Про «Отъехавшего» Паладина что мы узнали при просмотре Смертивизора (Устройство Мортимира позволяющие увидеть события связанные со смертью)

Последний носитель доспехов (Авер Кровавая Поступь Граф Бузур) развоплощён 325 (3520) лет назад

23 год от основания империя Нирии 3 паладинов и около 50 жрецов в окрестностях замка Бузур

Был пленён заклинанием Сетью Миротворца был казнён четвертованием останки сожжены и развеяны. Доспехи были сокрыты в разных частях света

Шлем был передан высшим Эльфам на хранение

Наплечники Замок Кентервилль

Нагрудник Город Храмов Ансэлон

Наручи Монастырь неподалёку от Мешвилля

Перчатки были в Пшехе в Семинарии

Поножи Гора Куда

Наголенники Экспедиции с наголенниками сгинула в Свинной Топи (Ужасное Чудовище Гидра)

У Племени Свинолюдов Примитивных людей поклоняющихся духу Кабану (Разумной Гидре)

Сапоги в форте Нерье (Начальник Стражи) В тайнике Начальника Стражи

Гульфик Аббатство Св. Бруно Остров Змеиный. Из Монастыря Пиратами Украден гульфик ,

Находиться где то на островах Кормящей Длани.

Про Вампира Карла

Родом он из предместье Винддейла, 3217 год рождения , был на службе у барона, настоящее имя Стефан, поддается искушению вампира, создатель вампир Лакрид, второго обращенного звали Тальбод, через 50 лет убивают Лакрида рыцари инквизиционного ордена Гнева, путем хитрости и догадки достиг баронского титула, и женился на баронессе в 3285 году, её отец умер от малокровия, а Баронессу он отправил из за её бесплодия в Монастырь 3292 делалась это все для заполучения Баронского замка и заполучения материальной базы и приглашения в замок Алхимика для решения проблемы хождения днём. 3306 году Была создана Мазь для кожы позволяющая ходить под солнцем в Доспехах. До 3337 он успешно маскируются под Барона до тех пор пока о нём разнюхивают Инквизиторы из Ордена Гнева и не выводя его на чистую воду. Стефан вынужден бросить Замок и своё имущества кроме того что смог у нести на себе, в течении следующих семи лет он скитается –скрывается. Обучается в Мешвилле искусству грима, затем здесь же поступает в качестве матроса в команду Благословлённого Ветра на котором переправляется в Ставангер вырываясь таким образом от крепких объятий слуг Спасителя.

Предместье Руенвай (пограничье с Тауренами) пошёл служить в местную армию для изучения жреческой магии Бога Солнца (Хорса) попытки были безуспешны до 3342. Потом он отправляется в ночные горыдо 3345( там он возненавидел Демонов и стал разбираться в инфернальных вещах и субстанциях) после он жил в местности красном урочище и местности Мелстона там он встретил и упокоил (сожрав) Некроманта и поселившись на зиму в его жилище он прочитал в его библиотеке о том что со временем на сильных и древних вампиров солнце не оказывало пагубного действия. До весны 3349.

Через Бегущий лес отправился в Бирдресс где прожил пару лет и попробовал крови лесных эльфов до 3351, затем был город Вир где в течении 47 лет он делает карьеру старьёвщика (прикрываясь тем самым своё тёмное происхождение) и продавая вещи своих жертв о 3398

Пока в очередной он не был разоблачён и снова бежал оставив то что не смог унести

Тавальд Морис по прозвищу Малыш родился 3360 году

Некий молодой человек слегка за двадцать сдавал Вампиру в лавке Вира (Кольца Браслеты и прочие стилеты и предметы роскоши) обратили внимание при том что при каждом посещении он убивал жертв и приносил их в лавку (3383-3387) все жертвы попадали под характеристики это возраст до 30 лет, все жертвы были фривольно ведущие себя люди были из Золотой Молодёжи, подчерк убийств в стиле «Джека Потрошителя» Убийца в повседневной своей жизни является клерком в канцелярии, по мимо всего прочего он занимается литературой деятельностью, и писал под литературном псевдонимом Марк Райвей литературные заметки в местную газету посвящённую воспитанию детей. С периода 84-85 он приходит к выводу что его методы по борьбе с Распутными Молодыми Людьми и Девушками не приносят должного эффекта и не результативны, в силу отсутствия у него каких бы то ни было сверхъестественных способностей (хотя это было не так) Посему он решил убивать людей наделённых сверх способностями надеюсь перенять их нечеловеческие способности. Он был уверен что посредством его Ножа с ним общалось какое то Божество которое координировало его действия и давало советы.

Ему удаётся убить нескольких специфических людей, первым был убит Волшебник, затем он убил Вора (наказал его за самонадеянность) затем он убил некоего Рыцаря, в конце он зарезал Лесного Эльфа Друида. Все эти кровавые убийства были очень и очень не выгодны для Карла он выследил Тавальда Мориса и убил его обескровив. Душа Тавальда Мориса вселилась после его смерти в его кинжал, который находиться под полом в городе Вир Тенистая Улица дом 7.

Мальчика который был в гробнице замка с колышком в которого вселился Гларх, его звали Даниель и при жизни он проявлял талант к тёмным наукам, занимался в меру сил Чернокнижием и Алхимией, дор определённого момента его увлечениям ему потворствовал Отец, оказывал финансирование способствовал поиску для него редких книг и реагентов, оборудовал лабораторию звёздные карты, астрологию. Однажды странствующая гадалка Лия напророчила ему что он переживёт свой род. Матушка обратившаяся со временем в веру Спасителя узрела в своём сыне Порождение Тьмы, и дабы спасти его бессмертную душу она предала его в руки церкви. Его Отец способствовал достойное захоронение тела и используя свое положение он добился отмены казни через аутодафе. Казнь Даниеля была осуществлена Св Отцом Харинторфом через пронзание его сердца специальным колом 3402 год. При казни монашка подававшая кол св Отцу Харинторфом оказалось похожей на 100% на на странствующую гадалку.

В период вселения в тело Даниеля Гларха открылся Инфернальный Портал из которого вышел маленький бесёнок предъявивший права на душу Даниеля, Гларх послал бесёнка обратно откуда он пришёл, и для полного слияния с телом ему пришлось поглотить душу Даниеля слиться с ней.

Тзар Махрим Великий Колдун и Алхимик автор таких популярных в наше в время как Перчатки и Пощёчина его имени, прожил долгую жизнь в течении 1000 лет и умер за 700 лет до нашего времени в годы жизни 2152-3152 году

Кавёр Тзара находиться в Заккаруме в купеческом семействе Алишара.

Известно как использовать ковёр.

Известен рецепт изготовления Алхимического Антимагического Стекла

Знание Рецепта Эликсира омоложения

Известен Рецепт Эссенции Воскрешения Немертвого но с момента смерти человека должно пройти не больше 7 дней

Эликсир воскрешение немёртвого позволяет, воскресить немёртвого в виде немёртвого с момента смерти немёртвого должно пройти не больше трёх дней и сохранность тела должна быть не менее 75 процентов

Аль-Нараби Великий Колдун Родом из Сакры годы жизни 3017-3121, умер глубоким стариком, был воскрешён группой сектантов почитателей, посредством Ифрита и прожил с 3454-3457 Оставил много наработок в виде заклинаний по практическому Колдунству (Поиск Воды, Съедобный Песок, Спрятаться от зноя итд итп)

3326-3378 Сйнри Великий Колдун Полуэльф родом из местности рядом с Выксой и Мешвиллём Он был Лесным Колдуном практиком, Отец его был воином 10ником Начальником Стражи а мама была трофеем у папа ^\_^ братьев и сестёр было у парня много, был отдан в 2 года на воспитание Леснику и его Жене. Известно 50% знаний о яде фей. Благодаря общению с Лесной Феей он в 52 года погрузился в летаргический сон и его душа прибывает в мире духов, а тело его сокрыто где то в чаще.

Дэлинор Великий Колдун 2786 с множественными перерывами по 3518

Родился он Бирдрессе ведёт свой род из великого клана Рейнджеров Шопот Ночи подавляющее число рождавшихся в этом клане рождались мальчики Нам Известно заклинани Переход Дэлинора

Великий Колдун-Колдунья Араши место рождение Хавербруг 2973-наше время но условно из достаточно обеспеченной семьи торговцев, дали возможность ребенку возможность обучению в местном Хавербругском университете по специальности Промышленная Алхимия (Инженер-Технолог) Неподалёку от Ставангера буквально через залив в море есть нефтяные залежи используемые для Алхимии и взрывчатых веществ. Он увлёкся Скандинавской Мифологией. После окончания обучения он отправляется на пограничье со скандинавами. Знакомится с местной культурой и скальдами и сам не зная того с самим Локи, который разыгрывает посредством Араши грандиозную шутку, подговорив его и указав ему способ стать женщиной и устраивает всё так что, Араши становиться любовницей Одина, что бы понять принцип Копья Одина. В последствии он создаёт заклинание Копьё Араши. В качестве наказания Араши был схвачен и был обращён на веки вечные в женщину и отправлен в Вальгалуе в качестве Трэли прислуживать и обслуживать Эйнхериям.

2364-2521 Тати Упрямица Великая Колдунья родом семьи командующего фортом Мессул это аванпост на гоблинских землях. Воспитывалась среди грубых мужланов, обучалась Медицине у гарнизонного Врача (Некроманта) Проходившего там службу. Она увлекалась изучением местной флорой и фауной, исследует гоблинскую Магию и Шаманизм и особенности их строения. В обмен на жизнь у пленённого гоблинского колдуна она получает, секрет сопротивления магии. Что бы не продать свою душу демонам она разрабатывает заклинание Отрицание 4 маг уровень. Она участвовала при планировании и строительстве Крепости Мельхиор.

Гробница называется Аль Назара он был уничтожен за создание и применение заклинания Уничтожение Городов

Легендарный молот Мъельнир 1d6 Находиться у Тора.

Комплект проклятого Алхимика Состоит из Шестопёра Шита и Панцирного Доспеха при убийстве носителя проклинает убившего делая его немым. Шестопёр Алхимика изрядно поцарапанный и потёртый подходит больше для Жреца нежели для Воина является +3 Магический Шит поножей на крабию Клешню и даже внешне выдаёт своё магическое происхождение, Доспех +3

Дэсуфикатор представляет собой вытянутую дубину наносит урон по Хаджитам 1d6 x 6

Молот Возмездия 2ой магический 1d6 Молот Клевец +2 к точности +2 к скорости +5 к урону при успешной атаки к противника даёт право дополнительно атаки этим молотом. Находиться у Владельца Йохан Чаша в районе Форта Глау на границе с Орками.

Лапун-Тапун 1d4 Племени Суоми (Фины) при погребении Местного Шамана погребли в Айсберге в руки положив руку Серебряную Рыбу Игнорирует доспехи до 2 магических, способен резать камень при силе 15 и выше.

Дракон, ставший наставником Мейстлина, известен под именем Зеленый Дым и впервые упоминается в видениях Смертевизора за восемьсот лет до настоящего времени. Рожденный, подобно многим своим братьям и сестрам, в горах Интори, свои детство и юность он провел в вольных скитаниях, не стремясь до поры обрасти собственное логово. Тень его крыльев нагоняла ужас на жителей земель от Черных камней до Смердящего леса, от Инфиша до Копий Ксарга.

Во время похода Эмии Май Невих Дым внял зову Темного Крыла и вернулся оборонять свою родину. Его возвращение, как и его гибель были предопределены. Дух дракона не пожелал быть упокоенным. Блуждая по Миру Духов, он искал способ вернуться, пока не почувствовал приближение времени рождения ребенка, способного стать его проводником в мир.

Плащ Принцев Болот

Этот украшенный перьями уток, шкурами камышовых котов, лягушачьей кожей, подбитый пухом цапли плащ был соткан из нитей стеблей лилий и листьев осоки, оплакан старой ивой и благословлен песней гадюки. Лучшие мастера-водомерки ткали его, а главы домов болота расстались со своими сокровищами, дабы украсить приданое дочери духа болота.

Плащ дарует носителю возможность перекидываться в болотных животных, части которых были использованы при создании плаща.

После похищения плаща дух болот был разгневан наглостью смертных и отправил в след похитителям проклятье, заставляющее их затаенные страхи стать реальностью.

Инквизиторы заключенные в статуэтки и статуи

Верциус Хот Инквизитор Орден Лилии заточён в камень за полторы сотни лет до реального времени, и находиться в дворфийских горах рядом с Волином, В цитадели одного из дворфийского короля Рубиноуса. Окаменел за попытку расплатиться с дворфами поддельной монетой.

Доподлинно удалось получить информация об обращённом в статуэтку, об Инквизиторе Ордена Лис Мартине Четыре Стрелы за 12 лет до нашего времени. Находиться в Диком Лесу. Обращён Эльфами за попытку похищения эльфийского лука, Пронзатель. Превращён в деревянную фигурки.

Замок Десперо демоном по имени Арз-Амаз именуемом также как Арбитр Воплощения. Инквизитор из Ордена Лилии зовут его Талий Свинцовая Длань, (Известен тем что мог превращать свинец в золото) попал в список грешников по причине ведения, алхимической практикой, содомией и братоубийства. Совратил своего сводного брата, и по прошествии некоторого времени был вынужден убить его подло отравив, что бы их порочная связь не была вскрыта

Ведьмы и Колдуны заключенные в статуэтки и статуи

Местность пустыня в районе Сакры Колдун по прозвищу Тень Барса, в пустыне он пытался разыскать руины затерянного города, нашёл некую колонну с высеченными на ней письменами, в результате обратился в фигуру из хрусталя, и становиться виден только когда на него падает тень от колонны. Приблизительно место нахождения в четырёх днях пути от Сакры.

Ясыр находиться в Инфише портовый кабак, Ясыр проламывает Череп табуреткой какому то моряку.

Про Кинжалы 1D4

Сакра личная стража местного Владыки Сакры вооружена парой кинжалов 1d4 именуемого как кинжал ярого пламени. Каждый кинжал наносит если используется в паре каждый кинжал 1D4 от огня, а если по отдельности то просто + 1 от огня. Данные кинжалы являются подарком духа Огня.

Район Озеро Вдовье Кинжал называется Кость Горы принадлежал одному из дфорфийскому королевичу 1d4 Баргу Тонкопалому, павшему на льду этого озера на одной из Орко Эльфийских войн, Кинжал из Кристального Лазурита. Скорее всего лежит на дне озера. + 3 Магический известно что в ночью излучает мягкое лазурное свечение.

Местность между замком Кингрок и Аббтсвом Св Лизы, а именно родовой замок Клана Неумолимый Рок. Основатель рода был очень принципиальным охотником, его прозвище бешенный пёс, стальной яйцекрут. Девиз рода: Узнал, выследил, повесил на стену!!! Тронный зал украшен подсвечниками из черепов крестьян которые пытались от него бежать. Из трофеев 5 кинжалов из клыков дракона.

Замок Фалкентор Кинжал 1d4 ледяного обвала, принадлежит Принцессе позволяет вызывать сход лавин, использовать заклинание снежной бури, изготовлен дворфами, подарен принцессе предшественнице за 8 поколений до этого + 3 к прогрессии ко всем кругам с первого по третий +5 к магическому урону, лезвие постоянно покрытое инеем.

Сумеречная Боль 1d4 кинжал это лесная гробница в двух днях пути от Тарнува там захоронен Фарст Идущий по Нити Ассассин, кинжал раз в стуки на 2 d 10 раунда превращается в собственную тень, что позволяет ему игнорировать физическую и магическую защиту цели, такую как заклинание каменная кожа и прочее, поражение производиться в родной класс брони цели.

Мечи 1 d 8

Местоположение Клан дождевого Червя меч Зелёная Смерть 1d8 +2 к скорости +2 к точности +2 к урону. Против орков гоблинов и тому подобных существ имеет дополнительный бонус +3 ко всему. Раз в неделю на 8 часов позволяет призвать полностью закованного в броню коня.

Меч называется Мольба Лорду Нурдомара за 1000 лет до нашего времени был передан бароном Хартеном вождю объединённых орковских племён Батторгалу в знак смирения и его верховенства

Раз в неделю позволяет использовать заклинание раскопать, и позволяет на 24 часа зачаровать каменную стену общей длиной не более 100 метров делая её не восприимчивой к немагичсекому оружию. +1 точность +1 скорость + 3 урон. Изначально носил название Защитник Последнего Форта.

Клинок Баронета третьего дома меч 1d8 Местность острова девичей печали, время утраты полтора месяца до нашего времени. Кромка лезвия имеет рубиновый цвет, града выполнена в форме летучей мыши. Утрачен в связи с развоплощением обладателя Жрецом Хорса, раз в месяц позволяет принимать призрачную форму аналогическую заклинанию волшебника. Или рассыпаться стаей летучих мышей. При поражении живого противника дополнительно высасывает его жизненную силу передавая её обладателю на 1d6 + 2 точность +2 скорость +2урон +2 выносливость.

Меч Сержанта Ордена Розы 1d8 меч может становиться невидимым,

Защищает обладателя от демонических попыток исторжения души + 2 точность +2 скорость +4 к урону против Демонов +4 +4 +8 находиться он в районе около серебренного тракта, кристальная рукоять бурлящая внутри пузырями.

Клинок Справедливой Кары меч 1d8 +1 скорость +1 к точности +1 к урону + 3 к вероятности критического попадания и умножению урона на 3 по злым, яблоко меча выполненное в виде головы коня с опаловыми глазами.

Чаша с драконом с изумрудными глазами, изначально чаша была создана по заказу епископа Миллдейлского мастером ювелиром Онкусом Макфлаем из замка речная дева в 3318 году в память о святом Драконоборце, позднее спустя 150 лет была преподнесена в дар Епископу Локширскому, спустя несколько лет была украдена из сокровищницы собора, вновь обретена усилиями Алехандро Стальной Кожи получившего за это титул Сэра. Спустя ещё нсеколько десятков лет была передана в родовое имение Корна Пречистого. Где и прибывает по ныне периодически берясь воинами храма.

3797 год вне большой мелко-дворянском поместье между фортом Хайхельм и городком Руенвайт появился на свет Хельмут Марк Отто Генрих фон Тотенкопф. Отец его был капитаном в армии Ирисштада, получившим ща отличную боевую службу, и ряд других личных достижений получает Баронский титул и поместье в котором собственно и родился его сын (Магистр)

В возрасте восьми лет он вместе со своим гувернёром был отправлен родителями в Руенвайт где выдержав вступительный экзамен был принят в гимназию . Где в течении семи лет продолжил свой обучение. За проявленные в обучении таланты, родители порочили ему стезю военного инженера. По окончании гимназии он благодаря связям своего отца поступает в ученики, Военного Архитектора Рудольфа Фон Брауна и ассистирует ему в одной реконструкции Форта Либеркайн, где исследуя в архиве чертежи и прочие материалы относящиеся к местным укреплениям, обнаруживает фрагменты чернового варианта чертежей некоего загадочного сооружения, в последствии пытаясь выявить соответствие чертежей реальному архитектурному строению, Он во время учебного отпуска отправляется в королевскую библиотеку. Дальнейшие изыскания приводят Его к Хозяину Серой Башни, государственному волшебнику магистру тайных знаний, читающий судьбы по светилам, Ульрих Визершайн. Оценив аналитический склад ума и задатки тактика в юном Генрихе, Визершайн берёт его под начало своего покровительство, и начинает обучать его тайнам ремесла. Отринув военное мастерство в пользу волшебного, после смерти отца Генрих теряет поместье и право на титул. Таланты Генриха были несколько переоценённые его учителем, и являли собой скорее интуицию, нежели действительное понимание и взаимосвязей магических законов. Так и не завершив обучение, и являясь самоуверенным недоучкой, Генрих отправляется на поиски приключений. Потом был Ставангер. Служба клерком в одном из торговых домов. Связи с лихими людьми и передача им информации о маршрутах передвижения караванов. Тюрьма и угроза каторги. Побег совместно с одним из главарей.

Хавербрук. Знакомство с метсным криминалитетом, вольнодумцами и поэтессами. Посещение шабашей на Гороховой горе. Грезы о Черной мельнице.

Черная мельница. Дружба с местными колдунами и существами, торгующими душами. Вдохновение историями о власти магии и легендарных предметах. Бурный роман с Вививан Шварцстоун. Побег с бесовского пира.

Путешествие на "Огнекрылом ветре", шторм и кораблекрушение.

Полтора года на необитаемом острове у Мыса проклятых.

Служба на пиратском корабле "Весть погибели". Пленение имперскими военными моряками. Побег на пересылке в Кастлрок. Знакомство с тайным обществом мистиков в Миллдейле. Начало карьеры шарлотана. Шабаш на

Вдовьем озере и новая встреча с Вивиан, весть о сыне. Совместные, почти семейные путешествия. Пленение и сожжение Вивиан в замке Кентервилль. Экспедиция на Кровавую реку в поисках истинного Философского камня.

3827 год рождения зимной Влада Пустовея 3824 год рождение Киры Голодранки

3723 году в семье волшебников Эдварда Блеккейва и Лары О’Шар (Эдвард в 3760 Лара в 3761 умерли под Инфишом) появился на свет сын Форглор сие семейство жило неподалёку от Хорстдена, год 3728 год спасаясь от преследования властей, семейство вместе с братом жены Инкролом О’Шар покидает родные края. После полутра десятков лет скитаний, семейство обосновывается в пригороде Инфиша где в 3743 году во время ярмарки Юный Форглор знакомиться и влюбляется в деревенскую девушку по имени Вешка, спустя несколько месяцев испросив благословения родителей он как честный человек на ней жениться. 3744 году на свет появляется дочка Анжежка он переехал жить к жене Вешке, принял там крещение взял новое имя Борслав и взял фамилию жены Чернобуров. В 3746 у него рождается дочка Эбигейл в честь рождения второго ребёнка молодое семейство навещает дядя Инкроу О’Шар. 3749 году у него рождается дочка Ксения. В 3758 году рождается Олеся.

А уже в 3776 году, В семье у Олеси и её законного супруга Ежи Ковальский появлеться Агнешка (Дочь Анжежки убитой Эбигейл) и берет фамилию приёмного отца Ковальски которая в свою очередь в 3793 выходит за муж Анджея Водянека и рожает в 3797 родилась Ядвига которая в 3818 году вышла за муж Гжегожа Пустовея а в 3827 году родили Влада.

А в 3779 году Эбигейл выходит замуж за проезжего рыцаря Ларса Макгила, но брак их длиться три года, когда Ларс не пропадает без вести в одном из походов.

В 3747 году у Инкроула О’Шара рождаеться сын Сэпшел который по достижению своего 21 одного года подло убивает своего Отца 3768 год, подложив ему в кровать ядовитых пауков, в отместку за то что Отец отдал посох не Сэпшелу а Эбигейл (внучатой племяннице). Сэпшл почил рукою Киры 3845.

Про Эбигейл, во время поисков своего пропавшего на войне супруга-рыцаря, Эбигейл знакомиться со Штребом 3772 год, Между ними сначала завязываются дружеские а затем и более тёплые отношения. В обмен за услуги по поисках мужа начинает сотрудничество с орденом. В 3775 году передаёт информацию о готовящемся заговоре против церкви, и участвует в срыве шабаша в горьком яре. 3785 год участие в расследовании и уничтожении сестринства рукокрылых русалок холодных камней. 3787 год это истребление фазовых червей высасывающих жизненную энергию из людей и животных. 3796 год это возвращение одному из дворфийских королей его натурального железного воротника, в целях предотвращении политического скандала.

3802 год Успешное исцеление племянника Епископа Лотенбурга от недуга гомосексуализма.

3807 год Экспедиция на Великие Озёра Официальный отчёт об экспедиции под грифом совершенно секретно.

3810 год 11 месяцев на такинаве работа под прикрытием и налаживанием отношений с капитаном «Начного Каприза»

Дьякон Веньиамин вступивший в сговор с инферналом, посулившим ему лавры спасителя вскрытом мной на Манёврах.

Последнее убийство на счёту Феликс Ротеркранц между Выксой и Мешвиллем, походу он идёт к морскому порту. Объевил мелника с его женой в ереси и сжог их вместе с мельницей.

Понял насколько он сильный жрец и решил использовать демонов в целях Веры, Найдя чернокнижника при его помощи вызвал демона взял его под контроль и за услуги демону отдал душу колдуна.

Почётная грамота за отряд мероприятия манёвр 3845 года, Благодарность Отряду, Соблюдение Субурданиций, Отдельная Благодарность за выявление вражеского лазутчика Кире. Владу за оперативное возвращение в строй ценных боевых единиц. За Жреческую деятельность За поднятие боевого духа и предотвращение отступления.

Северный выступ Горы куда, веточка бузины сделать из неё свистульку посвестишь в нее 4 раза долгий два коротких и один долгий и ты позовешь Седокрыла.

Скажи ему что пусть его брат найдёт меня и чем скорее тем лучше, время вернуть долг.

Алхимические рецепты.

Известен рецепт изготовления Алхимического Антимагического Стекла

Знание Рецепта Эликсира омоложения

Известен Рецепт Эссенции Воскрешения Немертвого но с момента смерти человека должно пройти не больше 7 дней

Эликсир воскрешение немёртвого позволяет, воскресить немёртвого в виде немёртвого с момента смерти немёртвого должно пройти не больше трёх дней и сохранность тела должна быть не менее 75 процентов

Рецепт Мази для вампира хождение при дневном свете в доспехах

Зелье Исцеления

Эликсир непредсказуемого исцеления

Эликсир Исцеления

Эссенция Исцеления

Эссенция Воскрешения

Зелье Невидимости

Эликсир Невидимости

Эликсир Исчезновения

Эликсир Здоровья

Зелье Очарования

Эссенция Очарования

Схуума-Наркотическое снадобье типо опиума

Поцелуй Смерти галлюциноген

Эссенция Абсолютного Огня

Зелье Огня

Сонный яд (снотворное моментальное на 1D6)

Философский Камень

Бытовая химия

Реперент от комаров

Реперент от клещей

Реперент от Клапов

Антиперспирант

Зубной порошок

Шампунь

Зелье расщепление жира

Мазь для удаления волос

Губная Помада + 1 к харизме на 1D4 часов

Зелье Острого слуха действует один час даёт + 30% к способности обнаружить шум

Зелье Острого Взора действует один час, даёт четкое различение объектов на расстоянии до 1го километра.

Эликсир незаметности стен действует 30 минут + 30% лазанью по стенам

Эссенция незаметности стен +5 к силе и +5выносливости действует 1 минуту.

Эликсир сосредоточения +3 к поглощению урона на час

Эссенция сосредоточения +6 к поглощению урона на час

Зелье Магической Силы +2 к силе заклинаний на один час

Эликсир Магической Силы +4 к силе заклинаний на один час

Эссенция Магической Силы +6 к силе заклинаний на один час

Эликсир Просветления, восстановление одной единицы прогрессии по твоему максимальному уровню.

Эссенция Просветление увеличивает уровень магический на один уровень действует один час.

Эликсир Вампира Кудесника на 10 минут все заклинания наносящие урон восстанавливает ему половину хит поинтов от нанесённого им повреждения.

Эликсир Перемещения, перемещает в знакомое заклинателю место в расстоянии до одного дня пути.

Зелье Перемещения, даёт возможность летать один час.