

Мастерская Группа «Война и Мир»

**Правила по алхимии и фармации
ПРИ «Гуситские войны
«Чаша и крест»**

14-17 июля 2021 года

1. Общие положения

Уважаемые игроки, заявки на травниц, ведьм, фармацевтов и алхимиков подаются мастерам по алхимии, после предварительного согласования вакансии с региональным мастером и координатором локации на адрес: <https://vk.com/id55642898>

1.1 Уровни алхимии

1. На игре алхимическая модель будет разделена на два уровня. Обе части имеют общую модель, в **Алхимии** могут быть более сложные условия изготовления субстанций, чем в **Фармации**.
2. **Фармация** – это наука о создании лекарств, а также применения лекарств и безопасности их применения. Фармация занимается изготовлением простых и широко распространённых средств, доступных любому человеку. Включает в себя медицинские знания, а также знания о свойствах растений, в том числе народную медицину.
3. **Алхимия** – это наука о трансформации веществ из простого в сложное, из малоценных веществ в совершенные состояния, а также об использовании скрытых свойств ингредиентов.
4. **Фармацевт** может изготавливать **Алхимические** снадобья если ему известен рецепт не требующий сложных условий (алхимики и фармацевты будут в курсе), но не будет иметь таких знаний на старте.
 - **Травник\травница** - частный случай Фармацевта, не может использовать ингредиенты редкости выше **Распространённых** (см п.5 Ингредиенты). Не участвует в модели исследования.
5. **Алхимик** может изготавливать любые снадобья, если ему известен рецепт
 - **Ведьма** - частный случай Алхимика. Не может использовать ингредиенты редкости выше **Редких**. Не участвует в модели исследования.
 - Дополнительно требуется согласование с мастером по магии
 - **Алхимики** и **Ведьмы** могут применять простую магию (наговоры) для варки зелий
6. Существуют также редкие специализации:
 - **Парфюмер** - **Алхимик** или **Фармацевт**. Может изготавливать особую алхимическую форму **Духи**.
 - **Мыловар** - **Алхимик** или **Фармацевт**. Может изготавливать особую алхимическую форму **Мыло**.
 - **Знахарь** - **Травник** совмещающий варку зелий с лечением болезней или операциями (смотри правила по медицине). Не может варить зелья не имеющие медицинского применения.

1.2 Для создания лекарств, эликсиров, зелий требуется:

1. Алхимик\фармацевт (аптекарь, чародей, травница, ведьма)
2. Лаборатория, необходимые инструменты и приборы
3. Рецепт
4. Ингредиенты
5. Отыгрыш условий варки определенного зелья

1.3 Передача знаний

1. **Фармацевт** может передавать свои знания другим алхимикам, но не может обучать. Обучение на фармацевта происходит в университете (см. п.6. Обучение)
 - **Травник/травница** - частный случай **Фармацевта**. Персонаж владеющий знаниями, зародившимися в незапамятные времена и основанными на наблюдениях суевериях, приметах и т.п. Знания передаются по наследству из поколения в поколение в течение всей жизни. Обучение на игре в рамках модели алхимии невозможно. Наличие учеников в рамках модели алхимии не предусмотрено.
2. **Алхимик** может передавать свои знания ученикам (см. п.6. Обучение)
 - **Ведьмы** - Частный случай **Алхимика** в рамках модели, не может иметь учеников, аналогично **Травнику\травнице**. Обучение на игре невозможно. Наличие учеников в рамках модели алхимии не предусмотрено.
3. **Алхимики** со специализацией могут передавать знания о специализации другим игрокам. (см. п.6. Обучение)
4. Чтобы обучиться какому-либо рецепту, требуется совместно сварить зелье по этому рецепту с кем-то, кто его знает в присутствии профильного мастера или мастера-региональщика.
 - Нельзя обучиться рецепту если вы не соответствуете условиям его изготовления (например не можете применить магию)
 - Рецепты должны централизованно храниться у игрока. Как пример может использоваться книга с рецептами, книга не обязана быть игровым предметом. Книга не побираема.

1.4 Лимиты

1. **Город** - Не более 2 **фармацевтов** на аптеку на старте. И дополнительно не более 1 **алхимика** на аптеку на старте.
 - В аптеке может не быть **Алхимика**
2. **Деревня** - 1 травник\травница\ведьма
3. Отдельные лимиты по согласованию (именные персонажи)
4. Игрок, претендующий на роль фармацевта или алхимика, должен описать в квенте следующее: четкое обоснование своей роли и профессии, а также желаемой специализации, в рамках мира "Гуситских войн".
 - Желательно - место обучения и подробности. Наиболее критично для алхимиков.
 - От квенты зависит качество и количество стартовых знаний

2. Требования к фармацевтическим учреждениям и лабораториям

2.1 Строения

Строения чипуются мастером по алхимии или региональным мастером до игры.

1. **Аптека.** Располагается только в городе. Отдельное помещение с крышей или навесом (тентом), разделенное на 2 части: комната для приема посетителей и лаборатория.
2. **Лаборатория при монастыре.** Отдельное помещение с крышей или навесом (тентом) , или выделенное помещение монастыря с отдельным входом.
3. **Хижина травницы/ведьмы.** Располагается только в деревнях. - отдельное помещение с навесом
4. Иные расположения - согласовывается отдельно
5. Алхимические и фармацевтические лаборатории можно совмещать с магическими

2.2 Оборудование

1. Стол или полки для хранения ингредиентов и материалов (книг, трактатов, свитков и т.д)
2. Стол для изготовления лекарств, эликсиров, зелий (Травницам чаще всего достаточно иметь котелок)
3. Источник огня (очаг)
4. Емкости для хранения зелий и ингредиентов
5. Тигель, реторта, ступка и пестик (минимум 3 предмета из набора) - обязательно для алхимиков и фармацевтов
6. Рекомендуется защитное снаряжение на время изготовления эликсиров и проведения экспериментов (очки, защитный халат, перчатки)

3. Лекарства, эликсиры, зелья и т.д.

Каждая изготавливаемая субстанция имеет **Основу** и некоторое количество ингредиентов: растительных, минеральных, органических (биологических) - в соответствии с рецептом.

Простые субстанции, например некоторые лекарства, не требуют специальной **Основы**, считается что они приготовлены на **Воде**.

Каждая субстанция имеет собственную **Форму** (Отвар, Мазь, иное).

3.1 Приём зелий

1. Зелье моделируется ёмкостью с некоторой субстанцией и чипом. Информация на чипе будет скрыта от **ВСЕХ** игроков кроме алхимика, который сварил данное зелье и только в момент выдачи чипа региональщиком.
2. При приеме зелья игрок раскрывает чип и **В ЗАКРЫТУЮ** читает эффект. Разглашать эффекты нельзя, отыгрывать эффекты нужно, показывать чип другим игрокам нельзя.
3. На время действия эффекта, игрок должен носить чип с собой.
4. "Случайное" Прочтение эффекта приравнивается к приему зелья, а также может повлечь дополнительные штрафы
5. Зелья с порванным чипом считаются не действующими (разлитыми, уничтоженными)
6. Зелье можно насильно влить человеку если он находится на операционном столе, в пыточной, парализован или оглушен. Эффект зелья читает тот **КОМУ** вливают зелье
7. Зелье может иметь дополнительные эффекты, влияющие только на отыгрыш (горький на вкус, непродолжительная икота и т.д.)
8. Одинаковые эффекты алхимических субстанций, заклинаний и артефактов не складываются

9. Персонажи с лентами армий или стражи не могут использовать зелья
10. Персонаж с действующим эффектом зелья может использовать ленты армий и стражи
 - В таком случае зелья не действуют
 - Время положительных эффектов продолжает уменьшаться
 - Время негативных эффектов замораживается

3.2 Изготовление алхимических субстанций

1. Лекарства, эликсиры, зелья представляют собой емкость с наполнителем соответствующим **Форме**
2. К флакону\пробирке прикрепляется **Чип** со списком эффектов и их длительностью
3. Игрок наклеивает соответствующие рецепту ингредиенты и выполняет условия приготовления (если таковые есть). Если зелье не является магическим, и не требует дополнительных условий, то присутствие мастера не требуется.
 - Отыгрыш остаётся на усмотрение игроков
 - Игрок заранее заполняет чипы зелий которые варит, на эти чипы мастер ставит печать

3.3 Общеизвестные положительные эффекты алхимических зелий и лекарств

Общеизвестные положительные эффекты расположены в верхней части чипа зелья

1. Стабилизация - Приостанавливает кровотечение (переход Лёгкого ранения в Тяжёлое, Тяжёлого в смерть)
2. Восстановление - Ускорение лечения в госпитале в 2 раза
3. Иммуноукрепляющее - Задерживает развитие болезни, но не отменяет лечение
4. Обезболивающие - Доп карты жизни в госпитале
5. Очищение - нейтрализация всех не перманентных эффектов зелий
6. Регенерация - восстановление по 1 хиту раз в 15 минут вне боя

Лечение болезней описано в центральной части чипа зелья

3.4 Яды и общеизвестные негативные эффекты алхимических субстанций

Яды не имеют отдельной игромеханики. Яды являются стандартными зельями с определенными эффектами, и аналогичной механикой изготовления и применения

Общеизвестные негативные эффекты расположены в нижней части чипа зелья

1. Токсин - Токсин из зелья действует пока действует зелье
 - При действии двух токсинов одновременно - тяжёлое ранение (интоксикация)
 - Интоксикация лечится в госпитале
 - При действии трёх и более эффектов токсина одновременно - смерть
 - Если интоксикация получена в состоянии тяжёлого ранения - смерть
 - Если получено тяжёлое ранение в состоянии интоксикации - смерть
2. Слабость - Нельзя пользоваться оружием, доспехи не работают
3. Магическая слабость - Нельзя пользоваться магией, защита от порчи
4. Безумие - Неконтролируемая агрессия ко всем окружающим. В тяжёлом ранении можно бегать. Вдвое сокращает время в тяжёлом ранении.
5. Тяжёлое ранение - моментальное получение тяжёлого ранения
6. Паралич - Вас нельзя отличить от мертвого. Вы парализованы

3.5 Список запрещенных на игре эффектов

- Увеличение наносимых повреждений
- Невидимость
- Воскрешения после отрывания “головы” от паспорта игрока
- Восстановление конечностей

3.6 Вид чипа

Пример чипа зелья которое имеет единовременный эффект Очищения, эффекты Стабилизации, Обезболивающего и Восстановления на цикл и Паралич на 10 минут

<Название>					
Очищ	Стаб	Исцеление	Иммуноукреп	Обезб	Восст
+	Цикл	-	-	Цикл	Цикл
Особые эффекты					
Токсин	Слабость	Маг Слаб	Безумие	Тяжран	Паралич
-	-	-	-	-	10 мин
Место для наклейки ингредиентов					

4. Ингредиенты и основы

4.1 Редкость ингредиентов

_____Ингредиенты разделяются на 4 класса редкости. Ингредиенты бывают растительными, минеральными и животного происхождения. Различные растения можно найти в разных регионах.

1. **Повсеместные** - В начале каждого дня профильные мастера или региональщики будут выдавать набор самых базовых ингредиентов которые произрастают в вашем регионе.
 - Некоторые персонажи могут получать дополнительные ингредиенты (например **Ведьмы**)
2. **Распространенные** - Часто встречающиеся растения которые могут произрастать на полигоне в свободном виде. Также могут высаживаться в теплицах, огородах и садах. Некоторые минералы и части животных также могут часто встречаться.
3. **Редкие** - Редкие виды растений могут выращивать **Алхимики** в ограниченных количествах, иногда произрастают на полигоне. Такие растения в большинстве своём являются магическими. Сюда также относятся большинство алхимических минералов и частей монстров.
4. **Уникальные** - Как следует из названия, присутствующие на полигоне в очень малом количестве или даже в единственном экземпляре. Где и как их найти неизвестно.

4.2 Основы

Для изготовления алхимических субстанций потребуются различные **Алхимические Основы**. Такие основы могут являться как обязательными условиями для активации какого-либо эффекта в зелье, так и просто давать какие-то бонусы.

1. **Вода** - Если вы не добавляете специальную Основу, субстанция считается изготовленной на воде. Для большинства простых лекарств и зелий этого достаточно. Можно изготовить любую **Форму**.
2. **Спирт** - Базовая основа для большинства алхимических субстанций. Из спирта можно сделать только **Отвар**, спирт можно производить из еды
 - 3 порции из 1 единицы еды, отыгрывается процесс перегонки, нужен **перегонный куб**.
 - В начале дня каждая **Лаборатория** получает некоторое количество Спирта.
3. **Масло** - Базовая основа для большинства алхимических субстанций. Из масла можно изготовить только **Мазь**
 - Можно производить из зерна, 5 порций из 1 единицы еды.
4. **Свиный жир** - Базовая основа для большинства алхимических субстанций. Из масла можно изготовить только **Мазь**
 - Побочный продукт свиноводства
5. Иные особенные и уникальные субстанции, **прописано в рецептах**

5. Исследование и эксперименты

Исследования позволяют значительно улучшить и упростить жизнь игрокам, активно взаимодействующим с моделью Алхимии и Фармации, а также значительно повысить ценность Алхимика как игрока с отыгрышем и знаниями.

В рамках модели исследования **Алхимики** и **Фармацевты** смогут открыть (**но не создать свои**) ранее неизвестные свойства ингредиентов и использовать их для создания

уникальных зелий, усилить уже известные им субстанции, а также модифицировать рецепты для оптимизации их изготовления.

5.1 Сложность исследований

1. **Алхимики** могут проводить любые исследования без ограничений
2. **Фармацевты** не могут проводить эксперименты с ингредиентами редкости выше **Редких**
3. **Травницы\травники\ведьмы** не участвуют в модели исследования

5.2 Свойства ингредиентов

1. Каждый ингредиент обладает одним или несколькими свойствами различной силы
2. Сила каждого свойства варьируется от 1-4
3. Для активации свойства в зелье требуется набрать в сумме силу эффекта 4
 - Некоторые свойства могут нейтрализовывать друг друга
4. Для активации некоторых свойств потребуется выполнить какие либо условия (правильный выбор **Основы**, термическая обработка, наговор на латыни и т.д.)
5. Различные эффекты зелья могут иметь разную длительность: они могут быть моментальными, долгоиграющими(1 цикл) или перманентными.
 - Если в зелье есть перманентные эффекты, то его долгоиграющие эффекты также становятся перманентными

5.3 Эксперимент

Эксперимент является единственным способ получения знаний не от игрока (см п 1.3). Т.е. даже если вы подслушали рецепт\украли записи или получили информацию любым другим способом то вам придётся провести **Эксперимент** для получения **Рецепта**.

Эксперимент проводится в присутствии региональщика или профильного мастера.

1. Для проведения эксперимента всем **Алхимикам** и **Фармацевтам** рекомендуется иметь для отыгрыша защитное снаряжение (халат, маска, перчатки и т.д.)
2. Эксперимент должен проводиться в **Лаборатории**
 - Если требуется, лабораторию (всё требующееся для приготовления) можно перенести в нужное место для проведения эксперимента
 - Можно также использовать чужую лабораторию по договорённости
 - Допускается проведение нескольких экспериментов одновременно
3. В случае успешного эксперимента все присутствующие игроки, соответствующие условиям приготовления, получают **Рецепт**
4. Для проведения эксперимента потребуется **Подопытный**
 - **Подопытным** не может быть кто-то из проводящих эксперимент
 - **Подопытный** не получает рецепта в случае успеха
 - **Подопытных** может быть несколько
 - **Подопытный** не может участвовать более чем в одном эксперименте одновременно
5. Игроки сдают мастеру набор ингредиентов и **Основу** из которых они хотят изготовить субстанцию и начинают отыгрыш изготовления
 - Для отыгрыша рекомендуется проведение реального опыта (например химического) в дополнение к обычному отыгрышу изготовления зелья

- Допускается проведение одного химического опыта для нескольких экспериментов, при условии что они проводятся в рамках одной сессии
6. Игрок до начала эксперимента заполняет чип рецепта, которое собирается приготовить (за исключением эффектов)
 7. Игрок **Алхимик** может убрать эффект с наименьшей силой воздействия из зелья. Если таких эффектов несколько, можно убрать любой на выбор. Сообщите об этом мастеру.
 - Если названного эффекта в зелье нет, или он не является слабейшим - зелье будет испорчено.
 - Способ удаления эффекта добавляется к условиям варки зелья
 - Такой способ удаления эффектов обязан быть магическим
 8. Мастер проверяет зелье, заполняет эффекты и выдает его **Подопытному**
 9. Игроки должны назвать **ВСЕ** эффекты которые действовали на **Подопытного** и верную длительность эффектов
 - Можно опрашивать **Подопытного** о его самочувствии и ощущениях
 - Некоторые эффекты могут проявиться явно
 - Если экспериментаторов 4 и более, то игроки получают дополнительную попытку
 - За красивый опыт и отыгрыш может быть дана дополнительная попытка
 10. Если игроки верно восстановили эффекты по симптоматике, то им выдается итоговый **Рецепт** данной субстанции
 11. Если игрокам выдаётся рецепт, игрок проводящий эксперимент может дописать небольшое количество неигромеханических эффектов по согласованию с мастером (горький на вкус, непродолжительная икота и т.д.)

5.3 Комбинирование рецептов

_____Если у вас есть два рецепта отличающиеся только одним ингредиентом и имеющие одинаковые игротехнические эффекты и способ приготовления, то вы можете объединить их в рецепт с возможностью выбора ингредиента. Для объединения обратитесь к региональному или профильному мастеру. Игровых действий для этого не требуется.

5.4 Вид чипа рецепта

Пример чипа зелья которое имеет единовременный эффект Очищения, эффекты Стабилизации, Обезболивающего и Восстановления на цикл и Паралич на 10 минут

<Название>					
Очищ	Стаб	Исцеление	Иммуноукреп	Обезб	Восст
+	Цикл	-	-	Цикл	Цикл
Особые эффекты					
Токсин	Слабость	Маг Слаб	Безумие	Тяжран	Паралич
-	-	-	-	-	10 мин
Список ингредиентов					
Список особых условий приготовления					

6. Обучение на игре

1. Алхимик может обучать не более 1 игрока одновременно. Обучение занимает **2 цикла**
 - У обучающегося должно быть образование **фармацевта**
 - В процессе обучения передаются все алхимические рецепты или их часть (не менее 3) (переписываются в книгу рецептов)
 - Обучение происходит совместным отыгрышем приготовления зелий
 - 1й цикл фармацевт ассистирует алхимику, алхимик объясняет свои действия
 - 2й цикл фармацевт заполняет свою книгу рецептов, каждый рецепт который переписывается должен быть подготовлен совместно, после чего рецепты в книге чипуются мастером по алхимии или региональщиком, данные рецепты ученик не может изготавливать сам до окончания обучения. В процессе обучения присутствие мастера при варке каждого зелья не требуется.
 - В качестве экзамена ученик должен самостоятельно провести **Эксперимент** (см п5 Исследование и эксперименты) соответствующим уровнем сложности. Эксперимент не обязательно должен закончиться успешно.
 - Успешность окончания обучения при соблюдении вышеперечисленных условий определяется игроком-учителем.
 - Можно совмещать с обучением специализации
 - Если игрок фармацевт уже имел специализацию, то он сохраняет ее при повышении до алхимика
2. У некоторых игроков могут быть различные специализации дающие определённые преимущества. Игрок может иметь несколько специализаций
3. При наличии у алхимика специализации он может обучать данной специализации других игроков. Обучение занимает **1 цикл**
 - У обучающегося должно быть образование **фармацевта**
 - В процессе обучения передаются все алхимические рецепты соответствующие специализации учителя-алхимика или их часть (не менее 3) (переписываются в книгу рецептов)
 - Обучение происходит совместным отыгрышем приготовления зелий
 - Фармацевт заполняет свою книгу рецептов, каждый рецепт который переписывается должен быть подготовлен совместно, после чего рецепты в книге чипуются мастером по алхимии или региональщиком, данные рецепты ученик не может изготавливать сам до окончания обучения. В процессе обучения присутствие мастера при варке каждого зелья не требуется.
 - Успешность окончания обучения при соблюдении вышеперечисленных условий определяется игроком-учителем.
 - Обучение специализации может проходить совместно с обучением на алхимика
4. **Фармацевт** обучается в университете на медицинском факультете, посещает лекции по фармацевтике и медицине
 - Обучение занимает 2 цикла
5. Травники\травницы и ведьмы не могут обучать
6. Нельзя обучиться на травника\травницу или ведьму

7. Сады

1. Алхимики и фармацевты могут заявить сады, огороды и теплицы до игры
2. В садах, огородах и теплицах можно выращивать **Распространённые растения**

- **Алхимики** могут выращивать **Редкие** растения в своей **Лаборатории**
- 3. Сад может быть расположен как поблизости от лаборатории, так и за городом
- 4. Сад должен быть смоделирован так, чтобы было понятно что это такое
 - Рекомендуются грядки и ограда, но допускается и другое моделирование
 - Все растения для моделирования игроки привозят сами
 - Намеренно прятать сады нельзя
- 5. Дополнительные сады в рамках игры создать нельзя
- 6. Сады, огороды, теплицы чипуются до игры профильным мастером или региональным мастером

7.1 Рост и сбор

1. В одном саду можно выращивать не более 10 **Распространённых** растений одновременно
2. **Алхимики** могут выращивать не более 3 **Редких** растений в своей **Лаборатории**. **Редкие** растения могут расти только в горшках.
 - Другие варианты моделирования согласовываются отдельно
3. Сады можно разграбить путем хищения или уничтожения чипов с растений.
 - Сад автоматически восстанавливается к началу следующего экономического цикла
 - Грабить сады во время тихого часа нельзя
4. Произрастание растений происходит примерно в начале каждого экономического цикла региональным или профильным мастером
5. Высадка растений производится игроками самостоятельно в начале экономического цикла
6. Каждое **Распространённое** растение дает два дополнительных чипа
7. Каждое **Редкое** растение дает один дополнительный чип

8. Стартовые знания и ресурсы

1. Список рецептов, соответствующих истории персонажа
2. Список общеизвестных свойств ингредиентов
3. Знание некоторых дополнительных свойств ингредиентов
 - Только данные свойства гарантированно верны, информация полученная в рамках игры может быть ложной. Подробнее в правилах по Исследованиям
4. Стартовые чипы растений в зависимости от заявки
5. Пробирки для алхимических субстанций

8.1 Мастерская группа НЕ предоставляет

- Компоненты для отыгрыша изготовления зелий
- Компоненты для отыгрыша экспериментов
- Посуду и оборудование для отыгрыша
- Растения для отыгрыша садов