

Правила по ремеслам v.2.1

1. Общие положения.

1.1. Ремесленник может изучить и практиковать только одно ремесло. (зачарование, алхимия или кузня).

1.2 Ремесленник не может быть магом (считается, что постижение любого мастерства требует всех сил и способностей мастера).

1.3. Любое ремесло требует соответствующего антуража. От красоты и сложности антуража зависит уровень мастерства ремесленника и качество результата.

1.4 Один предмет может быть улучшен только одним ремесленником. То есть если игрок уже зачаровывал оружие, ему не удастся улучшить его в кузне и наоборот.

1.5 Сходные магические эффекты от разных источников (магия, алхимия, зачарование) НЕ СКЛАДЫВАЮТСЯ.

Пример: у игрока 2 хита. Надев имперские доспехи, он получает +1 хит (итого 3 хита). В зачарованных на +1 хит доспехах он имеет 4 хита. Если маг накладывает на него заклятье на +1 хит, у игрока по-прежнему остается 4 хита.

2. Алхимия.

ЗЕЛЬЯ НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ УПОТРЕБЛЯЮТСЯ ВНУТРЬ!!!

Глоссарий:

- **Книга алхимии** - игровой предмет, который может быть украден, потерян, продан, подарен и так далее.
- **Зелье** - конечный результат алхимической реакции, проведенной алхимиком. Зелье должно быть разлито в склянку и очиповано алхимиком.
- **Ингредиент** - составляющая часть рецепта. Один из нескольких ресурсов, необходимых для производства зелий. Может быть добыт любым игроком на территории игрового полигона (сбор растений, добыча ингредиентов в данже, покупка на рынке).
- **Рецепт** - перечень ингредиентов и описание того, каким образом следует отыгрывать алхимическую реакцию. Рецепт обязательно должен быть

ПРИ «The Elder Scrolls - Имперский город 2017»

переписан в книгу алхимии и должен быть зачинован мастером по ремеслам.

- **Свиток с рецептом** - игровой предмет, который игрок может найти (квест, данж, сундуки), украсть, купить.
- **Чип для зелья** - листок с описанием эффекта, заверенный мастером по ремеслам.

2.1 Для отыгрыша алхимии ремесленнику необходима алхимическая лаборатория. Минимальный набор антуража лаборатории - 10 склянок\пробирок, очаг, котел, ступка с пестом, книга алхимических рецептов, базовые реактивы.

2.2 Приготовление зелий отыгрывается путем смешивания цветного порошка с водой. Алхимик обязан оторвать чип и пакетик с цветным порошком с использованного ингредиента, чтобы в дальнейшем передать мастеру по ремеслам. При этом изымается как чип и пакетик, так и предмет, его отыгрывающий.

2.3 Каждый алхимик ОБЯЗАН иметь книгу алхимических рецептов. Каждый рецепт в книге должен быть подтвержден личной печатью мастера по ремеслам. Алхимик может переписать рецепт из книги другого алхимика, а также из любой другой книги, содержащей рецепт зелья. После изучения рецепта (запись в книгу) игрок получает чипы для зелий, которые должны быть привязаны на тару с зельем. Использовать самописные чипы запрещено!

2.4 После изучения рецепта с зельем, свиток остается в игре и может быть использован по усмотрению алхимика (продан, подарен, выброшен и т.д.).

2.5 Все зелья делятся на три категории:

- **базовые зелья** - рецепты и ингредиенты этих зелий есть у всех алхимиков, имеющих минимальный набор для алхимической лаборатории.
- **уникальные зелья** - рецепты этих зелий алхимик получает за максимально красиво и антуражно оформленную лабораторию, либо купив рецепты на мастерской бирже или у других игроков, либо выполнив квест на поиск рецепта.
- **легендарные зелья** - рецепты этих зелий алхимик может получить только выполнив определенный квест, либо выкупив\выкрад рецепта у игрока выполнившего этот квест. Для изготовления этих зелий необходим уникальный ингредиент, получаемый также при выполнении квеста, либо путем покупки\кражи его у другого игрока. **Легендарные зелья изготавливаются ТОЛЬКО в присутствии мастера.**

2.5 Каждый алхимик имеет базовый набор рецептов:

- **Зелье лечения** (восстанавливает 1 хит);

ПРИ «The Elder Scrolls - Имперский город 2017»

- **Яд** (использование ядов описано в соответствующей главе Правил по ядам);
- **Противоядие** (использование противоядий описано в соответствующей главе Правил по ядам);
- **Зелье исцеления болезней** (излечивает любые болезни. НЕ ПУТАТЬ с ранениями и отравлением);
- **Зелье сопротивляемости ядам.** (в течении часа нейтрализует действие любых ядов). При использовании данного зелья, игрок обязан вписать время в чип и сохранять его до исполнения игрового момента по отравлению. Чип предъявляется мастеру.

2.6 Употребление зелья отыгрывается вскрытием склянки\пробирки, выливанием содержимого на землю, отрыванием чипа. После применения зелья, склянку можно использовать повторно. В особых случаях чип необходимо передать мастеру (например при отыгрыше зелья сопротивления ядам).

2.8. Если при отыгрыше употребления зелья содержимое склянки попадает на лицо другого игрока, применивший зелье считается убитым.

Зачарование.

Глоссарий:

- **Стол зачарования** - специальный стол для выполнения зачарований предметов. Вывозится на полигон мастерами. Стол нельзя разбирать, портить, воровать. Сумма возмещения - 5 000 р.
- **Чары** - перечень ингредиентов и описание того, каким образом следует отыгрывать зачарование. Чары обязательно должны быть переписаны в книгу зачарования и должны быть зачипованы мастером по ремеслам.
- **Камень души** - составляющая сущности любого персонажа/любого существа. При регистрации каждому игроку будет выдан амулет, обозначающий его душу (не путать с амулетом мага!). При убиении персонажа/любого существа, амулет может быть снят магом при помощи заклинания "Захват души" и быть использован как игровой предмет (можно продать, передать зачарователю, украсть, подарить). В том случае, если заклинание не было использовано, душа остается в теле, как и амулет у умершего персонажа/существа. При попадании в мертвятник амулет изымается мастерами до определения дальнейшей судьбы игрока. Живой персонаж без амулета души считается мертвым.
- Существует три вида камней души:
 - обычный - снимается с любого существа;
 - великий - снимается с выдающихся персонажей/существ;

ПРИ «The Elder Scrolls - Имперский город 2017»

черный - снимается с нежити.

- Камень души - ресурс, необходимый для выполнения зачарования.
- **Свиток зачарования** - игровой предмет, который игрок может найти (квест, данж, сундуки), украсть, купить. Уничтожается после зачарования, если иное не озвучено мастером.

2.1 Для отыгрыша зачарования ремесленнику необходимо иметь предмет “камень души”, стол зачарования и свиток зачарования.

3.2 Процесс зачарования отыгрывается в присутствии любого мастера (за исключением легендарных чар) путем активации определенных рун на столе зачарования в конкретной последовательности. Зачарователь обязан использовать чип камня души и свиток чар чтобы в дальнейшем передать его любому мастеру.

3.3 После использования чар, свиток исчезает и подлежит передаче мастеру в игре.

3.4. Заклинания зачарования делятся на три категории:

- **базовые чары** - есть в книге зачарования любого зачарователя, не требуют камней душ.
- **уникальные чары** - есть в книге зачарования любого зачарователя, требуют камень души.
- **легендарные чары** - зачарователь получает заклинания чар в процессе выполнения квеста, либо выкупив\украд свиток с заклинанием чар у другого игрока. Для наложения легендарных чар, требуется великий камень душ.

Наложение легендарных чар происходит только в присутствии мастера по ремеслам.

3.4 Отыгрыш наложения чар.

- Предмет, подлежащий зачарованию, помещается на стол зачарования.
- Для наложения базовых чар зачарователь читает заклинание из книги, касается соответствующей комбинации рун. В случае успешного зачарования очиповывает предмет.
- Для наложения уникальных чар зачарователь дополнительно помещает на стол камень душ (чип камня души), читает заклинание, касается определенной последовательности рун. В случае успешного зачарования чип камня души наклеивается на зачарованный предмет рядом с чипом зачарования.
- Для наложения легендарных чар зачарователь помещает на стол великий камень душ (чип великого камня душ), зачитывает заклинание, касается в определенном порядке рун. В случае успешного зачарования мастер чипует предмет.

3.5 Зачарованный предмет не может быть зачарован на одни и те же чары дважды. Т.е. если вы уже наложили на оружие пробивающие чары (-1 хит

ПРИ «The Elder Scrolls - Имперский город 2017»

противнику при ударе) повторное наложение не усилит эффект (по-прежнему - 1 хит противнику при ударе)

Кузница.

Глоссарий:

- **Кузница** - локация, организованная игроком для выполнения кузнечного дела.
- **Книга кузнеца** - кузнец может делать только те вещи, что записаны в его книге.
- **Ресурс** - составляющая часть изделия. Может быть добыт любым игроком на территории игрового полигона (поиск металла, добыча ингредиентов в данже, покупка на рынке). Ресурсы являются одноразовыми игровыми предметами, послековки уничтожаются (возвращаются мастерам). Все ресурсы делятся на три типа:
 - а) обычные - сталь и кожа - необходимы для создания обычных доспехов и оружия.
 - б) редкие - малахит, эбонит, серебро, лунный камень. - добавляют + 1 хит доспехам, элементальный эффект оружию или 10 очков стоимости украшениям.
 - в) уникальные элементы - необходимы для создания уникального оружия и доспехов, а также для изготовления или починки артефактов. Каждый уникальный элемент будет промаркирован соответствующим чипом.
- **Трактат о кузнечном деле** - игровой предмет, который игрок может найти (квест, данж, сундуки), украсть, купить. Каждый трактат описывает одно изделие, содержит описание процесса изготовления и чертеж. Все кузнецы по умолчанию имеют трактаты:
 - имперского оружия;
 - имперских доспехов;
 - витого браслета
 - грубого амулета;
 - стальной диадемы.Прочие трактаты либо выдаются мастером за особо антуражно оформленную кузницу, либо добываются/покупаются кузнецом в процессе игры. Трактат о кузнечном деле является многократным игровым предметом, если в самом трактате не сказано иначе. Ковать изделие без трактата нельзя.
- **Чип для изделия** - листок с названием изделия, заверенный мастером по ремеслам.

ПРИ «The Elder Scrolls - Имперский город 2017»

4.1 Для отыгрыша кузнечного дела ремесленнику необходима кузница. Минимальный набор антуража - наковальня, два молотка, щипцы, очаг. Антураж игрок завозит сам. От антуражности и безопасности кузни зависит способность кузнеца изготавливать изделия по чертежам выше базового уровня.

4.2 Все кузнечные поделки могут быть реализованы либо в качестве фигурки, либо в качестве медальона.

- Первый способ будет требовать от кузнеца качественно изготовленные формы для литья и более трудоемкий процесс литья (изделие будет ажурнее), но можно будет экономить на металле.
- Второй способ проще, однако металла будет уходить больше на каждое изделие.

Кузнечное изделие должно четко и понятно идентифицировать что же кузнец выковал.

Если возникает вопрос “что это?”, значит изделие получилось не пригодным и уходит на переплавку.

Если кузнец “кует меч”, то должна получиться либо фигурка меча/сабли/шпаги, либо медальон с объемным изображением меча/сабли/шпаги. Минимальный размер изделия 3 сантиметра. Если изделие в виде фигурки, то измеряется наибольшая длина, если в виде медальона, диаметр или сторона квадрата.

4.3 Модели предметов, изготавливаемые в кузнице, отливаются из свинца.

Так как свинец является вредным металлом, то **каждая поделка** после отливки и допуска игротехника **должна быть обработана со всех сторон прозрачным лаком для ногтей.**

ВНИМАНИЕ!

Так как температура плавления свинца 327 градусов Цельсия, а при плавлении в полевых условиях его нагревают до 400, то требования к технике безопасности должны быть на очень высоком уровне. Кузнецы **ОБЯЗАНЫ** соблюдать следующие правила в процессе работы по плавке и литья свинца:

- Надеть одежду и обувь, защищающую от пролитого свинца. На ноги берцы, на руки рукавицы с подкладкой типа зимних, фартук из плотной ткани или кожи.
- Работать только в оборудованной кузнице.
- Иметь в кузнице емкость с водой объемом не менее 10 литров (на случай пожара).

ПРИ «The Elder Scrolls - Имперский город 2017»

- Иметь в кузнице аптечку с пантенолом в виде спрея, обезболивающие препараты. Именно в кузнице, а не в соседней палатке. Чем быстрее вы обработаете ожог, тем легче его впоследствии лечить, поэтому данная аптечка должна находиться в 2-х шагах от вас.
- Проводить работы по заливке свинца над заранее подготовленным местом, очищенным от дерна.
- Проводить плавку свинца в заранее подготовленном ковше. Плавка в консервных банках недопустима!
- Кузнецу запрещается работать в темное время суток.
- Кузнецу запрещается работать в состоянии опьянения.

Для отыгрышаковки изделия кузнец изготавливает миниатюрную копию желаемого изделия, после чего демонстрирует ее ближайшему мастеру, передает чипы использованных ресурсов и получает в обмен чип изделия.

Изготовление уникальных изделий происходит ТОЛЬКО в присутствии мастера по ремеслам.

4.4 Для изготовления или улучшения изделия кузнецу необходимы ресурсы и Трактат о кузнечном деле. В отдельных случаях кузнец может разработать трактат сам. Для этого необходимо нарисовать изделие, создать миниатюрную модель предмета и приложить к ней не менее двух разных уникальных ресурса, после чего зачиповать результат у мастера по ремеслам.