

Ravenskeep Alchemy en Apothecary Handboek

Alchemy en Apothecary is de vaardigheid om potions en poisons te maken.

Een potion of poison is altijd afgeleid van een action, curse of spell in het systeem. Oftewel: met de vaardigheid Alchemy kun je actions, curses en spells in de vorm van een potion of poison bottelen.

In het Path systeem kun je terugvinden wat de potion of poison precies voor werking heeft.

Soms kan het zo zijn dat een potion of poison is afgeleid van een Skill (vaardigheid) wat betekent dat de potion of poison een aangepaste tijdsduur krijgt. Als dit zo is zal je bij de omschrijving van de potion of poison de maximale tijdsduur vinden.

Het verschil tussen de Alchemist en de Apothecary

De Alchemist is de drankjes- en gifmaker die zich gespecialiseerd heeft in het bottelen van effecten die normaal alleen met magie of spierkracht kunnen worden veroorzaakt. De Apothecary is gespecialiseerd in het bottelen van effecten die spiritueel of via genezing mogelijk zijn.

Verder kun je het verschil natuurlijk uitspelen zoals jouw karakter dat ziet.

Potions en poisons maken

Om een potion of poison te maken heb je verschillende dingen nodig:

- Een recept waarin duidelijk staat wat voor ingrediënten erin moeten
 - o Roleplay technisch zul je ook weten hoe warm het vuur moet zijn, wanneer bepaalde herbs precies bij elkaar mogen komen, hoe dik de vloeistof moet zijn en hoelang het allemaal moet pruttelen. Maar aangezien we op een event weinig tijd hebben zullen we vanuit Spelleiding alleen bezig zijn met de juiste ingrediënten en verwachten we van de spelers dat ze de rest uitspelen zoals zij dat juist achten.
- Ingrediënten
 - o Herbs (kruiden) zijn de basis
 - o Soms kan je Components (componenten) vinden waardoor je sommige hogere level potions of poisons makkelijker kunt maken. Later hierover meer.
- Flesjes, potjes, etc. om de potion / poison in te doen. LET OP: Deze moet je zelf meenemen naar het evenement!
- Een werkplek / alchemisten instrumenten. We verwachten dat je als speler dingen verzint en meeneemt die laten zien dat jij potions of poisons kan maken (vijzel, pannetje, etc.)
- De Alchemy Tafel van vijf (zie hfst 3: craften)
- Bij goedkeuring van Spelleiding of godtent een code-kaart die andere Alchemisten en Apothecary's in staat stelt erachter te komen wat voor soort potion of poison het is.

In de volgende hoofdstukken lees je meer over de verschillende stappen.

1. Recepten

1.1 Hoe weet ik wat ik nodig heb om potions en poisons te maken?

Een potion of een poison bestaat uit een hoeveelheid ingrediënten. De juiste hoeveelheden van de ingrediënten van een bepaalde potion of poison staat in het Recept.

Vervolgens kan je via je *Alchemy kaart* te weten komen wat de codes zijn per Domein (zie 2.3).

Je kan alleen een bepaalde potion of poison maken als jij dat recept hebt aangeschaft binnen het regelsysteem. Dit recept symboliseert dan je kennis voor het maken van deze potion of poison met alles wat daarbij hoort.

1.2 Hoe krijg ik recepten?

Je krijgt recepten door in een Path een level omhoog te gaan (per level krijg je 2 recepten die je zelf mag uitkiezen). Nadat je de 5 levels gehaald hebt kun je via de vrije vaardigheden recepten bijkopen.

LET OP: Het leren van recepten in het spel zelf door het over te schrijven van andere spelers, of door het via try and error uit te vinden geeft je geen recht op een recept!

1.3 Kan ik een potion/poison maken anders dan via een recept?

Nee. Je kan geen potions of poisons maken zonder dat jij het recept daarvoor hebt aangeschaft. Ook niet in een toevallige poging voor het ontdekken van een nieuwe potion, binnen een ritueel, of omdat je een recept hebt overgeschreven van iemand binnen het spel.

De uitzondering is als je met Spelleider overlegt hebt om een nieuwe potion of poison te maken en dat de spelleider je goedkeuring heeft gegeven om te gaan uitzoeken hoe je deze potion of poison maakt (later meer hierover).

2. Herbs en Componenten

2.1 Hoe herken ik Herbs (kruiden)?

Als je de vaardigheid *Find Herbs* hebt zul je bij het maken of ophalen van je personage een code blad meekrijgen waarop de codes zijn aangegeven van de Herbs van dat event. Op deze "Alchemy Code kaartjes" staan alle codes die je nodig hebt om als Alchemist of Apothecary aan de slag te kunnen gaan met je recepten.

2.2 Hoe krijg ik Herbs (kruiden) in mijn bezit?

Er zijn verschillende manieren hoe je Herbs in je bezit kunt krijgen:

- Als je via een Path de vaardigheid *Find Herbs* aanschafft levert je dit 10 Herbs per dag op bij de Godtent per aangeschafte vaardigheid. Je kun meerdere keren de vaardigheid *Find Herbs* aanschaffen (Skirmisher, Witch/Warlock, Alchemist, Apothecary, Fae magic en Nature Spiritual)

Let Op: Het aantal herbs per dag is aangepast van 3 naar 10 vanaf versie 1.5 van het regelsysteem (juni 2021).

- In en om Ravenskeep zullen de kruiden vrij groeien. Als je de vaardigheid *Find Herbs* hebt kun je deze kruiden herkennen en dus ongelimiteerd meenemen. Spelleiders zullen een paar keer per dag locaties uitkiezen waar herbs uitgezet worden.

Let Op: Je mag alleen herbs zoeken tijdens IC tijd

- Herbs worden vaak meegenomen door monsters die ze bij zich hebben in tasjes (of vraag aan een monster of hij/zij herbs bij zich heeft nadat je hem/haar hebt uitgeschakeld).
- Herbs worden vaak door handelaren aangeboden.
- Er zijn spelers die grondbezit hebben of handelsroutes waardoor ze in het bezit zijn van Herbs.
- Als laatste zullen er veel spelers zijn die ze hebben, dus je kan via roleplay of handel met je medespelers veel ruilen of kopen.
- Bij de pawnshop (Goddent) kun je kruiden verkopen en kopen. De pawnshop koopt in tegen 10% van de waarde en verkoopt tegen 200% van de waarde. De pawnshop heeft aan het begin van het evenement geen voorraad en kan alleen verkopen als ze eerder hebben ingekocht van een speler.

2.3 Domeinen en de eigenschappen van Herbs (kruiden)

Herbs zijn niet zomaar simpele plantjes die je ergens kunt vinden. In een herb zitten eigenschappen versleuteld die symbool staan voor de wereld en de manier waarop deze werkt. Het zijn deze eigenschappen die een herb bijzonder maken.

Er zijn 8 Domeinen waar Herbs hun eigenschappen vandaan halen en één domein die een effect negatief maakt (poison):

Fire	Vernietiging, passie, fatalisme, purificatie, overtuiging, pijn
Water	Helderheid, verdovend, inzicht, gevoelig, intuïtie, diepgaand
Air	Beweging, vrijheid, nieuwsgierigheid, versnellen, vluchtig
Earth	Bescherming, standvastig, verdediging, loyaliteit, gewicht
Mind	Wilskracht, geestbeïnvloedingen, manipulatie, dromen, controle
Body	Kracht, bloed, stamina, lichaam
Life	Leven, creatie, genezing, natuur
Death	Dood, zielen, hiernamaals, verrotting, vergankelijkheid
Poison	Het negatief maken van een bepaald effect

Op een *Alchemy kaart* zullen de juiste codes te vinden zijn die je nodig hebt om te weten welke kruiden je voor welk recept moet krijgen.

2.3.1 Herb Levels

Niet iedere Herb is even krachtig. De hieronder vermelde tabel geeft van alle op Ravenskeep gebruikte Herbs de kracht weer.

LET OP: het kan zijn dat verschillende rassen Herbs anders benoemen, maar dat laten we aan de spelers zelf over.

	Herb level 1	Herb Level 2	Herb level 3
Fire	Flameweed	Sunroot	Draconis
Water	Tears of Isis	Althea	Mistletoe
Air	Sassafras	ValerianVer	Verbana
Earth	Aesir root	Mugwort	Hawthorn
Mind	Fairy weed	Salvia	Belladonna
Body	Scullcap	Bloodroot	Mandrake
Life	Catnip	Achillea	Angelica
Death	Wormweed	Blackthorn	Deadrose
Poison	Redcap	Wolfsbane	Nightshade

Naarmate een Herb sterker wordt, is hij ook moeilijker te vinden in het wild:

- Herb level 1 De minst krachtige, maar wel de meest vindbare
- Herb level 2 Je vind ze best vaak, maar wel minder vaak dan Herb level 1
- Herb level 3 De meest krachtige, maar ook de meest zeldzame om te vinden

2.4 Componenten en hun eigenschappen

Er zijn materialen in de wereld die hele sterke eigenschappen hebben, maar geen kruiden zijn. Veelal zijn dit onderdelen van machtige of magische wezens die men in de volksmond veelal Mythologisch noemt. We noemen deze materialen Components. Voorbeelden zijn:

- Eenhoorntranen
- Drakenschubben
- Demonenhart
- Engelenhaar

Components zijn vreemde dingen. Soms kan een eenhoorn traan in het domein van het leven zitten en de volgende keer in het domein van het water. Vaak is het prima te overdenken waarom dat is, maar het is een feit dat de eigenschappen van een component wispelturig zijn. De wetenschap verklaart dit door te stellen dat mythologische wezens bijna altijd verbonden zijn met de magische stromingen van de wereld of de sterke lotsbepalingen die de wereld sturen.

2.4.1 Eigenschappen

Components zijn hele sterke ingrediënten die een Herb Level van 6 hebben. Omdat ze zo'n hoog level hebben zijn ze ZEER gewenst bij potion en poison brouwers, want Components kunnen het maken van een potion of poison heel wat makkelijker maken.

Alleen in het Path Systeem van de Rogue, Alchemist en Occultist zijn vaardigheden die een component kunnen herkennen en kunnen meenemen. Anderen zullen precies de verkeerde schub pakken of net die eenhoorntraan pakken die geen kracht blijkt te hebben.

Om dus een component te oogsten moet je de vaardigheid ervoor hebben. En zelfs met die vaardigheid is het zeldzaam dat je ze vindt.

We gebruiken de volgende tabel ervoor:

Component Tabel

Klein wezen / object	Maximaal 3 componenten
Menselijk wezen / middel groot object	Maximaal 6 componenten
Groot wezen / groot object	Maximaal 9-15 componenten

2.4.2 Het herkennen van Component code-kaartjes

Omdat Components zo sterk zijn herkent iedereen een component! Hiervoor hoeft je geen vaardigheden te hebben. Wetenschappers verklaren het door te stellen dat de eigenschappen zo sterk zijn verbonden met het leven dat de Nexus (de grote motor van het leven van deze setting) je netjes attendeert wat het is. Echter zal je niet weten in welk Alchemy domein het precies thuis hoort!

2.5 De vergankelijkheid van Herbs, Components, Potions en Poisons

Herbs, Components, Potions en Poisons verliezen snel hun kracht omdat het natuurlijke producten zijn. Na een evenement zullen ze dan ook niets meer waard zijn.

Om te zorgen dat niemand zijn Herbs en Components toch gaat sparen in de hoop het volgende evenement een voorsprong te hebben zullen de Codes van de Herbs ieder evenement veranderen.

Op de code kaartjes van de Components zal een Call-nummer staan. Ook deze zullen ieder evenement veranderen.

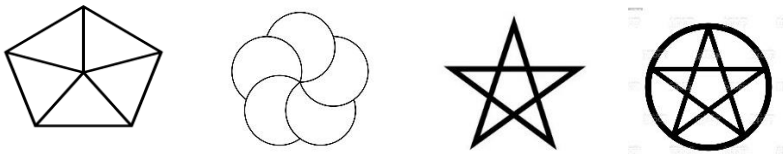
Ook de codes van de Potions en poisons zullen ieder evenement veranderen. Gebruik ze dus lekker, of zorg dat je ze verkocht hebt voor het einde van het evenement. Goud is namelijk voor eeuwig!

3. Craften

3.1 De Alchemy Tafel van 5

Al sinds het begin van Alchemy zijn wetenschappers er over uit dat je maximaal 5 kruiden kunt combineren om een recept te maken. Waarom dit is weet men niet precies, maar ze denken dat herbs hun unieke eigenschappen verliezen als ze met meer dan 5 soorten bij elkaar worden gestopt.

Dit heeft ertoe geleid dat Alchemisten en Apothecary's werken met een tafel, of een kleed, of andere soort werkplek met daarop 5 plekken waarop herbs kunnen worden gelegd. Deze plekken noemen we *slots*. Deze tafels of kleden zien er in verschillende culturen anders uit, maar dit zijn de meest voorkomende vormen:



De algemene werkwijze is dat men de Herbs aan de buitenkant van deze tafels (of kleden / tekeningen / in het zand / etc.) legt en dat ze uiteindelijk in het midden op een vuurtje of op een andere manier bij elkaar komen.

3.2 Hoe maak je een potion of een poison?

3.2.1 Basis

1. Via een recept weet je wat je nodig hebt om een Potion of Poison te kunnen maken. De hoeveelheid kruiden worden berekend per Domein.
 - Voorbeeld Recept: Vuur1 Water2 Body3. (let op dit is een fictief recept en zal niet op een evenement te vinden of te maken zijn !)
 - Dit betekent dus dat je in het voorbeeld minimaal 1 Herb level 1 moet hebben voor vuur, 1 Herb level 2 voor Water en 1 Herb level 3 voor Domein Body
2. Je werkt via een tafel (of andere werkplek) waarin je maximaal 5 Slots hebt waarop je 1 kruid mag leggen.
3. Op een Slot mag maar 1 Herb per Slot. Je mag dus niet stapelen met dezelfde Herb soort met een ander (of het zelfde) level om hem hoger te maken.
4. Het recept moet PRECIES worden nageleefd. Er mag niets te kort zijn, maar zeker ook niet teveel. Het moeten precies de juiste aantallen zijn.
5. Niet alle Slots hoeven gebruikt te worden om een recept te maken. Zeker met de lagere level potions en poisons zijn de slots niet allemaal in gebruik.

3.2.2 Ik heb niet precies de Herbs die ik nodig heb

Als je niet helemaal uitkomt met de Herbs die je in je bezit hebt zijn er nog 3 dingen die je mag / kunt doen om toch je potion of poison te maken.

- 1 Met Koper (minimaal de waarde van een kopermuntje) kan je 1 Herb 1 niveau verlagen door het koper in hetzelfde slot als de Herb te leggen die je 1 niveau wilt verlagen. Je mag dit 1x per Slot doen. Het Koper wordt waardeloos doordat je hem 'gebruikt'.
 - Voorbeeld 1: Sunroot (herb level 2) met een koper word een Herb level 1 (maar blijft wel een Sunroot). Door het proces is je koper waardeloos geworden (en moet samen met de Herbs in het proces ingeleverd worden bij spelleiding of Godtent)
 - Voorbeeld 2: Verbana (herb level 3) met een koper word een Herb level 2 (maar blijft wel een Verbana). Door het proces is je koper waardeloos geworden (en moet samen met de Herbs in het proces ingeleverd worden bij spelleiding of Godtent)
- 2 Met Zilver (minimaal de waarde van een zilvermuntje) kan je 1 Herb een niveau verhogen door het zilver in hetzelfde slot als de Herb te leggen die je 1 niveau wilt verhogen. Je mag dit 1x per slot doen. Het Zilver wordt waardeloos doordat je hem 'gebruikt'.
 - Voorbeeld 1: Sunroot (Herb level 2) met een zilver word een Herb level 3 (maar blijft wel een Sunroot). Door het proces is je zilver waardeloos geworden (en moet samen met de Herbs in het proces ingeleverd worden bij spelleiding of Godtent)
 - Voorbeeld 2: Flameweeds (Herb level 1) met een zilver word een Herb level 2 (maar blijft wel een Flameweeds). Door het proces is je zilver waardeloos geworden (en moet samen met de Herbs in het proces ingeleverd worden bij spelleiding of Godtent)
 - *Let OP:* Je kan met zilver niet van niets naar Herb level 1 gaan!
- 3 Met Goud (minimaal de waarde van 1 gouden munt) mag je 1 slot extra toevoegen waarop je een Herb mag leggen. Door bijvoorbeeld op 2 slots een level 1 Water Herb te leggen, verkrijgt je een Level 2 Herb.
Dit mag maar 1x per brouwsel. Je zal dus nooit met meer dan 6 Slots mogen spelen!
 - Door het proces is je Goud waardeloos geworden (en moet samen met de Herbs in het proces ingeleverd worden bij spelleiding of Godtent).
 - Het extra slot verdwijnt weer zodra de poison of potion gebrouwen is.

3.2.3 Verkeerd gebrouwen potions of poisons

Als een potion of poison verkeerd word gebrouwen (verkeerde ingrediënten of Domeineigenschappen) is de potion of poison mislukt. De ingrediënten, inclusief eventueel gebruikt koper, zilver of goud, zullen gezamenlijk met de Herbs alsnog verdwijnen. Ze zijn immers al gebruikt.

LET OP: een mislukte potion of poison is niet giftig of schadelijk. Hij zal daarentegen vast vies zijn!

3.3 Voorbeelden brouwen van potions / poisons

Fictieve *Find Herbs Kaart* (gemaakt om als voorbeeld te dienen)

	Domein Code	Herb level 1	Code	Herb level 2	Code	Herb level 3	Code
Fire	Vuur	Flameweeder	FLA	Sunroot	SUN	Draconis	DRA
Water	Water	Tears of Isis	TEA	Althea	ALT	Mistletoe	MIS
Air	Lucht	Sassafras	SAS	Valerian	VAL	Verbana	VER
Earth	Aarde	Aesir root	AES	Mugwort	MUG	Hawthorn	HAW
Mind	Geest	Fairy weed	FAI	Salvia	SAL	Belladonna	BEL
Body	Lichaam	Scullcap	SCU	Bloodroot	BLO	Mandrake	MAN
Life	Leven	Catnip	CAT	Achillea	ACH	Angelica	ANG
Death	Dood	Wormweed	WOR	Blackthorn	BLA	Deadrose	DEA
Poison	Gif	Redcap	RED	Wolfsbane	WOL	Nightshade	NIG

Let op: Dit is een voorbeeld om duidelijk te maken hoe het systeem werkt. De codes die gebruikt worden zijn fictief en zullen niet terugkeren op een evenement van Ravenskeep !

Potion: Levitate

Recept: Air3Water2Life1 (ik heb dus 3 levels Air nodig, 2 levels Water en 1 level Life)

Beschikbaar (wat je bij de Godtent gekregen hebt, gevonden hebt of gehandeld hebt)

- 1x SAS (de code voor Sassafras) (Air level 1)
- 1x VAL (de code voor Valeriaan) (Air level 2)
- 1x VER (de code voor Verbana) (Air level 3)
- 2x TEA (de code voor Tears of Isis) (Water level 1)
- 1x ALT (de code voor Althea) (Water level 2)
- 1x MIS (de code voor Mistletoe) (Water level 3)
- 1x CAT (de code voor Catnip) (Life level 1)
- 1x ACH (de code voor Achillea) (Life level 2)

Oplissing 1:

- Slot 1 1x VER Hierdoor krijg ik in 1x de 3 punten die nodig zijn in AIR
- Slot 2 1x TEA Hierdoor krijg ik in 1x de 2 punten die nodig zijn in WATER
- Slot 3 1x CAT Hierdoor krijg ik in 1x de 1 punt die nodig is in LIFE
- Klaar, potion is gemaakt. Snel naar Godtent of Spelleider om mijn herbs en koper, zilver of goud in te leveren om een codecard te krijgen voor mijn potion of poison.

Oplissing 2:

- Slot 1 1x SAS (Air level 1)
- Slot 2 1x VAL (Air level 2) VAL en SAS hebben dus samen de 3 levels die nodig zijn voor AIR
- Slot 3 1x TEA (Water level 1)
- Slot 4 1x TEA (Water level 1)
 - o Slot 3 en 4 samen maken dat we een level 2 krijgen voor water
- Slot 5 1x Cat (Life level 1) Dit is genoeg voor Life.

- Klaar, potion is gemaakt. Snel naar Godtent of Spelleider om mijn herbs en koper, zilver of goud in te leveren om een codecard te krijgen voor mijn potion of poison.

Maar wat nou als je niet alle Herbs beschikbaar hebt om het allemaal te maken, en je hebt toch echt die Levitate nodig !!!

Potion: Levitate

Recept: Air3Water2Life1 (ik heb dus 3 levels Air nodig, 2 levels Water en 1 level Life)

Beschikbaar:

- 3x SAS (Air level 1)
- 2x TEA (Water level 1)
- 1x ACH (Life level 2)

Oplossing 3:

- Slot 1 1x SAS (Air level 1)
- Slot 2 1x SAS (Air level 1)
- Slot 3 1x SAS (Air level 1)
 - o Slot 1+2+3 samen is genoeg om 3 levels Air te krijgen
- Slot 4 1x TEA (Water level 1)
- Slot 5 1x TEA (Water level 1)
 - o Slot 4+5 is genoeg om level 2 te krijgen voor Water
- Ik leg een Goud in om een extra slot te krijgen anders kan ik het recept niet afmaken.
- Slot 6 1x ACH (Life level 2)
- Ik leg op slot 6 een koper, want ik heb Life level 1 nodig volgens het recept en zit dus 1 level te hoog in waarde. Door de koper word de ACH level 1 in plaats van de level 2 die hij normaal gesproken is.
- Klaar, potion is gemaakt. Snel naar Godtent of Spelleider om mijn herbs en koper, zilver of goud in te leveren om een codecard te krijgen voor mijn potion of poison.

4. Potions, Poisons en eigen recepten

4.1 Potions en Poisons gebruiken

4.1.1 Hoe Herken ik een Potion (drankje) of een Poison (Gif)?

Als je 1 level hebt in Alchemist of Apothecary krijg je een codeblad mee waarop de codes staan van ALLE potions (drankjes) en poisons (giften) waarmee we dat event werken.

Ook een Rogue van level 1 kan giften herkennen. Hiervoor krijgt hij bij aanschaf van rogue level 1 een code kaart met ALLE poisons (giften) waar we op dat moment mee werken.

LET OP Een potion / poison zonder codecard op het flesje is dus geen potion of poison. Ook niet als het er per ongeluk afgevallen is! Zorg dus dat je codekaartjes goed vastzitten!

4.1.2 Help! Ik heb een potion/poison opgedronken, maar weet niet wat het doet!

Als je het zelf niet kan herkennen moet je zsm naar een spelleider (veld of Godtent) die je kan vertellen wat je op hebt gedronken en wat dat met je gaat doen!

4.1.3 Ik heb mijn potion of poison gebruikt, wat nu?

Als je een Potion of Poison gebruikt hebt moet je het code kaartje doorscheuren. Hiermee symboliseer je dat je het hebt gebruikt!

4.1.4 Mag ik echte vloeistof in een flesje doen ?

Dat mag, maar we raden IEDEREEN STERK AF om een vloeistof te drinken. Je weet nooit hoelang de vloeistof erin gezeten heeft, of wat de vloeistof überhaupt is!

4.2 Eigen recepten maken

Het is mogelijk dat een speler zijn eigen recept wil maken.

Hoe werkt dit?

- Je legt je verzoek neer bij de Spelleider. Het liefste VOOR een evenement.
- De Spelleiding verzint het recept voor jouw verzoek. Dit doen ze met de logica van Herbs en Components en hun eigenschappen. Dit recept communiceren ze NIET met de verzoekende speler.
- Een eigen Potion of Poison is een zogenoemd 'level 6' potion of poison wat betekent dat hij niet te vinden zal zijn in het regelsysteem.
- Het is aan jou als speler om vervolgens in het spel te achterhalen wat het recept is.

Dingen waar je rekening mee moet houden:

- Een eigen recept is vaak moeilijker dan een recept waar Alchemisten en Apothekers al eeuwen over hebben nagedacht.

- Houd er dus rekening mee dat het effect dat je wilt bereiken altijd zwaarder wordt berekend dan een gelijkwaardig effect dat in het regelsysteem is terug te vinden
- We gaan geen nieuwe termen verzinnen voor jouw nieuwe potion of poison. Houd er dus rekening mee dat als je iets maakt dat het duidelijk moet zijn wat het doet.
 - o LET OP: je bent er zelf niet bij als iemand het gebruikt, dus de omschrijving van het effect moet al in de benaming van de potion of poison zitten.
 - o Positieve effecten duren 5 minuten (geen uitzondering).
 - o Negatieve effecten duren 30 seconden (geen uitzondering).
- Op het moment dat een potion ingewikkeld wordt zal hij automatisch niet meer met de standaard waarden kunnen worden gemaakt (tafel van 5 en de maximale Herb waarden van 15 (5 slots van 3 herb waarden))
 - o De kans is dan groot dat je zilver moet inleggen
 - o De kans is groot dat je een goud moet inleggen voor een extra slot
 - o De kans is groot dat je met componenten MOET werken
- De Potion of Poison zal het evenement erna te herkennen zijn door de Alchemist of de Apotheker.
- Ook als een potion of poison mislukt verdwijnen de ingrediënten die er voor gebruikt zijn. Het vinden van een recept kan dus een kostbaar en tijdrovend iets zijn, maar bedenk dat Alchemisten en Apothekers er al eeuwen over gedaan hebben om de paar potions en poison te fabriceren.

4.3 Afwijkende eigenschappen van een bestaande potion of poison

Soms zou je een potion of poison willen hebben die dezelfde eigenschappen zou hebben, maar net iets anders is (zou het niet fijn zijn een invisibility potion te maken die niet 5 minuten duurt maar een uurtje of 3?).

Dit kan, maar is veel ingewikkelder dan de meeste brouwers denken. Om de eigenschappen te krijgen van een potion of poison is al heel erg moeilijk, laat staan een potion of poison die afwijkt van de normale eigenschappen.

Een potion of poison met net iets andere waarden is daarmee een hele andere potion of poison geworden en dus moet er een recept gevonden worden die die samenstelling goed laat functioneren (zie de stappen bij 'Eigen recepten maken').

LET OP: Een potion of poison in tijd of kracht beter te maken is niet simpelweg de ingrediënten x2 te doen. Zo'n potion of poison zal veelal andere eigenschappen erbij nodig hebben die de potion of poison in zijn algemeenheid zijn eigenschappen laat behouden.