**Alkymi, Giftkundskab og Urteregler**Alkymi og Giftkundskab kræver at spilleren har et par glasflasker. Urter kræver en lille kniv. Alle eliksirer, gifte og urter tager ti minutter at finde / lave uanset niveau, og koster én ressource. Læs også Evne- og Færdighedsreglerne for mere info.

Se også nederst i dokumentet for info om andre ingame-ting!

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Niveau** | **Alkymi** | **Giftkundskab** | **Urtekundskab** |
| **1** | Den Ærliges Byrde | Ildvand | Doktorens Salve |
| Frostvand | Narregudens Drillerier | Tyvemesterens List |
| Moderens Kys | Sandets Udrunden | Uglens Øjne |
| **2** | Knokkelmandens Nåde | Giftmesterens Hævn | Blodsvamp |
| Krigerens Stilhed | Smertebringerens Rædsler | Sifentias Styrke |
| **3** | Akashes Benådning | Den Bitres Misundelse | Heldets Kløver |
| Tigerens Slør | Vildmandens Raseri | Kaitiy |

**Alkymi**

Alle arter kan skaffe og bruge eliksirer, det kræver blot at man har evnen “Alkymi”, et par glasflasker (gerne flere) og en ressource. Læs også Evne- og Færdighedsreglerne for mere info om hvordan man bruger evnen!

**Navn:** Den Ærliges Byrde

**Niveau:** 1

**Effekt:** Personen kan udelukkende tale sandt de næste 15 minutter. Eliksiren tvinger ikke personen til at tale.

**Form:** Drik

**Navn:** Frostvand

**Niveau:** 1

**Effekt:** Personen vil føle en ubehagelig kulde gå gennem deres krop, og vil ikke være i stand til at kæmpe de næste 10 minutter. Personen vil herefter få 1 flydende livspoint. Det flydende livspoint varer en spilgang, eller indtil man modtager skade.

**Form:** Drik
**Note:** Modgift til Ildvand (gift)

**Navn:** Moderens Kys

**Niveau:** 1

**Effekt:** Personen får 1 mistet KropsPoint tilbage i hver kropsdel. Denne eliksir kan ikke bruges til genoplivning.

**Form:** Drik
**Note:** Modgift til Sandets Udrunden (gift)

**Navn:** Knokkelmandens Nåde

**Niveau:** 2

**Effekt:** Denne eliksir genopliver en person (hvis de har været døde i mindre end fem minutter). Når man genopliver, er man meget omtumlet, fysisk svag og kan hverken løbe, slås eller kaste formularer i de næste 15 minutter. Når de 15 minutter er gået, har personen 1/1/1 i KropsPoint, og dertil er alle effekter såsom formularer, flydende livspoint, urter, eliksirer, gifte og sygdomme fjernet. Bemærk at personen nu IKKE længere er velsignet!

**Form:** Drik
**Note:** Modgift til Den Bitres Misundelse (gift)

**Navn:** Krigerens Stilhed

**Niveau:** 2

**Effekt:** Personen vil være immun overfor smerte, og vil kun føle selve slaget. Man modtager stadig skade, men skal ikke spille på smerte. Eliksiren varer én kamp.

**Form:** Drik

**Navn:** Akashes Benådning

**Niveau:** 3

**Effekt:** Efter du har drukket denne eliksir vil du modstå den første formular der bliver kastet på dig (dette gælder alle formularer, positive som negative, og ligegyldigt hvilket niveau).

**Form:** Drik

**Navn:** Tigerens Slør

**Niveau:** 3

**Effekt:** Personen bliver usynlig for alle andre, og kan derfor ikke modtage skade. Hvis personen angriber andre, vil eliksirens effekt aftage øjeblikkeligt – ellers varer eliksiren 15 minutter.

**Form:** Drik
**Note:** Når du er under påvirkningen af eliksiren skal du “gå offgame” (hånden på hovedet)

**Giftkundskab**

Alle arter kan skaffe og bruge gifte, det kræver blot at man har evnen “Giftkundskab”, et par glasflasker (gerne flere) og en ressource. Læs også Evne- og Færdighedsreglerne for mere info om hvordan man bruger evnen!

**Navn:** Ildvand

**Niveau:** 1

**Effekt:** Personen modtager 1 skade i kroppen og får en behagelig varm fornemmelse i kroppen de næste 15 minutter. Derefter vil man blive afhængig af giften og altså desperat forsøge at få fat i mere.

**Form:** Drik

**Modgift:** Frostvand (eliksir)
**Note**: (delvis) kur til Orksyge/Orkitis (sygdom)

**Navn:** Narregudens Drillerier

**Niveau:** 1

**Effekt:** Personen vil opleve kraftige humørsvingninger i 15 minutter.

**Form:** Drik
**Note:** kur til Syvsoversyge (sygdom)

**Navn:** Sandets Udrunden

**Niveau:** 1

**Effekt:** Personen der drikker denne gift vil langsomt blive syg, svag og opleve kraftig kvalme og opkast. 45 minutter efter vil døden indtræffe.

**Form:** Drik

**Modgift:** Moderens Kys (eliksir)

**Navn:** Giftmesterens Hævn
**Niveau:** 2
**Effekt:** Personen vil opleve kvalme og lammelse i kroppens lemmer og kan derfor ikke løbe, slås eller kaste formularer. Giften varer 5 minutter hvis den serveres som en drik, og 30 sekunder hvis den bruges på et kastevåben.

**Form:** Drik / Klinge / Kastevåben (når våbnet rammer sit offer skal personen med våbnet råbe “Giftmesterens Hævn”)

**Navn** Smertebringerens Rædsler
**Niveau:** 2
**Effekt:** Efter man er blevet ramt af denne gift, kan dine skader ikke længere helbredes af hverken forbindinger eller formularer, men kun af en modgift.

**Form:** Drik / Klinge / Kastevåben (når våbnet rammer sit offer skal personen med våbnet råbe “Smertebringerens Rædsler”)
**Modgift:** Doktorens Salve (urt)

**Navn:** Den Bitres Misundelse

**Niveau:** 3

**Effekt:** Personen der drikker denne gift vil ikke kunne benytte sig af nogen former for magi. Dette gælder hele spilgangen. Bemærk at giften IKKE kan ophæves af formularen “Kurer Gift/Sygdom”.

**Form:** Drik

**Modgift:** Knokkelmandens Nåde (eliksir)

**Navn:** Vildmandens Raseri

**Niveau:** 3

**Effekt:** Denne gift fylder den ramte person med blind vrede i 10 sekunder, hvorefter personen angriber alle omkring sig. Personen vil angribe de personer som er tættest på først. Det er uanset hvem det er, venner eller fjender. Hvis en/flere folk ligger stille, finder personen en anden, han/hun kan angribe. Personen skriger og brøler og bliver ved med at angribe, til han/hun er død eller til giften holder op med at virke. Personen føler ikke smerte under effekten, og kan ikke blive påvirket af Frygt.

**Form:** Drik / Pil (når pilen rammer sit offer skal personen der affyrede pilen råbe “Vildmandens Raseri”)

**Urtekundskab**

Alle arter kan skaffe og bruge urter, det kræver blot at man har evnen “Urtekundskab”, en lille kniv og en ressource. Læs også Evne- og Færdighedsreglerne for mere info om hvordan man bruger evnen!

**Navn:** Doktorens Salve

**Niveau:** 1

**Effekt:** Denne urt gør det muligt at få ét KropsPoint tilbage hvert 10. min i den pågældende kropsdel, man bruger urten på. Urten varer indtil man har opnået fuldt liv i den valgte kropsdel.
**Note:** Modgift til Smertebringerens Rædsler (gift) og kur til Gammelmandshoste (sygdom)

**Navn:** Tyvemesterens List

**Niveau:** 1
**Effekt:** Denne urt gør det muligt at søge personer på 15 sekunder, og lave lommetyveri samt åbne låse dobbelt så hurtigt som normalt. Hvis man ikke har evnerne Lommetyveri og/eller Åbne Låse tager det dig henholdsvis 20 sekunder og to minutter - hvis du til gengæld har en eller begge evner i forvejen kan du gøre det dobbelt så hurtigt som normalt - dvs. har du Lommetyveri på Niveau 1 vil det være 10 sekunder, har du Lommetyveri på niveau 2 vil det være 5 sekunder og på niveau 3 vil det være 2½ sekund. Åbne Låse vil være 1 minut. Eliksiren varer i 15 minutter.

**Navn:** Uglens Øjne

**Niveau:** 1

**Effekt:** Denne urt vil give personen Mørkesyn i 30 minutter.
**Note:** Kur til Den Blindes Syge (sygdom)

**Navn:** Blodsvamp

**Niveau:** 2

**Effekt:** Denne urt fylder den ramte person med blind vrede i 5 minutter. Dette medfører at personen angriber alle **fjender** omkring sig. Personen vil angribe de personer som er tættest på først. Hvis en/flere folk ligger stille, finder personen en anden han/hun kan angribe. Personen skriger og brøler og bliver ved med at angribe til han/hun er død, eller til urten holder op med at virke. Personen føler ikke smerte under effekten, og kan ikke blive påvirket af Frygt.
**Note:** (delvis) kur til Orksyge/Orkitis (sygdom)

**Navn:** Sifentias Styrke

**Niveau:** 2.

**Effekt:** Personen får tre flydende livspoint. De tre flydende livspoint varer en spilgang, eller indtil man modtager skade.
**Note:** Kur til Garons Berøring (sygdom)

**Navn:** Heldets Kløver

**Niveau:** 3

**Effekt:** Denne urt gør at du ved næste brug af evner der giver ressourcer får 3 i stedet for den normale 1. Dette gælder også ved både Alkymi, Giftkundskab og Urtekundskab.

**Navn:** Kaitiy

**Niveau:** 3

**Effekt:** Denne urt gør at du kan vende tilbage til livet hvis man dør, så længe urten er brugt inden ens død. Du kan vende tilbage til livet efter der er gået 5 minutter, men man kan vente lige så lang tid som man ønsker. Når man genopliver, er man meget omtumlet, fysisk svag og kan hverken løbe, slås eller kaste formularer i de næste 15 minutter. Når de 15 minutter er gået, har personen 1/1/1 i KropsPoint, og dertil er alle effekter såsom formularer, flydende livspoint, urter, eliksirer, gifte og sygdomme fjernet. Bemærk at personen nu IKKE længere er velsignet!
**Note:** Kur til Den Døendes Kvaler (sygdom)

**Yderligere ingame-ting**Udover eliksirer, gifte og urter findes der andre ting i Fauntasia der har forskellige effekter. Her er en liste over de ting, deres effekt samt deres rekvisit. Disse ting kan købes for ressourcer eller sælges for varkiler. Det kræver ikke nogen evne at kunne købe, sælge, finde og/eller bruge de nedenstående ting.

**Navn:** Blomsternektar/Grinevin.

**Effekt:** Personen får grineflip i 5 minutter.

**Rekvisit:** Hyldeblomstsaft.

**Note:** Personen er ukampdygtig, så man kan ikke løbe, slås eller kaste formularer.

**Navn:** Elverfrugt (også kendt som Rynthias Frugter af elverne).

**Effekt:** Personen der spiser en Elverfrugt får alle mistede liv tilbage. Elverfrugt kan ikke give en person flere liv end man har normalt, og kan ikke få afhuggede lemmer til at gro ud igen. Personen der spiser en Elverfrugt skal spise hele frugten og der går derefter 15 minutter før man får sine mistede liv tilbage.

**Rekvisit:** Æble.

**Note:** Det er kun elvere der kan samle Elverfrugter. Dette gøres ved at personen går rundt i blandt træerne og telepatisk ”taler” med dem i 10 minutter, hvorefter man går til sin holdleder.