

## Гербализм и Алхимия

Источник: «Homebrew»

РАСКРОЙ ИСТИННЫЙ ПОТЕНЦИАЛ. РАУС АЛБРАЙТ БЫЛ ОЧЕНЬ УМЕЛ С РАСТЕНИЯМИ И МАСЛАМИ. ОН ЗНАЛ КАК ИЗВЛЕЧЬ ИХ ИСТИННУЮ СИЛУ И СОЗДАТЬ МОГУЩЕСТВЕННЫЕ СМЕСИ. МНОГИЕ ПЫТАЛИСЬ СОЗДАТЬ И УКРАСТЬ ЭТИ ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ОТВАРЫ, ПОКА ОН НЕ НАЧАЛ ПРОДАВАТЬ ЕГО СЕКРЕТЫ ДЛЯ МАССОВОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ. СЕГОДНЯ, ДАЖЕ САМЫЙ ОБЫЧНЫЙ ГОРОЖАНИН МОЖЕТ СОЗДАТЬ ПРОСТОЙ ОТВАР.

ПРОФ. КЛЭЙТОН. КОМПЕНДИУМ ТАЙНЫХ НАУК

Во всём мире есть множество различных форм растительной жизни, морских растений и даже земляные субстанции которые вы можете использовать как в боевых ситуациях, так и нет. Гербализм - это профессия по сбору подобных ресурсов и Алхимия- профессия по извлечению их потенциала и использования продуктов, которые они производят.

Вы можете обнаружить себя гуляющим среди гор только для того, что бы найти немного очень редкого Изначального Бальзама, который в большинстве случаев может усилить эффект зелья или яда в двое. Затем вы можете обнаружить себя одиноко гуляющим среди промозглой тундры и благодаря Вашим знаниям Вы можете использовать немного цветов Драку

## ГЕРБАЛИЗМ

Когда игрок путешествует по миру, он может захотеть собрать немного местных растений. Это известно как гербализм. Гербализм в основном используется для добычи семян, кораллов, грибов или коры. Он так же может быть использован для добычи очень важных магических ингредиентов вроде призрачных стеблей или воды настоянной на разных элементах.

Это действие можно совершать во время простоя, если группа находится в дикой местности или в середине игры, когда группа путешествует по окрестностям. Это зависит от ДМа и то сколько Вы добыли и что Вы добыли зависит от него. Это дополнение даст базовую информацию о том, как распределить подобные вещи.

### ПРОЦЕСС СБОРА

На данный момент в 5-й редакции D&D нет навыка Сбора. Для подобных целей игрок может использовать его модификатор Мудрости и Интеллекта (в зависимости от того, что больше) когда пытается добыть ингредиенты из Списка ингредиентов.

**Модификатор Гербализма = МДР / ИНТ + Профессиональный бонус**, если используется набор Гербалиста.

Например, Друид с высокой Мудростью будет более сведущ в Гербализме во время нахождения в дикой местности, в которой он пробыл большую часть своей жизни. С другой стороны, плут может разработать систему выживания в дикой местности с помощью добычи различных ингредиентов с которыми он знаком. Запомните, нет истинно неверного пути использования Гербализма.

### СБОР ВО ВРЕМЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Между копанием в подземельях, рубкой мечем и произнесением заклинаний, игроки обычно имеют время на отдых. Часто в это время требуется короткий либо длительный отдых. Добыча растений и трав не относится к напряжённой деятельности и не прерывает период отдыха который позволяет передвигаться. В это время игрок может сообщить его ДМу что он хочет собрать немного трав в округе. Игрок должен пройти проверку Гербализма **сложностью 15**. Запомните, игрок может использовать набор Гербалиста что бы увеличить его общий показатель если он владеет навыком использования этого набора.

Результат успешной добычи указывается ДМом, броском кубика 1d4 как много ингредиентов добыл игрок в этой местности в соответствии с Экосистемами.

Хорошая рекомендация которой стоит придерживаться это позволить 2-3 добычи за сессию или 1-2 возможности добычи в период отдыха. Это позволит игрокам сделать несколько зелий и ядов, без возможности добычи безграничного кол-ва ингредиентов.

#### МАГИЧЕСКИЙ ПОИСК

Когда нет запретов на то, кто может добывать ингредиенты для алхимических нужд, некоторые классы или расы могут иметь дополнительный бонус. Когда игрок использует заклинание схожее с обнаружением животных или растений, он получает точное знание того, какие типы растений есть в округе и в каком они направлении. Как ДМ, бросьте кубик в соответствии с таблицей Экосистемы (для примерно одинаковых экосистем) 1d4 раз и позвольте игроку узнать что он нашёл. Дополнительно он получает преимущество на броски сбора этих растений.

### СБОР ВО ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Во время между сессиями, так же известному как простой, игрок так же может заняться сбором. Когда игрок выбирает сбор, как деятельность во время простоя, ДМ может бросить кости вместо игрока. Если ДМ не знает уровень навыка игрока, игрок может решить бросить кости перед началом следующей сессии или предоставить ДМу бросить 1d100 и добавить уровень игрока ×3, при попытке выбросить более 75.

Важной вещью, которой должен помнить ДМ - это не давать игроку слишком много ингредиентов во время простоя. Если дать слишком много ингредиентов на низком уровне, игрок может создать очень мощное зелье относительно его уровня. Хорошим правилом будет бросить один или два раза кости за каждый день путешествия во время простоя или за каждые 6 часов в игровое время, если группа не путешествует.

Шанс успешной добычи в таком случае такой же как и во время игрового процесса.

## ИДЕНТИФИКАЦИЯ ИНГРЕДИЕНТОВ

Если игрок проваливает бросок - персонаж не узнаёт ингредиент достаточно для понимания его назначения. Другая попытка может быть совершена после того, как игрок получит некоторые знания о ингредиенте или другой член группы не идентифицирует его. Игрок не может сделать проверку того же самого ингредиента если он уже знает, что это или понял что это за ингредиент.

Если игрок успешно проходит проверку, персонаж узнаёт ингредиент и имеет общее представление где его можно использовать. Дополнительно, если проверка игроком пройдена более чем на +5, персонаж узнаёт точную информацию о ингредиенте и для чего он может быть использован.

## РЕДКИЕ НАХОДКИ

Мир имеет среди себя множество различных ландшафтов. Пока есть растения, которые растут только в определённом регионе и другие, которые растут практически везде, Вы можете натолкнуться на один или два редких ингредиента. Эти ингредиенты помечены таковыми, что бы ДМ легче распознал их.

Редкие ингредиенты, такие как Изначальный Бальзам предоставляют крупные бонусы и к зельям, и к ядам. Но из-за этого намного тяжелее идентифицировать его точные детали. Игрок должен пройти проверку Гербиализма, как написано ниже, но с добавочной сложностью +3.

Так же как увеличивается сложность, увеличиваются и пробелы в знании о ингредиенте. Если игрок сделал проверку на 10, вместо необходимых 5, персонаж узнает всю детальную информацию о этом ингредиенте.

## ПРОДАЖА РАСТЕНИЙ И ИНГРЕДИЕНТОВ

Травы и обычные растения часто продаются в городах, посёлках и даже в некоторых деревнях. Этим можно заняться как во время простоя, так и игровой сессии, механика не измена. Однако, в зависимости от того какова экономика Вашего мира, цена и количество подобных вещей может сильно разниться.

Не ожидайте, что в посёлке Вайлсбери, который недавно был обчищен орками, Вы сможете продать ингредиенты за полную цену или даже выше! Иногда Вам может повести, и Вы продадите все Ваши ненужные ингредиенты в столице, нуждающемуся в свежих травах, в другой раз Вам придётся попридержать Ваши вещи некоторое время.

При обычных ежедневных обстоятельствах, игрок может ожидать продажи одной или двух пригоршней обычных ингредиентов торговцу в городе или посёлке. Однако, количество денег полученных за эти травы всё ещё будет сильно варьироваться. Редкие ингредиенты очень сложно продать за полную цену и ещё сложнее найти покупателя для них.

Примерно как продажа магических предметов, игроку потребуется пройти проверку Интеллекта со сложностью 20, что бы найти потенциальных покупателей его товара. Другой игрок в группе может помочь в этом, предложив свою помощь, что предоставит продающему игроку преимущество на броски этих костей.

При провале, игрок не может найти покупателя до тех пор, пока не совершит длительный отдых и не попробует снова. При успехе, игрок находит покупателя в близлежащей местности мгновенно. Если это было сделано во время простоя, подобная деятельность занимает количество дней равное редкости ингредиента. Так же, редкость ингредиента, который Вы пытаетесь продать может повлиять на шанс, того что цена за этот товар будет далеко не полной.

Сверьтесь с таблицами ниже, для уточнения обеих цен, предлагаемых покупателями, а так же количеством дней которое потребуется для нахождения покупателя во время простоя.

## ПРОДАЖА ИНГРЕДИЕНТОВ

Редкость	Цена	d100 мод. Цены*	Дней на поиск п.
Обычный	до 15 зм.	+10	1d4
Необычный	16 - 40 зм.	+0	1d6
Редкий	41 - 100 зм.	-10	1d10
Очень редкий	100+ зм.	-20	1d12

\* Добавьте этот модификатор к броскам по таблице Цена ингредиентов

## ЦЕНА ИНГРЕДИЕНТОВ

--	--

d100 + мод.	Вы нашли...
20 или меньше	Покупателя предлагающего десятую часть цены
21-40	Покупателя предлагающего пятую часть цену и теневого покупателя предлагающего половину
41-80	Покупателя предлагающего пятую часть цену и теневого покупателя предлагающего половину
81-90	Покупателя предлагающего приобрести все ваши ингредиенты за половину цены
90+	Теневой покупатель предлагающий купить все ваши ингредиенты за полную цену, без вопросов

Когда игрок нашёл покупателя, ДМ может определить что это был за покупатель, теневой или нет, были ли какие-либо проблемы в связи с этим, если были Вы можете отказаться от сделки и подождать новых вариантов.

## АЛХИМИЯ

Наконец-то, у нас есть несколько ингредиентов. Может быть Вам даже немного повезло или у Вас великодушный ДМ который дал Вам что-то крутое. Но мы не можем просто набить Ваш рот ингредиентами и надеяться на лучшее, не так ли? Вам необходимо понимание как извлечь их потенциал, это и является алхимией.

Как и Гербиализм, игрок может заниматься алхимией как во время игровой сессии, так и в период простоя. Каждый игрок, который желает заняться ею, должен объявить, что он собирается смешать несколько ингредиентов. Механика что в игровой сессии, что во время простоя идентична.

### НАВЫК АЛХИМИИ

Так же, как и сбора, на данный момент в 5й редакции D&D нет навыка Алхимии. Для этих целей персонаж может использовать модификатор Интеллекта или Мудрости (что выше), и затем добавить профессиональный бонус, если он владеет набором собирателя или алхимическими припасами.

**Мод. Алхимии = ИНТ / МДР + Профессиональный бонус**(если есть Алхимический набор)

Например, друид из примера выше может использовать своё единение с природой, что бы решить как лучше скомбинировать ингредиенты в безопасном порядке, что бы не было необходимости их повторного сбора. В это же время, плут из примера выше может быть обучен медицине, для того что бы понять тело и создать лучшие яды. Оба персонажа являются хорошим примером владения Алхимией.

### ПРОЦЕСС ЗЕЛЬЕВАРЕНИЯ

Когда игрок хочет создать зелье или яд, он может объявить об этом ДМу. Игрок должен провести **алхимический опыт**, который эквивалентен **ритуалам**. Этот процесс занимает 10 минут и позволяет создать один флакон пасты, порошка или жидкости.

#### ИНСТРУМЕНТЫ

Для каждого вида смеси игроку необходимо иметь инструменты. Создание зелий и отваров требует немного **Алхимических припасов** или **Набор Травника**, а создание ядов требует **Набор Отравителя**. Игроку не нужно иметь навык владения этими инструментами для создания смесей, однако владение навыком позволит получить бонус к броскам костей при их создании.

Для того что бы начать алхимические опыты, Вам нужно выбрать ингредиенты, с которыми Вы будете работать. Базовый ингредиенты имеют пометку Эффект напротив их описания. При создании Вы можете иметь только один базовый ингредиент если в описании ингредиента не сказано иначе, например в Кровьтраве.

Когда у Вас выбран базовый ингредиент, Вы можете добавить другие ингредиенты которые имеют Модификатор Зелья, Модификатор Токсина или Специальную пометку напротив описания. Вы можете иметь только один ингредиент с Эффектом и три с Модификатором в одной смеси. Так же есть Магические ингредиенты. Они требуют Элементальную Воду как базовый ингредиент, после этого Вы можете выбрать Магический ингредиент для алхимического опыта.

**Алхимический опыт = 10 + модификатор сложности всех ингредиентов**

При успехе алхимического опыта, Вы создадите сосуд пасты, порошка или жидкости. При провале содержимое сосуда выглядит совсем не так как должно. Решать ДМу знает ли персонаж насколько корректно действует зелье.

### СОЗДАНИЕ ЗЕЛИЙ

Есть два разных вида зелий с **Эффектом** и **Магические**.

Простое зелье с Эффектом, например, исцеляющая субстанция, в то время как Магические зелья производят эффекты схожие с заклинаниями. Например, Стебли Гифломы дают эффект который делает персонажа употребившего его

невидимым на 1 час. Хотя субстанции исцеляющего вида могут быть изменены ингредиентами с Модификатором Зелья, ни одно из Магических зелий не может.

Например, зелье которое Вы можете создать, используя алхимию:

**Зелье отсроченного сильного исцеления.** Начните с Корня дикого Шалфея, смешайте с семенами Молочая и окуните кисть Генгкоу. Это зелье имеет сложность Алхимического опыта 14. В результате микстура должна испускать голубовато-зелёное свечение в воде, с коричневым осадком от кисти Генгкоу. При применении зелье даёт исцеление (8d4/2) в течении двух ходов.

## ЛЕГЕНДАРНЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ЗЕЛЬЯ

Из-за природы Легендарных магических предметов, их невозможно создать используя обычные алхимические устройства. Если Ваш ДМ так пожелает, он может начать задание по нахождению древнего Алхимического Набора, который позволит создавать эти зелья. Однако, ДМ может так же ввести домашние рецепты на эти зелья.

## СОЗДАНИЕ ЯДОВ

Одно из главных инструментов убийц, Дроу или любых других злых существ способных убить кого-либо. Яды. Большую часть времени они прекрасны, и всё это время они смертельны. Есть только один вид Эффект яда, когда дело доходит до приложения, и это всё что нужно.

Яды очень многогранны в способах изготовления. Они могут быть нацелены на сердце цели, уничтожить тепло в его теле и заморозить его изнутри либо сварить его плоть используя кислотные свойства. Они могут как повалить цель так и не дать ей даже заметить что она отравлена. Когда алхимик создаёт яд, он решает должен ли быть яд вдохнутым, попасть внутрь, попасть через рану либо он наносит вред просто при прикосновении к коже.

К счастью, для тех кто хочет мастерски овладеть искусством ядоварения, всё что им нужно что бы начать - это обычный ингредиент называемый Лепестками Змееуста. Он растёт практически во всех местностях и является базовым ингредиентом для всех ядов. Дополнительно, все яды могут быть изменены ингредиентами с Модификатором Токсина что бы направить их действие так как желает алхимик.

## МОДИФИКАЦИЯ ЯДОВ И ПРАВИЛА БОЯ С НИМИ

Некоторые ингредиенты, такие как Арктический Плющ изменяет вид урона от яда на другой. Однако, хотя финальный урон яда изменён, для целей ингредиента Модификатора Токсина он всё еще относится к ядовитому урону во время создания.

Так же один сосуд с ядом может быть применён до трёх раз, Дополнительно, яды используемые в этом дополнение отравляют цель, если цель провалила спас. бросок ТЕЛ.

**Сл. Отравления = 8 + Мод. Алхимии**

Несколько примеров ядов, которые Вы можете создать используя алхимию:

**Укус Смерти (рана).** Начните с Лепестков Змееуста, как и во всех ядах, измельчите корень Арктического Плюща. Затем добавьте Ягоды Шиповника и Ртутный Лишайник. Этот яд имеет сложность Алхимического опыта 18. Результат должен иметь полупрозрачный светло-серый цвет жидкости с разводами серебряных хлопьев от лишайника. При использовании надлежащим образом цель становится отравленной на 30 секунд и получает 2d6 + Мод.Алхимии некротического урона за раунд.

**Яд Вдовы (контакт).** Начните с Лепестков Змееуста и смешайте со Шляпками Мухомора и добавьте немного Сока Кактуса. После этого, добавьте немного Ягод Шиповника. Этот яд имеет сложность Алхимического Опыта 17. В результате должна получиться мутновато-красная жидкость, в которой плавает измельчённая Шляпка Мухомора. При использовании цель становится отравленной на 1 минуту и получает 1d6 + Мод.Алхимии урона ядом за раунд и не замечает эффекта в течении 30 секунд. Дополнительно, от яда цель не умирает, а падает без сознания.

## ПРОДАЖА АЛХИМИЧЕСКИХ ИЗДЕЛИЙ

Продажа ваших зелий и ядов может быть произведена как во время игровой сессии, так и во время простоя. Однако, готовый продукт куда больше интересует покупателей, чем ингредиенты. В основном это из-за отсутствия возможности создавать подобные вещи большинством NPC.

Цена для всех алхимических зелий составляет совокупную стоимость используемых в них ингредиентов. Тем не менее, это всего лишь базовая цена, таблицы ниже немного уходят от этого. Игрок всегда имеет возможность самостоятельно выставить цену и ДМ может ответить на своё усмотрение.

Вы можете ожидать продажи примерно половины Ваших алхимических изделий в большинстве городов и посёлков и лишь их малую часть в деревнях. Это конечно же зависит от того каким количеством денег вы готовы пожертвовать. Однако, чем больше урон, лечение или сила отвара тем меньше будет потенциальных покупателей.

При продаже созданных алхимических изделий потенциальному покупателю, игрок должен пройти проверку ИНТ(Анализ) СЛ. 15 что бы найти потенциального покупателя. Так же, как и в травничестве, другой игрок может в этом помочь.

При провале, игрок не может найти покупателя на этот тип изделия до тех пор, пока игрок не совершит длительный отдых и не повторит попытку. При успехе, игрок немедленно находит вблизи покупателя или если действие происходит во время простоя, то это занимает количество дней, указанных в таблице ниже. Запомните, чем больше ингредиентов в смеси, тем сложнее его продать.

**ПРОДАВАЕМОСТЬ АЛХИМИЧЕСКИХ ИЗДЕЛИЙ**

Редкость	d100 мод. Цены*	Дней на поиск покупателя
1 ингредиент	+10	1d6
2 ингредиента	+0	1d8
3 ингредиента	-10	1d10
4 ингредиента	-20	1d12

\* Примените модификатор броска из таблицы Алхимические цены

**АЛХИМИЧЕСКИЕ ЦЕНЫ**

d100 + мод.	Вы нашли...
30 или меньше	Покупатель предлагает пятую часть от цены товара
31-50	Покупатель предлагает половину цены товара, теневой покупатель предлагает полную цену
51-60	Покупатель предлагает полную цену, теневой покупатель предлагает ×1.25 цены
61-90	Покупатель предлагает ×1.25 цены, теневой покупатель предлагает ×1.5 цены
90 и больше	Покупатель предлагает ×1.5 цены, теневой покупатель предлагает удвоенную цену

Когда игрок нашёл покупателя, ДМ определяет, является ли покупатель тeneвым или нет, так же может выбрать точную личность покупателя.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА**

Как ДМ, Вы можете решить использовать любые из этих дополнительных правил в Вашей игре, когда речь заходит об этом дополнении. Однако, обсудите это с игроками и удостоверьтесь что они поняли это.

**СРОК ГОДНОСТИ ИНГРЕДИЕНТОВ**

Этот вариант Травничества влияет на то, как долго ингредиенты могут сохранять свои свойства, пока они не использованы в алхимии или не законсервированы любым другим способом. Если ингредиенты использованы для создания алхимических смесей, они более не считаются ингредиентами и не подвержены истечению срока годности.

Большинство ингредиентов могут храниться около недели игрового времени без потери их потенциала. Если использовать ингредиенты по истечению этого времени, то смесь может иметь немного другой эффект, либо не иметь его вовсе. Однако, редкие и очень редкие ингредиенты могут храниться около месяца игрового времени, в зависимости от окружающей среды и прочих условий.

Хороший способ сохранить ингредиенты от порчи - это использовать Сумку для Ингредиенты (25 зм, 1 фнт.). Каждая сумка работает по-разному, но стоимость одинаковая. Некоторые из этих сумок сохраняет ингредиенты сухими, в то время как другие удаляют воздух из контейнера. Любой вид сумок удваивает срок хранения ингредиентов.

**ПЕРЕДОЗИРОВКА ЗЕЛЬЯМИ**

Использование множества зелий может иметь различные последствия, если тщательно не следить за этим. Если Вы чувствуете что Ваш игрок делает и использует слишком много зелий, то этот вариант как раз для Вас.

Если игрок решит употребить более 8 ингредиентов, содержащихся в зельях во время игрового процесса, ДМ может решить, что появились некоторые последствия этого. Последствия могут варьироваться в зависимости от ДМа, но они не должны наказывать игроков. Персонаж просто слишком быстро искажает магическую сущность мира.

Неплохим пример будет дать простые последствия, такие как болезнь, головная боль или уровень истощения, с другой стороны, последствия могут быть такими, что магия в зелье вызвала Волну Дикой Магии внутри персонажа.

**СОКРОВИЩА ПОДЗЕМЬЯ**

Не так много людей ищут возможность подраться в Подземье, не говоря уже о ингредиентах, чтобы сделать поразительные смеси. С помощью этого варианта правил, любой из ингредиентов из Подземья и любое изделие, изготовленное с помощью

этих ингредиентов, имеет чёрное свечение. Покупатель готов купить это изделие по пятикратной цене. Дополнительно, ДМ может решить, что зелье или яд имеет дополнительные случайные эффекты, добавленные в стилистике Подземья.

## СПИСОК ИНГРЕДИЕНТОВ

Этот раздел позволит быстро получить информацию по механике, какой ингредиент и для чего используется. Таблица ниже показывает названия ингредиентов, основную ценность, детали по механике, модификатор сложности, и местность, где произрастает ингредиент.

В дальнейшем Вы можете использовать этот раздел для быстрого определения редкости ингредиента с помощью поиска по колонке Редкость. Эта таблица позволит ДМу быстро заполнить экосистемы и что в них произрастает. Однако в Экосистемах есть таблицы, позволяющие быстро выбрать то, что нашёл игрок.

### ИНГРЕДИЕНТЫ ЗЕЛИЙ

Травы/ ингредиенты	Редкость	Эффект	Сл.	Местность
Кровьтрава	Обычный	<b>Специальный (Эффект зелья):</b> Может быть смешано с любым другим ингредиентом содержащим Эффект Зелья, что бы стать источником еды на 1 день. Не может быть заменён другими ингредиентами.	-	Повсеместно
Хромовая слизь	Редкий	<b>Специальный (Мод. Зелья &amp; Токсина):</b> Итоговый Эффект после всех вычислений становится абсолютно противоположным. Это зависит от ДМ, относительно каждого зелья/яда.	+4	Берега, Подземье
Сушеная Эфедра	Необычный	<b>Мод. Зелья:</b> Увеличивает тип кости на 1 за любой исцеляющий эффект.	+2	Пустыни, Горы
Рвоск	Обычный	<b>Специальный (Мод. Зелья &amp; Токсина):</b> Задерживает Эффект действия ингредиентов на 1d6 раундов.	+1	Леса, Болота
Фенхелейвый шелк	Обычный	<b>Эффект зелья:</b> Стабилизирует температуру тела, что бы выдержать холод или влажность на 1 час. Не может быть заменён другими ингредиентами.	+2	Арктика, Подземье
Кисть Генгкоу	Необычный	<b>Мод. Зелья:</b> Удваивает кол-во костей при броске любого исцеляющего Эффекта, но делит общее кол-во костей на 2 (округляя); Затем, разделите получившееся кол-во исцеления за раунд на 2 раунда.	+2	Холмы, Подземье
Нектар Гиацинта	Обычный	<b>Эффект зелья:</b> Уменьшает на 1d6 раундов эффект яда на цели, однако не может убрать его полностью, один раунд всё равно будет нанесён урон от яда.	+1	Берега, Луга
Веточка лаванды	Обычный	<b>Специальный (Мод. Зелья &amp; Токсина):</b> Делает зелье или токсин более стабильный для его безопасного создания .	-2	Берега, Луга, Холмы
Корень Мандрагоры	Обычный	<b>Эффект зелья:</b> Ослабляет любую болезнь или яд наполовину в течении 2d12 часов. Препятствует только уже существующим ядам или заболеваниям. Не может быть заменён другими ингредиентами	-	Повсеместно
Семена Молочая	Обычный	<b>Эффект зелья:</b> Удваивает кол-во костей при броске любого исцеляющего Эффекта, но убирает Мод. Алхимии. Сочетается с другими Мод.	+2	Повсеместно
Корень дикого Шалфея	Обычный	<b>Эффект Зелья:</b> Исцеляет 2d4+ Мод. Алхимии.	-	Повсеместно

### ИНГРЕДИЕНТЫ ЯДОВ

Травы/ ингредиенты	Редкость	Эффект	Сл.	Местность
Арктический плющ	Обычный	<b>Мод. Токсина:</b> Заменяет урон ядом на холод или некротический урон; цель всё еще отравлена на 1 мин. при провале Спас. броска ТЕЛ; Этот токсин всё ещё наносит урон ядом при сверке с другими ингредиентами.	+2	Арктика, Горы
Шляпка мухомора	Обычный	<b>Мод. Токсина:</b> Меняет любой эффект яда на не летальный, цель падает без сознания.	+1	Берега, Болота
Дыхание Василиска	Очень редкий	<b>Специальный (Эффект Токсина):</b> Медленно парализует врага. Цель должна сделать Спас. Бросок ТЕЛ 5 + Мод. Алхимии каждый ход в течении 4х ходов. Пока под этим эффектом, цель считается замедленной с помощью заклинания замедление. При провале цель парализуется на 4 часа. Не может быть заменён другими ингредиентами.	+5	Горы

Сок кактуса	Обычный	<b>Мод. Токсина:</b> Цель не заметит никакого урона яда, пока не пройдёт 5 ходов с момента начала действия яда.	+2	Пустыни, Луга
Хромовая слизь	Редкий	<b>Специальный (Мод. Зелья &amp; Токсина):</b> Итоговый Эффект после всех вычислений становится абсолютно противоположным. Это зависит от ДМ, относительно каждого зелья/яда.	+4	Берега, Подземье
Цветы Дракуса	Обычный	<b>Мод. Токсина:</b> Изменяет урон от яда на огненный или кислотный урон; цель всё еще отравлена на 1 мин. при провале Спас. броска ТЕЛ; Этот токсин всё ещё наносит урон ядом при варке.	+2	Пустыни, Луга, Горы
Рвоток	Обычный	<b>Специальный (Мод. Зелья &amp; Токсина):</b> Задерживает Эффект действия ингредиентов на 1db раундов.	+2	Леса, Болота
Замороженные саженцы	Редкий	<b>Мод. Токсина:</b> Когда цель отравлена, замедляет её скорость на 10 фт. на 1 минуту. Не может быть заменён другими ингредиентами.	+4	Арктика, Болота
Листья Харрады	Обычный	<b>Мод. Токсина:</b> Пока отравлена, цель имеет помехи на проверки. Не может быть заменён другими ингредиентами.	+1	Лес
Веточка лаванды	Обычный	<b>Специальный (Мод. Зелья &amp; Токсина):</b> Делает зелье или токсин более стабильный для его безопасного создания	-2	Берега, Луга, Холмы
Ртутный лишайник	Необычный	<b>Мод. Токсина:</b> Удваивает кол-во костей на любой Эффект Токсина, но уменьшает время действия Эффекта вдвое. Сочетается с другими мод.	+3	Повсеместно
Сияющий синтоцвет	Редкий	<b>Мод. Токсина:</b> Изменяет урон ядом на урон от света; цель всё еще отравлена на 1 мин. при провале Спас. броска ТЕЛ; Этот токсин всё ещё наносит урон ядом при варке.	+2	Подземье
Ягоды шипоцвета	Необычный	<b>Мод. Токсина:</b> Увеличивает тип кости на 1 за любой Мод. Токсина	+3	Пустыни, Болота
Лепестки Змеюуста	Обычный	Мод. Токсина: 1d4 + Мод. Алхимии урона ядом за раунд. Цель считается отравленной на 1 минуту.	-	Повсеместно

## МАГИЧЕСКИЕ ИНГРЕДИЕНТЫ

Травы/ ингредиенты	Редкость	Эффект	Сл.	Местность
Корень Стрела	Необычный	<b>Магия:</b> +1 к броскам атаки, когда используется на оружие.	+2	Пустыни, Луга, Леса
Синий Кривожаб	Редкий	<b>Магия:</b> Игрок создаёт <u><b>Зелье газообразной формы</b></u>	+3	Берега, Леса, Болота
Ко-Глонд	Редкий	<b>Магия:</b> Игрок создаёт <u><b>Зелье ясновидения</b></u>	+3	Берега, Пустыни
Дьявольский кроволист	Очень редкий	<b>Магия:</b> Игрок создаёт <u><b>Зелье живучести</b></u>	+5	Холмы, Болота, Подземье
Элементальная вода	Редкий	<b>Специальный (Магия):</b> Ингредиент требуемый для всех Магических зелий. Подробнее в <u><b>Экосистемах</b></u>	+3	Специальный (см. <u><b>Экосистемы</b></u> )
Дьявольский плющ	Редкий	<b>Магия:</b> Игрок создаёт <u><b>Зелье чтения мыслей</b></u>	+4	Арктика, Подземье
Водополох	Необычный	<b>Магия:</b> Игрок создаёт <u><b>Зелье подводного дыхания</b></u>	+2	Берега, Болота
Сердце Жлезодрева	Необычный	<b>Магия:</b> Игрок создаёт <u><b>Зелье увеличения</b></u>	+3	Арктика, Леса, Холмы
Светопыль шляпки	Редкий	<b>Магия:</b> Игрок создаёт <u><b>Зелье героизма</b></u>	+4	Горы, Подземье
Порошок морплоти	Очень редкий	<b>Магия:</b> Игрок создаёт <u><b>Зелье долголетия</b></u>	+5	Арктика, Подземье
Ягоды Паслёна	Необычный	<b>Магия:</b> Игрок создаёт <u><b>Масло ускользания</b></u>	+3	Леса, Холмы
Изначальный бальзам	Редкий	<b>Магия:</b> Игрок создаёт зелье <u><b>Зелье силы великана</b></u>	+4	Горы, Болота, Подземье
Каменный выюн	Редкий	<b>Магия:</b> Игрок создаёт <u><b>Зелье неуязвимости</b></u>	+4	Холмы, Горы
Бобы Счили	Обычный	<b>Магия:</b> Игрок создаёт <u><b>Зелье лазанья</b></u>	+1	Пустыни,

				Луга
Серебрянный гибикус	Редкий	<b>Магия:</b> При употреблении позволяет использовать случайное элементальное дыхание 3 раза. Не может быть заменён другим ингредиентом.	+4	Арктика, Подземье
Листохвост	Очень редкий	<b>Магия:</b> Игрок создаёт <u>Зелье скорости</u>	+5	Луга, Холмы
Вердинская крапива	Необычный	<b>Магия:</b> Игрок создаёт <u>Зелье дружбы с животными</u>	+2	Леса
Корень пустоты	Очень редкий	<b>Магия:</b> Игрок создаёт <u>Зелье полёта</u>	+5	Арктика, Пустыня
Стебли Гифломы	Очень редкий	<b>Магия:</b> Игрок создаёт <u>Зелье невидимости</u>	+5	Лес, Подземье
Зловонная луковица	Редкий	<b>Магия:</b> Игрок создаёт <u>Зелье уменьшения</u>	+4	Берега, Болота

Из-за изменчивой и хаотичной природы магических сущностей, которые используются в зельях, Вы не можете использовать с ними ни какие модифицирующие ингредиенты. Если Вы это сделаете, Вы можете вызвать не контролируемый побочный эффект или испортить зелье. Так же Вы можете вызвать Волну Дикой Магии, на усмотрение ДМа.

## ФЛОРА И ОПИСАНИЕ ИНГРЕДИЕНТОВ

Нижe Вы найдёте описание для каждого ингредиента, описанного выше. ДМ может использовать это описание что бы погрузить игроков в мир. Каждый ингредиент имеет особый цвет или свои индивидуальные качества. Так же есть, есть некоторые дополнения, которые ДМ может использовать для дальнейшего развития или повествования сюжета игры.

**Арктический плющ.** Это ядовитое растение обычно растёт в экстремально холодной окружающей среде либо на огромной высоте, где снег покрывает вершины. Листья растения пахнут приятным сладким мятным ароматом, в то время как корень горький и кислотный. Это растение одно из любимейших среди убийц, благодаря способности его корней замораживать кровообращение живых существ, что приводит к смерти в агонии. Арктический плющ зачастую оказывается смертью для неподготовленных путешественников, потому что довольно легко получить летальную дозу токсина наслаждаясь сладким ароматом листьев.

**Корень Стрела.** Это необычно-длинное растение может достигать четырёх фт. в высоту и его очень легко заметить из-за отличительного бело-коричневого окраса. Растёт в пустынях и других засушливых средах из-за низкой необходимости в воде. При нарезании кубиками и кипячении в воде, получается пенистый отвар серебряного цвета, который идеально подходит для заточки и полировки оружия и брони, без использования магии или других средств.

**Шляпка мухомора.** Этот большой гриб часто встречается в грибницах вблизи водоёмов или в других влажных местах. У него толстый синий стебель с большой красной шапкой, что позволяет его довольно легко опознать. Профессиональные травники часто срезают только головку, потому что гриб имеет паразитическую способность отращивать её заново всего за несколько недель.

**Дыхание Василиска.** Часто называемая Серым Воздержанием среди дворян всего мира- эта тёмно-серая виноградная лоза редко встречается на вершинах горных регионов. Существует легенда, что эта лоза- подарок богов, как способ проверить человечество. Часто продаётся за возмутительные суммы золота, Дыхание Василиска легко может привлечь нежелательное внимание к тем, кто пытается продать её, чтобы получить прибыль.

**Кровьтрав.** Самое скучно и обыкновенное растение, которое можно найти в дикой местности- это тёмно-коричневая трава. У него нет абсолютно никаких замечательных качеств, кроме как относительно безвредных. При должной сноровке и умении она может стать отличным средством пропитания. Травники не считают эту траву чем-то особенным, но всё же склонны к её сбору, поскольку она практически не занимает места в сумках.

**Синий Кривожаб.** Другим распространённым грибом является этот гриб, с тёмно-синей шляпкой и жёлтым полосатым стеблем. Если его потревожить, гриб выпускает облако синей пыли. Это не наносит никакого вреда живым существам, однако легко может окрасить кожу или вещи не на долго. Этот порошок обычно используется для красок и красителей. Травники ищут этот гриб вокруг небольших водоемов, где процветают водные обитатели.

**Сок кактуса.** Прозрачная жидкость, может быть найдена в большинстве кактусов по всему миру. Её достаточно сложно извлечь из-за поверхности кактусов. Пивовары любят использовать этот сок во многих рецептах, так как он отсрочивает опьянение.

**Хромовая Слизь.** Эта редкая густая субстанция может быть найдена в потоке воды, как-будто она имеет собственный разум. Часто учёные ошибочно путают это вещество с ртутью из-за внешней схожести и консистенции. При попытке изменить саму слизь - слизь изменяет растение с которым взаимодействует.

**Ко-Глонд.** Это необычное четырёхлистное растение известно тем, что его трудно найти. Это в основном связано с тем, что растение растёт на глубине 5 фт. под землёй и выглядывает на поверхность только после созревания. Его листья имеют вид звёзд в ночном небе.



**Дьявольский кроволист.** Существует лишь несколько подтверждений существования этих красно-жёлтых цветов. Это растение с большими красными листьями может быть найдено вновь только на закате человечества. А когда-то оно было популярным декором в множествах садов и домов. Говорят, что оно даёт огромную жизненную силу и здоровье тому, кто сможет правильно его приготовить.

**Цветы Дракуса.** Этот ярко-красный и бледно-зелёный цветков можно найти как в умеренных, так и в жарких условиях обитания. Является излюбленным растением среди артистов из-за способности воспламеняться при слабом трении. Пламя не наносит никакого вреда, а лишь создаёт театральные искры позволяя зажечь огонь или что-то разогреть.

**Сушёная Эфедра.** Это куст, часто встречающийся в сухой местности, он тернист и сложен для сбора. Имеет тёмно-фиолетовый оттенок, если смотреть из далека, вблизи абсолютно чёрный. Травники любят использовать это растение в целебных отварах, поскольку он может усилить свойства корня дикого шалфея.

**Элементальная Вода.** Эта уникальная жидкость позволяет получить свойства четырёх планарных стихий. Иногда Вам может показаться что в воде плавают скалы или поклясться что в воде Вы видите огонь. Это специальная вода может быть найдена практически в любой среде, поскольку она не связана ни с какими физическими правилами этого мира.

**Рвоск.** Этот белый воск часто можно обнаружить просачивающимся из деревьев во влажных районах. Используется в основном для изготовления свечей. Травники используют его, что бы контролировать эффекты своих настоек.

**Фенхелейвый шёлк.** Часто путается с паутиной, это белая сеть, как растение, растёт в холодных и тёмных местах. Он использует острые крючковатые усики, что бы защитить края от близлежащих пород и растений. Приключенцы, которые желают использовать его найдут много полезных свойств, в том числе защита от низких температур.

**Дьявольский плющ.** Это длинная лоза с шипами может достигать 3х фт. в длину и имеет острые шипы которые достигают дюйма в длину. Нередко можно увидеть кровь среди этого растения, так как многие животные и существа случайно натыкаются на это растение. Лоза кажется даже разумной, так как она расслабляется когда пуста и сжимается, когда в неё что-то попало.

**Замороженные саженцы.** Это небольшие стручки размером с горошину можно найти среди цветков в очень холодных условиях. Названы из-за своего замороженного вида, срываются достаточно просто и часто используются в холодных алкогольных напитках. Некоторые убийцы нашли способ использовать их для замедления своей цели.

**Листья Харрады.** Этот огромный жёлтый лист можно часто встретить возле верхушек деревьев в самих кронах. Его часто культивируют и собирают различные банды и гильдии воров для изготовления и продажи наркотиков. Употребление вызывает кратковременную эйфорию и усиление одного из чувств, после чего следует длительная слабость и ослабление этого же чувства.

## НАРКОТИЧЕСКАЯ ЗАВИСИМОСТЬ

На усмотрение ДМа можно ввести зависимость от определённых веществ. Это растения или ингредиенты, которые каким-то образом стимулируют тело персонажа. После их использования наступает долгий период с неприятными для персонажа последствиями. Персонаж использующий эти вещества должен быть крайне осторожен и опасаться данных последствий.

**Нектар Гиацинта.** Эта бело-синяя густая жидкость может быть извлечена из Гиацинта во влажных средах обитания. Этот нектар пользуется большим спросом и часто используется высококвалифицированными охранниками для борьбы с ядами. Хотя он не излечивает яд полностью, но он его сильно ослабляет.

**Водополох.** Назван в честь своего места обитания. Сине-чёрное растение может быть найдено в тёмных и сырых средах обитания. Сам по себе не имеет реальных положительных эффектов. Тем не менее, опытные алхимики смогли использовать высокомогущую и натуральную жидкость, которая позволяет дышать под водой.

**Сердце жлезотрева.** Это маленькое белое семя обычно встречается в недрах жлезотрев. Эти семена медленно пульсируют, если их крепко сжать, часто их называют Сердцебиение Природы. Говорят, что приготовление хорошим травником позволит увеличить физический размер существа.

**Веточка Лаванды.** Эти фиолетовые цветы на длинном стебле часто можно встретить качающимися на ветру в большом скоплении. Они очень распространены среди лугов и имеют особых сладкий аромат. Тем не менее они довольно горькие на вкус.

**Светопыль шляпки.** Этот порошок можно добыть из светящихся жёлтых грибов, часто встречающихся в чрезвычайно тёмных средах. Порошок светится около недели после добычи. Многие травники держат светящийся гриб в тёмных подвалах, что бы иметь собрать их пыль при необходимости.

**Корень Мандрагоры.** Этот корень имеет острые края, вдоль всей поверхности, что часто вызывает порезы и травмы у травников, которые его собирают. Если снять оболочку, то сердцевина довольно мягкая, она часто используется врачами для уменьшения болей от ядов и болезней.

**Семена Молочая.** Это маленькие белые полупрозрачные семена можно найти на цветах Молочая. Их часто едят дети из-за их безобидного вида, при это они вызывают плохие последствия для пищеварения. При перемолке и разбавление жидкостью эти семена оказывают очень сильное лечебное действие.

**Водорослевый плод.** Это тёмно-пурпурный порошок часто встречается на мхе в тёмных и холодных условиях. Этот порошок часто используется в качестве макияжа среди молодых мужчин и женщин, что бы омолодить их лица. При употреблении с магическим катализатором эффект становится перманентным.

**Ягоды паслёна.** Эти голубые ягоды можно встретить в маленьких скоплениях, среди мелких кустарников в заросшей местности. Их можно есть без вреда для здоровья, животные часто едят их из-за их сладости. Искусный травник может повысить естественный потенциал этих ягод.

**Изначальный бальзам.** Было обнаружено, что это густое вещество меняет свою окраску по своему усмотрению. Бальзам необычно тёплый на ощупь и может казаться, что он сохраняет тепло в течении нескольких недель подряд. Травники часто находят это вещество на скалах во влажных средах. Точная редкость вещества неизвестна, так как он постоянно меняет свой вид, что затрудняет какое либо определение.

**Ртутный лишайник.** Этот серебристый, шёлковый на ощупь мох можно найти среди практически любого растения, кажется он вообще игнорирует экологически стандарты. Убийцы нашли применение этому лишайнику, он позволяет быстро доставить токсин точно в организм цели. Однако это требует некоторой сноровки, что часто забывается обычными людьми.

**Сияющий синтоцвет.** Это длинное вытянутое чёрное семя испускает сильное жёлтое свечение и часто пахнет цветами. При вскрытии семени внутри можно обнаружить несколько более мелких семян. Эти семена могут быть измельчены и использованы в ядовитых смесях.

**Каменный व्यюн.** Это чрезвычайно твёрдая тёмно-зелёная лоза может быть найдена на земле вблизи залежей минералов. На первый взгляд это обычная виноградная лоза, но исследования показали, что это лоза значительно улучшает кожу человека, если её смешать с сильным катализатором.

**Бобы Сцили.** Эти светло-коричневые бобы могут быть найдены на кустах Сцили в засушливых местах. Они часто используются для улучшения вкусов в пище, но имеют куда более интересный эффект. При полном созревании эти бобы могут позволить с лёгкостью вскарабкаться по скалам.

**Серебряный Гибискус.** Это серебристо-серое растение выглядит так, будто оно и есть безумие. Оно имеет абсолютно случайную форму, но на нём всегда есть чёрно-белая паутинообразная сетка. Хотя это может выглядеть опасно, при правильном приготовлении алхимик может извлечь потом элементальной силы, представляющий возможность использовать элементальное дыхание.

**Ягоды Шиповника.** Их часто можно найти среди костеобразных цветов, это белые ягоды могут быть собраны и измельчены для усиления действия токсинов. Однако этот эффект подействует только при непосредственно попадании токсина в кровь. При проглатывании эти ягоды не наносят вреда.

**Листохвост.** Это очень странный тёмно-зелёный лист похож на круг с тремя толстыми нитями свисающими с него. При прикосновении к листу кажется, будто он вибрирует. Известно, что опытный травник может использовать эти листья для создания мощных магических эффектов, таких как повышение скорости.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНАЯ ВОДА

Это магическая вода, которая является основным ингредиентом для всех смесей, которые имеют чрезвычайно мощные эффекты. Вам нужно как-минимум половина сосуда что бы сделать зелье. Если не использовать эту воду как основу, то зелье будет испорчено и может отравить игрока и нанести ему вред. Всякий раз, когда ДМ делает бросок на 2-4 или 10-12 на любой территории, ДМ должен бросить к% и если результат выше 75, ингредиент становится Элементальной водой вместо ингредиента который был описан.

ЭКОСИСТЕМЫ МЕСТНОСТЕЙ

Этот раздел используется для понимания того, где растёт каждый из ингредиентов, а так же для удобства ДМа, что бы он мог случайно определить , какой ингредиент нашёл игрок. Эти таблицы напрямую связаны со сбором трав. Дополнительные правила можно найти напротив каждого из ингредиентов.

При поиске под водой можно найти только 1-2, как и в болоте, только если там идёт дождь. Посмотрите описание ингредиентов что бы понять причину. Посмотрите таблицу Специальных ингредиентов в конце дополнения что бы прочитать дополнительное описание.

ПОВСЕМЕСТНЫЕ ИНГРЕДИЕНТЫ

2d6	Ингредиенты	Доп. правила
2	Корень Мандрагоры	
3	Ртутный лишайник	
4	Ртутный лишайник	
5	Корень дикого Шалфея	
6	Корень дикого Шалфея	
7	Кровьтрав	Перебросить если не используется провизия
8	Лепестки змеиуста	
9	Лепестки змеиуста	
10	Семена Молочая	

11	Семена Молочая	
12	Корень Мандрагоры	

## АРКТИЧЕКИЕ ИНГРЕДИЕНТЫ

2d6	Ингредиенты	Доп. правила
2	Серебряный Гибискус	
3	Порошок морплоти	
4	Сердце Жлезодрева	
5	Замороженные сажены	2 шт.
6	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
7	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
8	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
9	Арктический плющ	2 шт.
10	Фенхелейвый шёлк	
11	Дьявольский плющ	
12	Корень пустоты	

## БЕРЕГА/ПОДВОДНАЯ СРЕДА

2d6	Ингредиенты	Доп. правила
2	Водополох	1-2 шт.
3	Шляпка мухомора	только на берегу
4	Нектар Гиацинта	
5	Хромовая слизь	1-2 шт.
6	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
7	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
8	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
9	Веточка лаванды	только на берегу
10	Синий Кривожаб	только на берегу
11	Зловонная луковица	
12	Ко-Глонд	1-2 шт.

## ПУСТЫННЫЕ ИНГРЕДИЕНТЫ

2d6	Ингредиенты	Доп. правила
2	Ко-Глонд	
3	Корень Стрела	
4	Высушенная Эфедра	
5	Сок кактуса	2 шт.
6	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
7	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
8	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
9	Цветы Дракуса	
10	Бобы Сцили	
11	Ягоды Шипоцвета	
12	Корень пустоты	Дополнительно находится 1 Элементальная вода

## ЛЕСНЫЕ ИНГРЕДИЕНТЫ

2d6	Ингредиенты	Доп. правила
2	Листья Харады	
3	Ягоды Паслёна	
4	Рвоск	
5	Вердинская Крапива	
6	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
7	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
8	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
9	Корень Стрела	
10	Сердце Жлезодрева	
11	Синий Кривожаб	
12	Стебли Гифломы	Ночью 2 шт., днем перебросить

ЛУГОВЫЕ ИНГРЕДИЕНТЫ

2d6	Ингредиенты	Доп. правила
2	Листья Харады	
3	Цветы Дракуса	
4	Веточка лаванды	2 шт.
5	Корень Стрела	
6	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
7	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
8	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
9	Бобы Сцили	2 шт.
10	Сок кактуса	
11	Листохвост	
12	Нектар Гиацинта	

ХОЛМОВЫЕ ИНГРЕДИЕНТЫ

2d6	Ингредиенты	Доп. правила
2	Дьявольский кровелист	
3	Ягоды Паслёна	
4	Листохвост	2 шт.
5	Веточка лаванды	
6	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
7	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
8	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
9	Сердце Жлезодрева	
10	Кисть Генгкоу	
11	Каменный выюн	2 шт.
12	Листья Харады	

ГОРНЫЕ ИНГРЕДИЕНТЫ

2d6	Ингредиенты	Доп. правила
2	Дыхание Василиска	
3	Замороженные саженцы	2 шт.
4	Арктический плющ	2 шт.

5	Высушенная Эфедра	
6	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
7	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
8	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
9	Цветы Дракуса	
10	Сетопыль шляпки	2 шт. в пещерах
11	Каменный выюн	
12	Изначальный бальзам	

## БОЛОТНЫЕ ИНГРЕДИЕНТЫ

2d6	Ингредиенты	Доп. правила
2	Дьявольский кроволист	
3	Ягоды шипоцвета	
4	Рвоск	
5	Шляпка мухомора	2 шт.
6	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
7	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
8	Повсеместный ингредиент	см. таблицу "Обычные ингредиенты"
9	Синий Кривожаб	2 шт.
10	Зловонная луковица	
11	Водополох	2 шт. если дождь
12	Изначальный бальзам	

## ИНГРЕДИЕНТЫ ПОДЗЕМЬЯ

2d6	Ингредиенты	Доп. правила
2	Изначальный бальзам	2 шт.
3	Серебряный гибискус	
4	Дьявольский кроволист	
5	Хромовая слизь	
6	Порошок морплоти	2 шт.
7	Фенхелейвый шёлк	
8	Дьявольский плющ	
9	Кисть Генгкоу	
10	Сетопыль шляпки	2 шт.
11	Сияющий синтоцвет	
12	Стебли Гифломы	