



## АЛХИМИЯ

В Тедасе можно выучить такую профессию, как Алхимия. Она позволяет составлять яды и зелья, которые можно использовать в бою, а также некоторые особые эпические аксессуары. Каждое растение или ингредиент содержит три эффекта, которые открываются по мере прокачки Алхимии – 1 уровень (Самоучка), 2 уровень (Травник) и 3 уровень (Алхимик). Можно комбинировать любое количество трав, при этом эффект конечного зелья/яда суммируется в зависимости от количества трав. Персонажи с этой профессией могут бросать раз в реальный день кубик на сбор ингредиентов в окрестностях, а изготавливать зелья можно, воспользовавшись котлом в любом трактире. Также каждое зелье требует наличия фиалов, купить которые можно у торговцев.

| Название ингредиента    | Эффект 1 (Самоучка)                                        | Эффект 2 (Травник)                                                                        | Эффект 3 (Алхимик)                                                                   |
|-------------------------|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Эльфийский корень       | Восстанавливает 5% здоровья                                | Защищает персонажа от магического урона в течение 0,1 хода                                | Переманивает на свою сторону обычного врага на 0,1 хода                              |
| Веретенка               | Наносит урон в размере 5% от урона персонажа               | Лишает противника 5% брони                                                                | Вешает на противника эффект кровотечения, лишая 1 единицы здоровья в течение 3 ходов |
| Кровавый лотос          | Враг наносит на 5% меньше урона в следующем ходу           | Враг не может использовать AoE-атаки в течение 0,1 ходов                                  | 5%-ная вероятность того, что враг сбежит с поля боя                                  |
| Рассветный лотос        | Защищает персонажа от магического урона в течение 0,1 хода | Защищает персонажа от оглушения на 0,1 хода                                               | Восстанавливает 5% здоровья                                                          |
| Черный лотос            | Оглушает врага на 0,1 хода                                 | Вешает на противника эффект отравления, понижающий его попадание на 0,1 единицы на 3 хода | Наносит урон в размере 5% от урона персонажа                                         |
| Хрустальная благодать   | Восстанавливает 5% брони персонажа                         | Защищает персонажа от физических атак в течение 0,1 хода                                  | Повышает шанс попадания магической атакой на 0,1                                     |
| Вьющаяся лоза           | Лишает противника 5% брони                                 | Вешает на противника эффект кровотечения, лишая 1 единицы здоровья в течение 3 ходов      | Оглушает врага на 0,1 хода                                                           |
| Арборское благословение | Повышает шанс попадания магической атакой на 0,1           | Улучшает использование                                                                    | Снимает 0,1 негативного эффекта с персонажа (магия)                                  |

|                  |                                                                                           |                                                         |                                                                                           |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|                  |                                                                                           | способностей-баффов на 0,1 единицу                      |                                                                                           |
| Корень смерти    | Вешает на противника эффект кровотечения, лишая 1 единицы здоровья в течение 3 ходов      | Оглушает врага на 0,1 хода                              | Вешает на противника эффект отравления, понижающий его попадание на 0,1 единицы на 3 хода |
| Эмбриум          | Защищает персонажа от оглушения на 0,1 хода                                               | Восстанавливает 5% брони персонажа                      | Улучшает использование способностей-баффов на 0,1 единицу                                 |
| Глубинный гриб   | Защищает персонажа от физических атак в течение 0,1 хода                                  | Снимает 0,1 негативного эффекта с персонажа (физ.)      | Восстанавливает 5% брони персонажа                                                        |
| Ария вандала     | Снимает 0,1 негативного эффекта с персонажа (магия)                                       | Улучшает попадание физической атакой на 0,1             | Снимает 0,1 негативного эффекта с персонажа (физ.)                                        |
| Сосуд бессмертия | Снимает 0,1 негативного эффекта с персонажа (физ.)                                        | Снимает 0,1 негативного эффекта с персонажа (магия)     | Улучшает попадание физической атакой на 0,1                                               |
| Феландарис       | Переманивает на свою сторону обычного врага на 0,1 хода                                   | Повышает шанс попадания магической атакой на 0,1        | Защищает персонажа от физических атак в течение 0,1 хода                                  |
| Пророческий лавр | Улучшает попадание физической атакой на 0,1                                               | Восстанавливает 5% здоровья                             | Защищает персонажа от оглушения на 0,1 хода                                               |
| Ползучая крапива | Вешает на противника эффект отравления, понижающий его попадание на 0,1 единицы на 3 хода | Наносит урон в размере 5% от урона персонажа            | Лишает противника 5% брони                                                                |
| Борода вурдалака | Улучшает использование способностей-баффов на 0,1 единицу                                 | Переманивает на свою сторону обычного врага на 0,1 хода | Защищает персонажа от магического урона в течение 0,1 хода                                |

На 1 уровне персонаж может комбинировать травы с 1 эффектом, на 2 уровне и 3 уровне соответственно может выбирать, какой именно эффект от трав он желает использовать в создаваемом зелье.

Сбор ингредиентов происходит по следующей схеме. Игрок бросает 2 кубика: 1d10 и 1d17, где первый кубик обозначает успешность сбора, а второй – тип собранной травы. Успешность сбора определяется так:

- 1-5 – персонаж не нашел ничего
- 6 – персонаж нашел 1 единицу трав
- 7 – персонаж нашел 1 единицу трав
- 8 – персонаж нашел 2 единицы трав
- 9 – персонаж нашел 2 единицы трав
- 10 – персонаж нашел 3 единицы трав

Также во время путешествий Алхимик может найти другие ингредиенты, которые нельзя собрать обычным броском на поиск трав, но которые можно использовать для изготовления зелий и эпических предметов.

| Ингредиент | Эффект | Источник |
|------------|--------|----------|
|------------|--------|----------|

|                            |                                                             |                                  |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| <b>Кровь дракона</b>       | Иммунитет к отравлениям, болезням и проклятиям до конца боя | Драконы (элита)                  |
| <b>Эктоплазма</b>          | Иммунитет к оглушению и контролю до конца боя               | Духи (элита)                     |
| <b>Прах демона</b>         | 50% урона в обход брони до конца боя                        | Демоны (элита)                   |
| <b>Человеческое сердце</b> | Каждый ход восстанавливает 25% здоровья до конца боя        | Гуманоиды (элита) – не одержимые |

Изготовление зелья или яда происходит так. Персонаж выбирает ингредиенты, которые он желает смешать, и пользуется котлом, изготавливая желаемый эликсир и наливая его в хрустальный фиал. Например, смешав 5 единиц эльфийского корня и 5 единиц глубинного гриба, получает зелье, восстанавливающее 50% здоровья и защищающее от физического урона на 1 ход. Фиал при этом расходуется.

Яды действуют по принципу бомб – персонаж бросает фиал во врага, и эффект яда срабатывает мгновенно.

На создание фиала с эликсиром требуется бросить кубик 1d10, при котором результат 1 будет означать, что фиал разбился и зелье не получилось (материалы при этом исчезают, как и фиал), 2-5 - эффект созданного эликсира слабее на 25%, 6-9 - получен желаемый эликсир, а 10 будет означать, что эффект полученного эликсира сильнее на 50%.

*! Чтобы создать эликсир, необходимо хотя бы 2 единицы травы. Создавать предметы из 1 травы нельзя. Максимальное число трав для одного зелья - 20 шт.*

Уровни Алхимии прокачиваются изготовлением зелий. Чтобы достичь 1 уровня, необходимо купить книгу «Искусство алхимии» у торговцев и прочитать ее. Чтобы достичь 2 уровня, необходимо изготовить 25 зелий, а 3 уровня – еще 25 зелий.

На третьем уровне Алхимик получает возможность создавать эпические предметы из следующего списка (продать данные предметы НПС-торговцам невозможно, однако можно передавать их другим игрокам):

| <b>Предмет</b>                      | <b>Эффект</b>                                                                                                                   | <b>Ингредиенты</b>                                                                                                                                                  |
|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Философский камень</b>           | Все используемые зелья и яды становятся в 2 раза эффективнее; аксессуар                                                         | Чешуя дракона (2), Кость дракона (2), Обсидиан (10), Кристаллизированный лириум (2), Мягчайший мех (2), по 1 траве каждого вида                                     |
| <b>Фиал Повелителя Тени</b>         | Снимает любое проклятие, болезнь или отравление, которое нельзя снять обычным лечением. Также может очистить проклятый предмет. | Эктоплазма (2), Прах демона (2), Человеческое сердце (3), Драконий камень (10), Пиродит (6), Хрустальная благодать (5), Рассветный лотос (5), Эльфийский корень (5) |
| <b>Перчатки мастера-травника</b>    | Количество найденных трав увеличивается вдвое; аксессуар                                                                        | Чешуя дракона (2), Шкура медведя (10), Баранья кожа (5), Оникс (6), Борода вурдалака (5), Пророческий лавр (5), Вьющаяся лоза (5)                                   |
| <b>Амулет крови Высшего Дракона</b> | Персонаж, носящий этот амулет, не подвержен никаким болезням и ядам; аксессуар                                                  | Сильверит (10), Кровь дракона (2), Вулканическое золото (6), Кожа виверна (5), Сосуд бессмертия (5), Арборское благословение (5), Черный лотос (5)                  |