

# Adamanten rustingbalsem

## **Gekend bij:**

Gilde der ambachtlieden en arcanisten  
Het 1ste verbond der Oost-Kalten

## **Effect:**

Deze balsem geldt speltechnisch als een magisch drankje.

Indien deze balsem op een stuk wapenrusting gesmeerd wordt, dan verkrijgt deze één extra beschermingspunt. Er is slechts één portie nodig. Deze beschermingspunten zijn de eerste die in een gevecht verloren gaan. De beschermingspunten zo verkregen kunnen niet hersteld worden. De effecten van meerdere rustingbalsems zijn niet cumulatief, noch is het effect cumuleerbaar met de spreuk adamanten rusting.

De effecten van dit drankje worden niet overgedragen naar een volgende epos.

Indien deze balsem wordt uitgedronken, vormt er zich een harde korst rond de tong waardoor men een uur lang de grootste moeite heeft om verstaanbaar te praten. Dit is niet erg aangenaam.

## **Uitvoering:**

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

**Materiaal vereiste:** Preparatorium

**Verbruikte ingrediënten:** 1 x niv. 1 arcanisme

**Wettelijke status:** Legaal

# Componentcreatie

**Gekend bij:**

Uniek gildegeheim- Gilde der ambachtlieden en arcanisten

**Effect:**

Deze procedure laat toe één of meerdere componenten te maken uit het bijhorende vademecum. Het vademecum heeft een eigen lijst met vereiste materialen, afgewerkte producten en hun vermoedelijke tijdsinvestering.

**Uitvoering:**

Het uitvoeren van deze procedure neemt minstens 5 minuten rollenspel in beslag. De arcanist gebruikt daarbij zijn Preparatorium. Hij vizelt, kookt, destilleert, lost op, vermengt, etc. Het is daarbij niet noodzakelijk dat de arcanist werkelijk de volledige tijd handelingen stelt, wel dat het volledige procedé die tijd kost. Nadien bezit de arcanist het afgewerkte product. De componenten mag je af halen bij het spellokaal.

**Materiaal vereiste:** Preparatorium

**Verbruikte ingrediënten:** Variabel

**Wettelijke status:** Legaal

# Creatie van een talisman

**Gekend bij:**

Uniek gildegeheim- Gilde der ambachtlieden en arcanisten

**Effect:**

Deze procedure laat toe een talisman te creëren, dat is een tijdelijk magisch voorwerp met een beperkt magisch effect. Het effect kan slechts 1 maal gebruikt worden, waarna het voorwerp een gewoon wereldlijk voorwerp wordt. Het voorwerp kan op geen enkele wijze weer opgeladen worden.

Benodigd voor deze procedure is een armband of hangertje, typerend voor een talisman. Deze procedure maakt de talisman en maakt het ontvankelijk voor de techniek 'infusie'.

Een talisman dient verder niet 'gebonden' te worden. Ze is vrij door te geven en onmiddellijk bruikbaar. Effecten die een permanent effect hebben, duren met de talisman 1 periode. Effecten die een tijdelijke duur hebben, duren 5 minuten.

**Uitvoering:**

Het uitvoeren van deze procedure neemt minstens 10 minuten in beslag. Maak bij het rollenspel gebruik van je preparatorium. Voorzie zelf de talisman.

**Materiaal vereiste:** Preparatorium, voorwerp

**Verbruikte ingrediënten:** Preparatiekost; 1 x niv. 2 arcanisme

**Wettelijke status:** Legaal

# Magische sensitiviteit

**Gekend bij:**

Uniek gildegeheim- Gilde der ambachtlieden en arcanisten

**Effect:**

Zoals bekend hebben alle magische voorwerpen een bijzonder aura, en door middel van deze procedure kan een arcanist de interactie van dat aura met een aantal minerale preparaten waarnemen. Dit laat hem toe na te gaan of een voorwerp al dan niet magisch is. Bovendien kan hij vaststellen of de magie tijdelijk of permanent is, en krijgt hij een vaag begrip over het type van magie die hier in het spel is (hij kan bijvoorbeeld aanvoelen of het om offensieve of defensieve effecten gaat). Hij heeft eveneens een vaag idee van de kracht van de effecten.

**Uitvoering:**

Het uitvoeren van deze procedure neemt minstens 5 minuten nauwlettende observatie in beslag. De arcanist bekijkt, voelt, ruikt, druppelt enkele vreemde stofjes erop, etc. Maak bij het rollenspel gebruik van je preparatorium. Vervolgens vraag je het effect aan één spelleider of de bezitter van het voorwerp.

**Materiaal vereiste:** Preparatorium

**Verbruikte ingrediënten:** geen

**Wettelijke status:** legaal

# Preparatie van magiegevoelig perkament

**Gekend bij:**

Uniek gildegeheim- Gilde der ambachtlieden en arcanisten

**Effect:**

Met deze procedure prepareert een arcanist een vel perkament zodat het vatbaar wordt voor magie. Om duidelijk te maken dat het perkament nu magiegevoelig is, brengt de arcanist zijn zegel aan op de linkerbovenhoek van het blanco perkament.

Een magiegevoelig perkament kan nu een spreuk bevatten. Het volstaat dat de spreuk geïncanteerd wordt met het perkament als doelwit. De componenten worden verbruikt, zoals bij een normaal gebruik van de spreuk, maar in plaats van effect te hebben, verschijnt een leesbare versie van de spreuk op het perkament. Noteer zelf de naam van de spreuk/techniek op het spreukenperkament en het effect.

**Uitvoering:**

Het uitvoeren van deze procedure neemt minstens 5 minuten rollenspel in beslag. De arcanist gebruikt daarbij zijn Preparatorium. Hij vizelt, kookt, destilleert, lost op, vermengt, etc. Het is daarbij niet noodzakelijk dat de arcanist werkelijk de volledige tijd handelingen stelt, wel dat het volledige procedé die tijd kost.

**Materiaal vereiste:** Preparatorium

**Verbruikte ingrediënten:** 1x niv 2 arcanisme

**Wettelijke status:** legaal

# Edelsmid

**Gekend bij:**

Uniek gildegeheim- Gilde der ambachtlieden en arcanisten

**Effect:**

Personen met deze techniek beheersen de kunst van het verfijnde smeedwerk. Zij kunnen kleine gebruiksvoorwerpen en juwelen maken.

Dit vereist vanzelfsprekend een atelier. De nodige grondstoffen en de duur nodig voor de creatie van een gebruiksvoorwerp variëren sterk, raadpleeg het bijhorende vademecum.

De waarde van gemaakte juwelen hangt af van de gebruikte grondstoffen: tel de totale waarde van de gebruikte grondstoffen en edelstenen op, en verhoog dit bedrag met één derde. Dit is de basiswaarde van het juweel.

**Uitvoering:**

De creatie van een juweel duurt 15 minuten, voorzie zelf de nodige rekvisieten.

**Materiaal vereiste:** Atelier of edelsmidset

**Verbruikte ingrediënten:** variabel

**Wettelijke status:** legaal

# Infusie techniek

**Gekend bij:**

Uniek gildegeheim- Gilde der ambachtlieden en arcanisten

**Effect:**

De procedure wordt gebruikt om een bepaalde kracht of kennis in een magisch voorwerp te sluiten. Ze dient gecombineerd te worden met ofwel de creatie van een talisman, de creatie van een magisch voorwerp of een meesterwerk.

Alle mogelijke technieken kunnen in zo een voorwerp gevangen worden. Mogelijks is dat een krijgstechniek, een spreuk of een procedure. Ofwel gebeurt de infusie terwijl iemand zijn kunde illustreert ofwel gebruikt de arcanist daarvoor een vademecum.

**Uitvoering:**

Het uitvoeren van deze procedure neemt minstens 5 minuten in beslag. Maak bij het rollenspel gebruik van je preparatorium.

**Materiaal vereiste:** Preparatorium

**Verbruikte ingrediënten:** 1 x niv. 2 arcanisme

**Wettelijke status:** legaal