

Urtekundskab

Du kan samle urter både for at bruge dem selv, give dem til dine venner eller sælge dem til folk.

At samle urter

Det tager 10 minutter at samle dit niveau i urter.

Med niveau 2 kan du altså samle to urter på 10 minutter.

Du kan ikke skære ned på tiden ved at sige, at du kun vil finde én urt.

Når du vil finde urter i spil, skal du rollespille at du leder og finder de urter du skal bruge. Du skal stadig spille på, at du leder efter urterne, inden du må bruge dem i spil.

Når du bruger en urt, gør du som beskrevet under Indtagelse og binder et buffbånd på armen, hvis det kræves.

Bemærk: Hvis du giver urter videre til andre, er det dit ansvar at fortælle dem, hvad urten gør og hvilken farve bånd de eventuelt skal have på.

Urtebeskrivelser

Ud for hver urt her i systemet står der:

Effekt: Hvad den gør.

Indtagelse: Hvordan den skal tilberedes eller bruges for at få effekten.

Varighed: Hvor lang tid urten er om at virke, eller hvor længe den holder.

Urt: Hvilken plante, der symboliserer urten.

Bånd: Hvilken farve buffbånd man skal have på, når man bruger urten. Husk at man kun kan være påvirket af to buffs af gangen.

Niveau 1 Urter

Kaldarblad

Effekt: Man genvinder 1 LP, når man har tygget på det i 2 minutter. Kaldarblad kan ikke helbrede hvis du har ramt 0 LP.

Indtagelse: Tygges

Varighed: Øjeblikkelig (når man har tygget 2 minutter)

Urt: Bøgeblad

Bjørnemos

Effekt: Får +3 i nævekamp

Indtagelse: Moses og smøres på armen

Varighed: 15 minutter

Urt: Mos

Bånd: Brunt

Hesteurt

Effekt: Receptor får +1 i overvågenhed, til max. overvågenhed niv. 3.

Indtagelse: Tygges

Varighed: 15 minutter

Urt: skvalderkål

Bånd: Brunt

Niveau 2

Derlumsblade

Effekt: Er receptor påvirket af en gift fra niveau 1 eller 2, annulleres giften.

Indtagelse: Blandes med varmt vand og drikkes.

Varighed: Øjeblikkelig

Urt: Kamillete

Hvidblad

Effekt: Varigheden af den første urt, sejd eller alkymistisk drik, som man indtager indenfor 10 minutter, får sin varighed øget med 15 minutter.

Indtagelse: Knuges i begge hænder hvorefter man gnider hænderne mod ørene

Varighed: 10 minutter, eller indtil man påvirkes af en urt, sejd eller alkymistisk drik

Urt: Birkeknop

Lisandersvamp

Effekt: Lisandersvampen puttes i noget drikke og tæller så som om der er blevet kastet besværgelsen Vand i drikkelseren.

Indtagelse: spises

Varighed: ½ time

Urt: En bog(frø fra et bøgetræ)

Bånd: Brun

Niveau 3

Læderurt

Effekt: Læderbrynjer giver 1 ekstra livspoint, når der er blevet smurt læderurt på den. Den kan dog kun bruges en gang på samme person.

Indtagelse: Moses og smøres på rustningen.

Varighed: Øjeblikkelig

Urt: Bregne

Åndelys

Effekt: Så længe lyset står i lunden, kan alle med evnen "Vogter af Naturens Sjæl" bruge besværgelsen Helbredelse en gang hver 5. minut, når de befinder sig i samme hellige lund. Åndelyset skal ikke findes, men tager tid at lave, svarende til den tid det tager at finde urter.

Indtagelse: Indtages ikke, men placeres i en druidelund.

Varighed: ½ time

Skovens Gave

Effekt: Alle der deler måltidet i druidelunden, genvinder 5 hjerteslag. Man kan kun få effekten af Skovens Gave 3 gange i cyklussen

Indtagelse: Måltidet indtages af alle der skal ønske effekten, og alle skal være til stede til måltidet er slut.

Varighed: øjeblikkelig

Urt: Et måltid der tilberedes og indtages i den hellige lund

Niveau 4

Månebane

Effekt: De indsamlede urter samles i en talisman, der gemmes et sted i en heksecirkel. Så længe talismanen er gemt, kan der ikke udføres Blodsforbandelser her. Effekten skrives på en seddel der placeres tydeligt ved indgangen til heksecirklen. Det er ikke tilladt at gemme talismanen blandt genstande der ikke er en del af spillet, eller grave den ned. Talismanens udseende skal godkendes af en hovedarrangør, første gang den tages i brug.

Varighed: 1 cyklus

Engleblod

Effekt: De indsamlede urter samles i en talisman, der gemmes et sted i en indviet kirke. Så længe talismanen er gemt, kan der præster ikke helbrede uden at bruge GT her. Effekten skrives på en seddel der placeres tydeligt ved indgangen til kirken. Det er ikke tilladt at gemme talismanen blandt genstande der ikke er en del af spillet, eller grave den ned. Talismanens udseende skal godkendes af en hovedarrangør, første gang den tages i brug.

Varighed: 1 cyklus

Offerkalk

Effekt: Der spildes hekseblod i en kalk i en Hellig Lund. Heksen skal slippes fri, efter blodet er spildt. Op til 5 personer kan indtage blodet fra kalken, og hvis de har brugt evnen Urkraft tidligere på dagen, får de mulighed for at bruge den endnu en gang den dag.

Indtagelse: Man drikker hekseblodet fra kalken.

Varighed: Øjeblikkelig