal betragtes som meget stærk medicin.	Eliksir	Rød	Rød
Skjold 2	+ 2 RP.	Eliksir / blå armbind	Hvid	Rød
Styrk sind 1	+1 viljestyrke.	Eliksir / blå armbind	Blå	Hvid
Gift Viljestyrke	-2 viljestyrke.	Eliksir + kontakt SL inden brug	Sort	Hvid
Styrke 2	+2 håndgemæng	Eliksir / rødt armbånd	Blå	Rød
Niveau 2				
Helbrede 4	Heler 4 LP. Eliksiren skal betragtes som meget stærk medicin.	Eliksir	2 røde	Rød
Syre 2	Målet tager 2 i skade	Markør	Hvid	Hvid
Styrk sind 2	+2 Viljestyrke.	Eliksir / blå armbind	2 blå	Hvid
Opmærksomhed 4	+3 Opmærksomhed.	Eliksir / blå armbånd	Hvid	Blå
Gift Opmærksomhed	-3 opmærksomhed.	Eliksir + kontakt SL inden brug	Sort	Blå
Gødning	Marken får +1 i Mark. -Bruges til spilstart ved resurse udlevering. Skal forestille gødning man spreder på sin mark.	Eliksir	2 grønne	2 blå

Det anbefales at have adskillige hvide bandager, flasker, beholdere og tasker, da det forstærker indlevelsesevnen og fantasien.

Apotekerens alkymi opskrifter

Når man laver en opskrift, går man til SL og afleverer urter og svampe.

Niveau 3	Effekt	Type	Pris	
			Urt	Svamp
Helbrede 6	Heler 6 LP. Eliksiren skal betragtes som meget stærk medicin.	Eliksir	2 røde	2 røde
Skjold 5	+5 RP.	Eliksir / blå armbånd	2 hvide	2 røde
Styrk sind 3	+3 Viljestyrke.	Eliksir / blå armbånd	2 blå	2 hvide
Styrke 3	+3 Håndgemæng.	Eliksir / rødt armbånd	2 blå	Rød
Gift Søvn	Målet sover i 5 min, eller indtil personen bliver vækket, alarm, berøring, skade, osv. <i>-Kan ikke kastes i kamp</i>	Eliksir + kontakt SL inden brug	1 sort	2 blå
Gift Viljestyrke	-3 Viljestyrke.	Eliksir + kontakt SL inden brug	2 sorte 1 grøn	2 hvide
Gift Opmærksomhed	-5 opmærksomhed.	Eliksir + kontakt SL inden brug	2 sorte	2 blå
Niveau 4				
Helbrede 10	Heler 10 LP. Eliksiren skal betragtes som meget stærk medicin.	Eliksir	2 røde 1 grøn	2 røde
Skjold 7	+ 8 RP.	Eliksir / blå armbånd	2 hvide 1 grøn	2 røde
Styrke 4	+4 i håndgemæng	Eliksir / rødt armbånd	2 blå	2 røde
Sandhedsserum	Drikken får en person til at sige noget, som de ikke har lyst til. Man kan stille Ja/Nej spørgsmål, som han skal svare sandt på efter bedste evne. <i>2 spørgsmål pr eliksir.</i>	Eliksir	2 blå 1 grøn	2 blå
Syre 4	Målet tager 4 i skade.	Markør	2 hvide	2 hvide
Usynlighed	Kasteren bliver usynlig. <i>-Virker kun til man rører ved noget eller nogen.</i> <i>-Kan ophæves af ophæve usynlighed.</i>	Eliksir - Knyttet hånd over hovedet	2 blå 2 hvide 1 grøn	Blå Hvid Rød
Modgift	Ophæver de 4 typer eliksir gifte.	Eliksir	2 sort 2 røde 1 grøn	Blå Hvid Rød
Gift	Ofret går på 0 LP i 15 minutter derefter er man udplottet. <i>-Kan kun ophæves af modgift eller magisk helbrede.</i> <i>(Husk helbrede og magisk helbrede er 2 forskellige evner.)</i>	Eliksir + kontakt SL inden brug	2 sorte 1 grøn	2 blå

Valgfrie evner for apoteker		
Hvis en evne både findes på karakterarket og i de valgfrie evner, liggés de to evners niveauer sammen.		
Evner	EP pris	Niveau
Alkymi	10	2
Bestjæle	4	4
Bonk og snigmord	4	4
Dirke lås	3	4
Forhør	4	2
Helbrede <i>Heler 1 LP pr. niveau</i>	4	4
Identificer magi	4	1
Jage Krav: Evnen bue.	4	3
Kontakter til underverdenen Krav: Fuldt kostume	10	-
Mark	4	2
Minedrift	4	2
Smedefærdighed	4	3
LP	4	3
Urtesamling	4	2
Våbenmester Krav: Fuldt kostume <i>-Husk at skrive hvilket våben man har valgt.</i>	16	1
Våbenmester Krav: Fuldt kostume <i>-Husk at skrive hvilket våben man har valgt.</i>	16	1
Kamp med 2 våben Krav: 1-håndsvåben	4	-
Bue	4	-
Ringbrynje	6	-

Apoteker karakterark											
Start Ep 14. Ved Fuldt kostume + 2 EP											
Navn:						Karakternavn:					
Startdato:						Race:					
Evner	EP pris	Niveau:									
Opmærksomhed	3										
Håndgemæng	3										
LP	4	X	X	X	X	X					
Viljestyrke	6										
Helbrede	4	X									
<i>Heler 1 LP pr. niveau</i>											
Urtesamling	4										
Alkymi	10	X									
Felt hospital	10										
Diagnosticer	3										
Læse & skrive	10	X									
Læderrustning	4										
1-håndsvåben	4										
Spyd & hellebard	4										
Valgfrie evner	EP pris	Niveau:									

Kan bruge:

Kniv
Stav
Improviseret våben

Apoteker karakterark 2			
Oversigt over købte alkymist opskrifter			
Navn:		Karakternavn:	
Startdato:		Race:	
Gratis alkymist opskrifter	Niveau	Købte alkymist opskrifter	EP pris
	1		2
	1		
	2		
	2		
	3		
	3		
	4		
	4		
			4