

1. БАЗОВАЯ АЛХИМИЯ. ПРОДУКТЫ И ИХ УПОТРЕБЛЕНИЕ.

1.1 Алхимия это метафизическая научная дисциплина позволяющая преобразжать, изменять и модифицировать материю для извлечения или придания свойств и эффектов, искажающих природный порядок вещей.

1.2 Алхимический продукт это игровая ценность в твердой или жидкой форме, запечатанная **Этикеткой**, при вскрытии которой срабатывает игромеханический эффект.

1.2.1 Формы Алхимических Продуктов:

Твердые формы: таблетки, драже, порошки, плотно упакованные в оболочку (шкатулку, мешочек, конверт) запечатанную **Этикеткой**.

Жидкие формы: ПЛАСТИКОВЫЕ пузырьки, баночки, капсулы, содержащие жидкость, с крышками запечатанными **Этикеткой**.

1.2.2. Типы Алхимических Продуктов:

- 1) **яды** - вещества, налагающие постоянные игромеханические штрафы на персонажей.
- 2) **лекарства** - вещества отменяющие игромеханические штрафы и позволяющие проводить лечение раненых пациентов.
- 3) **специальные товары** - продукты необходимые для торговли или госпиталей.
- 4) **зелья** - вещества придающие временные игромеханические преимущества и штрафы. Доступны для применения только персонажам-ведьмакам и активируются во время медитаций в присутствии региональных мастеров.
- 5) **масла** - вещества придающие временные игромеханические преимущества оружию охотников на чудовищ.
- 6) **варево** - продукты квази-алхимических реакций, создаваемые монстрами.

1.3 Этикетка это игромеханический документ, который игрок-алхимик получает в результате **Варки**. В нем указано **название** Алхимического Продукта и его **игромеханический эффект** в краткой форме. В случае, если этикетка вскрыта, Алхимический Продукт считается употребленным.

Пример: “*Яд Эндриаги: Базовый Яд. В течение 30 минут нельзя оказывать Первую Помощь, использовать Терапию или Хирургию.*”

1.4 Употребление:

С точки зрения игромеханики, Алхимический Продукт считается **принятым**, как только **вскрыта** его **Этикетка**, однако *отыгрыш* применения продукта остается на усмотрение игрока. Алхимики и чародеи, создающие алхимические продукты могут использовать питьевые жидкости и съедобные твердые формы для моделирования Алхимических Продуктов.

МГ настоятельно не рекомендует вам употреблять неизвестные вещества, полученные на игре.

2. ПРОДВИНУТАЯ АЛХИМИЯ. СОЗДАНИЕ АЛХИМИЧЕСКИХ ПРОДУКТОВ.

2.1 Первичные и вторичные элементы это алхимические элементы на основе взаимодействия которых строятся **алхимические формулы**. Каждый элемент имеет свой номер, цвет и сокращение.



2.1.1. Первичные элементы взаимодействуя между собой, согласно схемам активации, позволяют создавать алхимические продукты: **Гидроген (ГИ), Эфир (ЭФ), Ребис (РЕ), Квебрит (КВ), Вермиллион (ВЕ) и Витриол (ВИ).**

2.1.2. Вторичные элементы используются для дополнения и дифференциации алхимических формул: **Альбедо (АЛ), Рубедо (РУ) и Нигредо (НИ).**

2.2 Алхимические ингредиенты это *Растения, Части Монстров* или *Минералы*, которые содержат в себе Первичные и Вторичные Алхимические Элементы.

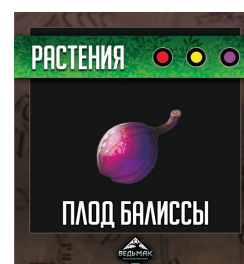
2.2.1. Жетоны Алхимических Ингредиенты это отчуждаемая игровая ценность используемая во время **Варки** для создания Алхимического Продукта. На каждом Жетоне отмечен **тип ингредиента** (Растения, Части Монстров, Минералы), **до трех**

точек-маркеров содержащихся в Ингредиенте первичных или вторичных элементов, уникальное **название** и изображение-иллюстрацию.

Жетоны Алхимических Ингредиенты можно найти на полигоне, получить в игротехнических локациях или вычленив из трупа убитого монстра с помощью соответствующего умения.

При использовании Жетона во время **Варки** - за **один жетон** можно использовать, как **одну долю** выбранного элемента.

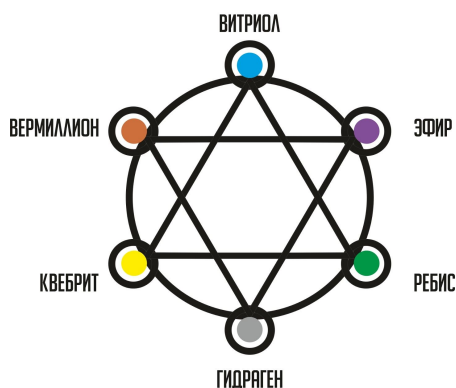
2.2.2. Алхимическая база - это особенный Алхимический Ингредиент, на основе которого производится алхимический продукт. Существует три популярные алхимические базы: **Базовые лекарства и яды, Специальные товары: Алкоголь, Продвинутые лекарства и яды, Масла: Алкагест, Зелья: Белая Чайка.**



2.3 Активация - это процесс получения активного **Первичного Элемента** из набора Алхимических Ингредиентов.

АЛХИМИЧЕСКАЯ СЕФИРА

ПРИНЦИП СООТНОШЕНИЯ ПЕРВИЧНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ



Согласно принципу соотношения элементов в **Алхимической Сефире**, каждый первичный элемент может быть активирован шестью различными видами : **Стабилизацией, Усилением, Ингибцией, Катализацией, Дестабилизацией и Нейтрализацией.**

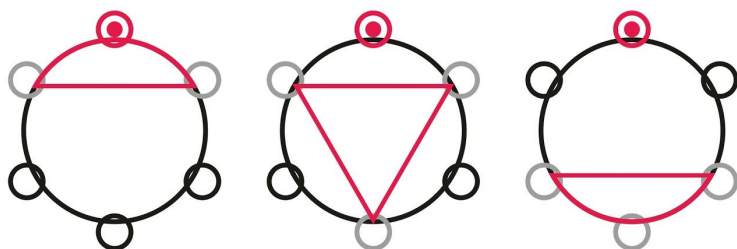
Для проведения активации элемента используются Жетоны Алхимических Ингредиентов, содержащие необходимые элементы. Используемый в активации Жетон называется **Долей Элемента.**

Для активации необходима **двойная доля активлируемого ингредиента** и по **одиночной доле** каждого вспомогательного элемента.

2.3.1 Инструкция по активации первичных элементов:

ВИДЫ АКТИВАЦИИ ПЕРВИЧНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

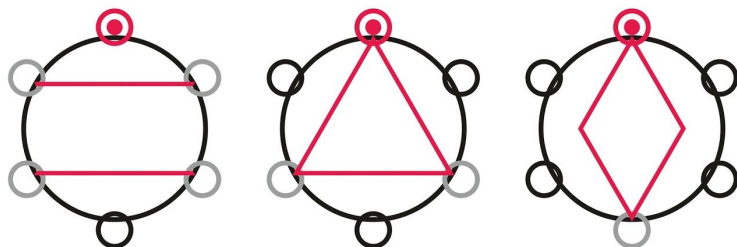
КАКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ УЧАСТВУЮТ В РЕАКЦИИ



СТАБИЛИЗАЦИЯ

УСИЛЕНИЕ

ИНГИБИЦИЯ



КАТАЛИЗАЦИЯ

ДЕСТАБИЛИЗАЦИЯ

НЕЙТРАЛИЗАЦИЯ



АКТИВИРУЕМЫЙ ЭЛЕМЕНТ (ДВОЙНАЯ ДОЛЯ)



ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (ОДИНОЧНАЯ ДОЛЯ)



НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ В ЭТОМ ВИДЕ АКТИВАЦИИ

1) Выберите **активируемый элемент** и найдите его позицию на Алхимической Сефире.

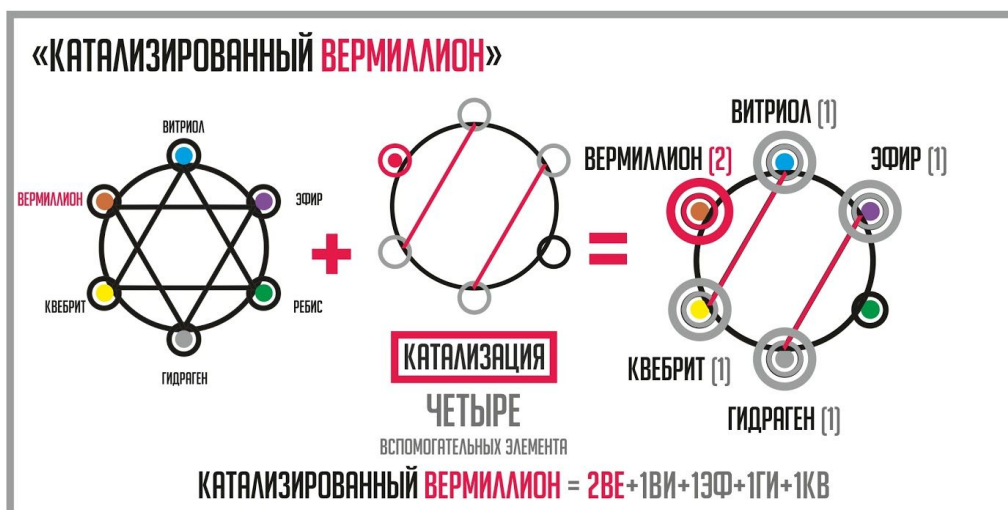
2) Выберите **Вид активации** Элемента и найдите все Вспомогательные Элементы, участвующие в реакции.

3) Возьмите двойную долю активлируемого элемента и одиночную долю каждого вспомогательного элемента.

Пример: чтобы получить "Нейтрализованный Гидраген", алхимику необходимо найти позицию Гидрагена в Сефире, найти в таблице Активации "Нейтрализацию" и, соотнеся с Сефирой определить, что вспомогательный элемент для Нейтрализации Гидрагена это Витриол.

Таким образом, формула **Нейтрализованного Гидрагена** = **2ГИ+1ВИ**

ПРИМЕРЫ АКТИВАЦИИ ПЕРВИЧНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ



2.4. Варка - это процесс превращения алхимических ингредиентов в алхимический продукт. Чтобы приступить к **варке** необходимо, *выбрать* создаваемый Алхимический продукт, выбрать соответствующую Алхимическую Базу, активировать каждый из первичных элементов, добавить необходимые вторичные элементы и уникальный Алхимический Ингредиент.

Пример: “Алкагест = Алкоголь + Нейтрализованный Гидраген + Плод Балиссы”

2.4.1. Выбор алхимического продукта это решение, которое принимает алхимик и объявляет об этом Региональному Мастеру локации в которой находится лаборатория.

2.4.2. Рецепт или формула. В зависимости от объема знаний об алхимическом продукте, алхимик может использовать при варке **Рецепт** или **Формулу**.

Рецепт - это вид записи формулы в прямом или иносказательном виде, содержащий указания по созданию алхимического продукта.

Пример: “Значит, свой Алкагест я, как дед учил, настаиваю на **Балиссе**. Осторожно вливаю туда **обезвреженный гидраген** и сверху уже полирую **чем-то по-крепче...**”

Формула - это фактическая сумма элементов и последовательность их применения, необходимая для создания алхимического продукта.

Пример: “Алкагест = АБ1 + (2ГИ + 1ВИ) + 1 Плод Балиссы”

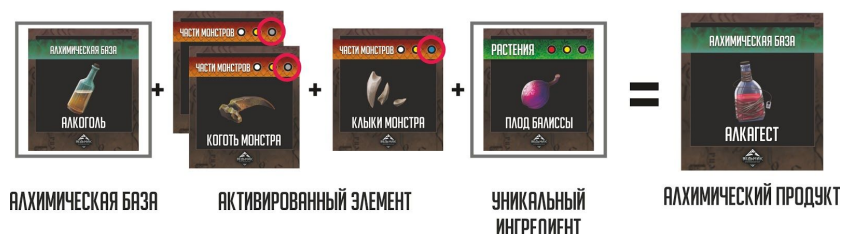
2.4.3. Инструкция по Сборке ингредиентов

До начала практического отыгрыша, алхимик собирает все необходимые Алхимические Ингредиенты, которые используются в формуле.

- 1) **Выбор Алхимической Базы (АБ)** происходит согласно формуле. В формулах Алхимическая База указывается вместе с её уровнем. **Алкоголь - АБ1, Алкагест - АБ2, Белая Чайка - АБ3.** Можно использовать продвинутую алхимическую базу для менее сложных Алхимических продуктов, но не наоборот. Например, *можно сварить Парфюмы на базе Алкагеста, но нельзя создать Зелья Раффара Белого из Алкоголя.*
- 2) **Активация** всех **Первичных Элементов** происходит согласно правилам параграфа 2.3
- 3) **Вторичные Элементы** и **Уникальные Ингредиенты** добавляются без дополнительных правил.

ПРИМЕР ВАРКИ АЛХИМИЧЕСКОГО ПРОДУКТА

ВЫБОР АЛХИМИЧЕСКОГО ПРОДУКТА: АЛКАГЕСТ
ФОРМУЛА: АБ1 + (2ГИ + 1ВИ) + 1 ПЛОД БАЛИССЫ



2.4.4. Практический отыгрыш.

После того, как все ингредиенты для варки собраны, необходимо переходить к **практической части**.

Для отыгрыша процесса создания Алхимического Продукта, алхимик проводит в лаборатории наглядную химическую реакцию. Проинструктировав регионального мастера о предполагаемом эффекте и продемонстрировав наглядную химическую реакцию, персонаж-алхимик сдаёт собранные Алхимические Ингредиенты и получает “**Этикетку**” - складной, заверенный мастером игромеханический документ, складывающийся игровой информацией внутрь и прикрепляющийся к пробирке с жидкостью или оболочке Продукта в твердой форме.

Во время проведения практической части, алхимики могут заявить **активную работу** с определенным **Первичным Элементом**. Для этого они готовят наглядную реакцию соответствующую требованиям из таблицы ниже. В случае проявления в реакции одного признака соответствующего выбранному элементу, алхимик получает **2 Этикетки**. В случае соответствия двум признакам - **4 Этикетки**.

Пример: При создании Алкагеста, была проведена качественная реакция с мутной коричневой жидкостью, которая в результате опыта потеряла свой цвет и стала белой. Алхимики получили 4 этикетки.

Первичный Элемент	Признак наглядной реакции:
Гидраген:	Белый цвет. Обесцвечивание
Эфир:	Фиолетовый цвет. Выделение газа
Ребис:	Зеленый цвет. Появление характерного запаха
Квебрит:	Желтый цвет. Увеличение в объеме.
Вермиллион:	Коричневый цвет. Растворение без осадка.
Витриол:	Синий цвет. Выпадение осадка.

2.4.5. Получение Этикетки.

После того, как проведена наглядная реакция, алхимик получает **Этикетку**, в которую мастер вписывает игромеханический эффект от применения Алхимического Продукта и заверяет её своей печатью.

Если алхимики были обмануты, неверно трактуют рецепт или ошибаются в формуле, вместо желанного Алхимического Продукта, они получают случайный Базовый Яд.

Далее, следует закрепить этикетку на макете Алхимического Продукта - пластиковой таре с жидкостью для Жидкой Формой или оболочке, содержащей Твердую Форму продукта.

Ваш алхимический продукт готов к употреблению.

3. Научная деятельность алхимика.

Кроме активной практической деятельности, профессия алхимика требует постоянной работы с теоретической базой, обучения новых кадров, проведения экспериментов и проведения диспутов. Вся научная деятельность алхимика проходит на территории Королевской Академии Лирии и Ривии. Здесь ученый может развязать диспут, защитить работу, начать семинар или провести эксперимент. **Алхимик может вести только один вид научной деятельности в игровой цикл.**

3.1 Научные титулы

Титул	Требование	Преимущество
Глава Лаборатории	Лаборатория, коллекция алхимика	Специализация, Позволяет получать бонусы от Уровня Лаборатории
Схоласт	1 научная работа	Трансмутация Алхимических Ингредиентов/Увеличение «выхода» алхимического продукта, Идентификация.
Оратор	1 научный диспут, один любой титул	Оптимизирует использование Алхимических ингредиентов
Ментор	1 семинар, один любой титул	Единовременно позволяет обучить до трех персонажей основам Базовой Алхимии
Новатор	1 полевой эксперимент. 1 любой титул.	Позволяет создать уникальный алхимический продукт.
Оккультист	3 любых титула. 5 частей гомункула и 2 мутагена.	Позволяет создать гомункула с рядом полезных свойств.

3.1.1. Глава лаборатории

Для функционирования лаборатории в Локации, алхимики, работающие вместе в одном помещении должны выбрать Главу Лаборатории. Это персонаж, который считается самым опытным алхимиком лаборатории, ему принадлежит Лицензия Лаборатории. Благодаря Главе, лаборатория имеет **Специализацию** и каждый игровой цикл игромеханические бонусы от **Уровня Лаборатории**.

Специализация это свойство, которое гарантирует Глава лаборатории, позволяющее использовать на одну долю **Активируемого Элемента** избранного **Типа** меньше во время варки в подвластной лаборатории. Для получения специализации необходима Коллекция Алхимика.

Коллекция Алхимика - это собрание не используемых в химических реакциях, но эстетичных предметов: кристаллы, засушенные существа, всевозможные ракушки, лапки, бусы, плошки, черепа, статуэтки, карты и прочее. В зависимости от того, какого **Типа** экспонаты представлены в коллекции - *Растения*, *Части Монстров* или *Минералы* - региональный мастер может вписать **Специализацию** в Лицензию

Лаборатории. Антуражность и обширность коллекции влияет на показатель **Уровня Лаборатории**.

3.1.2 Схоласт

Научный Труд. Один раз в Игровой цикл, алхимик может подать на рассмотрение Главе или заместителю Главы **Королевской Академии Лирии и Ривии** теоретический тезис в виде рукописного научного труда объемом не менее трех абзацев. Данная работа, выражающая его/её соображения о природе материи и алхимических процессов должна быть сконцентрирована вокруг **Фокуса работы** - определенного *Алхимического Ингредиента* или *Алхимической Формулы*.

Пример: *«Очевидная польза от применения Мандрагоры...»* или *«Оптимизация производства Фиситеха в условиях войны...»*.

Далее, персонаж-алхимик проводит практическое исследование рассмотренного ранее тезиса, дополняя его красочным отыгрышем имплементации их научной гипотезы, далее следует оформить научный труд величиной от трех страниц рукописного текста. После сдачи научного труда и до конца игры в данной лаборатории, в зависимости от Фокуса научной работы, данный алхимик получает или возможность выбрать два любых алхимических ингредиентов, которые могут **заменять Фокус работы** в любых формулах лаборатории (Например: *Мандрагора и Кальциум Эккум могут заменить Вороний Глаз*) или увеличить «выход» Алхимического Продукта в 4 раза.

Идентификация. Алхимик может начать научную работу по идентификации неопознанного игровой ценности. Подготовив соответствующее базовым правилам создания научной работы, создав несколько изображений и описаний исследуемого предмета, будущий схоласт может узнать название, происхождение и ряд уникальных свойств, присущих неопознанной игровой ценности.

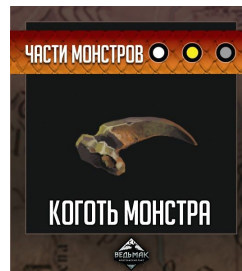
3.1.3 Оратор

В течение игрового цикла, титулованный алхимик, избрав центральной темой Тип Алхимических Ингредиентов при использовании в определенных Алхимических Продуктах может инициировать научный диспут с другим алхимиком из другой локации на территории Королевской Академии Лирии и Ривии.

Научный процесс предполагает активную прилюдную передачу информации, обмена вопросами и ответами, создание **двух** алхимических графиков или тематических иллюстраций и предоставление тезисного плана с результатами диспута Главе или заместителю Главы Королевской Академии Лирии и Ривии.

Успешно проведенный диспут позволяет двум сторонам **до конца игрового дня** установить для своей лаборатории региональные особенности свойств Алхимического Ингредиента и использовать не один, а два указанных на Жетоне элемента по время варки.

Пример: *Диспут: “Использование Частей Монстров в Продвинутих Лекарствах”* позволяет во время варки использовать



один жетон “Когтя Монстра” одновременно для получения и Альбедо и Гидрагена.

3.1.4 Ментор

В течение игрового цикла, титулованный алхимик, желающий передать свои знания ученику, может на территории Королевской Академии Лирии и Ривии собрать группу до трех персонажей и, проведя с ними пятнадцатиминутный курс, обучить их базовым принципам работы в лаборатории, позволяя ученикам **через шесть часов** создавать Базовые Алхимические Продукты. Обязательной частью курса является объяснение Техники Безопасности при работе в Лаборатории и внесение учеников алхимика в **Лицензию Лаборатории**.

3.1.5 Новатор

Один раз в игровой день, титулованный алхимик, желающий создать новый алхимический продукт может начать полевой эксперимент в лаборатории Королевской Академии Лирии и Ривии. Подготовив научную работу **от двух страниц** рукописного текста, содержащую теоретическую базу и создав уникальную алхимическую формулу, исходя из типологии существующих формул алхимических продуктов, титулованный алхимик приступает к подготовке практической части.

Процесс варки нового алхимического продукта должен отыгрываться **минимум тремя** успешными качественными химическими реакциями, описания которых должно содержаться в представленном региональному мастеру тексте. После завершения полевого эксперимента, новый алхимический продукт должен настояться и отфильтроваться в течение ночи.

В начале игрового цикла следующего игрового дня, титулованный алхимик получает результаты полевого эксперимента в виде запечатанной Алхимической Этикетки для его нового продукта.

3.1.6 Оккультист

Данный титул может носить только один алхимик в локации. Избранный советом из трех титулованных алхимиков, алхимик уже имеющий три титула (Пример: Глава Лаборатории, Оратор, Схоласт) может испытать свои силы в создании персонального подмастерья – гомункула. Для создания гомункула в лаборатории Королевской Академии Лирии и Ривии потребуется два мутагена любого типа и пять специальных алхимических ингредиентов: “Свежая плоть”, “Крепкий скелет”, “Неповрежденная нервная система”, “Чистая Лимфа”, “Мощное сердце”. В зависимости от избранных мутагенов и направления деятельности алхимика, гомункул может выполнять **две функции** из списка:

Для создания персонального подмастерья необходимо предоставить региональному мастеру макет гомункула. Форма и размер гомункула остаётся на усмотрение игроков.

Функция
Гомункул генерирует 2 единицы любого Алхимического Продукта в игровой цикл.

Гомункул генерирует 15 случайных Алхимических ингредиентов в игровой цикл.
Гомункул приостанавливает любые эффекты ядов и болезней внутри Лаборатории
Гомункул обязует указанную цель два раза в игровой цикл правдиво ответить на пять вопросов
Гомункул генерирует 2 жетона Магии в игровой цикл.
Гомункул генерирует одну защитную флешку в игровой цикл.

4 Умение Алхимия

4.1 Требования

4.1.1 Общие требования

Для того, чтобы успешно пользоваться умением Алхимия и создавать алхимические продукты, персонаж-алхимик должен располагать, оборудованной согласно правилам, личной **Алхимической Лабораторией** или делить её с коллегами по локации.

Отыгрыш варки вне лаборатории не только является нарушением игровых правил, но и, в связи с **нарушением Техники Безопасности**, потенциально может привести к чрезвычайному происшествию.

4.1.2 Личные требования

Для комфортной работы с **реальными** химическими ингредиентами игроку необходимы **средства защиты**: *перчатки и фартук, защита глаз (при работе с кислотами или обильным выделением газа)*.

Каждый алхимик должен располагать набором расходных **пластиковых** пробирок или антуражных мешочков, фасовочных конвертов для оформления готовых алхимических продуктов.

4.2 Разновидности Умения Алхимия

4.2.1 Алхимия это умение позволяющее, используя Жетоны алхимических ингредиентов, создавать в Лаборатории Алхимические Продукты следующих типов: Базовые Лекарства, Базовые Яды, Специальные Товары, Продвинутое Лекарства, Продвинутое Яды, Масла, Зелья; вести **Научную Деятельность**.

4.2.2 Базовая Алхимия это умение позволяющее Ученикам алхимиков создавать в Лаборатории Алхимические Продукты следующих типов: Базовые Лекарства, Базовые Яды, Специальные Товары.

4.2.3 Походная Алхимия это уникальное умение, которым обладают исключительно **персонажи-ведьмаки**. Это умение позволяет им создавать **Зелья и Масла** без полноценной алхимической лаборатории.

В походной лаборатории **невозможно** произвести: Базовые Лекарства, Базовые Яды, Специальные Товары, Продвинутое Лекарства, Продвинутое Яды, Варёво.

Во время медитации, персонаж-ведьмак может сдать региональному мастеру любой локации необходимые для варки ресурсы и получить Этикетку для зелья или масла.

Для использования **Походной Алхимии** необходимы:

- пробиркодержатель
- 2 колбы.
- минимальный набор компонентов для химических реакций.
- набор пластиковых одноразовых пробирок.
- походная горелка

4.2.4 Получение умения Базовая Алхимия.

Во время игрового процесса, любой персонаж может начать обучение **Базовой Алхимии**. Для этого ему необходимо найти игрока-учителя, обладающего умением **Алхимия**, у которого планируется перенимать опыт. Для активации процесса обучения, двум игрокам необходимо зарегистрировать у регионального мастера любой локации создание пары “учитель-ученик” и указать в ДК время начала обучения. Отыгрыш процесса обучения может происходить в любой подходящей форме - от лабораторных работ и лекций об алхимической природе веществ до сбора алхимических ингредиентов в поле и операций с коллекцией алхимика. Ученик во время обучения заполняет информацию и создает макет конспекта лекций своего преподавателя.

По завершению пяти игровых часов с момента начала обучения, персонаж-ученик, при наличии необходимого антуража, получает возможность использовать умение **Базовая Алхимия** и может создавать **Базовые Алхимические Продукты**.

Ученик алхимика не может носить Титул, но может пользоваться всеми благами лаборатории в Лицензии которой он вписан.

Критически важно, чтобы кроме обучения персонажа азам игромеханики алхимии, игрок-учитель подробно пояснил бы игроку-ученику все пункты техники безопасности и правила поведения в реальной химической лаборатории для обеспечения комфорта и безопасности игрового процесса.

4.3 Алхимическая лаборатория - это сертифицированное у Регионального Мастера игровое хорошо проветриваемое строение с крышей или навесом, которое включает в себя безопасно оборудованное рабочее место с несколькими видами химической посуды, горелкой, рабочей пробиркой, пробиркодержателем и коллекцией реагентов для химических реакций, не содержащей токсичные химические вещества.

Для проведения любых практических реакций, включающих нагревание необходим пробиркодержатель и/или штатив, а также запас технической воды от 5 литров или полноценный огнетушитель.

4.3.1 Уровень лаборатории это совокупность качества материалов и профессиональной подготовки сотрудников лаборатории. Каждый титул добавляет лаборатории 1 балл (1-10), который складывается с показателем Коллекции Алхимика

(1-5). Для поддержания работоспособности лаборатории, необходимы постоянные финансовые вложения.

Уровень лаборатории	Требования	Продукция
Базовый	2 балла, 10 медных в цикл.	2 Базовых АП в цикл
Продвинутый	8 баллов, 20 медных в цикл	2 Базовых и 2 Продвинутых АП в цикл
Экспертный	12 баллов, 30 медных в цикл	4 Базовых или Продвинутых АП и 2 Зелья в цикл

4.3.2 Продукция лаборатории

Это Алхимические Продукты, которые автоматически генерирует лаборатория в конце игрового цикла, в случае, если Глава Лаборатории жив и до конца цикла было проведено соответствующее Уровню Лаборатории финансирование. **Если требования к Уровню Лаборатории не соблюдаются, Продукция лаборатории не производится.**

4.3.3 Лицензия лаборатории

Это игротехнический документ ускоряющий и упрощающий работу регионального мастера с алхимиками своей локации. В ней указывается номер ДК главы лаборатории, качество коллекции, Специализацию, количество титулов алхимиков и ряд соответствующих модификаторов, влияющих на варку в лаборатории.

ЛИЦЕНЗИЯ ЛАБОРАТОРИИ №:		ЛОКАЦИЯ:	
ГЛАВА ЛАБОРАТОРИИ:		КОЛЛЕКЦИЯ:	
СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ:   		ТИТУЛОВАННЫЕ:	

①	③	⑤	⑦
②	④	⑥	⑧

4.3.4 Реальные химические ингредиенты и опыты.

МГ оставляет игроку-алхимику выбор материалов с которыми они планируют проводить практические опыты, но уточняет, что на игру допускаются СТРОГО не токсичные вещества и не сильные кислоты. На полигоне строжайше запрещено использование веществ из списка прекурсоров, оборот которых в Российской Федерации ограничен и в отношении которых устанавливаются меры контроля в соответствии с законодательством Российской Федерации и международными договорами Российской Федерации согласно Федерального закона от 08.01.1998 N 3-ФЗ (ред. от 29.12.2017).

4.4 Техника безопасности в химической лаборатории

1. На территории алхимической лаборатории запрещается принимать пищу и напитки.
2. Настоятельно не рекомендуется выносить из лаборатории и вносить в него любые активные вещества.
3. В целях соблюдения пожарной безопасности, в алхимической лаборатории следует в любое время хранить от пяти литров воды или сухого песка.
4. Алхимическая лаборатория должна быть оборудована в хорошо проветриваемом месте.
5. Используйте только те вещества, с которыми у вас есть предшествующий практический опыт.
6. Запрещается использование химических реагентов в отыгрыше финального продукта алхимии. Жидкость в пластиковой пробирке на которую прикрепляется Этикетка НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ в результате практической химической реакции, а наливается в нее из другого источника.
7. При выяснении запаха не подносите сосуд близко к лицу. Для выяснения запаха нужно ладонью руки сделать движение от отверстия сосуда к носу.
8. Нагревая пробирку с жидкостью, держите ее так, чтобы открытый конец ее был направлен в сторону от себя и от ассистента.
9. Все практические опыты производите только на территории лаборатории или на специально организованной площадке во время Часа Ремесла.
10. В случае пореза, ожога немедленно обращайтесь к региональному мастеру или локационному врачу.
11. Закончив работу, приведите рабочее место в порядок.