

Алхимия

Алхимик – профессия, позволяющая варить зелья и выращивать алхимические ингредиенты.

Волшебник любого ранга может использовать алхимию.

Алхимик должен иметь книгу рецептов. Книга рецептов – игровой не побираемый предмет.

Зелье – игровой предмет, представляющий собой небольшую пробирку с прикрепленным конвертом, воздействующий на состояние персонажей.

Лаборатория – антуражное помещение, предназначенное для создания зелий.

Должна обязательно иметь:

- стол для опытов;
- стол для хранения ингредиентов;
- Игровую библиотеку (минимум 5 свитков);

Является постоянным зданием или его частью. При наличии и использовании быющей посуды и реагентов для проведения реакций, они не являются предметами в игре – не побираемы и не уничтожаемы.

Создание новых лабораторий на игре допускается и контролируется региональными мастерами.

Подручные средства для изготовления зелий:

- источник огня (газовая горелка или туристическая горелка с использованием сухого спирта);
- котелок для изготовления зелий;
- сосуды для хранения зелий;
- емкости для хранения ингредиентов;
- нож для нарезки;
- ступку и пестик для измельчения ингредиентов.

Сад – антуражная территория, предназначенная для выращивания растительных ингредиентов. Сад можно организовать в любом месте полигона.

Площадь не менее 4 квадратных метров

Сбор урожая происходит один раз в цикл.

В начале цикла на грядку можно высадить копии посаженных там растений. Чипы на растения добавляет региональщик в течении экономического цикла.

В конце цикла игрок собирает растения (чипы) с огорода.

Ингредиенты – то, из чего создаются зелья:

Аптекарские травы – ресурс, который выращивается в саду. Бывают двух видов:

Обычные – производятся в саду, в конце цикла дают семена для рассады.

Уникальные – находятся в данжах и некоторых опасных местах. Могут быть высажены на огороде для сбора урожая, но не дают семян.

Все травы - побираемые предметы, могут быть украдены.

Алхимик может готовить только зелья, рецепты которых есть в его книге знаний.

Для изучения рецепта игрок переписывает его в свою книгу.

Приготовление зелий

Создание зелий возможно только в лаборатории алхимика.

Игрок собирает необходимые ингредиенты (чипы).

Приготовление зелья. Игрок отыгрывает растирание ингредиентов в ступке, высыпает соль в ступку, затем изготавливает раствор смешивая с водой и затем нагревает на огне.

По завершению приготовления чипы складываются в конверт и крепятся к пробирке с зельем, туда же алхимик кладет записку с эффектом зелья.

Зелья

Если эффект зелья одноразовый, то зелье действует до первого срабатывания эффекта. После срабатывания игрок обязан уничтожить сертификат.

Одна порция зелья действует только на одного персонажа, если в описании не написано иначе.

Оглушенному или парализованному персонажу можно “вливать” зелье без его согласия.

Нельзя изобрести новое зелье или рецепт в процессе игры.

Зелья можно продать в торговом доме.

Приготовление первого зелья отыгрывается алхимиком. В дальнейшем региональщик или мастер по магии периодически может отслеживать работу.

Прием зелья: открыть крышку и оторвать этикетку. Содержимое выливается.

Артефакты

Артефакты являются уникальными предметами, которые создаются специально для игровых целей и могут быть получены только на игре. Эти предметы неоднозначны и могут иметь несколько эффектов, а также особые требования для использования. Часть артефактов создается при проведении ритуала.

Примеры редких артефактов: Шкатулки Одена, Книга теней, Меч истины, Рада Хан и т.д.

Магия артефакта – это магический эффект, оказываемый артефактом. Эффект может распространяться на носителя артефакта, на нейтральную, дружественную или вражескую цель в зависимости от особенностей конкретного артефакта.

Магия артефактов может быть одноразовой, многократной или неограниченной.

Эффекты Магии конкретного артефакта могут иметь пассивные или активные эффекты, то есть действовать постоянно или в момент активации. Время действия активного эффекта указано на игровой карточке артефакта. Время действия пассивного эффекта - до тех пор, пока артефакт цел, а объекты находятся в зоне действия.

Информация об особенностях артефакта представляется на заранее подготовленной игровой карточке, или выписывается мастером-региональщиком (или Мастером по магии) на шаблонном листе при отсутствии карточки. Информация должна содержать описание эффекта, требования к заклинателю, кратность применения, тип эффекта, время действия.

Активный эффект артефакта начинает действовать с момента его активации. Для этого использующий должен находиться в контакте с артефактом (зрительном или физическом в зависимости от логики магии артефакта). Пассивный эффект артефакта начинает действовать с момента приобретения артефакта или его первичной активации. При активации магии артефакта применяющий объявляет об этом объекту(-ам) магического воздействия и описывает эффект, а также его длительность

После использования артефакты, утратившие силу, могут быть сданы мастеру-региональщику любой локации или могут далее использоваться в игре. Если артефакт подразумевает восполняемость его магической силы, он может быть перезаряжен в соответствии с указаниями игровой карточки или мастера-региональщика (мастера по магии).

Все артефакты - собираемые предметы.