

Herbalist

Gekend bij:

Gilde der Alchemisten & Farmacisten
Gilde der artiesten, Brouwers, Narren & Verwenners
Orde der Balsemers, Barbieren & Chirurijnen
Het gilde der Spoorzoekers

Effect:

Laat toe om bruikbare ingrediënten voor de gekende wetenschappen te verzamelen. Arcanie, farmacie, chirurgie, alchemie, etc. Het personage doet dit door zich naar het bos te begeven en daar in het struikgewas of tussen de paddenstoelen te snuffelen.

Uitvoering:

Het uitvoeren van deze procedure is echter bijzonder. Men kan ervoor kiezen om werkelijk 5 minuten in het bos allerlei op te rapen en vervolgens naar het spellokaal te gaan. Daar zal men jou dan een willekeurig ingrediënt overhandigen. Of je kan er voor kiezen om naar het spellokaal te gaan en een 'dienaer' te spelen. Zij zijn het levensbloed van onze maatschappij. Zij vegen, rapen rommel op, vullen de ijskasten aan, zetten flesjes opzij,... gewoonweg alles van huishoudelijke taken die je kan bedenken. 15 minuten arbeid fleurt het spel op en levert jou 3 willekeurige ingrediënten.

Materiaal vereiste: Geen

Verbruikte ingrediënten: Geen

Wettelijke status: Legaal

Den Dienaer is de betere keuze van de twee. Vroeg of laat komen we allemaal aan de beurt. Is het niet vandaag, dan is het morgen. Het is slechts een kwestie van tijd.

Elixir van leeuwenmoed

Gekend bij:

Uniek gildeheim- Het gilde der Farmacisten en Alchemisten

Effect:

Dit elixir geldt speltechnisch als een magisch drankje.

Dit drankje verleent de drinker gedurende 10 minuten of tot het einde van het gevecht 2 extra levenspunten (de eerste twee punten schade hebben dus geen effect). Daarnaast zorgt dit drankje ervoor dat de drinker onder geen beding zal vluchten en is hij voor de duur van het effect immuun aan alle die angst veroorzaken (BOE BOE BOE!). Indien de speler toch zou vluchten protesteert zijn leeuwenhart. Een pijnlijke scheut zorgt ervoor dat de laffe hond ter plekke moet bekomen van de pijn. Hij kan dus niet echt vluchten. Dit drankje is niet cumulatief met zichzelf.

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

Verbruikte ingrediënten: 1 x niv. 1 alchemie

Wettelijke status: Legaal

*Hou moed Hendrik! Dit zal jou redden!
De trol dacht er het zijne van...*

Broeder Thibaut's wonderbaarlijke wondzalf

Gekend bij:

Uniek gildegeheim - Gilde der Farmacisten en Alchemisten

Effect:

Deze bijzondere wondzalf heelt 2 levenspunten indien ze op een matige wonde (slechts 2 schade) wordt uitgesmeerd. Indien iemand zich waagt de balsem uit te drinken, veroorzaakt zijn minder aangename brandblaren in de mond en is er geen genezend effect.

De uitvoering:

Het uitvoeren van deze procedure neemt minstens 15 minuten rollenspel in beslag. De farmacist gebruikt daarbij zijn Preparatorium. 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 3 porties met het afgewerkte product. Voorzie zelf jouw flesjes en de uitleg.

Materiaal vereiste: Preparatorium

Vergankelijke componenten: 1 x niv. 2 farmacie

Wettelijke status: legaal

Identificatie brouwsel

Gekend bij:

Uniek gildeheim- Het gilde der Farmacisten en Alchemisten

Effect:

Met deze procedure kan de gebruiker een brouwsel identificeren.

De uitvoering:

Het identificeren van een brouwsel duurt 1 minuut nauwgezette observatie. Kijken, ruiken of een sipje voor de durvers. Vervolgens mag je het flesje nakijken op de bijhorende uitleg.

Materiaal vereiste: geen

Vergankelijke componenten: geen

Wettelijke status: Legaal

Vaak voorkomende giffen

Gekend bij:

Het gilde der Farmacisten en Alchemisten

Gilde der vereffenaars

Gilde der spoorzoekers

Effect:

Deze techniek laat jou toe een aantal vaak voorkomende giffen te herkennen, een anti-dotum 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 anti-dotum stopt de verdere werking van het gif.

De uitvoering:

Het uitvoeren van deze procedure neemt minstens 5 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. 1 farmacie

Wettelijke status: Legaal

Vaak voorkomende narcotica

Gekend bij:

Uniek gildeheim- Het gilde der Farmacisten en Alchemisten

Effect:

Deze techniek laat jou toe een aantal vaak voorkomende narcotica te herkennen, een anti-dotum 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 anti-dotum stopt de verdere werking van het narcoticum.

De uitvoering:

Het uitvoeren van deze procedure neemt minstens 5 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. 1 farmacie

Wettelijke status: Legaal

Vaak voorkomende 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 uitvoeren van deze procedure neemt minstens 5 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. 1 farmacie

Wettelijke status: Legaal