

Helingselixir

Gekend bij:

Uniek gildeheim- Het gilde der Farmacisten en Alchemisten

Effect:

Dit elixir geldt speltechnisch als een magisch drankje. Dit drankje heelt 2 levenspunten. Enkel niet dodelijke wonden kunnen hiermee genezen worden. Het lichaam moet dus 0 levenspunten of meer hebben.

De uitvoering:

Het uitvoeren van deze procedure neemt minstens 5 minuten rollenspel in beslag. De alchemist gebruikt daarbij zijn laboratorium. Hij vizelt, kookt, destilleert, lost op, vermengt, etc. Het is daarbij niet noodzakelijk dat de alchemist werkelijk de volledige tijd handelingen stelt, wel dat het volledige procedé die tijd kost. Nadien bezit de alchemist 1 flesje met het afgewerkte product. Voorzie zelf jouw flesje en de uitleg.

Materiaal vereiste: Preparatorium

Vergankelijke componenten: 1 x niv. 1 alchemie

Wettelijke status: Legaal

Regenererend elixir

Gekend bij:

Uniek gildeheim- Het gilde der Farmacisten en Alchemisten

Effect:

Dit drankje geldt speltechnisch als een magisch drankje. Het regenererend elixir is in staat zwaar gehavende onderdelen van een lichaam terug te laten groeien. Denk hierbij aan afgehakte vingers, uitgestoken ogen, afgesneden tenen of de verwijdering van beide zwevende ribben. Het lichaam herstelt tezelfdertijd 2 levenspunten. Het lichaam dient echter gestabiliseerd te zijn en dus 0 levenspunten of meer te bezitten.

De uitvoering:

Het uitvoeren van deze procedure neemt minstens 15 minuten rollenspel in beslag. De alchemist gebruikt daarbij zijn laboratorium. Hij vizelt, kookt, destilleert, lost op, vermengt, etc. Het is daarbij niet noodzakelijk dat de alchemist werkelijk de volledige tijd handelingen stelt, wel dat het volledige procedé die tijd kost. Nadien bezit de alchemist 1 flesje met het afgewerkte product. Voorzie zelf jouw flesje en de uitleg.

Materiaal vereiste: Preparatorium

Vergankelijke componenten: 1 x niv. 2 alchemie

Wettelijke status: Legaal

Elixir van verbroedering

Gekend bij:

Uniek gildeheim- Het gilde der Farmacisten en Alchemisten

Effect:

Dit drankje geldt speltechnisch als een magisch drankje.

De drinker kan gedurende een uur alle gesproken talen begrijpen. Hij kan echter zelf deze talen niet spreken. Hij kan ze evenmin lezen of schrijven. Een portie volstaat voor twee personen, vanwaar de naam komt. Men kan echter geen halve porties bijhouden, wanneer men het drankje gebruikt moet men onmiddellijk de twee porties uitdrinken, of de tweede portie is verloren.

De uitvoering:

Het uitvoeren van deze procedure neemt minstens 15 minuten rollenspel in beslag. De alchemist gebruikt daarbij zijn laboratorium. Hij vizelt, kookt, destilleert, lost op, vermengt, etc. Het is daarbij niet noodzakelijk dat de alchemist werkelijk de volledige tijd handelingen stelt, wel dat het volledige procedé die tijd kost. Nadien bezit de alchemist 1 flesje met het afgewerkte product. Voorzie zelf jouw flesje en de uitleg.

Materiaal vereiste: Preparatorium

Vergankelijke componenten: 1 x niv. 1 alchemie

Wettelijke status: Legaal

Ethelgarde's elixir der misleiding der dienaren

Gekend bij:

Uniek gildeheim- Het gilde der Farmacisten en Alchemisten

Effect:

Dit drankje geldt speltechnisch als een magisch drankje.

De drinker en zijn volledige uitrusting zijn gedurende een vijftal minuten onzichtbaar voor alle lagere ondoden. Hogere ondoden doorzien deze onzichtbaarheid. Wanneer men acties onderneemt waar iets anders gedaan wordt dan zichzelf louter voortbewegen, wordt de gebruiker zichtbaar.

De uitvoering:

Het uitvoeren van deze procedure neemt minstens 15 minuten rollenspel in beslag. De alchemist gebruikt daarbij zijn laboratorium. Hij vizelt, kookt, destilleert, lost op, vermengt, etc. Het is daarbij niet noodzakelijk dat de alchemist werkelijk de volledige tijd handelingen stelt, wel dat het volledige procedé die tijd kost. Nadien bezit de alchemist 1 flesje met het afgewerkte product. Voorzie zelf jouw flesje en de uitleg.

Materiaal vereiste: Preparatorium

Vergankelijke componenten: 1 x niv. 2 alchemie

Wettelijke status: illegaal

Krachtige giffen

Gekend bij:

Het gilde der Farmacisten en Alchemisten

Het gilde der Vereffenaars

Het gilde der Spoorzoekers

Effect:

Deze techniek laat jou toe een aantal krachtige giffen te herkennen, een antidotum te maken of een portie van het gif aan te maken. De identificatie doe je aan de hand van een bijhorend compendium. Die bevat een samenvatting van de meest gangbare symptomen. Het is de taak van de farmacist om vervolgens uit te puzzelen over welk gif het gaat. Mogelijks worden de symptomen niet herkend. Dit kan enerzijds te wijten zijn aan een ander niet gekend gif of de jammerlijke onkunde van de farmacist. Na een identificatie is de farmacist in staat een eenvoudig anti-dotum te ontwikkelen. Dit antidotum stopt de verdere werking van het gif.

De uitvoering:

Het aanmaken van een antidotum of de destillatie van het gif neemt minstens 15 minuten rollenspel in beslag. De farmacist gebruikt daarbij zijn laboratorium. Hij vijzelt, kookt, destilleert, lost op, vermengt, etc. Het is daarbij niet noodzakelijk dat de farmacist werkelijk de volledige tijd handelingen stelt, wel dat het volledige procedé die tijd kost. Nadien bezit de farmacist 1 portie van het afgewerkte product. Voorzie zelf jouw flesje en de uitleg.

Materiaal vereiste: Preparatorium

Vergankelijke componenten: 1 x niv. 2 farmacie

Wettelijke status: legaal

Krachtige narcotica

Gekend bij:

Uniek gildeheim- Het gilde der Farmacisten en Alchemisten

Effect:

Deze techniek laat jou toe een aantal krachtige narcotica te herkennen, een antidotum te maken of een portie narcotica aan te maken. De identificatie doe je aan de hand van een bijhorend compendium. Die bevat een samenvatting van de meest gangbare symptomen. Het is de taak van de farmacist om vervolgens uit te puzzelen over welk narcoticum het gaat. Mogelijks worden de symptomen niet herkend. Dit kan enerzijds te wijten zijn aan een ander niet gekend narcoticum of de jammerlijke onkunde van de farmacist. Na een identificatie is de farmacist in staat een eenvoudig anti-dotum te ontwikkelen. Dit antidotum stopt de verdere werking van het narcoticum.

De uitvoering:

Het aanmaken van een anti-dotum of de aanmaak van het narcoticum neemt minstens 15 minuten rollenspel in beslag. De farmacist gebruikt daarbij zijn laboratorium. Hij vizelt, kookt, destilleert, lost op, vermengt, etc. Het is daarbij niet noodzakelijk dat de farmacist werkelijk de volledige tijd handelingen stelt, wel dat het volledige procedé die tijd kost. Nadien bezit de farmacist 1 portie van het afgewerkte product. Voorzie zelf jouw flesje en de uitleg.

Materiaal vereiste: Preparatorium

Vergankelijke componenten: 1 x niv. 2 farmacie

Wettelijke status: legaal

Krachtige ziekten

Gekend bij:

Uniek Gildegeheim - Het gilde der Farmacisten en Alchemisten

Effect:

Deze techniek laat jou toe een aantal vaak voorkomende ziekten te herkennen en een medicijn te maken. De identificatie doe je aan de hand van een bijhorend compendium. Die bevat een samenvatting van de meest gangbare symptomen. Het is de taak van de farmacist om vervolgens uit te puzzelen over welke ziekte het gaat. Mogelijks worden de symptomen niet herkend. Dit kan enerzijds te wijten zijn aan een ander niet gekend ziekte of de jammerlijke onkunde van de farmacist. Na een identificatie is de farmacist in staat een eenvoudig medicijn te ontwikkelen. Dit medicijn stopt de verdere ontwikkeling van de ziekte.

De uitvoering:

Het aanmaken van een medicijn neemt minstens 15 minuten rollenspel in beslag. De farmacist gebruikt daarbij zijn laboratorium. Hij vizelt, kookt, destilleert, lost op, vermengt, etc. Het is daarbij niet noodzakelijk dat de farmacist werkelijk de volledige tijd handelingen stelt, wel dat het volledige procedé die tijd kost. Nadien bezit de farmacist 1 portie van het afgewerkte product. Voorzie zelf jouw flesje en de uitleg.

Materiaal vereiste: Preparatorium

Vergankelijke componenten: 1 x niv. 2 farmacie

Wettelijke status: legaal