

Правила по Алхимии.

1. Общие положения.

Алхимия представляет собой создание зелий, которые влияют либо на оружие, либо непосредственно на персонажа.

Зелья изготавливаются алхимиками. Применять зелья могут все игроки. Для изготовления определенных зелий Вам может понадобиться помощь игрока, обладающего определенной профессией, например медика.

Для создания зелья необходимо:

1) Рецепт с описанием действия зелья. Рецепт - это определенная последовательность символов ингредиентов. Алхимики хранят известные им рецепты, а также перечень известных им ингредиентов в специальном «справочнике». Данная книга моделирует память алхимика и поэтому является неотчуждаемой. Другим игрокам запрещено изучать эту книгу. Рецепту можно научить другого алхимика, для этого рецепт копируется в книгу обучаемого, после чего последний может его использовать.

2) Преформа, представляющая собой чип с собранными на нем символами ингредиентов в необходимой последовательности, наклеенный на сосуд для зелья. Преформу можно найти в данжах, купить у торговца, либо, при наличии оборудованной лаборатории, сделать самому. Преформа, не наклеенная на антуражный сосуд для зелья, не является активной и не может применяться игроками.

3) Ингредиенты зелья. Ингредиенты зелья моделируются муляжом ингредиента (цветок, уголь, экскременты огра и т.д.), на который наклеен чип с соответствующим символом.

Варить зелье алхимик может только у **Игрового костра** либо в специально оборудованной **лаборатории**. Все использованные ингредиенты игрок оставляет у костра, где варил зелье, либо у себя в лаборатории. После чего использованные ингредиенты изымаются игротехниками или мастером по алхимии.

На чипе изготовленного зелья алхимик отмечает его действие (например «+1 хит») и, при продолжительном эффекте зелья, экономический цикл, в котором оно было создано.

Готовое зелье должно представлять собой антуражный сосуд с наклеенной на него преформой и с собранным сочетанием символов ингредиентов. Внутри сосуда помещается жидкость определенного цвета (вода с пищевым красителем, чай, морс и т.д.).

МГ QUBE



Выпивание или иное применение зелья моделируется выливанием жидкости из сосуда на землю рядом с игроком и перенесением преформы зелья с сосуда на игрока или предмет воздействия зелья. При мгновенном действии зелья (например, восстановление 1 хита), преформа снимается с сосуда и уничтожается при применении.

Просим Вас не выбрасывать преформы на землю

Обращаем Ваше внимание: мастерская группа не рекомендует Вам пить содержимое алхимических сосудов, если Вы не уверены в его безопасности для Вас.

Применение:

Для того чтобы сварить зелье, алхимику необходимо собрать все необходимые ингредиенты, найти Игровой костёр или лабораторию и вклеить чипы ингредиентов в преформу в соответствии с рецептом. Когда все чипы ингредиентов будут вклеены в правильной последовательности, алхимик отмечает на преформе эффект зелья и, при необходимости, цикл, в который оно было изготовлено, и наполняет сосуд жидкостью соответствующего цвета (набор пищевых красителей будет выдан алхимикам при очистке лаборатории). После этих действий зелье считается готовым.

Для применения зелья необходимо отклеить преформу от антуражного сосуда и разместить ее:

- 1) если зелье влияет на доспехи или оружие, то на доспехи или оружие соответственно.
- 2) если зелье влияет на тело персонажа, то исцеляющие зелья клеятся на перевязку ранения, также лекарь при лечении тяжелых травм конечностей или корпуса делает соответствующую пометку в паспорте персонажа о проведенном лечении (подробнее в правилах по медицине).
- 3) при мгновенном эффекте зелья преформа снимается с сосуда и уничтожается на месте применения.

Пустые сосуды от использованных зелий возвращаются алхимикам, “отработанные” чипы выбрасываются в местах для сбора мусора.

Алхимическая лаборатория.

Минимальное оборудование лаборатории:

- источник огня (горелка, костёр);
- стол;
- место для хранения ингредиентов (шкаф или полка).

Лаборатория должна представлять собой помещение, со всех сторон ограниченное стенами и имеющее крышу (тент, спанбонд).

В индивидуальном порядке могут быть допущены передвижные лаборатории.

Эффектно оборудованная лаборатория, содержащая антураж сверх необходимого минимума, может стать преимуществом.

МГ QUBE



Снаряжение алхимика

Для хранения накопленных знаний и записи новых рецептов необходимы антуражный блокнот и письменные принадлежности.

Для изготовления зелий - антуражные сосуды, предпочтительно пластиковые. Рекомендованные варианты будут представлены позднее.

Исходя из Вашей стартовой локации, проработки Вашего персонажа до игры, а также антуражности Вашей лаборатории, Ваш набор рецептов может быть дополнен новыми рецептами или ингредиентами.

ВНИМАНИЕ: Все преформы и ингредиенты выполнены на самоклеящейся бумаге, если вы боитесь, что не сможете его отклеить от поверхности меча, посуды и т.д., то не наклеивайте его туда. Чип можно снять, намочив его водой, после чего его легко можно соскрести пластиковым скребком.

Алхимические опыты.

Имея набор ингредиентов и свободный сосуд с пустой преформой, алхимик может попытаться провести эксперимент и создать ранее неизвестное ему зелье. Опираясь на интуицию и перевод символов ингредиентов (эта информация будет указана в закрытой части правил), алхимик составляет последовательность символов и готовит зелье согласно правилам, за исключением описания эффекта зелья. В конце экономического цикла мастер по алхимии или его помощники придут и опишут эффект полученного зелья. После этого алхимик может добавить его в свою книгу и использовать. Не забывайте, что эксперимент всегда имеет элемент неизвестности, и полученный эффект не всегда будет положительным.

Для проверки эффекта зелья алхимик должен или сам применить зелье, или найти добровольца для этого. Чтобы облегчить этот процесс, можно ставить эксперименты на животных (**это ни в коем случае не является призывом к мучению животных на полигоне!** Купите себе плюшевую крысу, например). Алхимики будут ограничены 2 (двумя) экспериментами в каждый экономический цикл.

Обращаю Ваше внимание на то, что эксперименты доступны только алхимикам в стационарной оборудованной лаборатории.

МГ QUBE



Краткий итог:

Алхимия на нашей игре позволит Вам исцелять полученные раны, лечить увечья, зачаровывать оружие, защищаться от магии и многое другое. Зелья могут иметь разный эффект в зависимости от состояния игрока. То, что излечит человека, не обязательно поможет разумной нежити. Более подробно об ингредиентах, зельях и возможных эффектах будет рассказано в закрытых правилах для алхимиков и для медиков.

МГ QUBE

