

Handboek der Alchemie

1. Inleiding

Een alchemist weet simpele ingrediënten op zo'n manier te verwerken dat deze, wanneer ingenomen, wonderlijke, vreemde of dodelijke effecten vertonen. Wanneer je Recepten kiest, zullen de trappen van de Alchemie doorlopen moeten worden. Zo zul je in een niveau 1 Recept moeten investeren om een niveau 2 Recept te kunnen nemen.

1.1 Alchemie.

Dit talent geeft je toegang tot de niveau 1 en niveau 2 Recepten van de Alchemie, waaruit je 2 Recepten kunt kiezen. Verder krijg je de Vaardigheid Kruiden Verzamelen, waarmee je de kruiden kan verzamelen die je als alchemist gebruikt om potions van te maken.

1.2 Geavanceerde Alchemie

Dit talent geeft je toegang tot alle niveaus Recepten van de Alchemie. Verder krijg je 2 Recepten.

1.2 Recepten delen en stelen

Recepten, en notities over kruiden mogen gedeeld of gestolen worden. Wanneer je een receptenboekje gestolen hebt, meld dit dan bij de P.E.C.H.-Balie, deze zal dit registreren. Een spelleider zal het je melden als je receptenboekje gestolen is, maar zal je niet vertellen wie het gestolen heeft. Het recept bezitten betekent echter nog niet dat je het geleerd hebt.

2. Alchemie uitvoeren

Natuurlijk wil je niet alleen Alchemie leren, je wil ook Alchemie doen. Wanneer je een potion wil brouwen waarvoor je over het recept beschikt, zal je eerst de benodigde ingrediënten moeten verzamelen. Ingrediënten kan je kopen of vinden door in het bos te zoeken. Wanneer je alle ingrediënten voor een drankje hebt, ga je naar de P.E.C.H.-Balie. Deze noteert je bedoeling en wanneer je begint.

Het brouwen van een recept gaat als volgt:

1. **Selecteer een basis.** Water, Olie, Wijn, Sterke Alcohol of Mjølkk
2. **Bereid al je ingrediënten voor.** Zorg ervoor dat je alle benodigde ingrediënten gereed hebt .
3. **Klein maken.** Een ingrediënt kan in 3 verschillende toestanden toegevoegd worden. Klein gesneden, versnipperd of vermalen door middel van een vijzel of maal.
4. **Weken of koken.** Recepten vragen of een mix alleen geweekt moet worden of dat het moet worden gekookt. Ook kan een recept vragen om een specifieke tijd dat het geweekt of gekookt dient te worden.
5. **Roeren, (in voorgeschreven richtingen)** Sommige recepten vragen de brouwer om te roeren voor een bepaalde tijd en/of een voorgeschreven richting.

6. **Scheiden van het brouwsel. (Destilleren, filtreren en bezinken)** . Sommige geavanceerde recepten vragen de brouwer het brouwsel te destilleren, te filtreren of te laten bezinken.
7. **Toevoegen van een Medium.** Door een Medium toe te voegen aan het brouwsel, kan de samenstelling gewijzigd worden. Zie 2.1 "Mediums".
8. **Bottelen.** Wanneer je brouwsel gereed is kan je het in een daarvoor bestemd flesje of potje doen.

In een recept staan de benodigde stappen beschreven. Als je de nodige tijd doorgebracht hebt met uitspelen van het brouwproces ga je terug naar de P.E.C.H.-Balie. Deze zal je vragen de nodige ingrediënten in te leveren, vraagt wat je Brouwproces was en geeft je een potion flesje met een opgevouwen briefje met de werking van je potion erop.

2.1 Mediums

Om de standaard eigenschappen van een potion aan te passen is het mogelijk om een zogenaamd "Medium" te gebruiken. Mediums zijn alchemische tussenproducten, met een eigen recept. Wanneer een Medium tijdens het brouwproces aan een brouwsel wordt toegevoegd, wordt de samenstelling van dat brouwsel aangepast. Hiermee wordt de wijze van toedracht gewijzigd. Een potion kan hiermee tot een Zalf, Wapenolie of Explosieve Samenstelling worden gemaakt. Sommige recepten zijn echter al een Zalf, Wapenolie of Explosieve Samenstelling, deze kunnen niet in een andere toestand gemaakt worden.

2.1.1 Zalf

Een Zalf zorgt ervoor dat het effect wordt overgebracht door langdurig contact met de huid. Dit kan door het op de huid smeren, of in een soort verband te verwerken. Het is hierbij dus niet nodig om het potion door de mond in te nemen.

2.1.2 Wapenolie

Een Wapenolie zorgt ervoor dat het effect wordt overgebracht wanneer de olie in contact komt met het bloed van het slachtoffer. Dit kan bijvoorbeeld door het op een wapen te smeren en hier iemand mee te verwonden. Het eerste slachtoffer van het wapen zal dit middel dan toegediend krijgen. Gebruik hierbij dan de bijbehorende Call.

2.1.3 Explosieve samenstellingen

Een Explosieve Samenstelling kan worden geworpen en zorgt ervoor dat het effect wordt overgebracht in een radius van 3 meter van waar het landt. Gebruik hierbij dan de bijbehorende Call, gevolgd door de Call "Bomb".

2.2 Potions in grote hoeveelheden

Je kunt potions van hetzelfde soort en niveau tegelijk brouwen, mits het in de ketel past. De enige tijd extra die je hierbij kwijt bent is doordat het langer duurt de materialen klaar te maken en om de vloeistof warm te krijgen.

2.3 Nieuwe recepten

Het is mogelijk om tijdens een evenement een nieuwe recept te leren. Dit is onderhevig aan de limitaties van je talent keuze. Een recept leren waar je het benodigde talent al voor hebt kost 2 XP, een recept waar je het benodigde talent nog niet voor hebt kost 3 XP.

Wanneer je een recept leert dien je een recept te beheersen wat 1 niveau lager ligt. Nieuwe recepten kun je ontdekken door middel van experimenten of door deze te leren van anderen. Wanneer je een onbekend potion brouwt, geef je de brouwmethode aan de P.E.C.H.-Balie door, deze zal je dan zoals normaal een potion flesje met opgevouwen briefje geven. Wanneer iemand het potion drinkt, mag de ontvanger het briefje openvouwen om te zien wat het effect is. Jij zal zelf moeten achterhalen wat het effect is, door de reacties van je proefkonijn te observeren. Het is natuurlijk mogelijk dat het potion dat je gebrouwen hebt niets doet. Wanneer je een recept overneemt van iemand anders, dan zul je het potion alsnog eerst moeten brouwen om te kijken of het inderdaad het effect heeft dat je ervan verwacht. Je kunt immers bedrogen worden.

2.2.1 Ingrediënten

hieronder volgt een lijst met alle ingrediënten die gebruikt kunnen worden in een alchemisch brouwsel.

Alruinwortel	Gewone Brunel	Nachtster
Appel	Hanenkam	Papaver
Bezoar	Honing	Peen der Wijzen
Bieslook	Houtskool	Pixie Dust
Bijvoet	Kamille	Rank van Hephaistos
Brandnetel	Klaver 4	Salie
Cornugons Hoornkruid	Kleine Veldkers	Shemeshparel
Dille	Knoflook	Tijm
Distel	Lavendel	Venkel
Eekhoorntjesbrood	Maretak	Vlier
Fenix As	Morrhag Garen	Weegbree
Geestenkruid	Munt	Wilgenbast

Andere ingrediënten kunnen zijn: Een Spreuk, het bloed van een vergiftigd persoon, een gebruikt verband, enzovoort

Voorbeeld recept:

Basis: Water

Ingrediënten: 1 handvol Distel, 1 handvol Vlierbloesem, 2 handenvol Maretak en Houtskool

Start met een basis van Water. Snij de distel klein en voeg deze samen met de Vlierbloesem toe aan de ketel. Breng het geheel gedurende 3 minuten aan de kook. Vermaal ondertussen de Maretak met een vijzel en voeg deze na de 3 minuten toe aan de ketel. Laat het nog 1 minuut koken en laat de ketel daarna rustig afkoelen. Wanneer de ketel is afgekoeld voeg het houtskool toe om de gifstoffen op te nemen. Filtreer het mengsel en het is klaar om te bottelen.

Alle ingrediënten hebben bepaalde eigenschappen het is de kunst van de alchemist deze aan het kruid te onttrekken:

Filterend,	Lichaam reinigend,	Versterkend,
Geest verhelderend,	Magisch,	Vervloeken,
Geest vertroebeld,	Ontsmettend.	Voorkomend
Geluk,	Rustgevend,	Vruchtbaarheid ,
Genezend,	Slaapverwekkend, ,	Werend,
Giftig.	Verlammend,	Zuiverend,
Hallucinerend,	Versnellend,	

3. Recepten

Niveau 1 Recepten:

Potions:

HP Potion I	Regeneert meteen 1 HP op één lichaamsdeel.
CP Potion I	Regeneert meteen 2 CP.
Spreuk Potion I	Stop hier een spreuk van maximaal niveau 2 en de bijbehorende CP in, wanneer je deze potion gebruikt komt de spreuk vrij.
Bottle o' Detect Lie	Wanneer je dit potion gedronken hebt kun je één keer door iemands leugens heen kijken.
Vergif I	Traagheid, slaperigheid, verhoogde hartslag, lichtgevoelig, slaperigheid, 1 uur
Tegengif I	Tegengif voor niveau 1 giften.
CP Drain I	Slachtoffer verliest meteen 2 CP.
Bottle o' Sleep	Brengt iemand in een ondiepe slaap voor 5 minuten. Luide geluiden, aanraking en schade verbreken het effect.
Bottle o' Lies	Slachtoffer kan 5 minuten lang niet de waarheid spreken. Ultimate truth prikt hier doorheen.

Zalven en Wapenoliën:

<i>Zalf Medium</i>	Maakt van een alchemisch brouwsel een zalf die, bij langdurige blootstelling aan de huid, het effect over brengt.
<i>Wapenolie Medium</i>	Maakt van een alchemisch brouwsel een olie die, bij blootstelling aan bloed, het effect over brengt.
Verband	Aangebracht op een verwond lichaamsdeel geneest dit 1 HP na 15 minuten.
Holy oil	Smite Undead op de eerst geraakte persoon.
Witches Sight Salve	De persoon op wie deze zalf is aangebracht is voor 1 minuut in staat om detect magic te gebruiken op alles in de omgeving.

Niveau 2 Recepten:

Potions:

HP Potion II	Regeneert meteen alle HP op één lichaamsdeel.
CP Potion II	Regeneert meteen 4 CP.
Spreuk Potion II	Stop hier een spreuk van maximaal niveau 4 en de bijbehorende CP in. Wanneer je deze potion gebruikt komt de spreuk vrij.
Potion of Gullibility	Slachtoffer gelooft 5 minuten lang alles wat hem gezegd wordt.
Bottle o' Charm	Persoon voert 1 minuut uit wat je zegt, maar tegennatuurlijke dingen kunnen geweigerd worden. Effect stopt bij schade.
Vergif II	Acute vermoeidheid, ademtekort, braken, totale verkramping, dood in 1 uur.
Tegengif II	Tegengif voor niveau 1 en 2 giften.
CP Drain II	Slachtoffer verliest meteen 4 CP.
Bottle o' Silence	Slachtoffer verliest voor 5 minuten zijn stem. Schade verbreekt het effect.
Magic Mushroom	Slachtoffer begint te hallucineren.
Liches Tongue Draft	Speak with dead gedurende 30 minuten.

Zalven en Wapenoliën:

Salve o' Warding	Mind shield, gedurende 1 uur beschermt het tegen geest beïnvloedende effecten.
------------------	--

Mage Bane Oil	het slachtoffer van deze olie is onder invloed van Disrupt magic gedurende 15 sec.
---------------	--

Explosieve Samenstellingen:

<i>Explosief Medium</i>	Dit explosieve medium dient om een alchemisch substantie te verspreiden over een gebied van 3 meter.
-------------------------	--

Alchemist Fire	Ignite, iedereen binnen 3 meter.
----------------	----------------------------------

Stunning Glue	Stun, iedereen binnen 3 meter, gedurende 15 sec.
---------------	--

Magic Drain	Disrupt magic, alles binnen 3 meter, gedurende 15 sec.
-------------	--

Disarming Odor.	Fumble, iedereen binnen 3 meter.
-----------------	----------------------------------

Niveau 3 recepten:

Potions:

Total Heal Potion	Geneest al iemands HP.
-------------------	------------------------

CP Potion III	Regenereert meteen 8 CP.
---------------	--------------------------

Counter Magic Potion	Het effect van de eerstvolgend spreuk die op dat moment op je gecast wordt ongedaan maken.
----------------------	--

Resurrection Potion	Je kan iemand die gestorven is met dit drankje terug tot leven wekken.
---------------------	--

Spreuk Potion III	Stop hier een spreuk van maximaal niveau 5 en de bijbehorende CP in. Wanneer je deze potion gebruikt komt de spreuk vrij.
-------------------	---

Vergif III	Acute vermoeidheid, ademtekort, braken, totale verkramping, Dood in 20 minuten.
------------	---

Tegengif III	Tegengif voor niveau 1, 2 en 3 giften.
--------------	--

CP Drain III	Slachtoffer verliest meteen 8 CP.
--------------	-----------------------------------

Ultimate Truth Potion	Iemand wordt 1 minuut lang ondervraagd en moet direct en zonder aarzeling de volledige waarheid vertellen. De persoon is in trance en kan zich achteraf niets hiervan herinneren.
-----------------------	---

Petrify Potion	Persoon versteent voor 1 minuut, hem kan geen schade worden aangedaan. Wel kan hij verplaatst worden. Steen is echter zwaarder dan vlees, dus ga ervan uit dat je hem niet in je eentje kunt dragen.
----------------	--

Lover's Drought	de drinker van dit potion wordt hopeloos verliefd op een persoon vastgesteld tijdens het brouwen. Het effect van dit potion duurt 1 uur.
-----------------	--

Zalven en Wapenoliën:

Berserker's salve	Na het aanbrengen van deze zalf is de drager in staat het Berserk effect op zichzelf te gebruiken. Gedurende een onafgebroken schreeuw kun je 3 schade negeren.
-------------------	---

Salve of many faces	deze zalf laat een persoon er uit zien als iemand anders. Kleding verandert niet. dit verbetert een vermomming. Duurt 1 uur.
---------------------	--

Oil of the forgotten	het slachtoffer van deze olie vergeet alles wat er gebeurd is bij het toedienen van dit gif. van 20 minuten ervoor tot 10 minuten erna.
----------------------	---

Explosieve Samenstellingen:

Flashing Blindness	Blind, iedereen binnen 3 meter, gedurende 1 minuut.
--------------------	---

Terror's brew	Fear, iedereen binnen 3 meter, gedurende 1 minuut.
---------------	--

Healers spray	Heal, iedereen binnen 3 meter.
---------------	--------------------------------