

Магические зелья

Это список алхимических зелий, для которых необходимо применение магии со стороны изготовителя.

1. Малое лечебное

50 g

Восстанавливает 1d8 хитов.

2. Большое лечебное

300 g

Восстанавливает 2d8 хитов.

3. Ясновидение

250 g

Это глазные капли. Если выпить, то будешь точно знать, что происходит в твоём желудочно-кишечном тракте 4 часа. Инструкция к применению: часть зелья вылить на какой-либо предмет, а остаток закапать в глаза. В течении часа будешь видеть только то, что происходит вокруг данного предмета.

4. Героизм

300 g

+4 на все броски d20, действует в течении 1d6 раундов.

5. Помогайка

250 g

На 4 часа преимущество на все броски d20.

6. Неуязвимость

200 g

Иммунитет ко всем повреждениям. Действует один раунд.

7. Скрывайка*

350 g

Для наружного применения на предмет или существо. На полчаса скрывает всю магию и проваливает попытки узнать что-либо с помощью магии.

8. Окаменение

50 g

Превращает выпившего в камень. Если окаменевшего облить этим зельем, то он оживет обратно.

9. Очищение

1000 g

Удаляет как отравление и болезнь, так и магические эффекты. По понятным причинам лучше применять в домашних условиях или хотя бы рядом с водоемом.

10. Полиморф*

от 250 g и выше

Превращает в то существо, части которого были добавлены в зелье. Если несколько существ – то будет химера. Действует полчаса или 1d6 раундов.

11. Магический клей

50 g

Приклеивает намертво, если не прокинул спас-бросок по мудрости против 15. Отклеивает если тот, кто использовал клей произнесет волшебное слово (как правило, это слово написано на этикетке банки с клеем).

12. Паучье лазанье

150 g

Для наружного применения. Если выпить – мучительная смерть от склеивания всего подряд в организме. Действует полчаса или 1d6 раундов.

13. Красота

50 g

Выпивший повышает значение харизмы на 2. Действует полчаса или 1d6 раундов.

14. Чернильный бес черный

200 g

Из бутылки появляется бес, который абсолютно честно отвечает на один вопрос, начинающийся со слова «что». Если выпить или вылить на мертвое тело, то результатом будет одержимость на полчаса.

15. Чернильный бес красный

200 g

Из бутылки появляется бес, который абсолютно честно отвечает на один вопрос, начинающийся со слова «кто». Если выпить или вылить на мертвое тело, то результатом будет одержимость на полчаса.

16. Чернильный бес зеленый

200 g

Из бутылки появляется бес, который абсолютно честно отвечает на один вопрос, начинающийся со слов «где» или «когда». Если выпить или вылить на мертвое тело, то результатом будет одержимость на полчаса.

17. Чернильный бес синий

200 g

Из бутылки появляется бес, который абсолютно честно отвечает на один вопрос, начинающийся со слова «как» или «зачем». Если выпить или вылить на мертвое тело, то результатом будет одержимость на полчаса.

18. Бездонная глотка

150 g

Если выпить, то можно глотать предметы без ущерба для организма в течении получаса. Если вылить – получится бездонная яма 25 см. в диаметре. Эффект тоже длится полчаса.

19. Пузырчатое зелье

300 g

При дыхании конусом в 20 футов выпивший выпускает розовые приятно пахнущие пузыри. Кто попал под раздачу получает +2 к АС и -2 к атаке, скорость снижается в двое. Избавится от эффекта можно только потратив раунд на очистку.

20. Мертвяцкая кровь

200 g

Выпивший становится похож на лежалый труп, но может действовать как обычно. Нежить считает за своего и не трогает.

21. Сопrotивляемость огню

150 g

Урон от огня уменьшается вдвое. Действует полчаса.

22. Сопrotивляемость холоду

150 g

Урон от холода уменьшается вдвое. Действует полчаса.

23. Сопrotивляемость яду

150 g

Урон от яда уменьшается вдвое. Действует полчаса.

24. Сопrotивляемость кислоте

150 g

Урон от кислоты уменьшается вдвое. Действует полчаса.

25. Зелье глубокого сна

300 g

Выпивший засыпает глубоким сном на полчаса. За это время происходит восстановления как при долгом отдыхе. Уснувшего таким образом невозможно разбудить.

26. Антиалкогольное

50 g

На протяжении 4 часов алкоголь не действует на выпившего зелье.

27. Телепорт

500 g

Если вылить на горизонтальную поверхность или смазать вертикальную поверхность, то между этим местом и вторым местом применения образуется портал. Если выпить, то части тела выпившего рандомно поменяются местами. Действует 1d6 раундов после открытия.

28. Пырский чай

50 g

Выпивший начинает неудержимо смеяться. Все, кто его видит или слышат его смех прекращают делать то, что они делали и начинают смеяться. Спас-бросок по харизме против 15. Действует 1d6 раундов.

29. Ускорение

500 g

Дает дополнительный раунд, действует 1d6 раундов.

30. Ненависть**

300 g

Выпивший зелье начинает ненавидеть первого, кого увидит после выпивания зелья.

31. Рентген*

200 g

Это капли для глаз. Применение дает способность видеть через предметы. Действует полчаса. Если выпить, то 1d6 radiant урона.

32. Левитация

300 g

Выпивший получает возможность левитировать на 10 м. вверх. Передвигаться по горизонтали можно только отталкиваясь от поверхностей или используя якорь. Может снести ветром. Действует полчаса, при окончании мягкое приземление.

33. Псевдосмерть

50 g

Выпивший умирает и лежит трупом полчаса, потом оживает. Если влить в покойника, то тот станет никем не подконтрольным зомби.

34. Жидкий корабль

500 g

Если вылить в воду, то появится шестиместная парусная лодка. Если выпить, то сам превратишься в корабль. Навсегда.

35. Щит от заклинаний

750 g

Иммунитет к любому заклинанию, направленному на выпившего. Действует до сна.

36. Зелье удачи

100 g

Дает возможность перебрасывать единицы. Действует 4 часа.

37. Телепатия

150 g

Выпивается на двоих. Эти двое могут читать мысли друг друга находясь в зоне видимости. Действует полчаса.

38. Зелье разговора

50 g

Позволяет разговаривать с теми объектами (деревья, звери, камни), чьи части использованы в приготовлении зелья. Длится три минуты.

39. Величие**

300 g

Выпивший очищается от загрязнений, одежда и доспехи становятся чистыми, новыми и модными. На все броски взаимодействия с народом +2. Если выпивший в полных хитах и не делает ничего недостойного, то все существа с меньшим хит-дайсом должны пройти проверку по мудрости перед тем, как нанести ему вред. Действует четыре часа.

40. Зелье подводного дыхания

750 g

Позволяет полчаса дышать под водой.

41. Одеревенелая кожа

300 g

Наружное применение, +2 к АС. Действует 4 часа или пока не намокнешь.

42. Огненное дыхание

150 g

Конус огня на 4,5 м, 3d6 повреждений.

* - На применение нужно разрешение магистранта.

** - Запрещены для использования на территории Римской империи.

Зелья, которые не требуют применения магии со стороны изготовителя

1. Дымовуха

25 g

При выплескивании контактирует с воздухом и образует облако вонючего дыма 8 м. в диаметре. Все, кто попал в облако кидают спас-бросок по выносливости против 10 или получают 1d6 урона (если прокинутся, то половину) за каждый раунд нахождения в облаке. Грызуныдохнут сразу.

2. Супер-клей

10 g

Приклеивает так, что требуется спас-бросок по силе против 15.

3. Супер-растворитель

15 g

Растворяет мягкое (стекло, камень и металл не растворяет). Эффективен против супер-клея.

4. Супер-смазка

10 g

Расклинивает заклиненное. При нанесении на поверхности делает их очень скользкими. Спас-бросок по ловкость против 15 чтоб не упасть и против 20, чтоб нормально передвигаться. Удаляется супер-растворителем.

5. Серебряная пыль

В 3 раза дороже, чем необходимый вес в серебре

Просто растолченное серебро. Помогает против демонов, которые не могут пересечь рассыпанную серебряную пыль.

6. Мертвый нос

10 g

Это капли в нос. Лишают возможности чують запахи на четыре часа. Если выпить, то пропадет вкус пищи и при провале спас-броска по конституции несварение желудка и 1d4 повреждения от яда. Если закапать в глаза, то зрение на 4 часа станет черно-белым, при провале спас-броска по конституции слепота на полчаса.