

# Poradnik zbieracza

Kontynent bogaty jest we wszelkiej maści składniki, które da się wykorzystać w alchemicznych recepturach. Jest ich na tyle dużo i zawierają na tyle różnych elementów, że czasem trudno jest je wszystkie spamiętać. Aby łatwiej było dopasować, co wyjdzie nam po zmieszaniu danych składników albo których będziemy potrzebować do naszego eliksiru, powstał ten oto Poradnik zbieracza.

Kolorami zostały oznaczone części roślin lub potworów, w których znajduje się dany składnik.

Aether

Caelum

Fulgur

Hydragenum

Quebrith

Rebis

Sol

Vermilion

Vitriol

## Zioła

Bardzo ważnymi składnikami w alchemii są zioła. Potrzebnych substancji alchemicznych dostarczyć mogą zarówno rośliny lecznicze, zwykłe chwasty, jak i te trujące gatunki. Część ziół znaleźć można w przydomowym ogródku lub na łące pod lasem, po inne natomiast trzeba wybrać się w miejsca nie zawsze dostępne dla przeciętnych gospodyń domowych.

Rośliny, o czym może zaświadczyć każdy doświadczony zielarz, to także żywe organizmy. I, tak jak w przypadku potworów, części roślin, z których pozyskuje się odpowiednie substancje, także mają znaczenie. Dlatego istotne jest, aby trzymać się receptur, które do czego innego wymagają kwiatów, a do czego innego kłączy.

Poniżej przedstawiamy listę najpotrzebniejszych ziół i roślin, z których można pozyskać wszystkie znane substancje alchemiczne:

### Balissa

Quebrith Vitriol

Dziko rosnące drzewo, które osiąga niewielkie rozmiary. Rośnie na wszelkiego rodzaju polach i łąkach. W alchemii używa się jadalnych **owoców** balissy i jej **liści**.

### Berberka

Aether

Występujące dziko drzewo o niewielkich rozmiarach. Znaleźć ją można w niższych partiach gór i na bagnach. Wykorzystuje się jej cierpkie i soczyste **owoce**.

### Biały mirt

Vitriol

Rozłożysty krzew polny o delikatnych, białych kwiatach, z których to **płatków** pozyskuje się vitriol. Często spotkać go można na łąkach i miedzach.

### Blekot

Quebrith

Trująca roślina podobna do pietruszki. Występuje często jako chwast na polach i bagnach. W alchemii używa się **liści** blekotu.



## Ciemiernik

Aether

Niewielka roślina o białych kwiatach i rozłożystych, lancetowatych liściach. Rośnie w lasach i zaroślach. Aether pozyskuje się z **płatków** ciemiernika.

## Ginatia

Aether

Powszechnie występujący na polach krzew. Wykorzystuje się jej różowe lub ciemno różowe **płatki** kwiatów.

## Han

Rebis

Dziko rosnąca na polach i łąkach trująca roślina, wykorzystywana także przez elfy. W alchemii używa się włókien han, pozyskiwanych z jej twardych, elastycznych **lodyg**.

## Jaskólcze ziele

Rebis

Dziko rosnąca roślina o żółtych kwiatach i mięsistych liściach. Występuje na polach, bagnach i w lasach, a wykorzystuje się **całe jej ziele**. W większych dawkach jest trująca, w mniejszych stosowana jako ludowe lekarstwo.

## Jemiola

Hydragenum

Święta roślina druidów i Skelligijczyków. Znaleźć ją można pasożytującą na gałęziach drzew, najczęściej dębów i topoli. Wykorzystuje się jej **owoce i liście**. Jest również ważną rośliną w ludowych obrzędach.

## Jęczmień

Vitriol

Roślina należąca do zbóż uprawianych przez mieszkańców Kontynentu. Powszechna na uprawnych polach. Wykorzystuje się głównie jej **owoce**.

## Kapryfolium

Quebrith

Roślina występująca powszechnie na polach. Substancję alchemiczną pozyskuje się z jej **liści**, bądź **kwiatów**.

## Kortinarius

Hydragenum

Grzyb występujący w lasach. Posiada bordowy lub brązowy **kapelusz** i jasny **trzon**. Wykorzystywany w wielu alchemicznych recepturach.

## Mandragora

Vermilion

Roślina bulwiasta, nazywana dziwostrętą. Według obiegowej opinii przy wykopywaniu, **korzeń** mandragory zawodzi tak okropnie, że powoduje śmierć zbierającego. W rzeczywistości mandragora jest silnie trująca, a zatrucie mogą już opary z uszkodzonej bulwy. Mandragora występuje na polach i w widnych lasach.

## Nieśmiertelnik

Fulgur

Występująca w podziemiach roślina o bladych, przyjemnie pachnących kwiatach. Posiada silne właściwości magiczne, przydatne zwłaszcza w odczynianiu klątw. Wykorzystuje się **całe jej ziele**.





### **Piment**

Aether

Dziko rosnąca roślina, występująca głównie na polach i łąkach. Jest także uprawiana przez druidów, którzy cenią sobie jej magiczne właściwości. Wykorzystuje się ją w kuchni, jako przyprawę. W alchemii użyteczny jest głównie **korzeń**.

### **Przestęp**

Caelum

Roślina ziem jałowych. Występuje w górach, na ścianach miejskich domów lub innych jałowych i nieprzyjaznych środowiskach. Wykorzystuje się **całe jej ziele** lub same **lodygi**.

### **Szytnące**

Sol

Grzyby rosnące w jaskiniach. Osiągają duże rozmiary, a ich kapelusze mają szarą barwę. Mogą być hodowane, co udowodniły m.in. kapłanki Melitele z Ellander, wymagają jednak odpowiednich warunków. Wykorzystywane są w **całości**.

### **Tęguskór**

Aether

Kolejny grzyb występujący w wilgotnych lasach i jaskiniach. Jego brązowy kapelusze osadzony jest na cienkim trzonie. Tak jak w wypadku większości grzybów wykorzystuje się go w **całości**.

### **Tojad**

Vermilion

Powszechnie występująca roślina o **fioletowych kwiatach**. Występuje w lasach, na polach i niskich partiach gór. W niewielkich dawkach tojad jest używany jako roślina lecznicza, jednak przekroczenie zalecanych porcji skutkuje silnym zatruciem lub śmiercią. Tojadu używa się w leczeniu likantropii, a zasuszone pęczki odstrasza wilkołaki.

### **Werbena**

Sol

Powszechnie występująca roślina polna o drobnych, blad różowych lub białych kwiatach. Stosowana jako popularna roślina lecznicza. Wykorzystuje się **całe jej ziele**.



### Wilczy aloes

Sol

Dziko rosnąca roślina o grubych, mięsistych liściach. Często służy jako ozdobna roślina doniczkowa. W stanie naturalnym spotyka się ją w Górach Sinych. W alchemii wykorzystuje się jej liście.

### Wronie oko

Sol

Niewielki krzew spotykany na polach i w lasach. Substancje pozyskuje się z jej

połyskujących, brązowych bulw przypominających ziemniaki.

### Zielona pleśń

Caelum

Roślina występująca w ciemnych i zacienionych miejscach, najczęściej w jaskiniach i podziemiach. Aby ją wykorzystać, należy zdrapać pleśń z jej podłoża, uważając, aby nie zanieczyścić jej odłamkami skały lub muru.

## Potwory

Mnóstwo ich się ostatnio naroiło na Kontynencie. Jednak tego, jak wykorzystać ich martwe truchła, kiedy już jakiś wiedźmin je ubije, nie wymyślono dzisiaj. Od wieków pełno jest uczonych, którzy cały czas szukają sposobów, by wykorzystać w najróżniejszych naukach poszczególne części ciał bestii. Oczywiście, by pozyskać cenne surowce do alchemicznych receptur, najpierw trzeba znaleźć śmiałka albo i całą ich drużynę, którzy się za potwora wezmą i go zabiją. Żywe raczej nie będą chciały z alchemikiem współpracować. To wszystko powoduje, że surowce te do najtańszych nie należą.

### Baba cmentarna

Caelum Fulgur Rebis

Przypominają swoim wyglądem wysokie, wychudłe staruchy, o długich rękach zakończonych dłońmi z ostrymi pazurami. Często zakradają się na cmentarze i inne miejsca pochówków, choć od reszty trupojadów różnią się tym, że na swoje ofiary polują lub zakładają na nie pułapki. Niemal każdy element trupa tego potwora się przydaje, ale najczęściej używane są jad, ucho, język i zęby.

### Bies

Caelum Sol

Przypominają skrzyżowanie jelenia z niedźwiedziem. Osiągają ogromne rozmiary, rzadko jednak opuszczają swoje leśne kryjówki. Pomimo tego każde ich pojawienie się w wiosce lub osadzie kończy

się katastrofą. Łajno biesa wykorzystuje się w alchemii, tak samo, jak jego oczy.

### Endriaga

Caelum Fulgur Vermilion

Ten insektoid, podobnie jak normalne owady, żyje w koloniach, w których osobniki podzielone są na grupy pełniące określone role w grupie. Najważniejsza jest oczywiście królowa, przy których można znaleźć cenne larwy. Poza nimi z każdej endriagi można pozyskać: jad, ślinę,

### Ghul

Caelum Quebrith Vitriol

Jedne z najczęściej spotykanych trupojadów, szczególnie rozpanoszyły się przez ostatnie wojny. Łatwo można spotkać je na polach bitew lub w dopiero co spustoszonych wioskach. Do



alchemicznych zastosowań używa się: **jadu**, **szpiku**, **pazurów**.

### **Golem**

Fulgur Hydragenum

Są to istoty stworzone przez czarodzieja, najczęściej dla jego ochrony. Tworzone są z różnych materiałów – kamienia, drewna lub gliny. Swoje rozkazy będą wykonywały nawet po śmierci stwórcy. W alchemii przydatne jest **serce** golema oraz **nasycony pył**, który pozostaje po walce z nim.

### **Gryf**

Vermilion

Wyglądają jak połączenie ogromnego kota i drapieżnego ptaka. Swoje gniazda wije w trudno dostępnych górskich terenach. Poluje na duże ssaki, na przykład bydło i konie. Jest zwierzęciem bardzo terytorialnym, dlatego wkroczenie na teren patrolowany przez gryfa może skończyć się tragicznie. Odmianą gryfa jest archeogryf, który jest większy i potrafi pluć kwasową, silnie parzącą cieczą. Z gryfów pozyskuje się ich **piersze**, a innym cennym składnikiem, trudnym do zdobycia, są ich **jaja**.

### **Krabopająk**

Caelum Fulgur Vermilion

Jego kończyny i korpus okryte są chitynowym pancerzem, zaś workowaty odwłok musi ukrywać w muszlach lub fragmentach dużych drzew. Uwielbia atakować swoje ofiary z zaskoczenia. Alchemiczne składniki: **jad**, **oczy**, **chityna**.

### **Nekker**

Hydragenum Rebis Sol

Są małymi, człekokształtnymi potworami. Swoja gniazda zakładają w ciemnych lasach, parowach lub jaskiniach. Potrafią wykopywać podziemne tunele, które są

częścią ich legowisk. Najczęściej polują stadami i potrafią porozumiewać się prymitywnym językiem. Z nekkerów wykorzystuje się ich **zęby**, **pazury** i **serce**.

### **Południca**

Sol

Są to duchy młodych kobiet lub dziewcząt, które zmarły gwałtowną śmiercią tuż przed swoim ślubem lub w podobnie ważnym czasie z zazdrości zamordowały swoją rywalkę. Nawiedzają głównie łąki i pola i, jak nazwa wskazuje, robią to w godzinach południowych. Ujawniają się jako młode dziewczyny lub staruchy w wiankach na głowach, ubrane w ślubne gieźła. Południce są źródłem **światlistego pyłu**.

### **Psy i wilki**

Fulgur

Jakie są, każdy widzi. Domowe burki lub dzikie wilki są często spotykane. Niestety coraz częściej spotyka się watahy zdziczałych psów, które w grupie mogą stanowić poważne zagrożenie. **Psie sadło** z powodzeniem wykorzystuje się m.in. do produkcji różnego rodzaju maści i olejów.

### **Syrena/Echidna/Nixa**

Hydragenum Sol

Pół kobiety – pół ryby. Przybierają najczęściej postać pięknej kobiety o rybim ogonie. Swoim pięknym śpiewem wabią żeglarzy na skały i mielizny, by tam ich pożerać, chociaż najczęściej dopuszczają się tego echidny. Oczywiście historia zna także syreny przyjazne ludziom, chociażby Sh'eenaz. Z syren pozyskuje się **esencję wody** lub ich **struny głosowe**.



## Troll

Hydragenum Sol

Są to inteligentne (choć może nie na ludzkie standardy) ogroidy. Często spotyka się je w pobliżach mostów, za których przekroczenie pobierają opłaty, oczywiście w zamian za ich konserwację. Trolli nie klasyfikuje się jako potworów, ponieważ uważane są za inteligentną, chociaż prymitywną rasę. Rzadko atakują ludzi, jednak nie znaczy to, że są całkowicie nieagresywne. W alchemii wykorzystuje się **wątrobę** i **skórę** trolla.

## Utopiec

Caelum Hydragenum Rebis

Występują w naturalnych i sztucznych zbiornikach wodnych, takich jak stawy, rzeki oraz bagna. Według ludowej wiedzy utopce to powstałi po śmierci ludzie, którzy zginęli na skutek utonięcia. W rzeczywistości są one reliktem pokoniunkcyjnym. W alchemii wykorzystuje się **język** utopca oraz jego **mózg**, a czsem pozyskuje się też z nich **esencję wody**.

## Wampiry

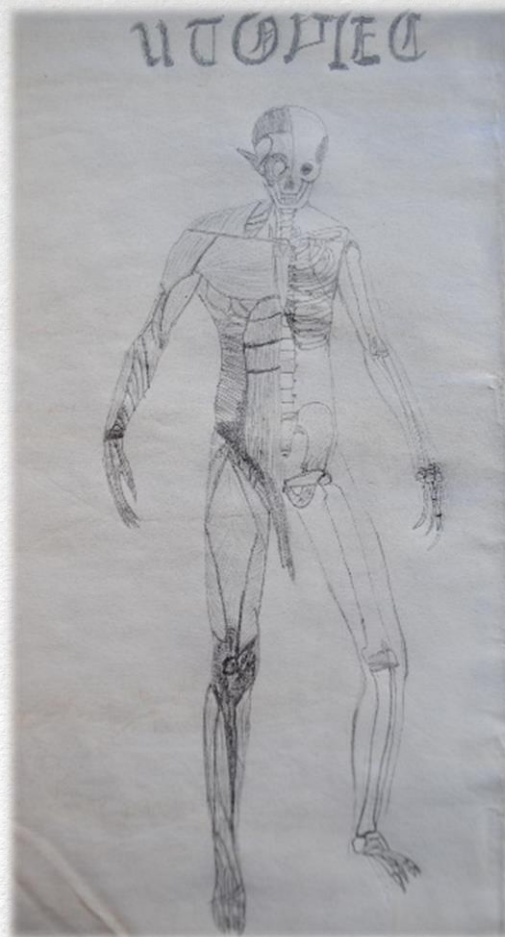
Caelum Sol

Dzieli się na wampiry wyższe i niższe. Te pierwsze są wyjątkowo potężne i potrafią w większości przyjmować ludzką postać. Wampiry niższe są bardziej prymitywne i okrutne. Nie są odporne na światło słoneczne i nie zawsze ograniczają się tylko do wysysania krwi. Wykorzystuje się **kły** obu rodzajów wampirów oraz ich **ślinę**.

## Widmo/Upiór

Aether Fulgur Hydragenum

Mściwe dusze osób, które zmarły w wyniku gwałtownej, często niesprawiedliwej śmierci. Kurczowo trzymają się świata żywych, nie mogąc zaznać spokoju, czy to



przez swoją tęsknotę za życiem, czy z chęci zemsty na osobie, która wyrządziła im krzywdę. Po zabiciu lub odegnaniu, często można zebrać z nich cenną **esencję**, **nasycony pył** i **pył śmierci**.

## Wilkołak

Hydragenum

Lykantropia najczęściej spowodowana jest klątwą lub przekleństwem. Wilkołaki to ludzie, którzy zazwyczaj podczas pełni w niekontrolowanych sposób przybierają postać hybrydy wilka i człowieka. Niektórzy chorzy potrafią kontrolować swoje zachowanie, część jednak oddaje się całkowicie rządzy krwi. Wilkołaki zapewniają alchemikom ich cenną **ślinę**.

## Wywerna

Caelum Fulgur Sol

Należy do tzw. drakonidów mniejszych. Pozbawione są przednich łap, chodzą tylko



na tylnych odnóżach. Posiadają błoniaste skrzydła, wydłużony pysk oraz długi ogon, którego kostne kolce wykorzystuje w

walce. Z wywerny pozyskuje się **oczy** lub ekstrakt **jadu**. Odważniejsi kuszą się na jej **jaja**.

## Inne

### Calcium equum

Vitriol

Popularny składnik alchemicznych mikstur, nazywany również końskim wapnem ze względu na swój wygląd. Całkiem łatwo go znaleźć.

### Fosfor

Vermilion

Pierwiastek alchemiczny, popularnie występujący w przyrodzie. W naturze jest stabilny, jednak odpowiednio obrobiony staje się łatwopalny i często służy do tworzenia „czegoś wybuchającego”.

### Księżycowe drobiny

Rebis

Minerał występujący w górach i jaskiniach, który swa nazwę wziął od tego, że w ciemności świeci niczym światło księżyca w pełni.

### Optima mater

Quebrith

Rzadki kamień używany w alchemicznych recepturach, charakterystyczny ze względu na swój wielobarwny kolor. Ceniony za właściwości katalizatora.

### Perła

Aether

Klejnot mórz i oceanów, jak mawiają czasem poławiacze ze Skellige. Ciężka do zdobycia, chyba, że ktoś potrafi nurkować we wzburzonych i zimnych wodach.

Zajęcie to jednak niezwykle trudne, stąd też i odpowiednia cena za perły u handlarzy.

### Roztwór rtęci

Aether

Jedyny metal, który bez podgrzania jest w postaci płynnej. Już tylko ta cecha czyni z niego przedmiot uwagi wielu alchemików. Amatorzy i szarlatani chcą go wykorzystać do tworzenia złota, zapominając, że posiada znacznie więcej ciekawych właściwości i zastosowań.

### Siarka

Quebrith

Kolejny popularny pierwiastek, dość często występujący w górach i jaskiniach, szczególnie tych, które były lub są aktywne wulkanicznie. Najczęściej wykorzystywana przy produkcji bomb i petard.

### Winy kamień

Rebis

Substancja wytwarzana przez wiedźmy z wina. Różowawy kamień, który, co nie trudno zgadnąć, najczęściej można znaleźć u wiedźm lub w winiarniach i winnicach.

### Woda książęca

Quebrith

Co może powstać ze zmieszania dwóch silnych kwasów? Jeszcze silniejszy kwas! Jeden z najsilniejszych znanych rozpuszczalników, zdolny rozтворzyć nawet złoto.