

# РЕЦЕПТЫ ВОЛШЕБНЫХ ЗЕЛИЙ

(Правила по алхимии для кампании «Старый Рим» по правилам D&D Next)



Римляне – большие любители стандартизировать процедуры. Им даже удалось найти общий подход к такому делу, как приготовление магических зелий. Основную силу зелью дает компонент, обладающий теми свойствами, которые необходимо получить при применении зелья. Как правило, он имеет магическую природу. Этот компонент называют ядром или сердцем. В измельченном виде (если измельчение требуется) ядро помещают в растворитель, а затем добавляется стабилизатор – вещество, которое удерживает магические свойства. Как правило, стабилизатор сам должен иметь магические свойства. В этом качестве очень хорошо себя показала жидкость, выделяемая внутри некоторых холмов, расположенных на север от Рима. За такие свойства она была названа универсалисом.

Механика бросков на успешность приготовления зелья выглядит следующим образом. В первый раз алхимик должен прочитать рецепт и сделать проверку, правильно ли он этот рецепт понял (против 10). Затем следует добыть ингредиенты и заняться приготовлением в соответствии с рецептом. Успешность определяется броском ловкости:

- 1-3 Полный провал, испорчено зелье и оборудование!
- 4-7 Зелье испорчено!
- 8-17 Приготовлено зелье должного качества.  
Поздравляем, вы приготовили превосходное зелье! Либо длительность повышается в два раза, либо эффект усиливается вдвое.
- 17<

## Список зелий

I. Малое лечебное.....	3
II. Большое лечебное.....	3
III. Ясновидение .....	3
IV. Героизм.....	3
V. Помогайка.....	4
VI. Неуязвимость .....	4
VII. Скрывайка*.....	5
VIII. Окаменение .....	5
IX. Очищение.....	5
X. Полиморф* .....	5
XI. Магический клей.....	6
XII. Паучье лазанье .....	6
XIII. Красота .....	6
XIV. Чернильный бес черный.....	6
XV. Чернильный бес красный.....	7
XVI. Чернильный бес зеленый .....	7
XVII. Чернильный бес синий .....	7
XVIII. Бездонная глотка .....	7
XIX. Пузырчатое зелье .....	8
XX. Мертвяцкая кровь .....	8
XXI. Сопrotивляемость огню .....	8
XXII. Сопrotивляемость холоду.....	8
XXIII. Сопrotивляемость яду.....	9
XXIV. Сопrotивляемость кислоте .....	9
XXV. Зелье глубокого сна .....	9
XXVI. Антиалкогольное.....	9
XXVII. Телепорт .....	10
XXVIII. Пырский чай .....	10
XXIX. Ускорение.....	10
XXX. Ненависть** .....	10
XXXI. Рентген* .....	11
XXXII. Левитация.....	11
XXXIII. Псевдосмерть.....	11
XXXIV. Жидкий корабль .....	11
XXXV. Щит от заклинаний .....	12
XXXVI. Зелье удачи .....	12
XXXVII. Телепатия .....	12
XXXVIII. Зелье разговора .....	12
XXXIX. Величие** .....	13
XL. Зелье подводного дыхания .....	13
XLI. Одеревенелая кожа.....	13
XLII. Огненное дыхание .....	13

## I. МАЛОЕ ЛЕЧЕБНОЕ

Восстанавливает 1d8 хитов.

Условия приготовления	Помыть руки с мылом перед работой. Смешать мед и вино, прочитать "Врачующий, исцелися сам!" на аркане и положить кусочек янтаря. Варить вечером, ночью настаивается.
Ядро	Кусочек янтаря
Растворитель	Красное вино
Стабилизатор	Мед

## II. БОЛЬШОЕ ЛЕЧЕБНОЕ

Восстанавливает 2d8 хитов.

Условия приготовления	Помыть руки с мылом перед работой. Иметь уровень больше 3-го. Смешать мед и вино, прочитать "Врачующий, исцелися сам!" на аркане и положить кусочек янтаря. Варить вечером, ночью настаивается.
Ядро	Кусочек янтаря
Растворитель	Красное вино
Стабилизатор	Мед

## III. ЯСНОВИДЕНИЕ

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.

Условия приготовления	Поместить глаз в сок беладонны и сделать вытяжку. Затем добавить вытяжку в воду. Готовить на рассвете
Ядро	Измельченный глаз нотига или центральный глаз спектатора
Растворитель	Ключевая вода
Стабилизатор	Сок беладонны

## IV. ГЕРОИЗМ

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

Условия приготовления	Уровень монстра 5 и выше
Ядро	Небольшой рубин
Растворитель	Кровь монстра
Стабилизатор	Универсалис

## V. ПОМОГАЙКА

На 4 часа преимущество на все броски d20.

<b>Условия приготовления</b>	Уровень монстра 5 и выше
<b>Ядро</b>	Порошок из когтей, зубов и пр. монстра
<b>Растворитель</b>	Молоко
<b>Стабилизатор</b>	Кофе

## VI. НЕУЯЗВИМОСТЬ

Иммунитет ко всем повреждениям. Действует один раунд.

<b>Условия приготовления</b>	Уровень монстра 5 и выше
<b>Ядро</b>	Порошок из панцирей, чешуи и пр. монстра
<b>Растворитель</b>	Уксус
<b>Стабилизатор</b>	Молоко

## VII. СКРЫВАЙКА\*

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

<b>Условия приготовления</b>	Уровень монстра 3 и выше
<b>Ядро</b>	Пепел inferнального создания
<b>Растворитель</b>	Ключевая вода
<b>Стабилизатор</b>	Универсалис

## VIII. ОКАМЕНЕНИЕ

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

<b>Условия приготовления</b>	Толченый мел смешать с глазами василиска и перемешивая понемногу добавлять воду.
<b>Ядро</b>	Перетертые глаза василиска
<b>Растворитель</b>	Ключевая вода
<b>Стабилизатор</b>	Мел

## IX. ОЧИЩЕНИЕ

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

<b>Условия приготовления</b>	Готовить в серебряной посуде
<b>Ядро</b>	Толченый древесный уголь
<b>Растворитель</b>	Подслащенная соленая вода
<b>Стабилизатор</b>	Жир монстра имеющего иммунитет к яду

## X. ПОЛИМОРФ\*

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

<b>Условия приготовления</b>	Перетереть твердое, вмешать его в универсалис, разбавить водой.
<b>Ядро</b>	Части того, в кого будет полиморф
<b>Растворитель</b>	Ключевая вода
<b>Стабилизатор</b>	Универсалис

## XI. МАГИЧЕСКИЙ КЛЕЙ

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).

<b>Условия приготовления</b>	Варить в не очень ценной посуде, на руки одеть перчатки.
<b>Ядро</b>	Отвар из толченых костей монстра
<b>Растворитель</b>	Вода
<b>Стабилизатор</b>	Млечный сок

## XII. ПАУЧЬЕ ЛАЗАНЬЕ

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

<b>Условия приготовления</b>	Приготовить вытяжку из желез, смешать с древесным маслом, дать настояться. Затем добавлять жир до нужной консистенции.
<b>Ядро</b>	Железы пауков
<b>Растворитель</b>	Животный жир
<b>Стабилизатор</b>	Любое древесное масло

## XIII. КРАСОТА

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

<b>Условия приготовления</b>	Смешать розовое масло и волшебную пыльцу, потом разбавлять вином до нужной пропорции. Приготовлять в закрытом помещении.
<b>Ядро</b>	Волшебная пыльца фей
<b>Растворитель</b>	Белое вино наилучшего качества
<b>Стабилизатор</b>	Розовое масло

## XIV. ЧЕРНИЛЬНЫЙ БЕС ЧЕРНЫЙ

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.

<b>Условия приготовления</b>	Пепел смешать с беладонной дать настояться ночь в закрытом сосуде. Далее разбавлять чернилами и тут же закупоривать.
<b>Ядро</b>	Пепел от убиенного с одного удара беса
<b>Растворитель</b>	Чернила наилучшего качества
<b>Стабилизатор</b>	Сок беладонны

## XV. ЧЕРНИЛЬНЫЙ БЕС КРАСНЫЙ

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.

<b>Условия приготовления</b>	Пепел смешать с беладонной дать настояться ночь в закрытом сосуде. Далее разбавлять чернилами и тут же закупоривать.
<b>Ядро</b>	Пепел от убиенного с одного удара беса
<b>Растворитель</b>	Чернила наилучшего качества
<b>Стабилизатор</b>	Сок беладонны

## XVI. ЧЕРНИЛЬНЫЙ БЕС ЗЕЛЕНый

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.

<b>Условия приготовления</b>	Пепел смешать с беладонной дать настояться ночь в закрытом сосуде. Далее разбавлять чернилами и тут же закупоривать.
<b>Ядро</b>	Пепел от убиенного с одного удара беса
<b>Растворитель</b>	Чернила наилучшего качества
<b>Стабилизатор</b>	Сок беладонны

## XVII. ЧЕРНИЛЬНЫЙ БЕС СИНИЙ

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.

<b>Условия приготовления</b>	Пепел смешать с беладонной дать настояться ночь в закрытом сосуде. Далее разбавлять чернилами и тут же закупоривать.
<b>Ядро</b>	Пепел от убиенного с одного удара беса
<b>Растворитель</b>	Чернила наилучшего качества
<b>Стабилизатор</b>	Сок беладонны

## XVIII. БЕЗДОННАЯ ГЛОТКА

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.

<b>Условия приготовления</b>	Варится на медленном огне в желудке монста (размер от среднего и выше).
<b>Ядро</b>	Пепел беса
<b>Растворитель</b>	Уксус
<b>Стабилизатор</b>	Мел

## XIX. ПУЗЫРЧАТОЕ ЗЕЛЬЕ

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 вдвое. Избавится от эффекта можно только потратив раунд на очистку.

<b>Условия приготовления</b>	Части высушить, затем измельчить и добавить с смесь вина и варенья. Энергично взбивать.
<b>Ядро</b>	Части Gibberling Moulder
<b>Растворитель</b>	Смесь белого и красного вина
<b>Стабилизатор</b>	Замляничное варенье и млечный сок

## XX. МЕРТВЯЦКАЯ КРОВЬ

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

<b>Условия приготовления</b>	Монстр должен быть убит с трех ударов.
<b>Ядро</b>	Перетертые кости нежити
<b>Растворитель</b>	Вода собранная на кладбище
<b>Стабилизатор</b>	Универсалис

## XXI. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ ОГНЮ

Урон от огня уменьшается вдвое. Действует полчаса.

<b>Условия приготовления</b>	Монстр должен быть убит без применения магии.
<b>Ядро</b>	Сваренное мясо монстра, имеющего сопротивляемость огню
<b>Растворитель</b>	Ключевая вода, кипяченая
<b>Стабилизатор</b>	Древесный уголь

## XXII. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ ХОЛОДУ

Урон от холода уменьшается вдвое. Действует полчаса.

<b>Условия приготовления</b>	Монстр должен быть убит без применения магии.
<b>Ядро</b>	Сваренное мясо монстра, имеющего сопротивляемость к яду
<b>Растворитель</b>	Ключевая вода
<b>Стабилизатор</b>	Древесный уголь

### XXIII. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ ЯДУ

Урон от яда уменьшается вдвое. Действует полчаса.

<b>Условия приготовления</b>	Монстр должен быть убит без применения магии.
<b>Ядро</b>	Сваренное мясо монстра, имеющего сопротивляемость холоду
<b>Растворитель</b>	Вода из талого льда
<b>Стабилизатор</b>	Кристаллическая соль

### XXIV. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ КИСЛОТЕ

Урон от кислоты уменьшается вдвое. Действует полчаса.

<b>Условия приготовления</b>	Монстр должен быть убит без применения магии.
<b>Ядро</b>	Сваренное мясо монстра, имеющего сопротивляемость к кислоте
<b>Растворитель</b>	Ключевая вода
<b>Стабилизатор</b>	Мел

### XXV. ЗЕЛЬЕ ГЛУБОКОГО СНА

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

<b>Условия приготовления</b>	Приготовить вытяжку из лепестков и головок мака и смешать с кровью монстра. Затем разбавить вином.
<b>Ядро</b>	Белый мак, собранный ночью
<b>Растворитель</b>	Белое вино наилучшего качества
<b>Стабилизатор</b>	Кровь монстра, убитого спящим

### XXVI. АНТИАЛКОГОЛЬНОЕ

На протяжении 4 часов алкоголь не действует на выпившего зелье.

<b>Условия приготовления</b>	Смешать воду и уголь, добавлять кровь монстра энергично размешивая.
<b>Ядро</b>	Кровь монстра, имеющего сопротивляемость к яду
<b>Растворитель</b>	Подслащенная соленая вода
<b>Стабилизатор</b>	Толченый древесный уголь

## XXVII. ТЕЛЕПОРТ

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 поменяются местами в произвольном порядке. Действует 1d6 раундов после открытия.

<b>Условия приготовления</b>	Растворить порошок хитина в универсалисе. Добавить в смесь спирт.
<b>Ядро</b>	Хитин фазового паука
<b>Растворитель</b>	Спирт
<b>Стабилизатор</b>	Универсалис

## XXVIII. ПЫРСКИЙ ЧАЙ

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.

<b>Условия приготовления</b>	Заварить пыльцу горячей водой и добавить мед. При приготовлении произносить в слух шутки, годящиеся для заклинания "Идиотский смех". Стараться не смеяться самому.
<b>Ядро</b>	Пыльца конопли
<b>Растворитель</b>	Ключевая вода
<b>Стабилизатор</b>	Мед

## XXIX. УСКОРЕНИЕ

Дает дополнительный раунд, действует 1d6 раундов.

<b>Условия приготовления</b>	Кости варить до закипания, затем отвар охладить и смешать с универсалисом.
<b>Ядро</b>	Кости ног монст
<b>Растворитель</b>	Ключевая вода
<b>Стабилизатор</b>	Универсалис

## XXX. НЕНАВИСТЬ\*\*

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

<b>Условия приготовления</b>	Смешать пепел с маслом и добавить в красное вино. Для маскировки можно использовать прочие специи.
<b>Ядро</b>	Пепел любого злого монстра
<b>Растворитель</b>	Красное вино
<b>Стабилизатор</b>	Перечное масло

### XXXI. РЕНТГЕН\*

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

Условия приготовления	Сварить мозги в воде, полученный отвар смешать с универсалисом дать ночь настояться.
Ядро	Мозг монстра, обладающего темновидением
Растворитель	Ключевая вода
Стабилизатор	Универсалис

### XXXII. ЛЕВИТАЦИЯ

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.

Условия приготовления	Сварить кофе, перемешивая его пером по солнцу
Ядро	Перья летающих монстров
Растворитель	Кипяченая вода
Стабилизатор	Кофе

### XXXIII. ПСЕВДОСМЕРТЬ

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

Условия приготовления	Делать в безлунную ночь в глиняной посуде
Ядро	Небольшой черный топаз
Растворитель	Вода собранная на кладбище
Стабилизатор	Жир мертвеца

### XXXIV. ЖИДКИЙ КОРАБЛЬ

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

Условия приготовления	Варить на водной бане
Ядро	Пепел от сожженной корабельной щепки
Растворитель	Белое вино
Стабилизатор	Универсалис

## XXXV. ЩИТ ОТ ЗАКЛИНАНИЙ

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

<b>Условия приготовления</b>	Смещать воду и пепел, дать настояться и приготовить вытяжку, аккуратно добавлять в универсалис до нужной пропорции.
<b>Ядро</b>	Пепел демона
<b>Растворитель</b>	Талая вода
<b>Стабилизатор</b>	Универсалис

## XXXVI. ЗЕЛЬЕ УДАЧИ

Дает возможность перебрасывать единицы. Действует 4 часа.

<b>Условия приготовления</b>	Растворить порошок в уксусе и смешать с универсалисом.
<b>Ядро</b>	Толченые клешни рака пойманного во второе за месяц полнолуние
<b>Растворитель</b>	Уксус и вода
<b>Стабилизатор</b>	Универсалис

## XXXVII. ТЕЛЕПАТИЯ

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

<b>Условия приготовления</b>	Смешать кровь с медом и растворить в вине.
<b>Ядро</b>	Кровь монстра обладающего данным свойством
<b>Растворитель</b>	Белое вино
<b>Стабилизатор</b>	Мед

## XXXVIII. ЗЕЛЬЕ РАЗГОВОРА

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

<b>Условия приготовления</b>	Смешать порошок с универсалисом, разбавить вином и дать ночь настояться.
<b>Ядро</b>	Частицы того, с чем планируется разговор
<b>Растворитель</b>	Белое вино
<b>Стабилизатор</b>	Универсалис

## XXXIX. ВЕЛИЧИЕ\*\*

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.

Условия приготовления	Смешать вино и золотую пыль, держать пять минут на тихом огне, после добавить розовое масло и немедленно закупорить.
Ядро	Истолченная старинная золотая монета
Растворитель	Белое вино наилучшего качества
Стабилизатор	Розовое масло

## XL. ЗЕЛЬЕ ПОДВОДНОГО ДЫХАНИЯ

Позволяет полчаса дышать под водой.

Условия приготовления	Смешать воду и кровь рыб, добавить измельченные жабры.
Ядро	Жабры монстра, живущего под водой
Растворитель	Вода
Стабилизатор	Рыбья кровь

## XLI. ОДЕРЕВЕНЕЛАЯ КОЖА

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

Условия приготовления	Древесное масло смешать с оливковым, добавить измельченную кору. Приготавливать на свежем воздухе.
Ядро	Кора волшебных растений
Растворитель	Оливковое масло
Стабилизатор	Любое древесное масло

## XLII. ОГНЕННОЕ ДЫХАНИЕ

Конус огня на 4,5 м, 3d6 повреждений.

Условия приготовления	Варить на закрытом огне из соображений безопасности.
Ядро	Измельченные и сваренные части монстров, использующих огонь для атаки
Растворитель	Оливковое масло
Стабилизатор	Универсалис

\*- На применение нужно разрешение магистранта.

\*\* - Запрещены для использования на территории Римской империи.