

# Appendix III: Alchemische brouwsels

<b>Inleiding en uitleg</b>	<b>2</b>
<b>Algemene recepten</b>	<b>4</b>
N1	4
N2	6
N3	7
<b>Leerbare recepten: N1</b>	<b>8</b>
<b>Leerbare recepten: N2 en N3</b>	<b>12</b>

## Inleiding en uitleg

In deze appendix staan alle algemene recepten en alle leerbare N1 recepten beschreven die je als nieuw karakter krijgt of kunt leren. Deze brouwsels staan op dezelfde manier beschreven als de spreuken met enige uitzonderingen. Alle brouwsels hebben een duur in minuten, uren of dagen. Sommige brouwsels hebben echter een duur van **direct**, wat betekent dat deze brouwsels meteen effect hebben na gebruik. Anderen zijn permanent, wat betekent dat ze niet weg gaan als je er niks aan doet.

Verder hebben alle brouwsels ook een bereik, net als een spreuk. Er zijn echter andere categorieën bij alchemie, omdat brouwsels anders werken dan spreuken.

Hieronder een lijst met alle categorieën die je tegen kunt komen bij bereik.

- Contact: Deze brouwsels werken zodra ze in contact met het doelwit komen
- Sanguis: Deze brouwsels werken zodra ze in de bloedstroom van het doelwit komen
- Respiratie: Deze brouwsels werken zodra ze worden ingeademd
- Consumptie: Deze brouwsels werken zodra ze geconsumeerd worden
- Reactie: Bij reactie heeft een brouwsel een extra toevoeging nodig voor hij werkt. In bijvoorbeeld het geval van lampenolie is dit simpelweg vuur.

Sommige brouwsels zul je kunnen werpen. Hiervoor heb je echter wel de vaardigheid **Werpwapens Gooien** nodig. Het is mogelijk dat brouwsels meerdere vormen van bereik hebben. Dit betekent dat ze op meerdere manieren gebruikt kunnen worden. Giffen kunnen bijvoorbeeld geconsumeerd worden of via een dolk in iemands bloedstroom terecht komen. Beide hebben hetzelfde effect.

Net als spreuken hebben alle brouwsels een **invloed**. Dezen werken op dezelfde manier als die van de spreuken. Zie Hoofdstuk 6: Magie en spiritualiteit in het basis regelboek voor een uitgebreide uitleg over invloeden.

Iets wat spreuken niet hebben en brouwsels wel, is een type. Dit type verduidelijkt wat voor soort brouwsel het is en soms ook wat je er aan kunt doen het effect van een brouwsel te verwijderen.

Hieronder een lijst met alle categorieën die je tegen kunt komen bij type.

- Chemie: Het mixen, verhitten en destilleren van componenten die samen een natuurlijk effect maken. Deze effecten zijn niet met spreuken te verwijderen als dit er niet specifiek bijstaat.
- Transmutatie: Het muteren van natuurlijke componenten tot iets wat bijna magisch lijkt maar dit niet is. Deze effecten werken soms alleen op de alchemist zelf en lijken het meeste op spreuken onder alle brouwsels die de alchemist kan maken.
- Panacea: Dit zijn alle genezende en verbeterende brouwsels. Net als bij spreuken die een effect kunnen verwijderen, werken deze brouwsels ook in niveaus. Het niveau van de alchemist bepaald dus hoe krachtig het effect is wat hij met sommige van deze brouwsels kan verwijderen.

**Let op!** *Het is belangrijk om te weten dat genezende brouwsels nooit schade aan ondoden doen of een sterf effect kunnen verwijderen.*

- Vloek  
Dit type omvat alle vloeken die een alchemist kan brouwen. Naast de alchemist zijn er weinig anderen buiten sommige duistermagiërs die zo goed zijn met vervloekingen. In tegenstelling tot alle andere brouwsels zijn deze wel magisch en dus te verwijderen met spreuken zoals **Verwijder Magie**. Veel van de vloeken die een alchemist kan leren zijn permanent. Wederom bepaald het niveau van de alchemist het niveau van de vloek.
- Gif  
De giften die een alchemist kan maken hebben net als vloeken het niveau van zijn alchemie vaardigheid. Een **Tegengif** spreuk kan de giften van een alchemist verwijderen als deze hetzelfde of een hoger niveau heeft.
- Ziekte  
Dit type komt in deze lijst met recepten niet voor maar werkt hetzelfde als vloek en gif als het om niveaus gaat. Logischerwijs zijn de effecten van deze brouwsels te verwijderen met de **Genees Ziekte** spreuk van het juiste niveau.

## Algemene recepten

Dit zijn de recepten die iedere alchemist kent. Uiteraard kan hij een algemeen brouwsel van een bepaald niveau pas maken als hij datzelfde of een hoger niveau in de **Alchemie** vaardigheid bezit.

### N1

#### Anti Inkt

Duur: direct - Bereik: contact - Invloed: 1 voorwerp (papier / leer, pagina / brief) - Type: chemie

Ingrediënten: 1X geitenoog, 1X roodgekleurde duivelshoed

Deze inkt verwijderd 1 zijde van een brief of pagina van alle aanwezige inkt. Het maakt daarentegen wel onzichtbare inkt weer zichtbaar, al is het maar voor een tijdje.

**Let op!** Onzichtbare inkt en Anti inkt gaan niet goed samen. De twee reageren zeer heftig op elkaar en maken samen een explosief component. Dit is zo instabiel dat het na 'ongeveer' 2 minuten explodeert.

#### Contactlijm

Duur: permanent - Bereik: contact - Invloed: 1 oppervlakte (vuist-grootte) - Type: chemie

Ingrediënten: 2X kruiperstengel, 2X dauwvanger

Lijmt iets in 10 minuten aan elkaar vast. Hierna zit het permanent aan elkaar vast. Uiteraard kan alles wel kapot. Maar iemand met extra sterk heeft er, afhankelijk van de verlijmd materialen, vaak een kluit aan om de voorwerpen weer los van elkaar te krijgen. Vaak zal het voorwerp zelfs op een andere plek kapot gaan in plaats van de plek waar het verlijmd is.

#### Dodo Drijfzalf

Duur: 1 uur - Bereik: contact - Invloed: 1 wezen / object (mens-grootte) - Type: chemie

Ingrediënten: 3X dodovet, 2X kruiperstengel

Een zalf die als men zich er mee insmeert er voor zorgt dat hij blijft drijven voor een uur.

**Let op!** Alleen Vikingen krijgen dit algemene recept..

#### Haar Kleur Lotion

Duur: permanent - Bereik: contact - Invloed: 1 wezen (haar) - Type: chemie

Ingrediënten: 1X sinterkruid, 2X stormboom bessen

Geeft iemands haar een kleur die bij het brouwen van het drankje bepaald wordt.

#### Inkt (zwart)

Duur: permanent - Bereik: contact - Invloed: circa 150 pagina zijdes - Type: chemie

Ingrediënten: 1X bloedblad, 1X kruiperstengel

Standaard zwarte inkt.

### **Kruipolie**

Duur: wisselend - Bereik: contact - Invloed: 1 voorwerp (zwaard-grootte) - Type: chemie

Ingrediënten: 3X kruiperstengel

Handig voor het soepel laten lopen van metalen raderen, scharnieren en dergelijke. Helpt ook tegen lichte roestvorming.

### **Lampenolie**

Duur: 1 minuut (zie tekst) - Bereik: reactie - Invloed: wisselend - Type: chemie

Ingrediënten: 1X glimworm, 1X dauwvangervanger

Standaard lampenolie. Als je het ergens over uitgiet en daarna aansteekt, brandt het hevig voor 1 minuut. Als je het in een olielamp of iets dergelijks gebruikt brandt een complete fles lampolie ongeveer 1 dag. Er gaat circa 1/3 fles in een standaard olielamp en die lamp zal daar dus 4 uur op branden.

### **Nagellak**

Duur: wisselend - Bereik: contact - Invloed: circa 100 nagels - Type: chemie

Ingrediënten: 1X bloedblad, 1X kruiperstengel

Standaard nagellak. De kleur wordt bepaald bij het brouwen.

### **Parfum**

Duur: 1 dag (zie tekst) - Bereik: contact - Invloed: 1 wezen - Type: chemie

Ingrediënten: 2X morgenkruid

Een standaard parfum die je 1 dag per gebruik lekker laat ruiken. Je kunt een vers gebrouwen parfum circa 20 keer gebruiken. Hoe hoger het niveau in alchemie van de brouwer, des te beter de kwaliteit van de parfum.

### **Zielensteen**

Duur: permanent - Bereik: contact - Invloed: 1 wezen (alchemist) - Type: transmutatie

Ingrediënten: 1X zonneschijn, 1X godenkruid, 2X morgenkruid

Deze alchemistische steen zorgt ervoor dat je 5 minuten extra hebt om dood te gaan. Dit is dus nu 15 minuten voor normaal sterven en 10 minuten als je een sterf effect krijgt. De extra tijd gaat in op het moment dat je zou sterven. Als de tijd eenmaal in is gegaan, gaat de steen kapot en zul je een nieuwe moeten kopen of maken. De steen werkt alleen voor alchemisten en hoeft de huid niet te raken. Hij moet echter wel dicht bij de alchemist zijn om te werken. Zodra hij meer dan 10 centimeter bij de alchemist weg is zal hij niet meer werken. Veel alchemisten dragen hem in een zakje met een leren koord om hun nek.

## N2

### **Elementale Weerstandsteen**

Duur: permanent - Bereik: contact - Invloed: 1 wezen (alchemist) - Type: transmutatie

Ingrediënten: 1X bintje dennenappel, 2X morgenkruid, 1X brandsteen / watersteen / aardsteen / luchtsteen

Je mag 1 schade per keer dat je door iets wat schade van je gekozen element doet negeren. Voor effecten die schade op elke locatie doen houd deze steen alleen 1 schade op romp tegen. De steen werkt alleen voor alchemisten en hoeft de huid niet te raken. Hij moet echter wel dicht bij de alchemist zijn om te werken. Zodra hij meer dan 10 centimeter bij de alchemist weg is zal hij niet meer werken. Veel alchemisten dragen hem in een zakje met een leren koord om hun nek.

### **Inkt (gekleurd)**

Duur: permanent - Bereik: contact - Invloed: circa 150 pagina zijdes - Type: chemie

Ingrediënten: 1X bloedblad, 2X kruiperstengel

Inkt met een kleurtje.

### **Lampolie (gekleurd)**

Duur: 1 minuut (zie tekst) - Bereik: reactie - Invloed: wisselend - Type: chemie

Ingrediënten: 1X glimworm, 1X dauwvanger

Deze lampolie werkt hetzelfde als de normale lampolie behalve dan dat de olie en de ontbranding een andere kleur hebben.

### **Strijkstokjes**

Duur: direct - Bereik: contact, reactie - Invloed: nvt - Type: chemie

Ingrediënten: 1X lavawater, 2X michiels ploffstof

Kleine stokjes met een strijkkopje wat vlam vat zodra je het bij iets ruws langs haalt. De alchemist kan er 25 maken per brouw sessie. Ook heeft hij stokjes nodig, maar deze kan iedereen met een dolk maken.

## N3

### **Drakenhart**

Duur: permanent - Bereik: contact - Invloed: 1 wezen (alchemist, creator) - Type: transmutatie

Ingrediënten: 1X drakenadem, 1X godenkruid, 5X morgen kruid

Overige vereisten: Om de creatie te voltooien moet de steen verhit worden door de adem van een draak

De alchemist kan niet door ouderdom sterven zolang hij de steen bij je draagt.

Deze steen kan alleen gebruikt worden door de alchemist die hem gemaakt heeft. Ook, in tegenstelling andere alchemistische stenen, moet deze steen de huid raken om effect te hebben. Een bekend verhaal uit de oudheid, is die van een alchemist die 200 jaar werd omdat hij zijn eigen hart had vervangen door een Drakenhart.

### **Inkt (onzichtbaar)**

Duur: permanent - Bereik: contact - Invloed: circa 15 pagina zijdes - Type: transmutatie

Ingrediënten: 1X bloedblad (poeder), 2X kruiperstengel (poeder), 2X luchtsteen (poeder)

Deze inkt wordt 10 minuten na het schrijven onzichtbaar. Nadat de inkt onzichtbaar is geworden is er op geen enkele normale manier meer te zien dat er iets op het papier geschreven is. De enige manier om te merken dat er iets mis is, is met zie verleden, zienschap en drankjeskennis. Om de geschreven tekst weer zichtbaar te maken heb je anti inkt nodig, wat elke alchemist kan maken.

**Let op!** *Onzichtbare inkt en Anti inkt gaan niet goed samen. De twee reageren zeer heftig op elkaar en maken samen een explosief component. Dit is zo instabiel dat het na 'ongeveer' 2 minuten explodeert.*

### **Lampolie (speciale effecten)**

Duur: 1 minuut (zie tekst) - Bereik: reactie - Invloed: wisselend - Type: chemie

Ingrediënten: 1X glimworm, 1X dauwvanger, 1X zeer zeldzaam kruid per effect

Deze lampolie werkt hetzelfde als de normale lampolie behalve dan dat het speciale effecten kan hebben zoals witte rook of een klein plofje om de zoveel tijd.



## Leerbare recepten: N1

Dit zijn de recepten waar een nieuwe karakter uit kan kiezen als hij de vaardigheid **Alchemie N1** neemt.

### Antigif

Duur: direct - Bereik: consumptie - Invloed: 1 wezen (vergiftigd) - Type: panacea

Ingrediënten: 1X dauwvanger, 1X morgenkruid, 1X liefdesbloem

Dit drankje poogt het gif met het hoogste niveau waar de drinker last van heeft te verwijderen.

### Berkenhuid Zalf

Duur: 5 minuten - Bereik: contact - Invloed: 1 wezen - Type: chemie

Ingrediënten: 1X stekelkruid (gedroogd), 2X kruiperstengel

Deze zalf geeft 1 BP per locatie. Dit stapelt met de **Geef Bepantsering** spreuk en andere BP effecten maar niet met andere Berkenhuid zalven.

### Braakmiddel

Duur: 5 minuten - Bereik: consumptie - Invloed: 1 wezen (levend) - Type: gif

Ingrediënten: 2X sinterkruid, 1X geiteoog

Laat iemand voor 5 minuten lang braken. Soms kan dit helpen als iemand net iets verkeerd heeft gegeten bijvoorbeeld. Uiteraard zijn er meer redenen te verzinnen waarom een alchemist iemand dit zou willen laten opdrinken...

### Drank der Tongen

Duur: 5 minuten - Bereik: consumptie - Invloed: 1 wezen (spraak) - Type: transmutatie

Ingrediënten: 1X vrouwentong, 2X distelboletjes

De drinker van dit drankje kan 5 minuten lang 1 extra taal begrijpen en spreken. De brouwer bepaald welke taal. Het moet echter wel een taal zijn die de brouwer kan spreken.

### Elixir der Gekte

Duur: 5 minuten - Bereik: consumptie - Invloed: 1 wezen (intelligent) - Type: chemie

Ingrediënten: 2X geiteoog kruid, 1X zondagskruid, 1X sinterkruid

De drinker van dit drankje krijgt voor 5 minuten het effect van de vaardigheid **Vechterswaanzin**. Dit betekent dus ook dat hij nadat er geen vijanden meer overeind staan, hij bewusteloos neervalt.

### Ettersap

Duur: permanent - Bereik: consumptie - Invloed: 1 wezen (huid) - Type: vloek

Ingrediënten: 2X woekerwilg, 1X stekelkruid, 1X orkenbloed

De drinker van dit drankje krijgt etterende builen en rode vlekken over zijn gehele huid.

**Let op!** Het wordt door het Alchemie gilde als een misdaad beschouwd om dit drankje te brouwen.

### Geurvreter

Duur: 1 uur - Bereik: contact - Invloed: 1 wezen / 10 neuzen / 1 voorwerp (mens-grootte) -

Type: transmutatie

Ingrediënten: 1X zout, 1X zuiver water, 1X kruiperstengel

Deze olie kun je iemand of iets mee insmeren. Door dit te doen ruikt het wezen of het desbetreffende voorwerp nergens meer naar. Dit kan zeer handig zijn in verband met speurhonden en dergelijke. Een ander gebruik is om een klein beetje onder je neus te smeren waardoor je een uur lang niks meer ruikt. Als je de zegel op het potje waar de olie in zit breekt, blijft de gehele inhoud nog maar 1 uur goed.

Je kunt met 1 potje maximaal 10 neuzen behandelen.

**Zwak Gif**

Duur: 30 minuten - Bereik: consumptie, sanguis - Invloed: 1 wezen (levend) - Type: gif

Ingrediënten: 1X dauwvanger, 1X morgenkruid, 2X roodgekleurde duivelshoed

Als iemand dit gif binnenkrijgt ontvangt direct 1 schade op de romp. Hierna krijgt hij na 10 min weer 1 schade op romp en elke 10 minuten daar opvolgend, tot maximum van 30 minuten en dus 3 extra schade.

**Haargroei Zalf**

Duur: permanent - Bereik: contact, consumptie - Invloed: 1 wezen (levend) - Type: panacea

Ingrediënten: 1X liefdesbloem, 1X zondagskruid

Deze zalf zorgt ervoor dat dode haarzakjes weer genezen worden waardoor haargroei weer mogelijk wordt. Bij mensen die nog gewone haargroei hebben zorgt het voor overmatige haargroei. Bij inname zorgt het voor extreem wilde haargroei op lukrake plekken.

**Heelzalf**

Duur: direct - Bereik: contact - Invloed: 1 wezen (levend) - Type: chemie

Ingrediënten: 2X bloedblad

Deze zalf geneest 1 SP op de lokatie waar het gebruikt wordt.

**Instant Dronken**

Duur: 1 uur - Bereik: contact - Invloed: 1 wezen - Type: gif

Ingrediënten: 2X zondagskruid, 2X knipoo

De drinker van dit drankje wordt direct een uur lang dronken, met alle gevolgen van dien.

**Jeukpoeder**

Duur: 5 minuten - Bereik: contact, consumptie - Invloed: 1 wezen (leven) - Type: chemie

Ingrediënten: 2X geitenooi, 1X dievenklauw

Dit poeder zorgt ervoor dat je erge jeuk krijgt op de plekken waar het je huid raakt.

Inname zorgt voor irritatie van de keel en mond.

**Laxeermiddel**

Duur: 1 uur - Bereik: contact - Invloed: 1 wezen (levend) - Type: gif

Ingrediënten: 1X sinterkruid, 1X dievenklauw

Degene die dit consumeert heeft 1 uur lang last van diarree.

**Magisch detectie poeder**

Duur: 5 minuten - Bereik: contact - Invloed: 1 voorwerp (harnas-grootte) - Type: transmutatie

Ingrediënten: 2X stormboom bessen, 1X knipooq kruid

Dit poeder laat zien of een voorwerp wat niet groter is dan een tweehandig wapen of een harnas magisch is. Als het voorwerp magisch is zal het poeder opgloeien. Om meer over het voorwerp te weten te komen zal er iemand met meer kennis bij gehaald moeten worden. Men kan dit poeder ook meerdere kleine voorwerpen gebruiken. Echter wordt het poeder 5 minuten nadat de zegel verbroken is onbruikbaar.

**Milde Genezingsdrank**

Duur: direct - Bereik: consumptie - Invloed: 1 wezen (levend) - Type: panacea

Ingrediënten: 2X morgenkruid, 1X kruiperstengel

Dit drankje geneest 2 SP op de gewenste locatie na consumptie.

**Milde Magiedemp Elixer**

Duur: 1 dag (zie tekst) - Bereik: consumptie - Invloed: 1 wezen - Type: panacea

Ingrediënten: 1X dauwvanger, 1X bloedblad, 1X dievenklauw

De drinker kan 1 spreuk weerstaan. Deze spreuk mag niet hoger dan N2 zijn. Dit effect blijft 1 dag werken of totdat de drinker 1 spreuk weerstaat met het effect van dit drankje.

Meerdere magiedemp elixers van hetzelfde niveau stapelen niet met elkaar.

**Milde Maai Drank**

Duur: direct - Bereik: consumptie - Invloed: 1 wezen - Type: transmutatie

Ingrediënten: 1X liefdesbloem, 1X dauwvanger, 1X bloedblad

Dit drankje geeft de drinker 1 MP terug. Als de drinker normaliter geen MP bezit, heeft dit drankje geen effect. Ook kan de drinker hiermee nooit over de maximale MP die hij per dag heeft heen komen.

**Nachtmerrie Drank**

Duur: 5 dagen - Bereik: consumptie - Invloed: 1 wezen (intelligent) - Type: vloek

Ingrediënten: 2X bloedblad, 1X oog van een magie gebruiker, 1X woekerwilg

De drinker van dit drankje krijgt nachtmerries in zijn slaap. De brouwer kan grofweg bepalen waar deze nachtmerries over gaan. Als de drinker 5 nachten lang deze nachtmerries heeft gehad dan krijgt hij 1 waanpunt en vervalt de vloek.

**Let op!** Het wordt door het Alchemie gilde als een misdaad beschouwd om dit drankje te brouwen.

**Niespoeder**

Duur: 5 minuten - Bereik: respiratie - Invloed: 1 wezen (levend) - Type: chemie

Ingrediënten: 2X geitenoog, 1X stekelkruid

Het inademen van dit poeder zorgt er voor dat je 5 minuten lang niet anders dan niezen te doen hebt.

**Reinigingsolie**

Duur: permanent - Bereik: contact - Invloed: 1 voorwerp (1 maaltijd / 1 liter drinken) - Type: transmutatie

Ingrediënten: 1X morgenkruid, 1X spierkruid, 1X zondagskruid

Maakt bedorven voedsel en drinken weer eet/drinkbaar.

### **Waarheidsdrank**

Duur: 5 minuten - Bereik: consumptie - Invloed: 1 wezen (intelligent) - Type: gif

Ingrediënten: 1X geiteoog, 2X vergeetmenietje

De drinker moet 5 minuten lang vragen naar waarheid moet beantwoorden. De drinker dient vragen die gesteld worden, direct en concreet naar waarheid te beantwoorden. De drinker mag in tegenstelling tot de een **Spreek Waarheid** spreuk wel zwijgen. Daarentegen mag iedereen hem vragen stellen die hij, als hij spreekt, direct en concreet behoort te beantwoorden.

### **Wapenolie**

Duur: 5 minuten - Bereik: contact - Invloed: 1 voorwerp (wapen) - Type: transmutatie

Ingrediënten: 2X Spierkruid, 2X geiteoog

Wapens die met deze olie worden ingewreven doen voor 5 minuten 1 extra schade. Je kunt met 1 dosis wapenolie 1 tweehandig wapen, 1 eenhandig wapen, of 2 dolken behandelen.

### **Werp Olie**

Duur: direct - Bereik: contact - Invloed: 1 wezen - Type: chemie

Ingrediënten: 1X springstof, 1X michiels plofstof, 2X zeezout

Als je dit drankje werpt en iemand raakt krijgt die persoon 1 vuurschade op de geraakte locatie. Tijdens het werpen roept je **Vuur-pijl!**

**Let op!** Omdat er geen incantatie is, is dit is geen spreuk. Het is letterlijk een kleine versie van een molotov cocktail en is dus ook niet te weerstaan met vaardigheden zoals **Spreukenweerstand** en **Demping**. Spreuken als **Vuurweerstand** werken echter wel, omdat die je immuun maken voor het element vuur.

### **Zalf der Licht**

Duur: 1 uur - Bereik: contact - Invloed: 1 voorwerp - Type: chemie

Ingrediënten: 3X glimworm

Deze zalf kun je over een voorwerp smeren. Hierna zal het voorwerp een uur lang een schemerig licht afgeven. Je kunt met dit licht nooit iemand verblinden. Omdat de zalf een chemische reactie heeft zodra je het op een leven wezen smeert, heeft het op levende wezens geen effect en geeft het dus geen licht.

## Leerbare recepten: N2 en N3

De beste manier om nieuwe recepten te verkrijgen is om deze van een andere alchemist te leren. Uiteraard kun je ook nieuwe drankjes leren via de vaardigheid **Extra Recepten**. Mocht je deze vaardigheid ooit gebruiken om N2 en N3 drankjes te leren, kun je bij de SL een complete lijst van beide deze niveaus opvragen.