

Правила по алхимии

Все в мире взаимосвязано. Цель алхимиков по всему миру (по всем мирам) - обнаружить эти связи, отследить зависимости, лежащие в основе мироздания. Услышать гармонию различных соединений. Усмотреть переливы спектра. Высчитать строгую математическую зависимость. И использовать полученные зависимости для «перерождения» сущностей, их перехода «на новый уровень».

А может, единственная связь - это отсутствие каких-либо связей?

Нужно знать всем

Эликсиры

1. **Для использования эликсиров может потребоваться наличие часов и ручки у игрока.**
2. Эликсир представляет собой флакон с крышкой, внутри которого находится подкрашенная вода. К флакону должен быть прикреплен сертификат эликсира. На сертификате указано:
 - 2.1. Название эликсира
 - 2.2. Эффект эликсира и время его действия
 - 2.3. На обратной стороне сертификата приготовленного эликсира должны быть наклеены наклейки ингредиентов, из которых он был сделан
3. Эффект эликсира может быть постоянным, временным и мгновенным.
 - 3.1. Общее количество постоянных и временных эффектов от эликсиров на одном персонаже не должно превышать трех. Если три эффекта уже действуют, и персонаж получает четвертый, то он попадает в тяжран.
 - 3.2. Эликсиры с мгновенным эффектом можно пить в любой момент, на них нет ограничений.
 - 3.3. Эликсиры с постоянным эффектом действуют до смерти персонажа или пока не выпит эликсир "Белый мед".
4. Чтобы выпить эликсир, нужно открыть крышку и вылить содержимое на землю. Сертификат надорвать и оставить у себя в качестве подтверждения эффекта. Если эффект временный, то необходимо записать текущее время в сертификат.
5. Любой нетяжраненый персонаж может пить эликсиры. Можно напоить эликсиром любого персонажа, если тот не сопротивляется или не может сопротивляться (оглушен/связан/тяжранен).
6. Готовить эликсиры может только алхимик.

Обучение

Если игрок собирается обучать алхимии или обучаться алхимии, то ему с собой надо взять антуражный журнал, которым будет отыгрываться книга алхимика.

Правила

1. Алхимик

- 1.1. Алхимик - персонаж, обладающий навыками изготовления эликсиров и алхимической книгой. Игрок имеет соответствующую отметку в паспорте.
- 1.2. Алхимик может варить эликсиры в алхимической лаборатории в присутствии регионального или профильного мастера (см. [“Приготовление эликсиров”](#)).
- 1.3. Чтобы быть алхимиком, игроку необходимо привезти с собой:
 - 1.3.1. Флаконы (желательно, в количестве нескольких десятков штук), красители для воды, веревки для прикрепления сертификата к флакону (см. [“Использование эликсиров”](#), пункт 4.1).
 - 1.3.2. Антураж лаборатории (см. раздел [“Лаборатория”](#), пункт 2.2). Внешний вид на усмотрение игрока. Например, начертанная на плоской поверхности пентаграмма, котелок, стойка с колбами, тотем.
 - 1.3.3. [Книгу алхимика](#), куда он будет записывать рецепты (Хорошие алхимики хотят делиться своими знаниями и имеют запасные пустые книги для своих потенциальных [учеников](#)). Книга должна быть красивая и антуражная.

2. Лаборатория

- 2.1. Лаборатория - место, где алхимик может варить эликсиры. Представляет собой выделенное пространство - например, отдельное помещение, в котором находится антураж для отыгрыша (см. [“Алхимик”](#), пункт 1.3.2).
- 2.2. Построенную лабораторию проверяет профильный мастер и выдает заверенный мастерской печатью сертификат на строение, в котором перечислено имеющееся алхимическое оборудование. Сертификат крепится на видное место в лаборатории.
- 2.3. Если в процессе игры в лаборатории появляется новое оборудование, то профильный или региональный мастер вписывает его наличие в сертификат.
- 2.4. Разрушить лабораторию и сломать или украсть алхимическое оборудование на игре нельзя.
- 2.5. Алхимическое оборудование:
 - 2.5.1. Оборудование для варки эликсиров - необходимо для варки эликсиров из двух ингредиентов.
 - 2.5.2. Оборудование для изготовления пива - для изготовления 5 единиц пива из любых трех ингредиентов “кора” и/или “гриб”. Готовится алхимиком в присутствии регионального или профильного мастера.
 - 2.5.3. Оборудование для изготовления вина - для изготовления 5 единиц вина из любых трех ингредиентов “ягоды” и/или “киноварь”. Готовится алхимиком в присутствии регионального или профильного мастера.
 - 2.5.4. Анализатор ингредиентов - сложный алхимический прибор, принцип работы не является общеизвестным.

- 2.5.5. Улучшенное оборудование для варки эликсиров - необходимо для варки эликсиров из трех ингредиентов.
- 2.5.6. Анализатор эликсиров - сложный алхимический прибор, принцип работы не является общеизвестным.
- 2.6. Оборудование для лаборатории можно изготавливать во время игры у кузнеца по чертежу.

3. Ингредиенты

- 3.1. Все эликсиры создаются из [ингредиентов](#). Ингредиенты делятся на естественные, монструозные и алкогольные. Ингредиенты можно найти в Области Сопряжения, извлечь из тел монстров и создать в лаборатории.
- 3.2. Естественные ингредиенты можно найти в Области Сопряжения. Они моделируются цветами и репликами из папье-маше с прикрепленными на них сертификатами с названием ингредиента. Их можно подобрать и обменять у регионального или профильного мастера на аналогичную наклейку.
- 3.3. Монструозные ингредиенты извлекаются из тел монстров (см. "[Правила по натуралистике](#)"). Они представляют собой разнообразные наклейки.
- 3.4. Алкогольные ингредиенты (пиво, вино, спирт) можно создать в лаборатории на оборудовании для создания пива и вина или приготовить как эликсир.
 - 3.4.1. Внимание: изготовление вина и пива на соответствующем оборудовании - это не алхимический процесс, т.е. не является предметом изучения алхимии как науки.
 - 3.4.2. Примеры:
 - 3.4.2.1. *Алхимик, используя оборудование для создания вина, берет два ингредиента "ягоды" и один "киноварь", отдает их региональному или профильному мастеру и получает 5 наклеек вина.*
 - 3.4.2.2. *Алхимик использует оборудование для варки эликсиров и получает эликсир "спирт". Отдает региональному или профильному мастеру наклейки использованных ингредиентов и получает наклейку спирта.*
- 3.5. Существует 4 эликсира (то есть, их можно получить в результате использования оборудования для варки эликсиров), которые можно использовать как ингредиенты: вино, пиво, кинноварь и спирт. Эти эликсиры представляют собой наклейки (для них не нужны флаконы с водой, так как их употребление не оказывает игротехнического эффекта). Остальные эликсиры **нельзя использовать** как ингредиенты.
- 3.6. Для приготовления эликсиров используются ингредиенты-наклейки. Чтобы создать эликсир их необходимо наклеить на сертификат эликсира с обратной стороны.

4. Использование эликсиров

- 4.1. Эликсир представляет собой флакон с крышкой, внутри которого находится подкрашенная вода. К флакону должен быть прикреплен сертификат эликсира.
- 4.2. Эффект эликсира может быть постоянным, временным и мгновенным.

- 4.2.1. Общее количество постоянных и временных эффектов от эликсиров на одном персонаже не должно превышать трех. Если три эффекта уже действуют, и персонаж получает четвертый, то он попадает в тяжран.
- 4.2.2. Эликсиры с мгновенным эффектом можно пить в любой момент, на них нет ограничений.
- 4.2.3. Эликсиры с постоянным эффектом действуют до смерти персонажа или пока не выпит эликсир "Белый мед".
- 4.3. Чтобы выпить эликсир, нужно открыть крышку и вылить содержимое на землю. Сертификат надорвать и оставить его у себя в качестве подтверждения эффекта. Если эффект временный, то необходимо записать текущее время в сертификат.
- 4.4. Сертификат должен быть у игрока, выпившего эликсир, до конца действия эффекта. При отсутствии сертификата эликсир считается не работавшим. Другой игрок в качестве подтверждения вправе попросить у игрока сертификат эликсира, чтобы убедиться, что он выпит, а эффект от него все еще действует.
- 4.5. Любой нетяжраненый персонаж может пить эликсиры. Можно напоить эликсиром любого персонажа, если тот не сопротивляется или не может сопротивляться (оглушен/связан/тяжранен).

5. Приготовление эликсиров

- 5.1. Эликсир готовится алхимиком в алхимической лаборатории в присутствии регионального или профильного мастера на соответствующем оборудовании.
- 5.2. Эликсир состоит из двух или трех ингредиентов.
- 5.3. В основе эликсиров лежит алкоголь - хотя бы один из ингредиентов должен быть алкогольным (см "[Ингредиенты](#)", пункт 3.4).
- 5.4. Если из выбранных ингредиентов нельзя составить ни один из существующих в мире игры эликсиров, то попытка считается неудачной, а использованные ингредиенты тратятся.
- 5.5. Один и тот же эликсир может быть сварен по разным рецептам из разных ингредиентов, но из одного набора ингредиентов всегда получается один и тот же эликсир.
- 5.6. На обратную сторону сертификата эликсира нужно наклеить наклейки ингредиентов, из которых он состоит.
- 5.7. Отыгрыш приготовления - на усмотрение игрока. На успешное создание эликсира это не влияет.
- 5.8. Убедительная просьба до вызова мастера выбирать, какие эликсиры будут вариться, какие ингредиенты будут использоваться и, по возможности, варить несколько эликсиров за одно взаимодействие с мастером.

6. Книга

- 6.1. Книга алхимика - обязательный атрибут алхимика. **Книга непобираема.**
- 6.2. Книга используется алхимиком для систематизации своих знаний. Например, алхимик может в свободной форме записывать в книгу известные ему рецепты эликсиров.

7. Обучение

- 7.1. Алхимик может обучить другого персонажа алхимии.
- 7.2. Убедитесь, что для ученика найдется отыгрыш алхимической книги.
- 7.3. Для обучения в присутствии алхимика (и в присутствии регионального или профильного мастера) и под его руководством персонаж должен сварить эликсиры по трем разным рецептам.
- 7.4. Приготовленные в ходе обучения эликсиры тратятся.
- 7.5. В итоге обучения игрок получает отметку в паспорте и книгу алхимика. Отныне персонаж также является алхимиком.