

# Отвари и Еликсири

В това приложение сме събрали информация за различните алхимически и знахарски съставки и продукти. За да приготвя качествени вълшебни питиета, героят трябва

да развива познанието „Билкарство“ и/или СУ „Алхимик“. Специалните умения „Горянин“ и „Друид“ също могат да бъдат полезни.

## СЪДЪРЖАНИЕ

<b>Алхимия</b> .....	<b>2</b>
Търсене на елементи .....	3
Таблица със съставките според елемента .....	3
Приготвяне на еликсир/съединение .....	5
Някои популярни еликсири и съединения .....	6
Разсейване и разпространение на пушек .....	7
<b>Билкарство</b> .....	<b>8</b>
Търсене на билки .....	8
Приготвяне на отвари .....	8
Списък с билките .....	9
Таблица със Сложности .....	11
Таблица с цени .....	12
<b>Отрови</b> .....	<b>13</b>
Щети от отрова .....	13
Неутрализиране на Отрова .....	14
Смъртоносна отрова .....	14
Парализираща отрова .....	15
Изтощителна отрова .....	15
Бавнодействащи отрови .....	15
Билките и техните отвари .....	15
Отровни атаки .....	17

# Алхимия

Науката за химичните съединения води началото си от дълбоките пещери на джуджетата, затова и официалните имена на повечето съединения са на езика на джуджетата, който не е много лесен за произнасяне. За радост, услужливи изследователи на културната традиция на синовете на планината са превели всяко словосъчетание така, че и ние да можем да разберем веднага смисъла на съответното съединение или елемент.

Макар да звучи сложно за незапознатите, алхимията е наука, която се основава на простите взаимодействия на петте алхимични елемента: Огън, Вода, Земя, Дърво и Метал. Всеки един от тези елементи, сам по себе си отговаря на едно основно свое качество и използван самостоятелно би могъл да даде такъв ефект.

**Огън:** Сила. Използван самостоятелно служи за създаване на еликсири за подобряване на Силата на героя.

**Вода:** Ловкост. Използван самостоятелно служи за създаване на еликсири за подобряване на Ловкостта на героя.

**Земя:** Жизненост. Използван самостоятелно служи за създаване на еликсири за подобряване на ЖТ на героя.

**Дърво:** Мъдрост. Използван самостоятелно служи за създаване на еликсири за подобряване на Интелекта на героя.

**Метал:** Прецизност. Използван самостоятелно служи за създаване на еликсири за подобряване Прецизността на героя.

Съответно всички тези елементи могат да се комбинират помежду си, като е важно кой от елементите е водещ и кой е катализатор. Има разлика между ефекта, който се постига от използване на елемент Вода и Огън и използване на елемент Огън и Вода.

Чистото комбиниране между два готови еликсира за повишаване на основни показатели, води до повишаване на съответния произведен показател – Метал и Дърво, повишава ПСУ. Огън и Метал – Воля.

Следната таблица дава представа за най-общите връзки при съчетаване на два елемента. **Основните** (водещите) елементи са записани в **първата колона**, а **вторичните** (катализаторите) в **първия ред**.

	Огън	Вода	Земя	Дърво	Метал
Огън	СИ	Пара	Взрив	Пожар	Воля
Вода	Лед	Л	Шок	Жизненост + Л	Отрова
Земя	Лечение и Отмора	Кал	ЖТ	Приспиване	Трансформация
Дърво	Светлина	Живот	Антидот	ИН	Бдителност
Метал	Киселина	Ръжда	Броня	ПСУ	ПР

Това са основните приложения на елементите и комбинациите между тях, но в древните книги на джуджетата се говори за много по-сложни комбинации, които изискват

още по-добро познаване на алхимията. Засага те остават достояние само на техните Зеналхимици, които ревностно пазят тайните си.

## Търсене на елементи

Намирането на съответните елементи става чрез търсене от страна на алхимика. Всеки елемент е представен от 3 материала, които ще наричаме „съставки“. Когато реши да търси, героят може да намери най-много **[СУ „Алхимик“] броя** съставки за **един час**. Хвърлят се същия брой зарове, като цифрата на всеки зар отговаря на даден елемент:

- 1 – не намира нищо;
- 2 – Огън;
- 3 – Вода;
- 4 – Земя;
- 5 – Дърво;
- 6 – Метал.

След като се определи колко съставки от кои елементи са намерени, за всяка от тях се хвърлят 3 зара, за да се види точно коя от трите възможни е тя (вижте графата „Шанс за намиране“ в таблицата по-долу).

Отделните съставки имат самостоятелни качества, които се добавят към общия ефект. Силата им също е от значение, за общата сила на еликсира или съединението. Всички съставки се намират в количества по 100 гр. и, за да могат да се използват, трябва да преминат алхимична обработка (виж „Приготвяне на еликсири“ по долу).

## Таблица със съставките според елемента

Елемент Вода		
<b>Водоед</b>		Намира се под формата на порест камък. При контакт с друг елемент на водата, ги неутрализира до [Силата] си. В Комбинация с Дърво дава <b>пълна защита</b> срещу всички <b>водни</b> заклинания за време в минути = [Силата] си.
<b>Сила</b>	3 зара	
<b>Шанс за намиране</b>	15 и повече	
<b>Пушисмръд</b>		Смолисто вещество. Понякога се ползва за запечатване на други съединения. При запалване (в комбинация с елемент Огън) изпуска задушлива миризма, която предизвиква натрупване на [Сила] Умора.
<b>Сила</b>	2 зара	
<b>Шанс за намиране</b>	до 8	
<b>Синя бистрица</b>		Прахообразно кристално вещество със синкав оттенък. Самостоятелно се разтваря във вода и се пие като лечебна отвара, възстановявайки [Сила] зара ЖТ.
<b>Сила</b>	1 зар	
<b>Шанс за намиране</b>	9 до 14	
Елемент Дърво		
<b>Въглища</b>		Намира се на малки бучки или прах. Ползват се за приготвяне на палипрах. <b>Никоя</b> друга съставка от елемент дърво не може да ги замести в това специфично съединение.
<b>Сила</b>	1 зар	
<b>Шанс за намиране</b>	9 до 14	
<b>Животрън</b>		Дървоподобен кристален камък. При самостоятелно разтваряне във вода, се получава еликсир, който временно променя кожата на изпилият го, като я превръща в дървена кора с трънове по нея. При понасяне на щета, тръновете се изстрелват и нараняват всички в радиус 3 метра със [Сила] Щета. [Силата] на еликсира определя и времето му за действие в минути.
<b>Сила</b>	2 зара	
<b>Шанс за намиране</b>	до 8	

<b>Огнеед</b>		Смолисто вещество с тъмен цвят. При контакт с елемент на огъня го неутрализира напълно. Въпреки, че е от елемент Дърво, тази съставка <b>не</b> може да се ползва за повишаване на ИН. В комбинация с метален катализатор, освен че повишава Бдителността, дава и <b>пълна защита</b> срещу всички <b>огнени</b> щети и заклинания за време [Сила] минути.
<b>Сила</b>	3 зара	
<b>Шанс за намиране</b>	15 и повече	
<b>Елемент Земя</b>		
<b>Бял Кристал</b>		Млечнобял кристал. Самостоятелно се ползва за изключително мощна противоотрова. При приемане повишава УО с +20 за време [Сила] минути. Ако е в комбинация с друг елемент, ефектът му като противоотрова се намалява наполовина.
<b>Сила</b>	3 зара	
<b>Шанс за намиране</b>	15 и повече	
<b>Газоед</b>		Млечнобяла смола. Самостоятелно се използва за неутрализиране на ефекта на всякакви газове. Хвърля се в обсега на газа и започва да намалява силата му, като постепенно го абсорбира. Веднъж използван, влиза в химична реакция с газа и губи свойствата си. Намалява силата на газа със [Сила - Отдалеченост в метри] за всяко поле, всеки следващ рунд. В собственото си поле ще намалява силата на газа със [Сила] в началото на всеки рунд.
<b>Сила</b>	2 зара	
<b>Шанс за намиране</b>	до 8	
<b>Черномрак</b>		Много тъмен кристален прах, мазен на пипане. Ползва се самостоятелно за възстановяване на Умора. Всяка доза дава +[Сила] зара Почивка.
<b>Сила</b>	1 зар	
<b>Шанс за намиране</b>	9 до 14	
<b>Елемент Метал</b>		
<b>Живак</b>		Течен, сребрист метал, отровен при контакт. Съхранява се в стъкленици и се вади със специални инструменти. Самостоятелно се ползва като много силна отрова: [Сила] зара парализираща отрова. Задейства се при контакт с кожата. Ако парализата прикове създаването неподвижно за повече от 30 секунди (3 рунда) то губи половината от <b>настоящите</b> си ЖТ.
<b>Сила</b>	3 зара	
<b>Шанс за намиране</b>	15 и повече	
<b>Мед</b>		Обикновена мед. Умелият ковач може да му придаде форма на монета и навсякъде ще бъде приета за такава – важен е грамажа (1 монета = 10 гр).
<b>Сила</b>	1 зар	
<b>Шанс за намиране</b>	9 до 14	
<b>Олово</b>		Мек, сив метал, считан от алхимиците за най-добрия заместител на златото. Ако се третира с еликсир за трансформация, запазва свойствата на златото двойно по-дълго от всеки друг метал. От него могат да се правят гърмящи сачми.
<b>Сила</b>	2 зара	
<b>Шанс за намиране</b>	до 8	
<b>Елемент Огън</b>		
<b>Гръмоглав</b>		Светлооранжево прахообразно вещество, което при контакт с вода избухва в зелен пламък. Тази реакция не предизвиква взрив, но възпламенява огън със [Сила] зара. Огънят загасва от само себе си, намалявайки силата си с 1 зар на рунд. Ако наоколо има запалими материали, има шанс да ги запали, като те ще горят със силата на естествения огън ([3 зара]).
<b>Сила</b>	3 зара	
<b>Шанс за намиране</b>	15 и повече	
<b>Светогаз</b>		Обикновено се стели над гниещи тъкани, гъби, мъхове и др. Намира се в газообразно състояние или втвърдени кристали, които под въздействие на светлина и топлина се втечняват и преминават в газообразно състояние. Съхранява се в стъкленици, за да не се разсипе или да не влезе в контакт. Свети на тъмно с мека светлина до [Сила] метра.
<b>Сила</b>	2 зара	
<b>Шанс за намиране</b>	до 8	
<b>Сяра</b>		Намира се в кристално, прахообразно състояние, бледо жълта на цвят. При контакт с вода издава задушлива миризма.
<b>Сила</b>	1 зар	
<b>Шанс за намиране</b>	9 до 14	

## Приготвяне на еликсир/съединение

Всяка съставка има своя сложност на използване, която се определя от нейната сила.

**Сложност = Сила/2**

При комбиниране на съставките, сложността на самото съединение се определя като сбор от постепенно намаляващо усложнение на отделните съставки.

Сложност = Сложност<sub>1</sub> + (Сложност<sub>2</sub>)/2 + (Сложност<sub>3</sub>)/3... и т.н.

За да се приготви даден еликсир, алхимикът трябва да притежава нужните съставки и поне да знае как да комбинира елементите. Показали сме най-популярните ефекти от комбинация на елементите, както и няколко от по-известните еликсири, но това е само, за да ви насочим как да прилагате

алхимичните знания. Всички алхимици са експериментатори и обичат да пробват различни комбинации между елементите. Понякога това води до откриване на нови еликсири и съединения, а понякога до загуба на материали или още по-лоши случки. Внимавайте преди да започнете да експериментирате! Първо се запознайте подробно с вече използваните комбинации, за да придобиете по-ясна представа за нелеката наука „Алхимия“.

Всяко създаване на еликсир или съединение, изисква време, което стандартно е около 30 минути. Удължаването на това време води до намаляване сложността на еликсира с -1 за всеки +10 минути. По този начин сложността може да бъде намалена дори до 0.

**Внимание!** Тъй като играчите трудно усещат фактора "време", Разказвачът е този, който определя с какво време разполага героят за своите алхимични експерименти.

Успехът при създаване на еликсира се изчислява по УФУД:

**Алхимия + 3 зара > 16 + Сложност**

[Успехът] = Броя създадени еликсири и съединения, като максимумът е ограничен от количеството използвани материали – един еликсир/съединение трябва да е съставен от поне 100 гр. общи съставки.

Силата на еликсирите се определя от самата сила на съставките им. Формулата за силата на еликсир, ползващ повече от една съставка е:

**Сила = ((Сила<sub>1</sub> + Сила<sub>2</sub> + Сила<sub>3</sub> + ... + Сила<sub>N</sub>)/N) - (N-2)**

Това определя и пределната комбинативност на алхимичните елементи - при комбиниране на повече от два елемента се намалява Силата на еликсира/съединението, но пък могат да се придобият интересни допълнителни ефекти.

### Пример:

Ако имаме три съставки със сила, съответно 4, 3 и 8, силата на еликсира, създаден от тях ще е Сила = ((4+3+8)/3) - (3-1)=15/3 - 1 = 5 - 1 = 4.

## Някои популярни еликсири и съединения

Някои еликсири и съединения се получават от основните съставки, а други са комбинация от други създадени такива. В таблицата те са подредени по азбучен ред, така че ако в описанието на някое съединение присъства името на друго, просто погледнете на съответния ред.

Както стана ясно, еликсирите и съединенията имат своя Сила, която зависи от тези на участващите съставки. В описанието на ефекта, това е записано просто като „[Сила]”. Ако пише „[Силата на ...]”, това значи че ефекта се определя от Силата на посочената в многоточието съставка.

<b>Алхимическа светлина</b> Дърво се комбинира с Огън	Получава се факел, които не изгасва дори под вода. Гори [Сила] зара часа преди да изгасне. Веднъж запален, не може да бъде спряен.
<b>Въздушна боя</b> Съставката Животрън се смесва със Земя и сместа се оставя да изсъхне.	Поръсена във въздуха, остава да виси в него продължение на [Сила] часа. Цвета на боята зависи от продължителността на кипенето при нейното приготвяне.
<b>Гръмикотел</b> Затваря се палипрах в малки глинени бурканчета с фитил.	Изисква 6 ТД, за да се запали, след което се хвърля или оставя да избухне. 1 см фитил изгаря за 1 секунда, но ако бъде хвърлено, ще произведе взрив веднага при сблъсък с твърд предмет. Щетата = [Силата на палипраха] зара.
<b>Дневна Светлина</b> Смесват се Дърво и Огън	Създава се под форма на камък или еликсир в стъкленца. Когато се активира, силна светлина блика от камъка и заслепява всички в радиус [2 зара] метра за [1 зар/2] рунда.
<b>Заледяване на метал</b> Металът се залива със „Замразена вода” докато се нагрива на пламък от горяща сяр.	Добавя свойството „Леден” към оръжия. Всеки зар за щета на оръжието със стойност 5 или 6, временно намалява СК на засегнатия с 1. Така намалената скорост се възстановява с +1 в началото на всеки рунд (или на 10 секунди). Добавя и +[1 зар] водни реални щети. За оръжие с МР 1 е необходим разтвор на „Замразена вода” със Сила поне 1 и 100 гр. сяр за огъня.
<b>Замразена вода</b> Смесват се Вода и Огън	Щом се изсипе върху създание, нанася [( [Сила] зара) - 2] заледяваща щета за всеки 1 Сила. Всеки зар за щета със стойност 5 или 6 временно намалява СК на създанието с 1. Така намалената скорост се възстановява с +1 в началото на всеки рунд (или на 10 секунди).
<b>Лечебно пиво</b> Смесват се Земя и Земя	Лекува [Сила] зара ЖТ.
<b>Метална киселина</b> Смесват се Метал и Огън.	Попадайки върху повърхност, нанася Щ = [Сила] зара. Щ намалява с 1 зар на всеки 10 секунди ,докато изчезне. Ако предметът има до 8 Устойчивост (виж приложение „Екипировка и предмети”), киселината напълно я пренебрегва и нанася пълните си щети. Оттам нататък Щетите на киселината трябва да преодолеят [Устойчивост - 8], за да наранят предмета. <b>Не</b> може да нарани сребро, злато и стъкло.

<b>Островдиш</b> Безцветен газ, получаван от смесване на Вода и Метал.	Предизвиква силно замайване и световъртеж. Намалява Стабилността на всички поразени създания със [Сила] зара. Ако Стабилността на създанието падне на 0, то пада на земята докато не си я възстанови.
<b>Палипрах</b> Смесват се съставката Въглища с елементи Огън и Земя, така че да се получи обща Сила над 6	Използва се за огнестрелни оръжия и за взривно вещество. При запалване, всеки 100 гр предизвикват взрив със сила [3 зара]. Нанася огнена щета.
<b>Приспивателен газ</b> Смесват се Земя с Дърво	При контакт с въздуха възпроизвеждат димен облак с размер 2x2x2 метра за всеки 1 Сила на разтвора. Нанася временна <b>задушаващи</b> щети = [3 зара]. Щетите намаляват с 1 на всеки 10 секунди (в началото на рунда).
<b>Пушикотел</b> Смесват се съставките Сяра и Пушисмръд, и двете се запечатват в смола.	След попадение, камъка започва силно да пуши и покрива част от бойното поле със сив, непрогледен пушек. Почти невъзможно е да се види каквото и да е през него. Намалява видимостта на [20 - [Сила] зара] метра.
<b>Ръждив дъжд</b> Смесват се Метал и Вода	Създава се като еликсир. Хвърля се по метално оръжие или броня. При успех намалява Устойчивостта на материала с [2*Сила].
<b>Смръдливец</b> Земя се свързва с Дърво	Смърдящ, пушещ камък, чийто пушек, в началото на всеки рунд, натрупва Умора = [Сила], на всички които са в обсега на дима му.
<b>Трансформация</b> Смесват се Метал и Огън	Създава еликсир, който може да превръща един метал в друг за [Сила] минути. Ако металите са твърде различни по Устойчивост, [Сила] се намалява с [Разлика в Устойчивостите/2].
<b>Фойерверки</b> Смесват се Огън и Земя със слаба сила (до 6)	Активират се чрез запалване или удар. Предизвикват слаби взривове.
<b>Шок вълна</b> Смесват се Вода с Дърво	Създават се малки (100 гр) гърмящи камъни, които при взрив създават голяма бутаща сила. Щ= [Сила] зара. БС = [5*Щ].

## Разсейване и разпространение на пушек

Тъй като много от изделията на алхимика произвеждат дим, тук сме описали неговото разпространение. Димът се разпространява в мига на своето появяване (в същия ход), като обхваща площ с радиус в метри = [брой зарове за Сила]. Ако Силата му е дадена като 3 зара, той ще обхване площ с радиус 3 метра. През всеки следващ ход, радиусът на дима ще расте с 1 метър, а силата му ще намалява с толкова, колкото е броят на зарове. Така за 6 рунда,

димът винаги ще се разсее напълно, а също така и ефектът му.

### Пример:

Дим със сила 5 зара, ще създаде облак с радиус 5 метра. Точната стойност на Силата се определя с хвърляне на 5-те зара. Получават се 1, 2, 6, 5, 5 или общо 19. В следващия рунд ефектът му ще се разпростре на 6 метров радиус, а силата му ще намалее на 14, после на 7 метра със Сила 9 и т.н.

# Билкарство

Билкарството е познание (виж приложение „Способности и познания“), което разрешава на героя да разпознава специфични растения и да прави различни полезни

продукти от тях, по предварително заучени рецепти. Изкуството за ползване на билките изисква познание как те могат да бъдат открити, приготвени и приложени след това.

## Търсене на билки

Всяка билка расте в различни райони, като може да се намери с определена Сложност във всеки от тях. Когато реши да търси, играчът заявява желаните от него билки. За всяко търсене, героят трябва да задели поне **1 час**, като за това време може да намери до **до [ПР] вида** билки. Успехът на търсенето се определя по УФУД:

**3 зара + Билкарство > 16 + Усложнение**

Където „Усложнение“ е сложността билката да бъде намерена в този вид район (планина, гора, поле и т.н.), така, както е дадена в таблицата със сложностите по-долу (след списъка на билките).

[Успехът] = Количеството билки, които е намерил героя от всеки търсен вид.

### Пример:

Елан е с познание „Билкарство“ 6-та степен и Прецизност 8. Играчът заявява, че желае да търси билки и ще търси 8 билки за минималното време от 1 час. За удобство, в

примера тези осем билки ще са с различни усложнения от 1 до 8. Извършват се осем проверки по УФУД (скрити или явни, хвърлянията се правят от играча или Разказвача), при които се получават стойности на зарове, съответно:

15, 6, 14, 15, 12, 6 (АУ 2), 11, 17.

Това дава съответните УФУД с вид:

21>17, 12>18, 20>19, 21>20, 18>22, 12

(АУ 2)>23, 17>24, 23>25

Вижда се, че Успех в намирането на билките има само в хвърлянията за билки 1, 3, 4 и 6 (заради АУ 2). Стойността на Успеха показва, че Елан е намерил 4 стръка от билка 1, 1 стрък от билка 3, 1 стрък от билка 4 и 2 стръка от билка 6 (заради АУ 2, Успехът не може да бъде по-малко от 2).

Не случайно в примера означаваме билките с числа, тъй като искаме да покажем именно принципа на търсене на билки, а не как това се извършва с конкретни видове.

## Приготвяне на отвари

След като се намерят нужните съставки, отварата трябва да се приготви при специални условия. Изисква изваряване на билките в определени пропорции.

Всяка отвара има Сложност на

приготвяне според използваните билки, което определя Усложнението в УФУД, а Умението отново е познанието „Билкарство“. [Успехът] = броя отвари, които е успял да приготви героя с 1 доза от необходимите съставки. Все пак,



количеството не може да надвиши 10, тъй като обикновено се ползва 1 литър вода, а всяка отвара се приготвя в количество от 100 милилитра и се налива в специална стъкленица. Което определя още едно условие: героят трябва да разполага с такива стъкленици.

Всички билки имат основен ефект, който може директно да се прилага, като 1 доза от билката (един стрък) се извари в 1 литър вода. Времето за приготвяне на отвара е от 10 минути до 1 час и може да бъде повишавано с до +3 часа за +3 Успех.

В отварите могат да се смесват няколко билки, като всяко добавя сложността си,

разделена на реда на прибавяне, като винаги се счита, че билките се добавят от най-сложната към най-простата. Всяка добавена билка повишава сложността **поне с 1** (дори частното да се получи под 1).

**Пример:**

Отвара от 3 билки със сложност съответно 6, 2 и 4, те ще образуват Сложност:  $6 + 4/2 + 2/3 = 6 + 2 + 1 = 9$ .

За да може отварата да е в сила и с трите си ефекта, тя трябва да е по-голяма – по 100 гр. за ефект, а това ще увеличи и времето за нейното пиене с +2 ТД за всеки 100 гр. над стандартните 100.

## Списък с билките

Това е списък с известните до момента билки. В графата „Принципно действие“ се описва основното предназначение на билката

и как то се променя в съчетание с други. В „Базова отвара“ пише какъв ефект има отвара, когато се ползва тази билка самостоятелно.

Билка	Принципно Действие	Базова Отвара
<b>Адско цвете</b>	Придава свръхчовешки способности за кратко време.	Повишава с +4 показателите СИ, Л, ИН и ПР за <b>10 минути</b> , но <b>без</b> да се отразява на ИЗ. След изтичане на 10-те минути, ефектът става обратен: същите показатели намаляват с -4 под стандартната стойност. Това трае <b>1 час</b> .
<b>Анасон</b>	Подобрява сетивата и реакцията.	Добавя [1+(1 зар)] към Реакция и Бдителност за период от <b>10 минути</b> .
<b>Божествена лилия</b>	Изключително мощна лечебна сила.	Възстановява 100 ЖТ, но 10 минути след изпиването, героят намалява Скоростта си с -10 (почти обездвижен) за период от <b>1 час</b> .
<b>Бял лотос</b>	Само по себе си е отровно, но в комбинация с лечебна билка действа като противоотрова.	<b>Отрова</b> със сила [6 зара]. Задейства се при контакт с кожата. Предизвиква парализа (нанася <b>Шокова</b> щета). При комбинация с лековита отвара действа като противоотрова със Сила 10, и отслабва Силата на действаща отрова с -2.
<b>Вълча Ябълка</b>	Повишава Скоростта.	Повишава <b>СК</b> с +6 за <b>10 минути</b> , с всички произтичащи от това последствия. След изтичане на ефекта, натрупва <b>10 Умора</b> .
<b>Върбинка</b>	Действа тонизиращо и пречистващо на организма.	Повишава с +1 показателите СИ, Л, И и ПР за <b>10 минути</b> . След изтичане, натрупва <b>10 Умора</b> .

<b>Гороцвет</b>	Отрова (слаба).	Слаба растителна <b>Отрова</b> . Нанася <b>[4 зара]</b> Реална щета. Задейства се при нараняване или поглъщане.
<b>Гръмотрън</b>	Слаб лечебен ефект.	При поглъщане възстановява <b>[(2 зара) + 8]</b> ЖТ.
<b>Дилянил</b>	Тонизира и помага на героя да се справи с умората.	Дава 1 зар Почивка.
<b>Дяволска трева</b>	Билка, която помага на шаманите да говорят с духове и богове.	Героят придобива „ <b>Магическо зрение</b> “ (виж приложение „Магии“) с <b>МУ=16</b> за период от <b>10 минути</b> . Докато трае ефекта на отварата, <b>ПсУ</b> и <b>Волята</b> на героя са намалени с -6.
<b>Ефедра</b>	Повишава вътрешната енергия.	Възстановява <b>[3 зара]</b> ТМ.
<b>Зайча Сянка</b>	Регенерация	Героят възстановява <b>5 ЖТ</b> в началото на <b>всеки рунд</b> в продължение на <b>10 минути</b> (общо 300 ЖТ). Възстановените по този начин ЖТ <b>не</b> могат да надминат максималната Жизненост. След изтичане на периода, героят натрупва <b>10 Умора</b> .
<b>Илмунел</b>	Специална билка ползвана от друидите при различни ритуали. Повишава способностите на друида.	Временно повишава <b>степената</b> на СУ „ <b>Друид</b> “ с +2. Ефектът трае <b>1 час</b> , след което героят натрупва <b>10 Умора</b> .
<b>Иноксис</b>	Увеличава физическите сили.	За <b>10 минути</b> героят повишава <b>СИ</b> с +4, но <b>не повече от +16</b> . След изтичане на ефекта, героят натрупва <b>10 Умора</b> .
<b>Лапад</b>	Нормална лечебна отвара	Героят възстановява <b>[(4 зара) + 12]</b> ЖТ.
<b>Ливадник</b>	Пречиства ума и повишава магическите способности.	Временно дава +1 МЗ и + <b>[2 зара]</b> МУ. Ефектът трае <b>10 минути</b> . След изтичането му се натрупва <b>10 Умора</b> .
<b>Лудо Биле</b>	Повишава МЗ.	Добавя +1 МЗ за период от <b>10 минути</b> .
<b>Млечна Лиана</b>	Противопростудно лекарство, което възстановява силите на организма.	Героят възстановява <b>5 ЖТ</b> всеки <b>рунд</b> в продължение на <b>2 минути</b> (общо 60 ЖТ). Възстановените по този начин ЖТ <b>не</b> могат да надминат максималната Жизненост.
<b>Огнено кокиче</b>	Силна отрова. В комбинация с лечебни билки се превръща в противоотрова, даваща +10 УО, но и и силен халюциноген: ПсУ намалява с 2.	Отрова, която се активира при попадане в кръвта. Нанася <b>[8 зара]</b> Реални Щети. При комбинация с лековита отвара действа като противоотрова със Сила 10, и отслабва Силата на действаща отрова с -4.
<b>Омайниче</b>	Засилва УО.	Дава + <b>[1 зар]</b> УО за <b>10 минути</b> .
<b>Подбел</b>	Дава допълнителна енергия на тялото и ускорява метаболизма.	За <b>10 минути</b> , героят разполага с допълнителни <b>6 ТД</b> , но поради повишеният му метаболизъм, всички отрови и отвари му влияят по-бързо – счита се, че са с <b>двойна</b> сила. След изтичане на ефекта, героят натрупва <b>20 Умора</b> .

<b>Пореч</b>	Цветовете на това растение се свързват със силата, смелостта и защитата.	Позволява на героя да регенерира силите си и да <b>намалява ВЩ с 2 на рунд</b> в продължение на <b>10 минути</b> (общо до 120 ВЩ). Отварата няма вторичен ефект.
<b>Ранилист</b>	Катализатор – повишава ефективността на други отвари.	Добавено към всяка отвара, повишава ефекта на другите съставки до 2 пъти, според съотношението на използваните продукти. При 1:1 увеличава ефекта двойно.
<b>Сини Гъби</b>	Силен халюциноген. Притъпява болката и увеличава силите на организма.	Разрешава, героят да остане на крака, дори ЖТ да са под 0, но <b>не</b> и под долната граница на живота му. Ефектът трае <b>10 минути</b> .
<b>Тамян</b>	Гони зли сили. Макар да не е билка, а вид дървесна смола, тамянът също е билкарски продукт за отвари.	Миризмата прогонва немъртви. Също, намалява с <b>-2 Атаката</b> на всички немъртви в радиус <b>5 метра</b> около героя. Ефектът трае <b>10 минути</b> .
<b>Хвойна</b>	Използва се за премахване на отрицателната енергия.	Намалява <b>наполовина</b> ефекта на всички действащи върху героя заклинания от школата на мрака. Това трае <b>10 минути</b> , а след изтичането им се натрупва <b>10 Умора</b> .
<b>Черен Бъз</b>	Тонизира и помага на героя да се справи с умората.	В началото на <b>всеки рунд</b> дава <b>[1 зар]</b> Почивка в продължение на <b>2 минути</b> . За този период от време <b>ИЗ на героя = 10</b> .

## Таблица със Сложности

Билка	Сложност за намиране в:					Сложност за приготвяне
	Гора	Равнина	Планина	Блато	Пустош	
<b>Адско цвете</b>	6	8	6	4	12	8
<b>Анасон</b>	8	0	0	6	6	2
<b>Божествена лилия</b>	12	12	6	4	6	8
<b>Бял лотос</b>	12	10	4	4	8	6
<b>Вълча ябълка</b>	0	0	0	4	2	0
<b>Върбинка</b>	4	8	6	2	6	4
<b>Гороцвет</b>	0	4	4	6	6	4
<b>Гръмотрън</b>	0	2	2	2	2	0
<b>Дияниел</b>	0	2	0	2	2	2
<b>Дяволска трева</b>	6	2	0	4	4	2
<b>Ефедра</b>	0	2	0	2	2	2
<b>Зайча сянка</b>	4	0	4	6	0	4
<b>Илмунел</b>	4	4	4	6	2	6
<b>Иноксис</b>	2	2	6	6	2	4
<b>Лапад</b>	0	0	2	4	0	2

продължение

Билка	Сложност за намиране в:					Сложност за приготвяне
	Гора	Равнина	Планина	Блато	Пустош	
Ливадник	2	0	2	4	0	4
Лудо биле	0	4	2	0	0	4
Млечна лиана	2	4	6	2	8	4
Огнено кокиче	2	8	2	2	8	8
Омайниче	0	0	2	2	0	0
Подбел	4	6	2	6	2	6
Пореч	2	0	2	4	2	2
Ранилист	0	0	0	0	0	4
Сини гъби	4	8	2	0	8	4
Тамян	4	0	2	4	4	2
Хвойна	0	2	2	4	4	4
Черен бъз	10	10	8	6	0	8

## Таблица с цени

Таблицата е подобна на тази със Сложностите и показва каква цена (в медници) биха ви поискали за всяка билка или отвара от нея. Цените могат да варират между  $\pm 10\%$  или от 5 до 20 медника.

Цената за билката Ранилист се добавя

към цената на отварата в която участва, ако е сложена в съотношение 1:1. Това има значение, когато героят реши да продава направени от него отвари. Иначе, цената (в медници) се определя така:

**Цена на билка = 10+(Сложност за района+Сила)\*5**

**Цена на отвара = 30+(Сложност за района+Сила)\*10**

Търговците не биха купили от героите отвари и/или билки за повече от 1 жълтица общо.

Билка	Цена за стрък билка по райони					Цена за готова отвара
	Гора	Равнина	Планина	Блато	Пустош	
Адско цвете	100	110	100	90	130	230
Анасон	110	70	70	100	100	170
Божествена лилия	110	110	80	70	80	190
Бял лотос	120	110	80	80	100	190
Вълча ябълка	90	90	90	110	100	190
Върбинка	90	110	100	80	100	190
Гороцвет	50	70	70	80	80	150
Гръмотрън	90	100	100	100	100	190

продължение

Билка	Цена за стрък билка по райони					Цена за готова отвара
	Гора	Равнина	Планина	Блато	Пустош	
<b>Дилянил</b>	70	80	70	80	80	170
<b>Дяволска трева</b>	100	80	70	90	90	170
<b>Ефедра</b>	70	80	70	80	80	170
<b>Зайча сянка</b>	90	70	90	100	70	190
<b>Илмунел</b>	70	70	70	80	60	170
<b>Иноксис</b>	100	100	120	120	100	230
<b>Лапад</b>	70	70	80	90	70	170
<b>Ливадник</b>	80	70	80	90	70	190
<b>Лудо биле</b>	70	90	80	70	70	190
<b>Млечна лиана</b>	80	90	100	80	110	190
<b>Огнено кокиче</b>	90	120	90	90	120	250
<b>Омайниче</b>	90	90	100	100	90	190
<b>Подбел</b>	30	40	20	40	20	90
<b>Пореч</b>	80	70	80	90	80	170
<b>Ранилист</b>	10	10	10	10	10	70
<b>Сини гъби</b>	30	50	20	10	50	70
<b>Тамян</b>	30	10	20	30	30	50
<b>Хвойна</b>	10	20	20	30	30	70
<b>Черен бъз</b>	100	100	90	80	50	190

# Отрови

## Щети от отрова

Всяка отрова има две характеристики: Сила и Ефект. Силата определя шансът отровата да действа и се явява Умение в УФУД, като се противопоставя на вражеската УО.

### Пример:

Герой с УО=3 е атакуван с отрова със сила 10:

$$10 + 3 \text{ зара} > 16 + 3$$

За да се задейства отровата, атакуващият трябва да хвърли сбор с трите зара 10 или повече.

Ефектът е описание на това, което в действителност се случва на потърпевшия, при успешна атака на отровата. По време на битка, проверката за успех и ефект на отровата се извършва в началото на хода на потърпевшия. Извън битка това става според описанието им.

Ако една и съща отрова е атакувала създаването няколко пъти, това се счита за различни отравяния, като всяко от тях поотделно ще го атакуват в началото на хода му. Всеки следващ ход се прави нова проверка за успех на задействаната отрова. Всяко

отравяне се прекратява когато се получи  
Неуспех при проверката по УФУД.

**Пример:**

Кинжал е намазан със смъртоносна  
отрова със Сила 8 и Ефект 1 зар щета. Всеки  
успешен удар предизвиква едно Отравяне. В  
този рунд героят получава два успешни удара.  
Така натрупва две Отравяния, които ще  
предизвикат две отделни Отровни атаки в  
началото на следващия му ход. Неговата УО е  
3.

Първа атака:

$8 + 3 \text{ зара} > 16 + 3$

Пада се сбор 13 (4:5:4)

$8 + 13 > 19$

Успех!

Зар за щета 4 – героят понася 4 Реална  
щета.

Отровата остава в сила и ще се провери  
наново в началото на следващия ход.

Втора атака:

$8 + 3 \text{ зара} > 16 + 3$

Пада се сбор 12 (6:5:1)

$8 + 12 > 19$

Успех!

Зар за щета 5 – героят понася 5 Реална  
щета.

Отровата остава в сила и ще се провери  
наново в началото на следващия ход.

Общо той е получил  $4 + 5 = 9$  щета, още  
преди да е извършил каквото и да било  
действие от настоящия си боен ход. В началото  
на следващия отново ще трябва да направи 2  
проверки за успех на отрова със Сила 8.

Повечето отрови могат да се приготвят  
както от природни съставки, така и в  
синтетичен вид. За целта създателят им трябва  
да е билкар или алхимик. Разликата е в силата  
на отровата и нужните съставки.

## **Неутрализиране на Отрова**

Всяка отрова остава в сила, докато не  
бъде неутрализирана, като задейства своята  
Сила (проверка по УФУД) в началото на всеки  
ход на героя. В случай на по-бавнодействаща  
отрова, интервалът ще е споменат в  
описанието на отровата. За да се неутрализира  
едно Отравяне е необходимо проверката му да  
бъде неуспешна.

Има заклинания и умения, които могат да  
намалят или напълно да неутрализират Силата

на Отровните атаки, които ще се осъществят в  
началото на следващия ход на героя. Такъв  
тип заклинание е общодостъпното „Лекуване  
на леки рани“, което намалява силата на  
натрупаните отровни атаки с [МУ/5]. Ако по  
този начин Силата на отровата бъде намалена  
до 0, това директно я неутрализира, без да се  
извършват повече проверки по УФУД.

Отровите могат да бъдат най-различни.  
Ще опишем най-разпространените видове.

## **Смъртоносна отрова**

Ефектът се изразява в загуба на ЖТ.  
Често срещана отрова в животинския свят -  
змии, паяци и др. Може да е даден като брой  
зарове, твърда щета, или комбинация от двете.

**Примери:**

- Отровен паяк: Смъртоносна отрова,  
Сила: 12, Ефект: [1 зар] реална щета.

- Усойница: Смъртоносна отрова, Сила:  
10, Ефект: [10 + (2 зара)] реална щета.

*Важно! Ако в описанието на  
отровата не е упомената стойност за  
щета, считайте, че е [1 зар].*

## **Парализираща отрова**

Такава отрова може да действа по два начина. Първият е да влияе на Скоростта на засегнатия. Ефектът се отразява в директно намаляване на СК в началото на хода му, с всички произтичащи от това последствия за РЕ и ТД (но само за текущия ход). Обикновено не отнема повече от 12 Скорост. Ефектът е в сила до края на рунда, след което се нулира. Другият вид парализираща отрова просто временно блокира засегнатия (нанася Шокова щета).

### **Примери:**

- Шип на морска манта: Парализираща отрова, Сила: 10, Ефект: намалява Скоростта с 2 зара.

- Нервопаралитичен газ: Парализираща отрова, Сила: 8, Ефект: нанася 3 зара шокова щета.

*Важно! Ако в описанието на отровата не е упомената стойност за забавяне/ШЩ, считайте, че е [1 зар].*

## **Изтощителна отрова**

Тази отрова е подобна на парализиращата, но ефектът е директно натрупване на Умора, която може и да е и в по-голямо количество от допустимите за хода. Ако случаят е такъв, героят няма право да се уморява по свое желание.

Обикновено ефектът е в интервала 2-6 Умора за ход.

*Важно! Ако в описанието на отровата не е упомената стойност за нанасяна Умора, считайте, че е [1 зар].*

## **Бавнодействащи отрови**



По-горе разгледахме бързодействащи отрови, които се ползват по време на битка с цел директен ефект. Но има и друг вид, които действат на по-голям интервал, но за сметка на това могат да бъдат много по-опасни, ефектът им е да е по-траен, а Силата много по-голяма, което прави неутрализирането им трудно.

Тези отрови не се срещат в естествен вид сред природата. Те трябва да бъдат специално приготвени от алхимик или билкар. Какъв е ефекта им и през какъв интервал го оказват е упоменато в описанието им.

*Следват таблици с различни отрови. В графата „Сила“ е записана стойността на отровата, която участва в УФУД при определяне на успеха ѝ, а в „Ефект“ – размера и вида на щетите, и интервала, през който ги нанася. Цифрите в графата „Критична граница“ показват различни неща в зависимост от източника на отровата. Това е обяснено за по-долу за всеки отделен вид източник.*

## Билките и техните отвари

Както се казва, много хубаво не е на хубаво. При изпиване на прекалено много отвари от някой вид, те могат да дадат неприятни странични ефекти и да натровят организма. Но въпреки това, героят може да реши да рискува и да изпие повече от разумния брой отвари.

В този случай, числото в „Критична

граница” е критична доза на отравяне. Показва колко действащи едновременно дози (изпити преди да е отминал напълно ефекта на предишните) може да изпие героя. Ако изпие повече, той рискува да се натрови.

Ако в отварата присъства Ранилист в съотношение 1:1, тогава критичната граница става още по-малка – намалява с 1.

**Внимание! Ефектът на предишната отвара минава когато мине и времето на евентуалния негативен пост-ефект.**

**Пример:** Героят се „назобва” за започваща битка с 3 отвари от Адско Цвете (Критична граница = 3). Ефекта на отварите трае час и 10 минути (10 минути положителен ефект и 1 час негативен ефект). Ако в рамките на този час и 10 минути героят изпие четвърта отвара, той ще трябва да направи следната проверка:

$$12 + 3 \text{ зара} > 16 + \text{УО}.$$

При Успех, героят ще попадне под отровния ефект, а именно – показателите СИ, ИН, Л и ПР му стават = 8.

Ала предозирането с отделен вид отвара не е единствения начин героя да си навреди. Той трябва да внимава и колко **общо** едновременно действащи отвари е изпил. Максималния брой е =  $[2 * \text{УО}]$ . Тогава получава натравяне от **общо предозирание**, което е със Сила 16, и при успех на УФУД, ще трупа по 5 Умора на рунд (10 секунди).

Всички негативни ефекти от билките, включително и общото предозирание се нулират когато се получи **Неуспех** при проверка за отрова по УФУД или след като героят спи **поне 6 часа**.





Билка	Критична граница	Отрова:	
		Сила	Ефект
Адско цвете	3	12	СИ, ИН, Л и ПР стават = 8 до преспиване
Анасон	3	12	Реакцията намалява с 1 на час
Божествена лилия	2	8	Блокира всякакви лечебни отвари до преспиване
Бял лотос	1	10	3 зара ШЩ на рунд
Вълча ябълка	4	16	10 умора на час
Върбинка	3	12	10 умора на час
Гръмотрън	4	16	2 зара умора на час
Дияниил	3	12	Блокира натрупването на почивка до преспиване
Дяволска трева	3	12	ПсУ = 2 до преспиване
Ефедра	3	12	Намалява с 10 максималната Мана до преспиване
Зайча сянка	3	12	Намалява с 10 максималната Жизненост до преспиване
Илмунел	2	8	10 Умора на час
Иноксис	4	16	-4 СИ до преспиване
Лапад	3	12	3 зара умора на час
Ливадник	3	12	прави МЗ = -1 до преспиване
Лудо биле	3	12	прави МЗ = -1 до преспиване
Млечна лиана	3	12	8 умора на час
Омайниче	4	16	УО става 0 до преспиване
Пореч	3	12	Блокира намаляването на ВЩ с Умора до преспиване
Черен бъз	2	8	1 зар умора на рунд
Общо Предозиране	УО*2	16	5 ТУ на рунд

**Забележка:** Силата на всички тези отровни ефекти може да се намали или напълно неутрализира с помощта на заклинанието „Лекуване на Леки рани“ (вижте приложение „Магии“).

## Отровни атаки

Какви ли не гадинки щъкат из земите и водите на Магландиум. Срещата с някои от тях може да е опасна, дори смъртоносна. Така че, внимавайте да не ви ухапят!

А какви ли не типове обикалят градовете на Магландиум. Срещата с някои от тях може да е опасна, дори смъртоносна. Така че, внимавайте да не им привлечете вниманието!

Тук графата „Критична Граница“ показва при коя подред успешна атака започва

действието на отровата. Логично, повечето се задействат още при първата. Ако тя бъде последвана от още успешни удари, всеки от тях нанася своя ефект, както беше обяснено.

Ефекта на отровните атаки се неутрализира чрез противоотрова и/или специално лекуване. Иначе трае докато се получи Неуспех при проверка за отрова по УФУД или докато силата на отровата не падне на 0... ако героят е останал жив дотогава.

Атака	Критична граница	Отрова:	
		Сила	Ефект
Ужилване от оса	2	8	[1 зар] РЩ на рунд
Ухапване от паяк	2	6	[1 зар] РЩ на рунд
Ухапване усойница	1	10	[10 + (2 зара)] РЩ на рунд
Ухапване от мамба	1	12	[8 зара] РЩ на рунд
Ужилване от скорпион	1	9	[3 зара] РЩ на рунд
Ужилване от скат	1	11	[4 зара] ШЩ на рунд
Ужилване от риба балон	1	13	[8 зара] ШЩ на рунд
Убождане на смъртотрън	1	7	[6 зара] ШЩ на рунд
Ухапване на тарантула	1	8	[10 ШЩ] на рунд
Шип на морска манта	1	10	-[2 зара] СК
Храчка на гущероид	1	6+ (Ни/2)	[4+ (Ни/2)] зара ШЩ и РЩ на рунд
Отрова на убийците	1	14	[1 зар] Щ на рунд
Нервопаралитичен газ	1	8	[3 зара] ШЩ на рунд, докато се разсее
Нараняване на ръжда	4	6	1 ЖТ <b>Трайна</b> Щ на час

**Забележка:** Силата на всички тези отровни ефекти може да се намали или напълно неутрализира с помощта на заклинанието „Лекуване на Леки рани“ (вижте приложение „Магии“).

