Regelsæt
Lyng rollespil

Indholdsfortegnelse

Om regelsættet 2
Opstart af karakter 3
- Ordbog 3
- Karakterark 3
- Kostume krav og fuldt kostume 4
- Spilbare racer 4

Overordnede regel 4
- Kamp regler 5
- Våben regler 5
- Skade 5
- Dødelig såret 5
- Rustnings regler 5
- Skjolde 6
- Udplotning 6
- At blive søgt 6
- Magi regler 6
- Magiske SG genstande 7
- Alkymist regler 8
- Resurse regler 8

Evne beskrivelser 9
- Evner som ikke er valgfrie 9
- De almindelige evner 9
- De magiske evner 11

Alkymi opskrifter 12

Om regelsættet

Regelsættet er delt op i 3 hovedafsnit; Opstart af karakter, regler og evne beskrivelserne.
Den første del af regelsættet henvender sig mest til nye deltagere og beskriver, hvordan man starter en karakter. Derefter kommer reglerne, som man spiller efter, og til sidst kommer relevante beskrivelser af de evner man kan få.

Det er ikke et mål for regelsættet at beskrive alle detaljer, eller at man som ny spiller skal kunne forstå hvordan man spiller hos os, blot ved at læse regelsættet. Den forståelse opnås først, når man har deltaget i spillet i et stykke tid. Derfor skal man heller ikke fortvivle, hvis man syntes regelsættet virker uoverskueligt til at starte med.

På flere måder skal store dele af regelsættet ses som et opslagsværk, hvor regler er beskrevet så kort og præcist som muligt. Det er fordi regelsættet også fungerer, som opslagsværk for de øvede spillere, som ikke nødvendigvis har brug for at gennemlæse regelsættet hver gang de søger en oplysning.

Ud over regelsættet, er der et tillæg der hedder *Magi regelsættet*. Karakterarkene ligger for sig selv på hjemmesiden.

Opstart af karakter

Som sagt vil den første del af regelsættet tage læseren gennem de mest anvendte arbejdsgange, når man skal begynde en karakter. Altså hvad der skal til, før man kan træde ind i spillet. Først er opsat en ordbog, fordi der i rollespillet er tilknyttet nogle rollespils udtryk, som bruges i spillet og i dette regelsæt. Derefter kommer en række afsnit, som beskriver hvordan man starter en karakter op. Det kan anbefales, at man har et karakterark liggende, som man kan følge med i, samtidig med at man læser regelsættet.

Ordbog

BG: En BG bruges udelukkende til at formidle spillere eller gruppers koncepter til spilledelsen. Nogle typer af roller vil kræve en BG.
Briefing: Alle mødes kort og modtager fælles beskeder kl. 18.
Debriefing: Alle mødes efter spilstop, der kan komme beskeder og der siges farvel i fællesskab ca. kl. 20.45
EP: Erfarings point, som optjenes i løbet af spillet og bruges til at købe evner for.
Evner: Det, som definerer, hvad ens karakter kan i spillet.
Ingame: Når man er med i rollespillet og spiller sin karakter/rolle.
Kampagne: Den fortælling og spilverden som man spiller rollespillet i.
Karakter: Den ”person” man spiller i rollespillet.
Karakterark*:* Det papir, der fortæller, hvem man er og hvad man kan i rollespillet.
LP: Livs point, der beskriver hvor mange slag man kan tåle inden man er død.
Markør: En lille stofpose med ris som fyld. Man kaster den efter andre spillere og den markerer om man er ramt af magi.
NPC: Non-Player-Character og betyder ikke-spilbar-karakter og er spillere, der hjælper SL med at fremme fortællingen man spiller.
Offgame: Når man ikke er med i rollespillet. Det viser man ved at lægge sin hånd oven på hovedet.
Profession: Det er en ”sti” eller ”levevej” man vælger. Eksempelvis kriger, tyv, præst, osv.
SG: Spil genstand, som man kan købe, sælge eller stjæle inde i spillet. Der vil være et SG-mærke på en sådan genstand eller det kan være en ressource, der bruges i spillet, såsom penge, metal, dyr og urter/svampe.
SL: Spil leder der styrer de overordnede begivenheder for spillet.

Karakterark

Når man starter en karakter, skal man vælge sin *race* og *profession*. **Profession** betyder om man f.eks. er kriger, præst eller tyv. Til hver profession hører et *karakterark*. På det kan man se, hvilke evner man kan få. Karakterarkene finder man som sagt for sig selv på hjemmesiden. **Race** betyder om man f.eks. er elver, ork eller menneske. De forskellige racer har bonusser, som man skal huske at skrive på karakterarket.

Regelsættet er et kampagneregelsæt. Det betyder, at ens karakter bliver stærkere jo længere tid, man spiller på den. Hver torsdag får man et stempel, som udløser 1 EP. For EP kan man købe nye evner eller højere niveau. Når man bruger Ep, må man ikke selv udfylde sit karakterark. Der laves karakterark hver torsdag. Husk man skal forbi den der udfylder karakterark, hvis man overfører sit karakterark til et nyt papir.

Overordnede regler

Dette afsnit redegør for reglerne som vi spiller efter. Altså hvordan man bruger de evner man kan se på sit karakterark.

Kamp regler

Kamp i rollespillet er en fysisk aktivitet, og det kan være kaotisk, så det kan godt gøre lidt ondt. Kampen foregår ved at slå hinanden med latexvåben eller blive skudt med godkendte rollespils pile. Man kan også blive angrebet af magi. Det kan ske på 4 måder. Man kan blive ramt af en markør, der kan peges på en, blive berørt, eller ved at man hører nogen råbe en magi.

I vores rollespil må man ikke stikke med våben. Man slår ikke efter hoved, hals, skridt og aldrig så hårdt at det gør rigtigt ondt. Sker det alligevel, så er man forpligtet til at kontrollere om vedkommende er ok og få sagt undskyld.

Man må ikke lægge sig ned og lade som om man er død i kamp. Fordi vi ikke vil havde, at man slår på døde spillere for at sikre sig de rent faktisk er døde.

Hvis man dør under større slag, skal man offgame, bevæge sig væk fra midten af slagmarken og ingame lægge sig igen. Dette gøres af sikkerhedsmæssigt hensyn, så længe de andre kæmper videre.

Våben regler

Det er altid SL, arrangører eller udpegede folk, der bestemmer om et våben er godkendt eller ej. Alle våben skal efterses inden spilstart. Det gælder også, selvom det har været godkendt før. Bliver våbenet ikke godkendt, inddrages det til spillet er slut.
Kastevåben skal være uden fast kerne og pile må ikke være hjemmelavede og skal være godkendte rollespils pile. Der må ikke skydes med bue efter mørkets frembrud.

Skade

Alle våben skader det samme. Men man bliver skadet forskelligt, alt efter hvilken kropsdel der rammes. Man modtager 1 i skade på arme og ben. Bliver man ramt på selve kroppen tager man 3 i skade.

Dødelig såret

Man har et antal livspoint (LP) og evt. rustningspoint (RP), de fortæller hvor meget skade man kan tage, før man går på 0 LP og dør. Når man dør i spille bliver man *dødeligt såret*. Det betyder at man lægger sig på jorden og er bevidstløs. Denne tilstand er man i, indtil man modtager lægehjælp eller til næste spilgang. Man kan efter 10 min vælge at rejse sig og kontakte SL.

Rustnings regler

En spiller kan tage rustning på for at kunne tage mere i skade. Når en spiller tager rustning på beskytter rustningen med sine rustningspoint (RP).

Når en spiller har RP og tager skade, mister man sine RP før sine LP. Dette gælder også, hvis man bliver ramt, hvor rustningen ikke dækker.

Når en rustning har mistet sine RP skal den repareres af en spiller med *smedeevne* for at få sine RP tilbage. Rustningen vil dog være på fuld RP næste spilgang.

Man kan tage flere stykker rustning på og dermed ligge alle RP fra alle rustningsstykkerne sammen. En spiller kan dog ikke overstige 10 RP. Det betyder, at man ved hjælp af sammensætningen af rustning godt kan overstige 10 RP, men så tæller de bare ikke.

Eks. En spiller som har 5 LP tager en ringbrynje på, der dækker kroppen, begge overarme og lår.

Oversigt over RP og rustnings typer ***Man kan ikke overstige 10 RP***			
Det er en evne at bære de forskellige rustnings typer	***Læderrustning***	***Ringbrynje***	***Pladerustning***
RP krop	2	3	4
Rustning der dækker Arme og Ben	1	2	2
Hoved, Arm- og benskinner	1	2	2

Han får 7 RP (3 RP for krop + 2 RP for arme + 2 RP for ben). De 7 RP lægger man sammen med de 5 LP og spilleren kan altså tåle 12 i skade.

Skjolde

Alle skjolde skal, ligesom våben, efterses inden spilstart. Vi godkender rundskjolde op til 80 cm i diameter, samt almindelige trekantede skjolde op til 60x100 cm. Hjemmelavede skjolde skal være polstrede i kanten, med først haveslange, derefter rørskåle og sat fast med gaffatape. Skjold buler skal være fremstillet af skum. Spilleren skal være i stand til at holde skjoldet i strakt arm i mindst 30 sek.

Skjolde må ikke kombineres med 2 håndsvåben og stav, spyd og hellebard.

Skjold beskytter mod markør magi og tager ikke skade af en markør eller våben.

Udplotning

Man har mulighed for at fjerne en karakter fra spillet, altså dør helt, således, at personen ikke kan helbredes. Det betyder, at spilleren mister sit karakterark og skal spille en anden rolle. Altså er udplottet.

Ønsker man at udplotte en karakter, gøres dette tydeligt, ved at sige, *"Jeg udplotter dig"*. Herefter går begge parter til SL, som skal godkende udplotningen.

At blive søgt

Man kan blive *søgt* i spillet. Det skal forestille, at modparten gennemroder hele ens person, tasker m.m. og man skal aflevere alle spil genstande, hvis man bliver søgt. Man skal aldrig udlevere private ting.

Man kan blive søgt, når man ikke har noget valg. F.eks. hvis man er dødelig såret eller taget til fange.

Magi regler

I regelsættet findes der professioner, som kan magi. Det er reglerne for de roller, som bliver gennemgået her.

At spille på magi i rollespillet, er et samarbejde mellem kasteren og modtageren. Det er dog altid magispillerens ansvar at kaste magi sådan, at modtageren kan forstå hvad for en effekt man bliver udsat for. Det fritager dog ikke modtageren for at spille på magi, man måske ikke helt har forstået. Så må man gætte og gøre sit bedste.

At kaste magi

Man kan kaste magi på 4 måder:

- ved at pege (pege magi).
- ved at røre den man kaster magi på (berørings magi).
- ved at kaste en markør (markør magi). Kaster man en markør magi, uden at ramme har man brugt magien og den er spildt.
- ved at råbe magiens effekt (Masse magi)

Når en spiller vil kaste en magi, fremsiges en kort ”magisk sætning”. Det gøres for at gøre andre spillere opmærksom på, at der kommer en magi. Når man har fremsagt den magiske sætning, nævnes magiens virkning.

Eks. "*Mærk min guds kraft* (den magisk sætning). *Magisk skade, 4 i skade* (magiens virkning)." Herefter kaster præsten en markør (magien er en markør magi) og hvis den rammer, tager man 4 i skade.

Den magi der i regelsættet hedder *velsignelser* kastes på en anden måde. De er alle berøringsmagi og kastes i forbindelse med den ene eller anden form for gudstjeneste.

Eks. En Asur præst har kaldt til gudstjeneste. Der kommer 5 personer til gudstjenesten. Præsten fortæller om vigtigheden af at udvise mod i kamp for på den måde at sikre sig gudens gunst. Da præsten er færdig, velsigner han dem, som har deltaget i gudstjenesten. Det gør han ved at lægge hånden på hver enkelt deltagers skulder (berørings magi) og sige: ”*Asur velsigner dig med hans skjold.* (den magiske sætning). + 2 LP (magiens virkning).”

Der er her tale om en positiv magi der giver + til en evne. Den type af magi virker til det er brugt eller spilgangen ud.

Magisk kraft

Når man kaster magi, bruger man af sin magiske kraft. Magisk kraft bruges til at bestemme hvor mange gange man kan kaste en magi på en spilaften. Altså kan man løbe tør for evne til at kaste magi.

Man får sin magiske kraft tilbage fra start af hver spilgang.

Gudstjeneste

En gudstjeneste skal SL godkendes og varsles en halv time før man holder den. En præst kan kun holde en gudstjeneste pr. spilgang. Præst kan ikke velsigne sig selv.

- Den siddende SL gruppe kan vælge, at praktisere ovenstående anderledes.

Ritualer

En eller flere magispillere eller Elvere kan lave et magisk ritual. Man bestemmer selv, hvad man ønsker at opnå og hvordan man vil lave det. Det er i princippet kun fantasien der sætter grænsen. Samtidig er det også en meget usikker form for magi og man kan ikke altid vide sig sikker på resultatet.

SL skal altid kontaktes, når man planlægger et ritual. Sammen sikre SL og spillerne, at det man vil opnå, er rimelig eller opnåelig. Det er SL der bestemmer om et ritual lykkedes og hvordan. Effekten af et ritual vil være påvirket af spillernes niveau i magi, men vigtigst bliver der set på spillernes planlægning og skuespil.

- Skiftende SL gruppers praksis vil være forskellig, da der ikke findes nogen beskrevne regler for magiske ritualer.

Magiske SG genstand

Man kan fra tid til anden støde på genstande i spillet, som er mærket med et SG. Det kan være en amulet eller andet. Ofte er de sat i spil af SL. Får man fat i sådan en genstand, skal man altid kontakte SL. De kan fortælle, hvad genstanden gør. Til magiske genstande findes der en evne, som gør en i stand til at identificere magiske genstande inden man tager den på, eller bruger genstanden. Alle magiske genstande er ikke nødvendigvis positive. Magiske genstande er altid rollespillets og kan vandre fra spiller til spiller.

Lave magiske genstande

Magispillere kan lave magiske genstande ved hjælp af ritualer. Men det er svært og farligt. Fremstilling af magiske genstande har altid en konsekvens for spilleren. Den kan være positiv, negativ, permanent eller midlertidig.

- Der findes ingen faste regler og det er helt op til den siddende SL, hvordan det praktiseres. Dog findes der en konsekvens tabel, hos SL som man kan læne sig op ad.

Alkymist regler

En alkymist blander urter og svampe i forskellige farver, sammen til en væske og skaber på den måde en form for magi på flaske. Det kan være eliksirer eller grenader.

Eliksirer

Drikke med positive eller negativ virkning. En eliksir skal drikkes (lade som om) for at effekten virker. Det tager den tid, som det tager at tømme flasken.

Grenader

Skal forestille en glasflaske, med en form for syre, som man kaster på modstanderen. Flasken knuses og væsken skader modstanderen. Ingame er grenader en markør, man kaster. Hvis man ikke rammer er (flasken knust) markøren spildt.

Når en alkymist vil lave en opskrift, går man til SL og aflevere urter og svampe, derefter sættes en seddel på flasken eller risposen. Når man vender tilbage til spillet har man ingame fremstillet eliksiren eller grenaden. Man kan gemme dem fra spilgang til spilgang. Når man har drukket en eliksir, virker effekten til brugt eller spilgangen ud.

Resurse regler

I spillet findes flere former for resurser, som man kan bruge i spillet.

Tabel over resurser i spillet		
Resurser	***Forklaring***	***Udsende***
Penge	Spillet har ingame penge, som man kan handle med. Der findes kobber, sølv og guld. 10 kobber er 1 sølv. 10 sølv er 1 guld.	Metal brikker i forskellig størrelse og nogle med en markering
Svampe og urter	Alkymister bruger dem til at fremstille eliksirer og grenader. SL godkendte kroer kan veksle svampe og urter for saft, som kan sælges. 10 urter og/eller svampe uanset farver giver 1 flaske saft til opblanding med vand = 10 liter. Det kræver evnen *urtesamling* at samle svampe og urter.	Udskårne træfigurer i forskellige farver, der forestiller svampe og urter.
Dyr	SL godkendte kroer kan veksle dyr for boller eller lignende, som kan sælges. De har forskellig mad værdi: Fugl: 1 brød Hare: 2 brød Hjort: 4 brød Vildsvin: 8 brød Bjørn: 30 brød Det kræver Evnen *jage* at ”skyde” dyr.	Udskårne træfigurer der forestiller fugl, hare, hjort, vildsvin og bjørn.
Korn	SL godkendte kroer kan veksle korn for boller, som kan sælges. Mad værdi for en sæk korn er: 6 brød. Det kræver evnen *mark* at dyrke korn.	En sæk hvor der står korn på.
Metal	Evnen *mine*. Metal skal bruges til at reparere rustninger og evt. våben og skjolde. Det kræver evnen *mine* at udvinde metal. + at der skal være en mine i spillet	Små fliser. Der er malet sølv.
Eliksirer og grenader	Bliver fremstillet af alkymisten og kan handles.	Små glas flasker eller markør, med et mærkat som fortæller hvad de gør.
SG genstande	Der findes fra tid til anden spil genstande i spillet. Magiske genstande kan måske købes eller stjæles hvis man er heldig.	Er mærkeret på genstanden hvor der står SG og et nr.

Evne beskrivelser

På sit karakterark kan man se hvilke evner man har adgang til. Ud over sine standardevner har man adgang til 4 valgfrie evner. Under valgfrie evner har man kun adgang de 2 første niv i evnerne. Næsten alle evner kan købes som valgfrie evner. Derfor er de beskrevet under valgfrie evner, selv om de også findes som almindelige evner på karakterarket.

Evner som ikke er valgfrie

Alkymi
Evnen til at fremstille eliksirer og grenader.

Pladerustning
Evnen til at bruge en pladerustning.

Snigmord
Evnen til at snigmyrde andre. Udføres bagfra, ved at man forsigtigt bevæger kniven foran halsen på spilleren. Man kan kun snigmyrde med knive!
-Når spilleren at flytte sig mislykkedes snigmordet og ofret tager ingen skade
-Lykkedes snigmordet går ofret direkte på 0 LP og er dødelig såret. Bliver angrebet derimod opdaget, tager ofret ingen skade.

Evnen kan ikke bruges imod personer der er i kamp.

Valgfrie evner

Bestjæle
Evnen til at stjæle fra andre. Evnen har 4 niv og man køber hvert niv som en selvstændig evne.

Bestjæle gøres ved at fastsætte en tøjklemme på ofret hvorfrafra man ønsker at stjæle. Bliver man opdaget, når man sætter tøjklemmen fast, er man afsløret. Hvis man ikke bliver opdaget, lykkedes tyveriet. Man venter kort tid og opsøger diskret ofret offgame og tager det man stjæler. Man kan kun stjæle fra punge, tasker eller lommer. Man kan kun stjæle fra den del hvor tøjklemme sidder.

Man kan kun stjæle ingame penge, Eliksirer, grenader eller SG genstande.

Bestjæle niv 1. Man må tage op til 1 genstand eller 3 mønter.
Bestjæle niv 2. Man må tage op til 2 genstande eller 6 mønter.
Bestjæle niv 3. Man må tage op til 3 genstande eller 9 mønter.
Bestjæle niv 4. Man må tage det hele.

Bue
Evnen til at skyde med bue. Der må ikke skydes med bue efter mørkets frembrud !

Dirke lås
Evnen til at åbne en lås uden nøgle. For at bruge denne evne, skal man bruge dirkeværktøj, som ingame er en rulle malertape. Når man har dirket en lås, ruller man malertape nogle gange rundt om låsen. Låsen skal repareres af en smed for at virke igen.

Felthospital
Evnen gør, at man kan helbrede op til 3 personer, så længe de alle er lige omkring lægen.
Lægen tager mindst 5 min om at ligge alle bandagerne.
Krav: Hvide bandagerne som skal være synligt anlagt og evnen *Helbrede.*

Helbrede
Evnen til at helbrede sår. Evnen heler 1 LP pr. niveau. Det er et krav at lægen bruger hvide bandager som skal være synligt anlagt. Lægen tager flere minutter om at ligge bandagen.

Jagt
Evnen til at jage dyr ved hjælp af en bue. Evnen har 4 niv og kræver evnen ***Bue***. Dyr kan findes ude i området og det skal forestille at man skyder dem og dermed har jaget dyret.
I niv 1 kan man jage fugl
I niv 2 kan man jage hare
I niv 3 kan man jage hjort
I niv 4 kan man jage vildsvin og bjørn

Kamp med 2 våben
Evnen til at kæmpe med to 1-håndsvåben.

Kastevåben
Evnen til at bruge kastevåben.

Kontakter i underverdenen
At kunne tage kontakt til underverdenen (spilles af SL). Her kan man forsøge at købe information, få opgaver, udlove dusører osv.

- Skiftende SL grupper kan vælge, at praktisere denne evne forskelligt.

Læse og skrive eget sprog
Evnen til at læse og skrive sit eget sprog.

Læse og skrive fremmedsprog
Evnen til at læse og skrive et sprog som ikke er ens eget. Kræver evnerne *tale fremmedsprog*.

Mark
Evnen til at dyrke korn på en mark. En mark giver korn. Niv i evnen bestemmer hvor mange marker man kan havde på en gang. Evnen har 3 niv.
Krav: Man skal markere en mark ca. 2x2 meter, med reb eller kraftig snor.

Minedrift
Evnen til at udvinde metal i en mine.

- Skiftende SL grupper kan vælge, at praktisere denne evne forskelligt.

Ringbrynje
Evnen til at bruge en ringbrynje

Skjold
Evnen til at bruge et skjold.

Skovskjul
Evnen til at gemme sig i naturen. Virker kun i skov. Man kan gå i skovskjul 3 gange pr. spilgang ved at læne sig tæt op af et træ og holde en hånd på hovedet. Derefter kan andre ikke se en. Hvis man bevæger sig væk, taler, angriber eller andet ophæves evnen.

Smede færdighed

Smede færdighed *Man går til SL med brugt jern.*		
	Pris niv 1	***Pris niv 2***
Reparere rustning	1 jern pr 2 RP	1 jern pr 3 RP
Smede lås	10 jern	8 jern
Smede 1 nøgle til lås	1 jern	1 jern

Tale Fremmedsprog
Evnen til at tale 1 sprog som ikke er ens eget.

Urtesamling
Evnen til at samle urter og svampe.

2 håndsvåben våben
Evnen til at bruge et våben som kræver at man har 2 hænder på det.

De magiske evner
Det vil ikke være alle magiske evner, som vil blive beskrevet her. Det vil være for omfattende og nogle magier kastes kun meget sjældent. Magierne bliver som tidligere beskrevet, forklaret når de kastes, derfor står de kun i magiregelsættet. Det kan dog anbefales, at man bruger lidt tid på at bladre i tillæggene, således at man kan danne sig et billede af hvor stærke de forskellige magier kan være.
Nogle magiske evner skal man som spiller havde kendskab til og kunne spille efter uden yderligere forklaring under spillet. Det er de magier der bliver oplistet her.

Charmere
Målet opfatter kasteren som sin bedste ven i 5 min. Magien er en berøringsmagi magi. Og kan ikke kastes i kamp

Dødelighedens forbandelse
Målet kan kun blive healet af *magisk helbrede.* Magien er en markør magi.

Fortie
Målet kan ikke tale i 30 sek. Kastes som pege magi.

Frygt
Målet løber væk fra kasteren og holder sig uden for synsvidde i 1min. Kan kastes på 3 måder; pege magi på 1 person, pege magi på 3 personer hurtigt efter hinanden eller som *masse frygt*. Det betyder at alle der kan høre magien blive kastet, bliver ramt. Masse frygt rammer alle ven som fjende. Det betyder at man vender sig om og løber væk og først tør komme tilbage efter 1 min.

Hold Peron
Målet kan ikke flytte sine fødder i 15 sek. Kastes som pege magi.

Identificer magisk genstand
Evnen til at undersøge magiske genstande, så man kan finde ud af deres virkning, inden man tager den på, eller bruger den. Kontakt SL ved brug af evnen.

Skade markør (ildkugle)
En markør som kan give forskelligt i skade.
Hvis en markør magi ikke rammer er magien spildt, men den magiske kraft er brugt.
Alkymisten kan også lave skade markører (grenader).

Lam sværdarm
Målet kan ikke bruge sit våben i 15 sek.

Smerte
Målet bliver ramt af overvældende smerte. Man kan ikke løbe, angribe, kaste magi eller bruge evner i 15 sek.

Uigennemtrængelig mur.
Kasteren laver en mur af 3 meter reb, der ikke kan brydes. Intet kan krydse eller skydes igennem og magi kan ikke trænge igennem. Kasteren SKAL holde sine hænder strakt ud mod muren og kan intet andet gøre imens (tale, kaste magi eller angribe). Hvis kasteren sænker sine hænder brydes muren.

Usynlighed
Man kan ikke se usynlige personer eller gå ind i dem. Kasteren bliver usynlig i 10 min.
Virker kun til man rører ved noget eller gør opmærksom på sig selv.
Kan ophæves af evnen *Ophæve usynlighed*.

Alkymi opskrifter

Alkymi er en videnskab, hvor man skaber eliksirer eller grenader. Som fremstilles af urter og svampe. Man skal helst selv have små flasker, markører og en opskrifts bog. Man skal være opmærksom på, at eliksirer og grenader er spilgenstande. SL har fra tid til anden små flasker og markører man kan låne.

Apotekerens alkymi opskrifter

Når man køber et niv i alkymi får man adgang til opskrifterne i de niv man har købt.
Når man laver en opskrift, går man til SL og afleverer urter og svampe.

Niveau 1	**Effekt**	**Type og Krav**	**Pris**	
			Urt	**Svamp**
Helbrede 1	Heler 1 LP. -Eliksiren skal betragtes som meget stærk medicin.	Eliksir	Rød	Rød
Skjold 2	+ 2 RP.	Eliksir Blåt armbind	Hvid	Rød
Gift 1 Søvn	Målet sover i 5 min, eller indtil personen bliver vækket, alarm, berøring, skade, osv.	Eliksir + Kontakt SL	2 sorte 1 grøn	hvid
Niveau 2				
Helbrede 2	Heler 2 LP. -Eliksiren skal betragtes som meget stærk medicin.	Eliksir	2 røde	Rød
Syre 2	Målet tager 2 i skade	Markør	Hvid	Hvid
Gødning	*-evnen gør at man kan dyrke en mark mere. Dog ikke over max.* -Bruges til spilstart kontakt SL. -er en eliksir der gør dig til en bedre bonde.	Eliksir	2 grønne	2 blå
Gift 2 Sygdom	Ofret bliver forgiftet og mister 2 LP til næste spilgang -Kan kun ophæves af m*odgift* eller m*agisk helbrede.* (Husk *helbrede* og magisk *helbrede* er 2 forskellige evner.)	Eliksir + Kontakt SL	2 sorte 1 grøn	1 blå
Niveau 3				
Helbrede 3	Heler 3 LP. -Eliksiren skal betragtes som meget stærk medicin.	Eliksir	2 røde	2 røde
Skjold 4	+4 RP.	Eliksir Blåt armbind	2 hvide	2 røde
Syre 3	Målet tager 3 i skade.	Markør	2 hvide	2 hvide
Modgift	Ophæver de 4 typer eliksir gifte.	Eliksir	2 sort 2 røde 1 grøn	Blå Hvid Rød
Gift 3 Bevidstløs	Ofret bliver bevidstløs i 5 min.	Eliksir + Kontakt SL	2 sorte 1 grøn	2 hvide
Niveau 4				
Helbrede 5	Heler 5 LP. -Eliksiren skal betragtes som meget stærk medicin.	Eliksir	2 røde 1 grøn	2 røde
Skjold 5	+ 5 RP.	Eliksir Blåt armbind	2 hvide 1 grøn	2 røde
Sandheds-serum	Drikken får en person til at sige noget, som de ikke har lyst til. -Man kan stille Ja/Nej spørgsmål i 10 min, som ofret skal svare sandt på efter bedste evne.	Eliksir	2 blå 1 grøn	2 blå
Usynlighed	Målet bliver usynlig i 10 min. -Virker kun til man rører ved noget eller gør opmærksom på sig selv. -Kan ophæves af *ophæve usynlighed*.	Eliksir Løftet knyttet hånd	2 blå 2 hvide 1 grøn	Blå Hvid Rød
Gift 4 Død	Ofret går på 0 LP i 15 minutter derefter er man udplottet. -Kan kun ophæves af m*odgift* eller m*agisk helbrede.* (Husk *helbrede* og magisk *helbrede* er 2 forskellige evner.)	Eliksir + Kontakt SL	2 sorte 1 grøn	2 blå