

POCIONES 1 ELEMENTO

Aire

Elementos: 2x diente de león (elemento: aire)

Efecto: mantenido. Permite al usuario sobrevivir sin respirar durante dos horas (ej: para respirar bajo el agua)

Panacea

Elementos: 2x aloe vera (elemento: positivo)

Efecto: inmediato. Elimina los efectos de venenos no relacionados con la pérdida de puntos de vida (pérdida de habilidades, ceguera, etc) de acuerdo a su potencia.

Curación

Elementos: 2x aloe vera (elemento: positivo)

Efecto: inmediato. Cura 2 puntos de vida.

Maná

Usando el concepto conocimiento de agua. El usuario recupera 2 puntos de maná. 2uds de mercurio.

Veneno

Elementos: 2x Belladona.

Efecto: Dos puntos de daño por envenenamiento

Veneno ardiente

Usando el elemento fuego. Sufre daño por fuego: 2uds de hierba de fuego. Causa 2 daño.

Sanación

Coste: x2 Alore Vera

Efecto: Cura de una enfermedad o veneno de 2 puntos o menos.

Restaurar magia

Coste: x2 Alore Vera

Positivo (2): recuperas 2 puntos de maná

Armadura Natural

(Concepto Resistencia [Tierra])

Coste: x2 Estaño

Efecto: Protege de los siguientes 2 pv. recibidos

POCIONES 2 ELEMENTOS

Esquiva

4x sodio + 4x aloe vera (concepto de aire: agilidad, elemento positivo)

Mejora la habilidad de movimientos, ayuda a la defensa de quien la beba. Mientras esté sin armadura o con armaduras tipo 1 o 2 gana 4 punto de armadura. Dura 4 horas o cuando se pierdan los 4 puntos de armadura.

Fuerza

4x azufre, 4x aloe vera (concepto de fuego: fuerza; elemento positivo)

+1 daño en los próximos 4 golpes. Dura 4 horas o hasta que se utilicen los 4 golpes.

Armadura de roca

4x estaño, 4x aloe vera (concepto de tierra resistencia, elemento positivo)

Efectos: proporciona 4 puntos de armadura. Dura 4 horas o hasta que se pierdan.

Resistencia a un elemento

4x estaño, 4x "planta del elemento al que se adquiere resistencia" (concepto de tierra resistencia, elemento X).

4x plomo, 4x "planta del elemento al que se adquiere resistencia" (elemento negativo, elemento X).

Anula los 4 primeros puntos de daño del elemento utilizado. dura 4 horas.

Ceguera

Elementos: 4x belladona, 4x mercurio (elemento negativo, concepto de agua percepción)

Efectos: el personaje debe rolear durante 4 minutos que está ciego (tapar los ojos con trapo hasta que el máster decida).

Parálisis

Elementos: 4x belladona, 4x mercurio (elemento negativo, concepto de aire movimiento)

Efecto: el jugador debe permanecer paralizado durante los próximos 4 minutos.

Debilidad

Elementos: 4x belladona, 4x estaño (elemento negativo, concepto de tierra vitalidad)

Efectos: el jugador cae al suelo indefenso, incapaz de tenerse en pie o alzar su arma durante 4 minutos.

Maná Superior

Usando el concepto de conocimiento de agua y el elemento positivo, se obtiene el incremento del conocimiento. Restaura 4 puntos de maná.

Coste: 4uds de mercurio + 4 uds de aloe vera

Incapacidad

Combinando el concepto movimiento o agilidad del aire, junto con el elemento negativo, obtenemos la reducción de movimiento: el objetivo no podrá: correr(concepto movimiento) o luchar(concepto agilidad). En 4 minutos debido al entumecimiento muscular. Pero podrá andar, gritar, y todas las demás acciones.

Coste: 4 de sodio + 4 de belladona

Respirar pausado

Aire + Postivo* > 4 Diente de Leon + 4 Cobre

Permite a una persona aumentar su capacidad pulmonar (durante 4 horas)

Piel Robliza

(Concepto Resistencia [Tierra] y Elemento Positivo)

Coste: x4 Estaño + x4 Aloe Vera

Efecto: Protege de los siguientes 4 pv. recibidos

Curación Mayor

(Paraelemento Vida)

Coste: x4 Alore Vera + x4 Mandrágora

Efecto: Restaura 4 p.v. al objetivo o cura de una enfermedad o veneno de menos de 4 puntos.

Sin voluntad:

Aire + Negativo (4+4): se queda vacío de voluntad y no puede emprender ninguna acción durante 4 minutos.

Inmovilizado:

Aire + Tierra (4+4): no se puede mover durante 4 minutos.

Visión del procreador.

Aire+Positivo(4+4). Visión modificada. Altera temporalmente la percepción de la persona sintiendo una atracción eufórica hacia otro objetivo. El objetivo es determinado colocando un pelo del mismo en la poción antes de que se ingiera. La

duración del efecto es de 4 minutos si el personaje se resiste o de 4 horas si no se resiste. (Esto queda a interpretación del jugador y su personaje).

POCIONES 3 ELEMENTOS

Parálisis

Combinando el paraelemento muerte (negativo + tierra), con el concepto movimiento de viento, obtenemos la extinción del movimiento, impidiendo así que el objetivo pueda moverse durante 6 minutos.

Coste: 6 de sodio + 6 de belladona + 6 de mandragora.

Verdad

Combinando el paraelemento vida(positivo + tierra) junto con el concepto conocimiento de agua, así se "dota de vida" a los conocimientos de una persona haciéndolos incontenibles. Aquel que la beba se verá obligado a decir la verdad aunque no quiera. No está obligado a hablar, pero si habla debe decir la verdad.

Coste: 6 de aloe vera + 6 de mandrágora + 6 de mercurio

Ver lo invisible

Combinando el paraelemento vida (positivo + tierra) con el concepto percepción de agua obtenemos el esclarecimiento de la vida, lo que permite al usuario ver formas de vida invisibles durante 6 horas.

Coste: 6 aloe vera + 6 de mandrágora + 6 de mercurio.

Amnesia

Combinando el paraelemento Muerte (tierra + oscuridad) con el concepto conocimiento del agua obtenemos la destrucción del conocimiento. Borra la memoria de aquel que la ingiere de los últimos).Duración 6 minutos.

Coste: 6 mandragora + 6 belladona + 6 mercurio

Veneno

Usando el paraelemento muerte (negativo + tierra) junto con el concepto vitalidad de Tierra, obtenemos la muerte de la vitalidad. Causa 6 daños a aquel que lo ingiere si es instantáneo, 1 daño cada hora si es lento y 1 daño cada periodo de tiempo (entre comidas) si es muy lento.

Coste: 6 belladona + 6 mandragora + 6 estaño

Antídoto genérico

Usando el paraelemento muerte (negativo + tierra) con el concepto mejora de positivo, obtenemos una mejora del estado. Aquel que lo ingiera elimina venenos de igual o inferior potencia.

Cote: 6 de aloe vera + 6 de mandrágora + 6 cobre.

Antídoto preventivo

Usando el paraelemento muerte (negativo + tierra) con el concepto resistencia de tierra, obtenemos resistencia a los estados alterados. Aquel que lo ingiera estará protegido para futuras ingestas de veneno durante 6 horas.

Coste: 6 de aloe vera + 6 de mandrágora + 6 de estaño.

ACEITES 1 ELEMENTO

Ácido

Utilizando el concepto de “empeoramiento” del elemento negativo. Derramando este aceite sobre cualquier arma o armadura, actúa como un ácido, dañando el arma o armadura. mínimo 2uds plomo. Reduce 2 puntos de armadura o destruye el arma o escudo en el que impacte. La armadura, el arma o escudo podrán arreglarse de la forma habitual

Arma llameante

Fuego (Elemento fuego)

Coste: x2 Hierbas del Fuego

Efecto: Aplicada sobre un arma, está hara un punto de daño adicional de fuego durante los siguientes dos golpes.

Fuego alquímico

Usando el elemento fuego. Aquel alcanzado por el aceite sufre 2 puntos de daño de fuego. 2uds de hierba de fuego.

ACEITES 2 ELEMENTOS

Fuerza de gigante

Usando el paraelemento Fuerza (fuego + aire). El arma impregnada con este aceite obtiene +1 de daño. Duración 4 golpes o 4 horas de duración
Coste: 4 hierba de fuego + 4 de diente de león.

Fuego feroz

Fuego + Positivo* > 4 Diente de Leon + 4 Azufre
Prende fuego al objeto sobre el que se aplica. 2 puntos de llama sobre edificios, 4 puntos de daño sobre personas.

Aceite de Hielo

(Paraelemento Hielo)

Coste: x4 Nenúfar + x4 Belladona

Efecto: Aplicada sobre un arma, está dañará un punto de vida adicional por hielo los cuatro próximos golpes.

ACEITES 3 ELEMENTOS

Protección

Usando el paraelemento Fuerza (aire+ fuego) con el concepto resistencia de tierra obtenemos la resistencia a los golpes, dotando de puntos de armadura "mágica" extra a la armadura que se rocíe con ella. 6 puntos de armadura o 6 horas de duración

Coste: 6 de hierba de fuego + 6 de diente de león + 6 de estaño.