

# SCHEMAT ROBIENIA MIKSTUR MAGICZNYCH

Wszelkie szczegóły należy szukać w odpowiednich zdolnościach (np. Alchemika).

1. Wykrycie magii – Należy wykryć, czy np. istota z której bierze się komponenty jest magiczna.
2. Identyfikacja materii.
  - a. mówi jakie cechy magiczne ma dana istota/substancja.
  - b. mówi jakie organa są odpowiedzialne za te cechy magiczne oraz jak można je wykorzystać jako komponent.
3. Pozyskanie komponentu – Oddzielenie z 50% dokładnością wytypowanych (magicznych) fragmentów.
4. Preparowanie esencji – W pracowni i przy pomocy pewnych odczynników możliwość uzyskania 1 porcji magicznej esencji z minimum 3 kg odpowiedniego komponentu.
5. Preparowanie mikstur (przetwarzanie esencji) – m.in. rozwodnienie porcji esencji, by powstała mikstura posiadała właściwości magiczne użytej esencji.

**Uwaga 1:** Aby mikstura zachowała trwałość polecamy użycia czaru: Konserwacja.

**Uwaga 2:** Magowie, którzy od Alchemików lub w inny sposób poznają jakie organy są odpowiedzialne za jakie komponenty (w wypadku konkretnej istoty) są w stanie także wytwarzać mikstury magiczne, jeżeli w ramach zapożyczenia umiejętności nauczyli się Preparowania esencji.

## TABELA MIKSTUR (tylko dla wiedzy MG, przynajmniej na początku)

**Uwaga:** tam gdzie nie jest to opisane, działanie mikstury po jej użyciu ogranicza się do 1–10 godzin + godzinę na poziom Alchemika (Maga).

1. Mikstura **X-wizji** (głównie z wymieszanych ze sobą ekstraktów oczu i mózgu smoków), trwa 2–20 godzin +1 na poziom Alchemika; pozwala widzieć w ciemności, a także niematerialnych i niewidzialnych.
2. Mikstura **Powolnego Starzenia** się (ekstrakt z serca smoczego): po zażyciu przez najbliższe 2 lata starzeje się naturalnie tylko o rok.
3. Mikstura **Krwi Smoczej** (ekstrakt z odwodnionego osadu krwi smoczej): na 2–20 godzin + godzinę na poziom Alchemika 10–krotnie zwiększa Żywotność postaci, ale wymaga udanego procentowego rzutu na przeżycie – 4 (inaczej umiera).
4. Mikstura **Odporności Smoczej** (z wymieszanych ze sobą ekstraktów tkanki tłuszczowej i skóry danego smoka): nasmarowanie się i wypicie (zużywa min. 2 porcje) daje niewrażliwość na dany czynnik przed którym odporny był smok np. z żółtego przed gorącym, z białego przed mrozem.
5. Mikstura **Poślizgu Smoczego** (z wymieszanych ze sobą ekstraktów skóry i gruczołów nosowych danego smoka): nasmarowanie się i wypicie (zużywa min. 2 porcje) umożliwia rozstępowanie się naturalnej substancji otoczenia danego smoka (np. pływanie w lodzie, w przypadku białego smoka, czy pływanie w piasku, w przypadku żółtego smoka).
6. Maść **Infrawizji** (ekstrakt z mieszaniny tłuszczu zwierzęcego z wymieszanymi ekstraktami z oczu i mózgu istot posiadających stałą infrawizję): nasmarowanie oczu maścią daje możliwość widzenia w ciemnościach (analogicznie do podczerwieni).
7. Mikstura **Słabej Regeneracji** (z ekstraktu odwodnionego osadu krwi orków Uruk-Hai): wypita czasowo wywołuje słabą regenerację (5 ran co rundę), polana na otwartą ranę tamuje krwawienie, regenerując 1 ranę co rundę.
8. Mikstura **Regeneracji** (z ekstraktu odwodnionego osadu krwi trolla): pozwala przez 2–20 rund + rundę na poziom Alchemika regenerować 10% Żywotności w każdej rundzie trwania (przestaje działać w momencie śmierci itp.).
9. Mikstura **Sily Giganciej** (ekstrakt z wymieszanych ekstraktów z mięśni i kości gigantów): pozwala osiągnąć postaci 50% siły giganta (z którego robiło się komponenty).
10. Maść **Kamiennej Skóry** (ekstrakt z wymieszanych ekstraktów mięśni i skóry skalnego giganta lub kamiennego jaszczura): nasmarowana skóra nabiera 50% twardości (wyparowań) użytej do komponentów istoty.
11. Mikstura **Odporności na Ogień** (ekstrakt z wymieszanych ekstraktów skóry i tkanki podskórnej giganta ogniowego, jaszczura ogniowego czy czerwonego smoka): nasmarowanie i wypicie (łącznie zużywa się 2 porcje i traci się na to 5–50 rund) daje niewrażliwość na zwykły ogień oraz b. +20% i podwójną obronę na magiczny ogień).
12. Mikstura **Odporności na Zimno** (ekstrakt z wymieszanych ekstraktów skóry i tkanki podskórnej giganta lodowego lub białego smoka): nasmarowanie i wypicie (łącznie zużywa się 2 porcje i traci się na to 5–50 rund) daje niewrażliwość na zwykłe zimno (mróz) oraz b. + 20% i podwójną obronę na magiczne zimno).
13. Mikstura **Petryfikacji** (ekstrakt z oczu bazyliuszka lub meduzy); pozwala widzieć przez zamknięte oczy, ponadto jednorazowo jest w stanie z petryfikować istotę, która nie odparła przeciągłego spojrzenia.
14. Żółciowa **Maść** (ekstrakt z woreczka żółciowego hydr, ew. sama żółć, jednakże zachowuje połowę skuteczności): wytwarza na stałe oleistą maść, która zaschnięta zadaje przy skaleczeniu 1–100 ran, ew. 10–1000 (przy nieudanym rzucie na odporność na truciznę, ew. w przypadku ekstraktu na 1/10 część tej odporności).
15. Mikstura **Silnej Regeneracji** (ekstrakt z odwodnionego osadu krwi hydr): po wypiciu przez 2–20 rund + rundę na poziom Alchemika regeneruje 10 ran co rundę i potrafi regenerować utracone kończyny (itp, zależnie od rodzaju hydry i MG).

**Uwaga:** Regeneracja kończyn odbywa się kosztem masy ciała, dlatego, przy większych ubytkach MG może zadecydować utratę Żywotność, SF, lub/i skarlówacenie odtworzonej kończyny.
16. Maść **Niedźwiedziego Sadła** (wywar z tłuszczu niedźwiedziego): po nasmarowaniu na ciepło zwiększa dwukrotnie zdrowienie (przez 2–20 dni + 1 na poziom Alchemika) kurującej się postaci.
17. Mikstura **Oko Minotaura** (ekstrakt z mózgu minotaura): pozwala widzieć w ciemnościach, zachować równowagę i być niewrażliwym na załamanie krzywizn (geometrii) w labiryntach (głównie minotaurów).
18. Maść **Paraliżu** (ekstrakt z gruczołów ślinowych goborów, hobgorów, orkonów, ogrylionów lub szklar): powoduje długotrwały (2–20 godzin +1 na poziom Alchemika) paraliż w zranionej istocie, która nie odeprze tej trucizny, ew. wywar z tego ekstraktu

podany doustnie natychmiastowo znosi każdy paraliż fizyczny (patrz odporność nr..6).

19. Mikstura **Wzmocnienia** (ekstrakt ze sproszkowanego ciała zombi, szkieletów, itp): pozwala 10–krotnie zwiększyć wytrzymałość na zmęczenie, po czym dwukrotnie dłużej należy odpoczywać.
20. Mikstura **Stalego Paraliżu** zwana też miksturą **Powolnej Śmierci** (ekstrakt z oczyszczonych resztek ciała nagrobców i cmentarnic): wywołuje stały paraliż ciała, kończący się zwykle śmiercią głodową itp.
21. Mikstura **Czarnej Śmierci** (ekstrakt z oczyszczonego, stężonego, roztworu ciał martwiaków): wypicie obniża energię życiową w ilości zależnej od typu martwiaka.
22. Maść **Oslabienia** (ekstrakt z oczyszczonej skóry niektórych martwiaków np. zmrocz, upiornik): jeśli postać zraniona bronią nasmarowaną maścią, nie odeprze trucizny jest osłabiona (wyczerpana) przez 2–20 rund + rundę na poziom Alchemika.
23. Mikstura **Antidotum Strachu** (ekstrakt z ciała nagrobców i cmentarnic): wypicie uodparnia całkowicie na typowy strach oraz b.+20% i podwójny rzut obronny przed innymi formami strachu.
24. Mikstura **Zręczności** (ekstrakt z oczyszczonego ciała strzygi): na okres 2–20 rund + rundy na poziom Alchemika podwaja ZR postaci (aktualną).
25. Mikstura **Antymagiczności** /Antymagii/ (ekstrakt z ciała istot posiadających naturalnie antymagiczność np. demony, chimerony demoniczne, cmentary, itp.): pozwala czasowo osiągnąć połowę antymagiczności istoty użytej do komponentu.