



РУКОВОДСТВО ПО ИЗГОТОВЛЕНИЮ ПРЕДМЕТОВ РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Версия 0.4 декабрь 2019

Одним из наиболее часто спрашиваемых у нас с Дмитрием вопросов был «А дайте чтонибудь по крафту», «А по алхимии ничего нет?». Собственно, поэтому я и начал его писать. Идет оно не особо быстро, к моему глубокому сожалению, и работы впереди еще очень много, но тем ценнее будет сформированный документ.

Сокращенный вариант

вУ Палихов Антон

DUNGEONS & DRAGONS

Р

1

В этой главе описаны основные расширенные правила, на которых строятся правила изготовления предметов, а также основные изменения по сравнению с базовыми правилами.

Основные характеристики

Любой предмет обладает следующими характеристиками:

- вид инструментов, используемый при создании предмета из ингредиентов;
- редкость обнаружения рецепта или схемы создания предмета;
- стоимость при покупке;
- длительность изготовления;
- перечень основных ингредиентов.
- сложность изготовления;
- вид предмета.

Некоторые из характеристик являются могут быть использованы в игре по разному:

Сложность изготовления может быть как активной так и пассивной. В первом случае, необходимо делать проверки умения чтобы определить результат.

Для того чтобы система изготовления предметов была более простой я предлагаю следующий механизм:

Рассчитайте значение пассивного навыка владения инструментом для вашего персонажа в заданных условиях по формуле:

$10 + \text{бонус владения} + \text{модификатор Интеллекта} + \text{прочие модификаторы}$

Рассчитайте УС изготовления предмета по формуле:

$\text{Базовое значение} + \text{модификатор сложности}$

В случае если пассивный навык владения инструментами выше УС изготовления предмета+5, изготовление успешно всегда. В противном случае, необходима проверка навыка

У каждого вида предметов сложность их изготовления определяют разные факторы - сложность изготовления длинного меча с дополнительными не магическими свойствами зависит от желаемого **качества**, используемых **материалов**, **скорости изготовления** и используемых **инструментов**, а для алхимических

продуктов определяющими сложность их создания является в первую очередь **скорость изготовления**, тогда как качество является постоянной величиной. Данная система в первую очередь предназначена для игроков и процесс изготовления предметов должен занимать минимальное количество времени на игре

Изменение цен

Таблица стиля жизни – остается неизменной

Lifestyle Expenses

Lifestyle	Price/Day
Wretched	-
Squalid	1 sp
Poor	2 sp
Modest	1 gp
Comfortable	2 gp
Wealthy	4 gp
Aristocratic	10 gp minimum

Hireling Pay

Skilled	2 gp per day
Untrained	2 sp per day

Что касается определения цен услуг наемников мы отталкивались от требуемого стиля жизни у наемника с учетом компенсации его затрат на оборудование и снаряжение и сеттинговые материалы по Забытым Королевствам. Одним из них является прекраснейшая книга Эда Гринвуда "Ed Greenwood Presents Forgotten Realms", дополнительно мы ориентировались на цены указанные в различных приключениях – в частности Storm King Thunder, Tomb of Annihilation.

Таблица стоимости товаров – остается неизменной.

Cost	Goods
1 cp	1 lb. of wheat
2 cp	1 lb. of flour or one chicken
5 cp	1 lb. of salt
1 sp	1 lb. of iron or 1 sq. yd. of canvas

5 sp	1 lb. of copper or 1 sq. yd. of cotton cloth
1 gp	1 lb. of ginger or one goat
2 gp	1 lb. of cinnamon or pepper, or one sheep
3 gp	1 lb. of cloves or one pig
5 gp	1 lb. of silver or 1 sq. yd. of linen
10 gp	1 sq. yd. of silk or one cow
15 gp	1 lb. of saffron or one ox
50 gp	1 lb. of gold
500 gp	1 lb. of platinum

Дополнительные товары и их цены можно найти в Руководстве Паланта по Снаряжению¹

Нам категорически не нравится положение дел, согласно которому боевой рыцарский конь стоит дороже необычного волшебного меча, а 6 зелий лечения или 6 банок алхимического огня соответствует этому же мечу по стоимости.

Цены изменялись следующим образом: неизменность стоимости базовых предметов, стоимости жизни, уменьшение стоимости базовых алхимических предметов и ядов в сторону их боллее частой употребляемости в среднем в 2-3 раза с округлением, увеличение стоимости волшебных предметов в среднем также в 2-3 раза.

Предмет	Старая цена	Вес	Новая цена
Acid (vial)	25 gp	1 lb.	10 зм
Alchemist's fire (flask)	50 gp	1 lb.	20 зм
Poison, basic (vial)	100 gp	—25 зм	

¹ Которое, естественно, еще не написано и формируется параллельно с этим руководством. Тем

Antitoxin (vial)	50 gp	—	50 зм
Potion of healing	50 gp	1/2 lb.	50 зм

Сеттингозависимость. В этом руководстве мы в первую очередь рассматриваем ситуацию в сеттинге Забытых Королевств.

Использование ПОМОЩНИКОВ

Стоимость умелых помощников – минимум 2 зм в день², а неумелых помощников – 2 см в день.

Дополнительное правило: Максимальное количество помощников

Каждый из видов инструментов обладает характеристикой – максимальное количество помощников, способных продуктивно работать одновременно.

Даже с базовыми инструментами всегда есть дополнительная работа, не связанная, как правило, с основным процессом изготовления, которая может быть выполнена неумелым помощником – разжигание горна, работа с мехами при работе с кузнечными инструментами, грубые физические операции при приготовлении настоек и мазей, разфасовка ингредиентов и т.п.

Обычные инструменты, описание которых приведено в Книге игрока и Руководстве Занатара по всему могут одновременно использоваться только одним ремесленником, которому помогает один неумелый помощник.

не менее вы уже можете использовать наброски из него используя [Excel таблицы](#)

² Книга игрока, глава 5

Союзные неигровые персонажи и изготовление предметов

Также союзные неигровые персонажи могут самостоятельно осуществлять деятельность во время простоя³.

Виды союзных неигровых персонажей

Союзные неигровые персонажи могут быть следующими:

- последователи (followers) – следуют за игровыми персонажами по идейным, этическим, моральным или договорным основаниям и **занимают весомое место** в их жизни. Примеры последователей: оруженосец у рыцаря, ученик у волшебника и т.п.
- наемники (боевые) – работают на игровых персонажей за деньги и участвуют в жизни персонажей обезличенно и готовы рисковать своей жизнью;
- наемные работники – работают на игровых персонажей за деньги и в принципе не готовы рисковать своей жизнью.

В зависимости от сложности и редкости выполняемых работ или задач наемников можно разделить на обычных – каменщики, грузчики, официанты в таверне, повара, конюхи и т.п., и экспертов – алхимиков, кузнецов, капитанов кораблей, боевые наемники.

Обычные наемники

Common, standard hirelings are basically the usual craftsmen or laborers taken on by lower level player characters

Occupation	Lifestyle	Daily Cost, gp	Monthly Cost, gp *
bearer/porter	Poor	0,2	6
Carpenter**	Modest	0,6	18
leather worker**	Modest	0,4	12
limner	Comfortable	2	60
linkboy	Poor	0,2	6
mason	Modest	0,8	24

³ Справедливости ради заметим, что такой подход впервые был описан в Acquisitions Incorporated

pack handler	Modest	0,4	12
Tailor**	Modest	0,4	12
teamster	Comfortable	1	30
valet/lackey	Comfortable	0,6	18

* если наемнику предоставляется спальное место и еда стоимость длительного найма уменьшается вдвое

** дополнительно 10% от стоимости созданных предметов

Bearer/Porter: These individuals are laborers who will carry whatever is directed. Each is able to carry up to 50 pounds individually, or double that with a carrying pole or litter or the like.

Carpenter: This occupation assumes most woodworking jobs. A carpenter might be hired to secure a portal, fashion a chest, etc.

Leather Worker: This occupation is principally concerned with the fabrication of leather goods such as back packs, belts, straps, horse tack, etc.

Limner: These individuals do all sign painting, drawing of heraldic devices, etc.

Linkboy: A linkboy is a torch or lantern bearer. They are often youngsters, but mature men also will so serve.

Mason: Any stonework must be done by a mason, and this occupation subsumes plasterers as well.

Pack Handler: These individuals are trained at loading, handling, and unloading beasts of burden such as donkeys, mules, horses, etc.

Tailor: This occupation makes and repairs clothing, bags, shield covers, etc. It also subsumes hatters.

Teamster: Teamsters are basically drivers of carts and wagons. They will also load and unload their vehicles. They are expert animal handlers with respect to their particular specialty of draft animal only, i.e. horses, mules, oxen, or whatever.

Valet/Lackey: This occupation subsumes the various forms of body servants and messengers.

Как правило обычных наемников можно найти в любом поселении, хотя и не всех в каждом (зависит от поселения).

Найм обычных наемников: при найме на кратковременную работу нет особых сложностей, но при найме на долгое время не каждый согласен - в среднем, 1 из 6, но при предложении улучшенных условий – повышенной зарплаты (хотя бы в два раза) уже 3 из 6 согласятся на такой найм.

Экспертные наемники

Если приспешники считаются партнерами, компаньонами и в определенной степени лояльн ыперсонажам, то они - это слуги, наемники и служащие таких игровых персонажей, и они для них целесообразно применять правила по Лояльности. Как правило, большинство таких наемников можно найти только в крупных поселениях, но некоторые могут быть найдены и в небольших. В таблице ниже представлены основные виды экспертных наемников и указаны их плата за месяц, которая как правило включает расходы на униформу и необходимое снаряжение (исключением являются наемные солдаты, стоимость оружия и доспехов которых необходимо оплатить отдельно при долгосрочном найме).

Бронники обладают различными навыками по производству доспехов – не каждый умеет делать латы.

Наемники ремесленники имеют также различный уровень навыков (пять градаций). Также возможно наличие дополнительных бонусов – выраженных

либо в абсолютном значении к пассивному значению навыка владения с инструментами либо экспертизы.

Дварфы – экспертиза

Эльфы – экспертиза

Гномы – абсолютный бонус

Оружейники существуют трех видов:

Изготовление луков

Изготовление мечей и кинжалов

Изготовление прочего оружия

Алхимик может изготавливать как алхимические предметы, так и работать с травами или ядами (в случае наличия соответствующих навыков).

Также существуют наемники травник (который с некоторой вероятностью умеет работать с ядами) и изготовитель ядов.

Occupation or Profession	LIFESTYLE	Cost (1 ed)	Cost, gp per month
alchemist	Wealthy	300	600
armorer	Comfortable	100	200
blacksmith	Modest	30	60
engineer- architect	Comfortable	100*	special
engineer- artillery	Comfortable	150	300
engineer-sapper/miner	Comfortable	150	300
jeweler-gemcutter	Comfortable	100*	special
mercenary soldier			
archer (longbow)	Modest	4	8
archer (shortbow)	Modest	2	4
artillerist	Modest	5	10
captain		special	special
crossbowman	Modest	2	10
footman, heavy	Modest	2	10
footman, light	Modest	1	10
footman, pikeman	Modest	3	10
hobilar, heavy	Modest	3	10
hobilar, light	Modest	2	10
horseman, archer	Modest	6	30
horseman, crossbowman	Modest	4	25

horseman, heavy	Modest	6	60
horseman, light	Modest	3	25
horseman, medium	Modest	4	30
lieutenant	Modest	special	special
sapper/miner	Modest	4	8
serjeant	Modest	special	special
slinger	Modest	3	6
sage		special	special
scribe	Comfortable	15	30
ship crew		special	special
ship master		special	special
spy		special	special
steward/castellan		special	special
weapon maker	Comfortable	100	200

Предметы базового качества не обладают никакими дополнительными свойствами.

Редкость рецептов или схем

Редкость рецепта или схемы	УС нахождения
Обычные	10
Необычные	13
Редкие	17
Очень редкие	20
Легендарные	25

Качество предметов

На данный момент качество предметов рассматривается только у оружия, доспехов и некоторых других предметов, не затрагивая продукты алхимии, травничества и яды

Базовое качество

Предметы, представленные в Книге игрока или SRD имеют базовое качество, которое является отправной точкой для сравнения.

Предметы базового качества изготавливаются ремесленниками в большинстве поселений Забытых Королевств.



Отличное качество

Не столь уж и редкий пример проявления особой осторожности и усилий, прилагаемых для изготовлению предмета, предметы отличного качества получают одно преимущество, соответствующее этому предмету, и часто доступны для покупки в большинстве небольших городов, и почти всегда встречаются в большинстве городов.

Предметы отличного качества изготавливаются мастерами с опытом или талантом и имеют одно дополнительное свойство (см. ниже).

Изготовление таких предметов сложнее и требует большего времени.

Исключительное качество

Требующие гораздо больше времени и заботы, чем обычный предмет, самые превосходные предметы делаются мастерами, желающими создать экспонат, чтобы продемонстрировать свое мастерство, или в качестве экзамена. Предметы исключительного качества обладают двумя дополнительными свойствами.

Превосходное качество

Превосходные предметы могут быть созданы только мастерами, чьи навыки намного превосходят навыки обычных художников. Они отражают обширные знания о том, как этот предмет должен выглядеть и использоваться, сочетая в себе множество небольших улучшений по сравнению с типичными примерами. Предметы превосходного качества обладают тремя дополнительными свойствами.

Шедевр

Шедевры это наиболее качественные предметы из тех, что видели свет и часто являются кульминацией жизни, посвященной практике и обучению. Про мастеров изготавливающих предметы шедевры и их творения рассказывают легенды.

Предметы шедевры обладают четырьмя дополнительными свойствами.

Легендарный шедевр

Только мастера с действительно легендарным навыком – и часто с помощью волшебства или работы на протяжении лет способны изготовить такие предметы. Эталон с восем роде, эти предметы воспеваются в песнях, про них рассказывают легенды – даже если их изначальный владелец забыт.

Предметы шедевры обладают пятью дополнительными свойствами.

Качество	УС изготовления*
Обычное	Как у базового предмета

Отличное	+5
Исключительное	+10
Превосходное	+15
Шедевр	+20
Легендарный Шедевр	+25

Ингредиенты

Виды ингредиентов

Основные виды ингредиентов:

- Растительные ингредиенты описаны в
- Животные ингредиенты
- Минеральные ингредиенты
- Волшебные ингредиенты
- Металл – описаны в Materials of Faerun⁴
- Ювелирный металл – описаны в Materials of Faerun⁵
- Дерево – описаны в Herbs of Faerun⁶
- Шкуры (в т.ч. с рептилий)
- Кости
- Растения – описаны в Herbs of Faerun⁷
- Минералы
- Жидкости органические – Кровь, слизь,
- Плоть (в т.ч. органы)
- Эссенция
- Драгоценные камни – описаны в Gems of Faerun⁸

Регионы ингредиентов

Регионы происхождения ингредиентов основаны на местностях, описанных в списке Избранных местностей у рейнджера с небольшими изменениями, а именно: выделены отдельно джунгли, моря, реки и озера.

- Арктика
- Побережье
- пустыня
- Лес
- Равнина
- Горы
- Болота
- Подземье
- Джунгли
- Моря
- Реки и озера

Происхождение и редкость животных ингредиентов

Редкость животных ингредиентов зависит от типа существа, с которого собирается ингредиент.

Уровень опасности	Редкость
1/8 – 1/2	Обыденный

⁴ Complete Guide to Materials of Faerun

⁵ Complete Guide to Materials of Faerun

⁶ Complete Guide to Herbs of Faerun

⁷ Complete Guide to Herbs of Faerun

⁸ Complete Guide to Gems of Faerun

1-4	Обычный
5-8	Необычный
9-12	Редкий
13-16	Очень Редкий
17-20	Легендарный
21-24	Эпический
25+	Мифический

Эффект ингредиентов

Стихийные: Пламя, холод, молния (воздух), гром (воздух), кислота (земля)

Негативный (заряжен негативной энергией, базовый эффект – нанесение некротического урона)

Позитивный (заряжен позитивной энергией, базовый эффект – нанесение урона сиянием)

Связан с школой заклинаний:

Редкость ингредиентов

While old alchemical studies might employ different and hardly comprehensible tables and charts to structure ingredients, modern alchemy utilize logical rarity/element organization.

Редкость	УС нахождения
Обыденные	-
Обычные	10
Необычные	15
Редкие	20
Очень редкие	25
Легендарные	30
Эпические	40
Мифические	50

Обыденные

Это может быть немного странно, но для многих смесей требуются реагенты, которые не обладают какими-либо алхимическими свойствами. Среди самых популярных - дистиллированная вода, масла, жиры, порох, воск и многие другие. Хотя они и не нужны непосредственно для придания свойств смеси, они все же необходимы для вспомогательной работы. По этой причине некоторые из них могут быть заменяемыми, но один аспект верен: эти ингредиенты нужны вам так же, как и любые другие.

Обычные

Как следует из названия, такие элементы являются обычными. Как правило, они очень специфичны для суши и даже времен года, но в любой среде есть замещающие реагенты. В результате такие элементы используются в качестве основы для смесей.

Обычно алхимики образуют их полные наборы, так как большая часть которых либо непосредственно вводится в смесь, либо используется косвенно, для рафинирования и полировки смеси или ее реагентов.

Необычные

Хотя необычные элементы найти немного сложнее, они более специфичны для конкретных условий. Они могут быть широко распространены в одной стране и не

существовать в другой. Вы можете найти один весной и ни одного осенью и тому подобное.

Хотя вы все еще можете рассчитывать на поиск таких ингредиентов, следует опасаться их изменчивой природы и позаботиться о них, на всякий случай.

Редкие

Редкий элемент требует охоты. Расположение таких ингредиентов обычно выясняется заранее, изучается дикая природа (и дикая смерть), и отправляется подходящее оборудование. Это отражает типичную тенденцию этих реагентов находиться в труднодоступных и опасных местах. Тем не менее, не просто один путешественник или грабитель могил получил благо на счастливую находку.

Практическое правило для любого алхимика: ингредиенты такой редкости гораздо проще и дешевле купить. Честно.

Очень редкие

В то время как редкие элементы охотятся, очень редкие изучаются. Они часто принадлежат могущественному монстру или нуждаются в ряде условий для выполнения. Человек, пытающийся найти подходящий ингредиент, должен быть хорошо осведомлен и хорошо подготовлен: ингредиент не просто придет, чтобы сказать вам «Привет!». Шансы получить его по счастливой случайности в лучшем случае ничтожны.

Рыночная цена - достаточно хороший совет для любого исследователя, показывающий, по какой цене был получен реагент.

Легендарные

Ну, вы не наткнетесь на легендарный элемент. Если вы это сделаете, подумайте усердно: очень вероятно, что у вас есть проблемы, потому что какой-то бог, дьявол, другое существо или сама вселенная хочет чего-то от вас. Хватит прыгать от радости, я могу заверить, это обычно нелегкая, приятная или счастливая работа. Легендарные реагенты нельзя купить; они найдены - когда придет время.

Эпические

Если вы столкнулись с эпическим ингредиентом, то про вас уже рассказывают легенды. Да и кто в здравом уме поверит кому-нибудь, кто расскажет что нашел такое.

Мифические

Вранье. Таких не бывает. Разве что в сказках или мифах. А вы что - похожи на мифического героя? Вас наверное зовут Эльминстер?

Замена реагентов

Ингредиенты, указанные в рецептах и схемах как правило не являются единственно возможными и для них может существовать как простая замена так и более мощный (или слабый) аналог.

It seems like all reagent are neatly divided on tiers, but it's not completely true. Elements confined within actually don't have tier progression, on the contrary they grow mildly in strength. Tiers assigned by alchemists are rather limits of power required from element to be able to fit into



certain mixture. What does that mean for alchemist in need? Exceptionally strong or weak element for its tier can be attempted to use as reagent one tier lower or higher. That's definitely risky and not approved by community, but can become a beacon of hope. Anyways, element's strength isn't a jar with water, which you can fill or empty as you wish; every known attempt to artificially adjust power of already existing element resulted in fail.

Доступность ингредиентов в продаже

Свойства ингредиентов

Универсальные ингредиенты

Универсальные ингредиенты применяются практически в каждом из рецептов. К таким ингредиентам, в частности, относится вода.

Мастер может решить, что из-за отсутствия какого-либо универсального ингредиента изготовление предмета не возможно

This chapter is designed to answer question regarding alchemy ingredients.

Элементы

The world is permeated with magic, no doubt. Archmages can create towns and ground them to dust. Gods allow for miracles. Still there is one curious fact about it. Lots of creatures – and not only creatures – also able to touch the Weave. But their nature is inherently different from one of mages. How do we know, that unicorns are pure and devoted to good? Or distinguish hellfire from usual flame? Or earth elemental has power over stone? And what's even more curious, how all of them, not really consciously knowing, able to retain their features? Alchemists were the first who found the answer: Weave oscillations.

Every living creature, every phenomenon can touch the Weave. While conscious creatures (all types of mages particularly) are able influence it on will, some may found themselves firmly tied to just one fluctuation. It changes them, granting powers beyond physical shell, and some parts of corporeal manifestation can even preserve maybe a mere shadow of the fluctuation in itself. This fact essentially drew attention of alchemists: if we can keep such oscillations up and learn to combine them – then maybe, we will be able to create an imitation of true magic. Whilst 'real' mages were laughing on dimwitted fanatics, the latter with centuries-long work brought us a new science – Alchemy.

Реагенты и другие виды ингредиентов



Ингредиент может быть одним из следующих:
Ингредиент с базовым свойством
Усиляющий реагент
Добавляющий эффекты реагент
Катализатор

Закрепитель

6

Реагенты - это просто физический каркас, содержащий элемент. Алхимики обычно добавляют к нему «стабильное» качество, так как все они должны храниться в определенных условиях, чтобы сохранить качество.

Охотники за головами могут вообразить все, что они хотят, однако реагенты создаются не случайно, а их сила, сила соответствующих элементов выбрана не случайно. Чтобы реагент поглощал достаточно энергии, необходимо выполнить ряд особых условий. И по мере того, как ваши ожидания возрастают, должно применяться большее количество условий, что, в сущности, создает более низкую встречаемость для более сильных элементов.

Фармацевтика

Аптека не является наукой сама по себе, это скорее группа практических методов с конечной целью извлечения и сохранения алхимических реагентов. Родившись в алхимии, эта прикладная наука тесно связана с профессиями охотников и собирателей, и многое от них также получила. Включая все возможные методы сбора, разделки, а также наборы инструментов. В результате, несмотря на первоначальную цель, аптека начала собирать знания о существах, флоре, неодушевленных предметах в комплексе, так что можно извлекать и сохранять различные их части, независимо от того, используются они в алхимии или нет.

В настоящее время никто не специализируется и не изучает аптеку преднамеренно, это скорее изучено наряду с любыми профессиями, которые могут извлечь из этого выгоду.

Рецепты и схемы



Рецепты травяных снадобий

Если вы знаете рецепт определенного предмета, вы знаете, какие ингредиенты необходимы для изготовления травяного предмета, где эти ингредиенты могут быть найдены и как их приготовить. Вы даже знаете достаточно, чтобы заменить ингредиенты на основе того, что доступно в местном районе. В каждом травяном рецепте указаны DC, необходимые для создания версий этого предмета в качестве Minor, Moderate и Masterwork. Он также определяет местность или местность, в которой могут быть собраны ингредиенты - или замещающие ингредиенты. В некоторых рецептах указываются редкие или специальные ингредиенты, которые нельзя собрать обычными способами. Эти ингредиенты должны быть приобретены с помощью специальных средств, либо путем покупки или в ходе приключения.



Редкость рецептов или схем

Редкость	УС нахождения
Обычные	Ремесленник знает все распространенные рецепты или схемы изготовления предметов
Необычные	13
Редкие	17
Очень редкие	20
Легендарные	25
Эпические	40
Мифические	50

Получение рецептов или схем

Существует несколько подходов к получению схем и рецептов. Первый - при повышении бонуса владения персонаж получает знание соответствующих рецептов.

Бонус владения	Редкость рецептов или схем
+2	Обычный



+3	Необычный
+4	Редкий
+5	Очень редкий
+6	Легендарный

Второй заключается в том, что персонаж находители экспериментирует с ингредиентами и получает доступ к новым рецептам исключительно основываясь на игровом опыте. Источниками рецептов могут быть книги, мудрецы или рецепт может быть зашифрован в древней балладе. Такой подход позволяет сделать рецепты или схемы новым видом награды

Редкость рецепта	Редкость его нахождения
Обычный	Широко известны
Необычный	Редкий
Редкий	Очень редкий
Очень редкий	Легендарный
Легендарный	Эпический

Еще один из способов получения рецепта это обратное исследование, когда алхимик изучает готовое изделие пытаясь понять как оно было получено.

Деятельность во время простоя: Разработка рецепта



Вы проводите время в своей лаборатории экспериментируя с реагентами или возможно конструируя прототипы, для того

чтобы получить схему производства готового продукта.

Требования: персонаж должен иметь доступ к лаборатории алхимика, кузнице или мастерской, которая будет использоваться только для разработки рецепта.

Длительность: 5 дней для обычных предметов,

Редкость предмета	Базовая длительность разработки рецепта
Обычный	5
Необычный	20
Редкий	50
Очень редкий	100
Легендарный	350

Дополнительно, Мастер может установить множитель сложности разработки – от x1 до x5. Если же вы используете опциональное правило сложности предметов, то за каждую единицу Уровня Сложности изготовления выше базового для этой редкости предметов увеличьте время разработки рецепта на 100%.

Стоимость: экспериментирование с разработкой рецептов (схем, схематик, чертежей) требует значительных затрат. Помимо обычных затрат на простой разработка рецепта требует затрат в размере десятикратной стоимости предмета.

Осложнения. Каждые десять дней (округляемо вверх) есть пятипроцентный шанс получить осложнения. Если таковое произойдет используйте следующую таблицу.

К6	Осложнение	Эффект
1	Бабах!	Что-то пошло не так и в лаборатории произошел взрыв.
2	Кража рецепта*	Ваш готовый рецепт был украден.
3	Недовольство соседей или властей*	Вам настоятельно рекомендуют прекратить разработки
4	Непредвиденные обстоятельства	Разработка оказалась более сложной и время разработки увеличилось
5	Непредвиденные обстоятельства	Разработка оказалась

		более дорогостоящей
6	Не то	Вы получили рецепт, но он не соответствует вашим желаниям в начале разработки

* Может включать соперника

Anvil



Armor care kit



Bellows



Forge



РАСШИРЕННЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Расширенные инструменты кузнеца

Стационарная кузница

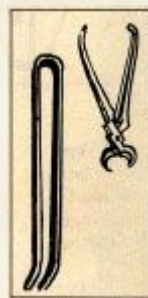
В отличие от переносных кузнечных инструментов в этой кузнице имеются все возможные и необходимые инструменты, а ее площадь позволяет помогать одновременно четверым помощникам.

Как правило городские власти стремятся размещать такие кузницы за чертой жилых кварталов.

Стоимость: от 200 зм

Увеличение эффективности: x2





Grindstone



Reservoir





Tongs and pliers

Стоимость инструментов для рабочего места оружейника, бронника или кузнеца и основные составляющие кузницы

Name	Total cost, gp	Quantity
Anvil, 70 lbs	45	1
Armor Care Kit	7	1
Bellows, Small	5	1
Bellows, Large	10	1
Forge, Small	50	1
Forge, Large	120	1
Grindstone	20	1
Reservoir, 50 gallon	50	1
Tongs, Long-Handle	5	1
Tongs, Short-Handle	3	1
Pliers, Bending	2	1
Pliers, Small Tooling	4	1
Total		321
Anvil, 160 lbs	95	1

Базовая стоимость кузни, как следует из таблицы – 321 зм или же округляя до сотен – 300 зм.



Механический привод пресса

У данной кузницы для молота существует механический привод, упрощающий работу – будь то конная тяга или водное колесо

Стоимость: от 100 зм (по усмотрению мастера)

Увеличение эффективности: x 1,5

Механический привод мехов

У данной кузницы для мехов существует механический привод, упрощающий работу – будь то конная тяга или водное колесо

Стоимость: от 100 зм (по усмотрению мастера)

Увеличение эффективности: x 1,5

Зачарованные огненные элементы

В горне используются зачарованные огненные элементы, упрощая работу кузнеца.

Стоимость: 5000 зм.

Увеличение эффективности: x2

Кузница Легендарного кузнеца

В горне томится несколько огненных элементов, мехи заставляют работать воздушные



элементали, водяные неустанно трудятся над правильной закалкой.

Пресс с молотом приводится в движение земляными элементалими

Расширенные инструменты травника



TVD

Расширенные инструменты отравителя

TVD



Расширенные инструменты алхимика

Микстуры требуют специального оборудования для создания. Собственно, в процессах создания различных алхимических предметов используются три основных вида инструментов. Обычно только специальные магазины продают полные наборы, однако все необходимые детали можно найти на любом типичном базаре. Некоторое оборудование может быть довольно сложным, но алхимики умеют его создавать с нуля - в своем безумном стремлении к знаниям только они могут изобретать и тщательно продумывать то, что им нужно. Алхимические наборы инструментов могут часто включать дополнительное оборудование, такое как защитные перчатки, защитные очки, респиратор, весы (обычно меньше, чем у торговца, но точно настроенные для крошечных гирь) и горелка. Алхимический стол также может иметь количество белых тканевых покрывал.

Инструменты алхимика

Для неопытного наблюдателя инструменты алхимика - просто смесь труб, трубок, пузырьков, реторт, горшков различной формы, размера и материала. Добавьте к этому ряд других инструментов, начиная со странно выглядящей ложки и заканчивая чем-то похожим на шприц, и вы поймете, как это выглядит. Этот набор часто составляется самим алхимиком, который свободно добавляет и удаляет из него различные дополнения - обычно без какой-либо системы для наблюдателя. Использование чужих наборов инструментов не распространено среди алхимиков, и иногда у них есть проблемы с передачей знаний друг другу. Это единственный набор, подходящий для реальных химических или алхимических промежуточных процессов, поэтому почти каждый алхимик знаком с ним.

Применяется для создания зелий, кислот, таблеток.

Алхимический Стол

Технически не стол, но, безусловно, заполненный алхимическим оборудованием, алхимический стол - скорее целая лаборатория, а не предмет обстановки. Эта лаборатория, которая часто является предметом гордости алхимика, позволяет вам работать с любыми реагентами и делать с ними все, что вы захотите.



Для странствующих алхимиков такая лаборатория - не то, что они могут себе позволить в виду ограниченности доступного пространства и переносимого веса, поэтому они предпочитают более компактные и специализированные наборы инструментов. Применяется для создания любых алхимических предметов.



Инструменты аптекаря

Не являясь частью комплекса алхимических инструментов, все же инструменты аптекаря важны для алхимиков.. Эти инструменты дитя фармацевтики, практической науки, близкой к алхимии. Основной их целью для владеющего инструментами аптекаря является создание возможностей для умелого сбора и хранения реагентов.

Представители многих профессий увидят знакомые предметы в этом наборе: разнообразные ножи, ножницы, пинцеты вместе с бутылками, коробками, конвертами и отвратительными жидкостями, предназначенных для хранения ингредиентов в хорошем состоянии.

Не каждый алхимик способен искусно работать с этими аптечными инструментами, но любой, кто хочет достать редкие реагенты из первых рук, должен подумать об их приобретении.



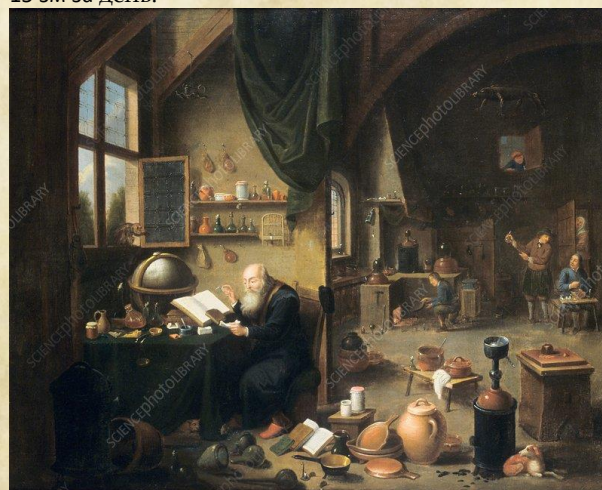
Алхимическая лаборатория

500 зм, 3 ячейки | +100 зм за каждую дополнительную ячейку

Алхимическая лаборатория - это гораздо большее рабочее пространство, чем простой набор расходных материалов. Там, где припасы алхимика могут быть использованы только для работы над одним проектом одновременно, цель лаборатории состоит в том, чтобы позволить нескольким процессам протекать одновременно. Создание алхимической лаборатории требует места для этого. Если Стиль жизни персонажа не предоставляет несколько комнат для их жизненной ситуации, персонаж должен либо найти место, чтобы сделать это, либо обновить свой Стиль жизни, чтобы он это сделал. Вообще говоря, комфортного образа жизни достаточно, чтобы обеспечить комнату, необходимую для лабораторной установки.

Каждый слот позволяет алхимику заниматься одним проектом, выполняя стандартную работу в 5 зм для завершения этого алхимического предмета для каждой ячейки. Алхимик может стремиться к тому, чтобы количество таких слотов равнялось 1 + их бонус к умению. Алхимики с большими лабораториями часто нанимают учеников, чтобы помогать в дополнительных проектах «в огне» (как бы).

Несколько ячеек также могут быть выделены для одного проекта, выделяя больше ресурсов для данного проекта. Для каждой ячейки, выделенного для данного предмета, 5 зм работы выполняется в день для завершения этого предмета. Таким образом, если алхимик посвящает три слота завершению зелья лазания, он выполняет работ на 15 зм за день.



Афанор

30 зм

Р

Афанор - это специализированное оборудование. Алхимик может использовать афанор с припасами алхимика, или, если афанор используется в алхимической лаборатории, то он занимает одну ячейку. Каждый афанор может быть одновременно использован для создания только одного алхимического предмета, и на его настройку и правильную калибровку уходит один день. Однако, как только это будет сделано, каждый день работы с использованием афанора при создании предмета дает 15 зм стоимости работы в день, а не стандартные 5 зм (при использовании вариантных правил по скорости изготовления – увеличивает скорость в 3 раза).



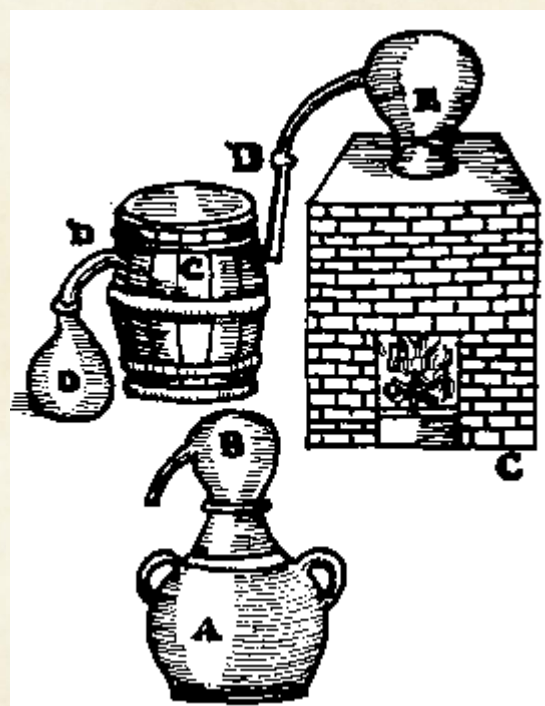
Алембик

(Меньший: 50 зм | Большой: 75 зм)

Алембик позволяет алхимику одновременно работать с большим количеством алхимических товаров - количество усилий, которое затрачивается на приготовление одной партии, может быть удвоено (с меньшим алембиком или даже утроено (с большим алембиком). Стандартная стоимость материалов по-прежнему должна быть оплачена за все создаваемые предметы - работа над одним предметом - это работа над каждым из них благодаря функции алембика.

Алембик занимает алхимический лабораторный слот, но его можно добавить в тот же слот, уже занятый афанором, что позволяет алхимику не только работать над двумя или тремя предметами одновременно, но и делать это с увеличенной скоростью, обеспеченной афанором. Однако этот процесс сопряжен с опасностью и требует проверки навыка владения

инструментом алхимические припасы с УС 15, и при провале все работы будут разрушены, а затраченные материалы потрачены впустую.



Тигель

150 зм

Хотя более мелкие и менее интенсивные тигли используются в наборе и лаборатории каждого алхимика, металлургический тигель является особенно здоровенным, способным генерировать и обрабатывать длительное тепло, необходимое для создания алхимических сплавов и рафинировок, таких как орихальк и алхимическая сталь. Металлургический тигель может быть добавлен только в лабораторию и обеспечивает дополнительный слот, который можно использовать только для создания тех металлов, в описании которых отмечается, что они требуют наличия тигля..

Лаборатория волшебника

Полноценная лаборатория волшебника содержит в себе все необходимое как для травника, алхимика так и изготовителя ядов, хотя им всем нужны немного разные ингредиенты и инструменты, находящиеся в лаборатории.

Одним из основных инструментов для алхимика является алембик -



Alembic



Apron

Astrolabe



Balance



Beakers, glass tubing, vials



Bellows



Braziers



Burette



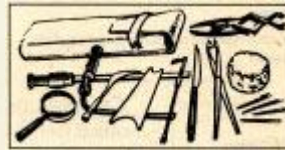
Candles



Centrifuge



Dissection instruments



Easels



Files



Gloves



Hour/minute glass



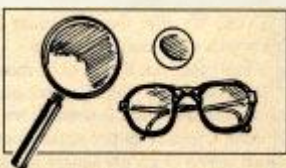
Ice chest



Jars



Optic aids



Ovens and kilns



Pestle and mortar



Quern



Racks and stands



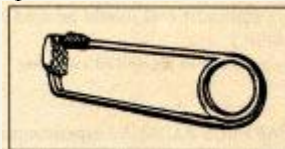
Retort



Slate and chalk



Sparker



Sponge



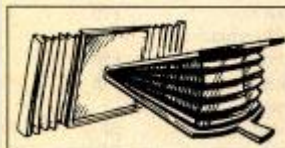
String



Tongs



Vent



Water reservoir



Components





Составляющие лаборатории волшебника

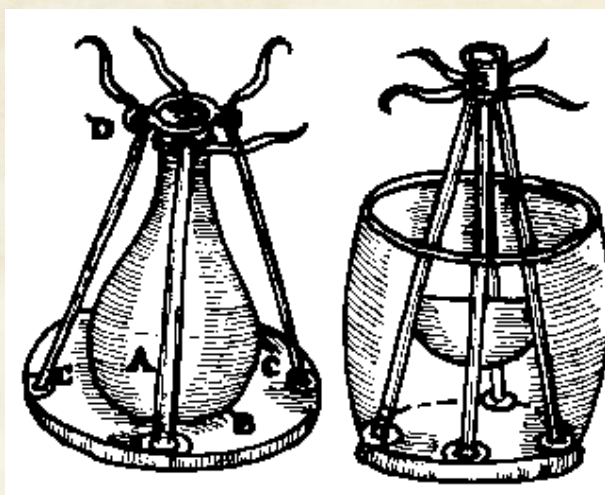
Name	Quantity	Total cost, gp
Alembic	3	30
Apron, Stain/Acid/Fire	3	12
Astrolabe	1	8
Balance	1	30
Beaker, Small	6	3
Beaker, Medium	6	6
Beaker, Large	6	18
Glass Tubing, 2'	10	2
Distilling Coil	3	15
Cork Stopper	18	9
Cork Stopper, drilled	18	14,4
Cork Connector	18	1,8
Bellows, Small	1	5
Bellows, Large	1	10
Brazier, Bronze, Small	3	15
Burner, Wax	9	4,5
Burette w/Stopper & Stand	2	30
Centrifuge	1	25
Clay, 1 lbs	20	20
Coal, Anthracite, 1 lbs	10	10
Coal, Bituminous, 20 lbs	200	200
Dissection Instrument Kit	1	10
Easel	1	40
File set	1	10
Filter, Straw, 1' sq.	10	1
Filter, Linen, 1' sq.	10	1
Filter, Silk, 1' sq.	10	10
Gloves, Canvas	2	4
Gloves, Leather	2	10
Heat Mat	10	0,5
Time Glass, Half-Minute	1	5
Time Glass, Minute	1	3
Time Glass, Five Minute	1	7
Time Glass, Hour	1	7
Ice Chest	1	35
Ice, 1 lbs	20	20
Jar, 6 oz.	40	3,2
Jar, 12 oz.	40	4

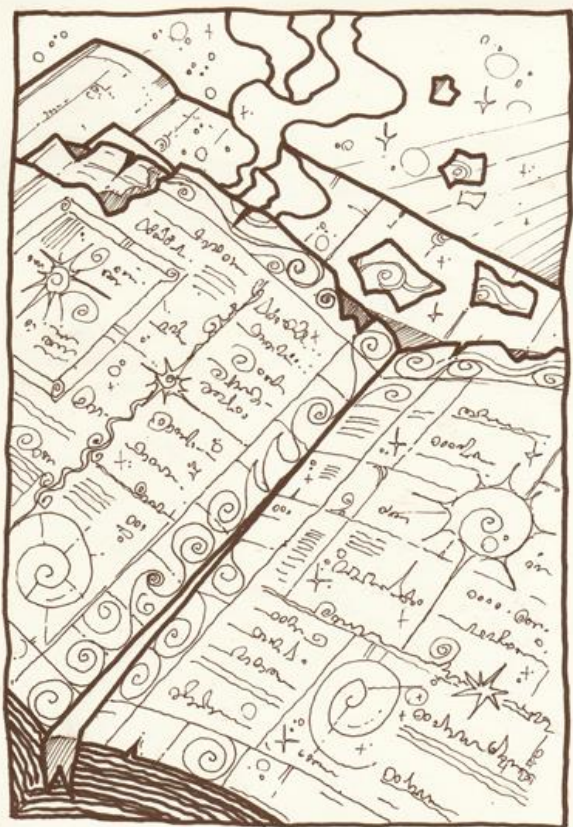
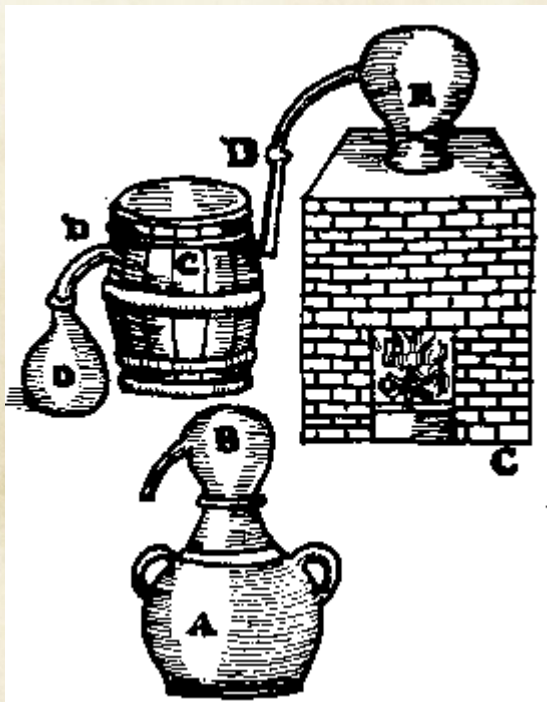
Jar, quart	10	2
Jar, 1/2 gallon	5	1,5
Jar, gallon	15	7,5
Jar, 5 gallon	10	20
Jar, 10 gallon	5	15
Magnet, 1"	3	1,5
Magnet, 2"	3	3
Magnet, 3"	3	9
Magnifying Lens	1	2
Oven	1	60
Kiln	1	120
Papyrus Pad, 25 sheets	4	60
Pestle and Mortar, 4 oz.	2	6
Quern	1	20
Vial Rack, Wood, 6 vials	10	10
Beaker Stand, Metal	10	30
Heating Stand	10	30
Retort, 5 oz	6	3
Glass Rod, Large	2	1,6
Slate, 1' sq.	1	10
Slate, 10'x6'	1	30
Chalk, 12 sticks	2	0,2
Sponge, Small	5	1,5
Sponge, Medium	5	3
Sponge, Large	5	5
String, 50'	20	6
Tongs, Small	2	2
Tongs, Large	2	6
Vent	1	30
Water Reservoir, 20 gallon	1	20
Complete cabinet	1	50
Tables	2	100
Retort, 3 oz	6	0,6

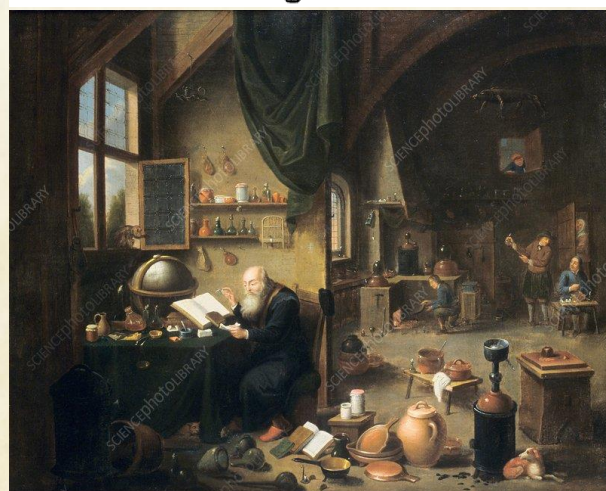
Итоговая стоимость лаборатории волшебника
1305,8 зм.

Для упрощения можно округлить (в конце концов, надо же и скидку сделать оптовому покупателю) до 1200 зм.







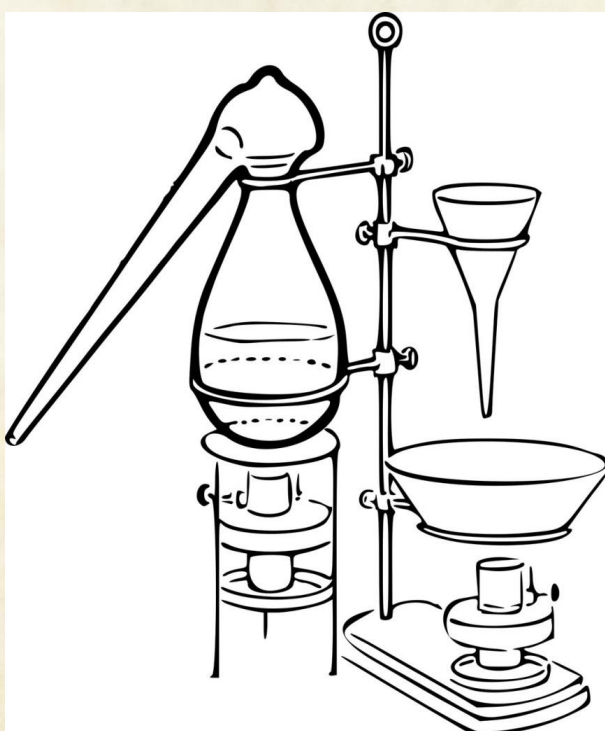


Дополнительные правила

Быстроздаваемые предметы

В Руководстве Занатара в описаниях инструментов показаны несколько предметов, которые могут создаваться как часть длинного отдыха (т.е. длительность создания одного предмета не выше двух часов).

Предмет	Время создания
Кислота	2 ч
Алхимический огонь	2 ч
Антитоксин	2 ч
Духи	1,5 ч
Мыло	1 ч
Стрелы (20 шт)	3 ч
Одежда, простая	2 ч



Скорость изготовления предметов

В Книге игрока сказано, что изготовление предметов идет со скоростью 5 зм итоговой стоимости в день вне зависимости от каких либо факторов.

Очевидно, что многим такой вариант правил не подходит, к тому же очевидно, что сбор ядов с убитых животных происходит быстрее и многие продукты гербализма так же готовятся быстрее, но другие в прочем могут готовиться медленне.

В предыдущем пункте мы также привели ряд исключений, которые изготавливаются очень быстро, поэтому для каждого предмета описанного в Книге игрока и дополнительно нами введенных мы устанавливаем базовое время изготовления.

Вполне очевидно, что скорость изготовления многих материальных и вещественных предметов зависит от умения ремесленника и имеющихся у него в распоряжении инструментов,, поэтому сразу сделаем оговорку, что скорость изготовления предметов указывается исходя из среднего качества достаточных инструментов и компетентного ремесленника (бонус владения 2, модификатор Интеллекта +1, итоговое пассивное значение ремесленного навыка 13).

Как ускорить изготовление предмета?

Так же вполне очевидно, что при увеличении навыков ремесленника и наличии более совершенных инструментов скорость изготовления предметов будет увеличиваться, при этом также понятно, что у различных предметов различная сложность – чешуйчатый доспех изготовить технологически проще нежели полные латы.

Поэтому также для каждого предмета мы введем базовую сложность изготовления и требуемый минимальный навык ремесленника для изготовления (так, в частности для уже упомянутого полного доспеха базовый уровень сложности изготовления мы пока оцениваем в 209, а это означает, что бронник с пассивным навыком менее 15 не способен изготовить качественный полный доспех – он может либо ухудшить его качество, либо значительно увеличить срок изготовления).

Преквварительно, мы предлагаем следующее правило определения скорости изготовления предмета.

Если итоговый пассивный уровень навыка владения инструментами у ремесленника с учетом бонусов и штрафов за качество инструментов и бонусов от помощников превышает базовый уровень сложности изготовления предмета на 5, то предмет изготавливается на 25% быстрее, если же на 10 – то на 40%. При этом если чистый пассивный навык владения инструментом у ремесленника меньше базового уровня сложности изготовления предмета, то скорость изготовления предмета уменьшается вдвое. Если же пассивный навык ремесленника меньше базового УС изготовления предмета на 5 и больше – ремесленник не сможет изготовить подобный предмет.

Поскольку мы не рассматриваем фабричное производство, а максимум мануфактурное изготовление предметов, то для оценки влияния помощников мы можем предложить следующий вариант:

Бонус от помощников = значение сумм навыков владения инструментом ремесленника у помощника минус количество помощников минус 1.

Проиллюстрируем это на примере, Джон и Джейн помощники кузнеца, у Джона суммарный бонус навыка +4, а у Джейн +3, поэтому их хозяин получит дополнительный бонус к навыку в размере: 4 (от Джона)+ 3 (от Джейн)- 2 (Количество помощников)- 1 (базовый модификатор)= $+4$
Если бы был только один Джон
 $4-1-1=+2$
Если бы была только одна Джейн
 $3-1-1=+1$

⁹ В данном случае я оцениваю полные латы как аналог максимилиановского доспеха в средневековой Европе, который практически сделал рыцарей неубиваемыми ...

до появления огнестрела. См. [Максимилиановский доспех](#)

Примечания

Этот документ является промежуточным результатом в работе над полным руководством по изготовлению предметов и представляет собой Главу 2. Расширенные и дополнительные правила

Домашняя страница проекта: [Полное руководство Паланта по изготовлению предметов](#)

Обсудить этот материал и дать свои ценные комментарии можно или на нашем сайте: <https://cyborgsandmages.wordpress.com/> или на нашем сервере Discord – ссылка для вступления <https://discordapp.com/invite/xRCsKBQ>

Текущая версия: 0.4 Дата релиза 07.12.2019