

ПРАВИЛА ПО АЛХИМИИ

Предисловие

Игра на честность и отыгрыш. Играйте честно, играйте достойно, считайте хиты так же, не ругайтесь, не спорьте за правила с игроками. Я слежу внимательно за вами, потом не удивляйтесь, почему вас не пускают на игру, я многим отказал в этом году из-за того, что люди неисправимые рецидивисты и пытаются обмануть игроков. У кого-то в этом году последняя возможность исправится. Если вы думаете, что систему можно обмануть, то да это так, но как всегда это вскроется. Ролевая игра – это совместное творчество игроков и мастеров. Приятной игры и до скорого. С любовью и заботой, ваши МГ «Стихия игр».

КОМПОНЕНТЫ И ИХ ПОЛУЧЕНИЕ

Различные компоненты (см. Ингредиенты) уже в готовом к использованию виде можно купить “ингредиент-наклейка”, вырастить самостоятельно в горшках (см. правила по “Садоводству”), либо собрать в полях (см. правила по сбору ингредиентов).



СБОР ИНГРЕДИЕНТОВ

В полях произрастают различные растения (искусственные цветы, макеты с прикрепленными к ним “ингредиент-наклейкой”). Любой без каких-либо навыков может собирать эти растения, для сбора ингредиента необходимо с макета (искусственного цветка) снять чип “ингредиент-наклейка”, при этом рвать, уничтожать физически данное растение запрещено (не портите игровое имущество). Забираем только чип с растения. Если вы сорвете все растения одного вида и не оставите ни единого чипа на них, то эти растения могут не восстановиться и больше не принести ингредиентов в будущем.

У каждого растения индивидуальное его цветение (обновление, возобновление), которое сильно отличается от других видов и это период может разниться. Одно растение цветет 2 раза в день утром и вечером, а другое может 1 раз в сутки и только поздно ночью. Все подробности роста, цветения и их особенности можно найти в свитках и книгах (“бестиарий растений”).



САДОВОДСТВО

Для выращивания растения нужно иметь навык “Садовод”, который можно будет получить непосредственно обучившись на игре или до игры, сдав все необходимые правила и выполнив домашнее задание, также при себе необходимо иметь горшочки 2 штуки (Грандмастеру 5 штук) + маркер, чтобы оставить надпись на горшке.

Как это работает? Вы подписываете свой идентификационный номер и наименование ингредиента, который собираетесь вырастить. Раз в сутки Игротех сверяется с журналом и проверяет горшки, кому они принадлежат и сколько их должно быть у игрока, вкладывает “ингредиент-наклейки” под горшки. В самом горшке должен быть оформлен макет растения, который собирается выращивать игрок. Макет выращиваемого растения в идеале должен совпадать с тем, что написано на горшке, но не обязательно. Сам горшок и макет в нем не является игровым имуществом, поэтому красть его, прятать и что-либо с ним делать нельзя, можно забирать с него “ингредиент-наклейки”, поднимать горшочек и забрать из-под него ингредиент, если таковой есть.

ТРЕБОВАНИЯ И ВАРКА ЗЕЛИЙ

Варка зелий

Для варки зелий потребуются:

- Навык “Алхимик”;
- Емкости для зелья (Можно свои, можно взять у мастеров), является игровой ценностью;
- Рецепт того зелья, который вы собираетесь варить, он должен быть у вас на столе, а не в кармане или еще где-либо, его наличие дает возможность варить данное зелье, этот рецепт является игровой ценностью;
- Ингредиенты указанные в рецепте.

Сюда вписать первый эффект согласно рецепту		Вклеить наклейку ингредиент	Вклеить наклейку ингредиент
Сюда вписать второй эффект согласно рецепту, если есть		Вписать ваш номер	
Восстанавливает 1 здоровье			
Защита от стихии льда до конца боя		№101	

Процесс варки:

- Берем две “ингредиент-наклейки”, которые указаны в рецепте;
- Клеим в чип “зелье-наклейки” два чипа “ингредиент-наклейки” согласно рецепту;
- Вписываем эффект “ингредиент-наклейки” согласно рецепту;
- Вписываем в чип “зелье-наклейки” свой номер;
- Отыгрываем процесс зельеварения, указанный в рецепте;
- Наливаем жидкость в емкость, закрываем и клеим “зелье-наклейки” со всеми чипами на крышку зелья, а его концы на стенки емкости;

Требования и примечания:

- Все емкости-зелья должны быть пластиковыми, идеально подойдут “пластиковые преформы”;
- Перегонная реторта, спиртовка и прочие элементы для отыгрыша рекомендуются для использования, они могут быть выполнены из стекла.

Яды, подмешанные в еду, должны заявляться заранее у мастера. Физически ничего в еду не подмешиваем.

Зелья пить запрещено! Достаточно вылить их рядом с собой.

Наименование рецепта: Сильное зелье лечения		
Ингредиенты	Эффект в этом зелье	Метка Алхимика
 Корень Нирна	Восстанавливает 1 здоровье Вписать первый эффект	 №101
 Горноцвет	Защита от стихии льда до конца боя Вписать второй эффект, если есть. Если нет поставить прочерк	
Описание(художественное)		

Великое загадочное зелье окутанное тайной. Растолочь корень нирна, но перетирать; Горноцвет заварить и дать настояться. Все перемешать и залить холодной водой для сохранения свойств.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

- Лечение: восстанавливает 1 хит;
- Сильное лечение: восстанавливает все хиты;
- Защита от огня: дает иммунитет от заклинаний и урона огня/горения на 1 цикл, после Данжа/Приключения эффект защиты снимается;
- Защита от молний: дает иммунитет от заклинаний и урона молний/шока на 1 цикл, после Данжа/Приключения эффект защиты снимается;
- Защита от холода: дает иммунитет от заклинаний и урона холодом/морозом на 1 цикл, после Данжа/Приключения эффект защиты снимается;
- Защита от яда: дает иммунитет от Ядов на 1 цикл, после Данжа/Приключения эффект защиты снимается;
- Защита от болезни: дает иммунитет от болезни на 1 цикл, после Данжа/Приключения эффект защиты снимается;
- Защита от проклятия: дает иммунитет от проклятий на 1 цикл, после Данжа/Приключения эффект защиты снимается;
- Противоядие: снимает все эффекты ядов;
- Лечение болезни: снимает все эффекты болезни;
- Снятие проклятия: снимает все эффекты проклятия;
- Простое воскрешение: воскрешение, в течении 5 минут после смерти в Данже/Приключении;
- Рейтинг защиты +1: после Данжа/Приключения эффект снимается;
- Рейтинг защиты +2: после Данжа/Приключения эффект снимается;
- Рейтинг атаки +1: после Данжа/Приключения эффект снимается;
- Рейтинг атаки +2: после Данжа/Приключения эффект снимается;
- Водное дыхание: можете пребывать в водной зоне (ограниченный участок с табличкой "водная зона") 1 цикл, после Данжа/Приключения эффект заклинания снимается;
- Змея: умение пролазить в разломы, 1 цикл, после Данжа/Приключения эффект заклинания снимается;
- Прыгун: умение прыгать через обрывы, ямы на 1 цикл, после Данжа/Приключения эффект заклинания снимается;
- Взломщик: взлом замков (выдадут ключи от сундуков данжа) после Данжа/Приключения эффект заклинания снимается (только Данж);
- Всевидящий: видит невидимые предметы на 1 Данж, либо на 1 взятый предмет вне данжа, эффект сразу спадает;
- Малая мана: игрок может творить простые ритуалы;
- Большая мана: игрок может творить сложные ритуалы.

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

- Яд: ядовитый урон, добивает уязвимых к этому эффекту НПС, игроки теряют все здоровье через 10 минут (На оружие против НПС/ Себя/Еда);
- Огонь: огненный урон, добивает уязвимых к этому эффекту НПС, игроки теряют все здоровье мгновенно (На оружие против НПС/ Себя);
- Мороз: урон холодом, добивает уязвимых к этому эффекту НПС, игроки теряют все здоровье мгновенно (На оружие против НПС/ Себя);
- Молнии: шоковый урон, добивает уязвимых к этому эффекту НПС, игроки теряют все здоровье мгновенно (На оружие против НПС/ Себя);
- Проклятие: проклятый урон, добивает уязвимых к этому эффекту НПС, игроки теряют здоровье до 1-го, максимальное здоровье 1 и не может быть увеличено до тех пор, пока не будет снято проклятие (На оружие против НПС/ Себя/Еда);
- Болезнь: болезненный урон, добивает уязвимых к этому эффекту НПС, игроки заболевают болезнью, которая убьет их утром следующего дня (На оружие против НПС/ Себя/Еда);
- Паралич: парализующий урон, добивает уязвимых к этому эффекту НПС, парализует игрока ("бессознание") на 10 минут (На оружие против НПС/ Себя/Еда);
- Рвота: НПС не может принимать зелья, Игрок не может принимать зелья 1 цикл (На оружие/Себя/Еда);
- Молчание: НПС не может говорить, кастовать заклинания, Игрок не может говорить 1 цикл (На оружие/Себя/Еда);
- Изгнание: изгоняющий нежить урон, добивает уязвимых к этому эффекту НПС, наносит 1 урон игроку (На оружие против НПС/ Себя);
- Замедление: НПС не может бегать, игрок не может бегать 1 цикл (На оружие/Себя/Еда);
- Слабость: НПС не может брать в руки оружие/предметы, не можете брать в руки вещи на 1 цикл (На оружие/Себя/Еда);
- Слепота: НПС не видит вас, игрок надевает прозрачную повязку на 1 цикл (На оружие/Себя/Еда);
- Обезображивание: НПС станет уродлив, игрок скрывает лицо бинтами, либо наносит грим обезображенного на лицо – шрамы/ожоги/язвы/гематомы (На оружие/Себя/Еда);
- Слабоумие: НПС/игрок произносит только глаголы и личные местоимения (я, ты, мы, вы, он, она, они, оно) (На оружие/Себя/Еда);
- Любовь: НПС/игрок влюбляется в первого, кого он увидит. После принятия зелья Вы хотите быть с этим человеком, постоянно находиться рядом, готовы ему помогать, но не ценой своей жизни (1 цикл) (На оружие/Себя/Еда);
- Глухота: игрок должен сказать о своем недуге тем, кто хочет с ним заговорить. Игроки не могут с ним общаться словами 1 цикл. Подслушивать глухой игрок права не имеет (На оружие/Себя/Еда).

СПИСОК РЕЦЕПТОВ

- атакующее зелье №1
- атакующее зелье №2
- болезнелечащее атакующее зелье №1
- болезнелечащее зелье №1
- большой маны зелье №1
- водного дыхания зелье №1
- водного дыхания зелье №2
- воскрешающее зелье №1
- восстановительное болезнелечащее зелье №1
- восстановительное зелье №1
- восстановительное зелье №2
- восстановительное зелье №3
- восстановительное зелье №4
- восстановительное зелье №5
- восстановительное зелье №6
- восстановительное зелье №7
- восстановительное зелье №8

- восстановительное отравляющее зелье №1
- всевидящее зелье №1
- глухое зелье №1
- глухое зелье №2
- глухое зелье №3
- замедляющее зелье №1
- замедляющее зелье №2
- замедляющее зелье №3
- заражающее зелье №1
- защитное замедляющее зелье №1
- защитное зелье №1
- защитное зелье №2
- изгоняющее зелье №1
- изгоняющее зелье №2
- изгоняющее зелье №3
- любовное зелье №1
- мана зелье №2
- молниезащитное зелье №1
- молниезащитное обременяющее зелье №1
- молниезащитное усиливающее зелье №1
- обезображивающее зелье №1
- обременяющее зелье №1
- обременяющее зелье №2
- огнезащитное зелье №1
- отпиряющее зелье №1
- отравляющее зелье №1
- охлаждающее зелье №1
- охлаждающее зелье №2
- охлаждающее зелье №3
- парализующее зелье №1
- поджигающее зелье №1
- поджигающее зелье №2
- проклинаящее зелье №1
- проклинаящее зелье №2
- проклинаящее зелье №3
- проклятьеснимающее замедляющее зелье №1
- проклятьеснимающее зелье №1
- проклятьеснимающее зелье №2
- противоболезненное водного дыхания зелье №1
- прыгучее зелье №1
- рвотное зелье №1
- рвотное зелье №2
- сильное атакующее зелье №1
- сильное атакующее зелье №2
- сильное атакующее зелье №3
- сильное восстановительное поджигающее зелье №1
- сильное защитное зелье №1
- слабоумное зелье №1
- слепящее зелье №1
- усиливающее замедляющее зелье №1
- усиливающее зелье №1
- шокирующее зелье №1
- шокирующее зелье №2
- шокирующее зелье №3
- ядозащитное зелье №1
- ядозащитное зелье №2
- ядозащитное ловкое зелье №1
- ядоизлечивающее зелье №1