



Правила ремесел



Дополнительные правила

Набор правил по созданию обычных и
магических предметов

Ремесла

Когда игроки останавливаются на отдых во время кампаний (или между ними), время от времени они решают использовать свои навыки, чтобы создать что-нибудь для себя или на продажу. Правила, представленные здесь, позволяют более комплексно подходить к созданию предметов - обычных или волшебных. Они также обеспечивают Мастеру возможность точнее оценивать стоимость магических предметов.



Инструменты

Что больше подходит для создания дубины - Инструменты плотника или Инструменты резчика по дереву? Решение всегда остается за Мастером, но ниже представлены варианты вещей, которые можно создать с помощью инструментов. Также в таблице указаны характеристики, отвечающие за их применение.

Стоит отметить, что ни инструменты, ни профессиональные навыки не избавляют от необходимости пользоваться мастерскими. Кузнецу по прежнему нужен горн, чтобы что-то выковать.

Соответствующие характеристики

Инструменты алхимика	Интеллект
Инструменты гончара	Ловкость
Инструменты жестянщика	Ловкость
Инструменты каллиграфа	Ловкость
Инструменты каменщика	Сила
Инструменты картографа	Интеллект
Инструменты кожевника	Ловкость
Инструменты кузнеца	Сила
Инструменты пивовара	Мудрость
Инструменты плотника	Сила
Инструменты повара	Мудрость
Инструменты резчика	Ловкость
Инструменты сапожника	Ловкость
Инструменты стеклодува	Выносливость
Инструменты ткача	Ловкость
Инструменты художника	Харизма
Инструменты ювелира	Интеллект

Инструменты Алхимика.

Алхимик специализируется на использовании редких ингредиентов и их переработке в различные зелья и эликсиры, которые могут помочь искателям приключений. Фактически с помощью этих инструментов может быть создана любая жидкость кроме зелий лечения и ядов.

Инструменты пивовара. Подходят для создания эля, стаута, вина и прочих алкогольных напитков.

Инструменты Каллиграфа. Необходимы для изысканного и точного почерка, который используется при создании документов и магических свитков.

Инструменты плотника. Плотники работают по дереву, но они не просто обрабатывают его. Они создают мебель, строения, контейнеры и т.д. Также, с помощью своего мастерства, они способны создать щит или древко для копья.

Инструменты картографа. Картографы создают карты и описывают чудесные места, в которых им довелось побывать.

Инструменты сапожника. Необходимы для создания обуви. От простых сапог - до красивых туфель.

Инструменты повара. Повара могут готовить и хранить разные продукты - сыры, хлеб, мясо и прочее.

Инструменты стеклодува. Обычно с их помощью создают бутылки и колбы, но также инструменты можно использовать для создания песочных часов, ламп, фонарей, очков и увеличительных устройств.

Инструменты ювелира. Требуются для обработки драгоценных камней. С их помощью также можно создавать ожерелья, браслеты и прочие украшения из мягких драгметаллов.

Инструменты кожевника. Кожевники работают со шкурами разных существ, создавая из них ремни, доспехи, сумки и даже одежду.

Инструменты каменщика. Каменотесы преуспели в создании самых прочных строений, которые только могут сделать люди. Они также могут придать камню почти любую форму.

Инструменты художника. Мастера кисти могут захватить суть того, что они видят, и перенести ее на холст. Они способны декорировать и украшать разные объекты.

Инструменты гончара. Использую глину, гончар может создавать кувшины, горшки, вазы и другие керамические сосуды.

Инструменты кузнеца. Одни из самых полезных. С их помощью можно создавать броню, оружие и разные металлические приспособления.

Инструменты жестянщика. Жестянщики способны работать с предметами, которые нередко содержат механические части. Это могут быть весы, рыболовные снасти и другие простейшие чудеса механики.

Инструменты ткача. Ткачи работают с тканями, превращая их во все виды одежды, рюкзаков, мантий, веревок и т.д.

Инструменты резчика по дереву. Резчики это

простые столяры. При наличии древесины они могут могут придать ей множество форм, создавая стрелы, болты, луки, посохи и даже щиты.

Набор травника. Используемые целителями, эти наборы необходимы для создания лечебных зелий и прочих медикаментов.

Набор отравителя. Тот же набор травника, но его содержимое обрывает жизни, а не спасает их.

Свойства

Следующие свойства предмета должны быть определены игроком и Мастером перед его созданием, поскольку они влияют на количество времени и денег, которое понадобится для крафта. Также эти свойства определяют стоимость готового предмета при последующей продаже.

Стандартная цена

Первое, что нужно определить при создании предмета, это базовая цена его стандартного аналога. Примеры цен для большинства вещей можно найти в Книге Игрока или Руководстве Мастера. Под "стандартным" понимается предмет из обычных материалов без каких-либо улучшений. Обычный стальной длинный меч является стандартным предметом, а доспехи из мифрила - нет. Разные материалы и качество работы будут влиять как на себестоимость и время создания, так и на цену при продаже.

В таблице ниже приведены средние расходы на создание обычных предметов. Таблица не заменяет те цены, что уже указаны в официальных книгах.

Легкий доспех	20 зм
Средний доспех	250 зм
Тяжелый доспех	450 зм
Просто рукопашное оружие	17 см
Простое дальнобойное оружие	13 зм
Воинское рукопашное оружие	16 зм
Воинское дальнобойное оружие	37 зм
Мантии, плащи и т.д.	15 зм
Сапоги, пояса, шляпы и т.д.	5 зм
Шлемы, наручи и т.д.	10 зм
Посохи и жезлы	10 зм
Кольца	10 зм
Музыкальные инструменты	18 зм
Статуэтки	25 зм

Материалы

После определения стоимости предмета необходимо решить из какого сырья он будет изготовлен. Существует бесчисленное множество материалов, однако условно их можно разделить на пять категорий по качеству: обычные, необычные, редкие, очень редкие и легендарные.

Обычные материалы это легкодоступное сырье, необходимое для функционирования общества. Медь, железо, дуб, коровьи шкуры и гранит широко распространены и относительно дешевы. Использование обычных материалов не увеличивает ни себестоимость, ни время создания предмета.

Необычные материал довольно легко добыть, если у вас есть деньги. Они дороже, и их сложнее обрабатывать, а потому себестоимость и время работы возрастают. Гранаты, дворфийская сталь, обычный мифрил, серебро, железный дуб и мрамор являются примерами Необычных материалов.

Редкие материалы иногда можно купить у поставщиков по фантастическим ценам, но чаще их необходимо целенаправленно искать во время путешествий. Многие начинающие искатели приключений получают задания от гильдий на поиск такого сырья для ремесленников. Редкие материалы это золото, рубины, изумруды, "благородный" мифрил, адамантин и шкуры виверн.

Очень редкие материалы невозможна найти в продаже. Те, кому посчастливилось ими завладеть, тщательно охраняют такие сокровища. На поиск таких материалов отправляются опытные искатели приключений, затрачивая месяцы, чтобы пробиться через орды монстров, таящиеся в древних шахтах. Примерами таких материалов могут служить легендарные драгоценные камни вроде Звездного Рубина, "королевский" мифрил и чешуя драконов.

Легендарные материалы считаются мифическими. Только самые могущественные искатели приключений могут отыскать такие вещи и выжить. Часто подобные предметы разбросаны по Планам и являются останками Титанов и прочих Изначальных существ.

Эти примеры предназначены для того, чтобы примерно показать какие материалы входят в категорию. В конечном счете редкость и свойства любого сырья определяется Мастером.

В приведенной ниже таблице указаны ежедневные затраты на работу с материалом, множитель времени, которое необходимо на обработку, и множитель итоговой стоимости предмета.

Материал	Цена в день	Время x	Цена x
Обычный	1 зм	1x	1x
Необычный	5 зм	2x	2.5x
Редкий	30 зм	3x	15x
Очень редкий	200 зм	5x	100x
Легендарный	1000 зм	10x	>500x

Если для создания разных частей предмета используются разные материалы, то мастеру нужно определить их среднее качество, а потом решить какой будет средняя цена обработки в день, а также специфические множители времени и стоимости.

Время изготовления

Последним шагом перед созданием предмета станет определение времени и рейтинга работы. Рейтинг работы также является модификатором и вычисляется по формуле:

Бонус мастерства + Мод. хар-ки + Бонус крафта

Результат будет модификатором, используемым при крафте (смотри *Создание предметов ниже*), и отражает "ценность" вашей работы в золоте.

Чтобы определить время работы возьмите стандартную цену предмета, разделите на рейтинг работы, а к результату примените множитель времени материала. Результат округляется в большую сторону.

**Стандартная цена x Множитель времени
Рейтинг работы**

Результат отражает минимальное количество дней, необходимых для создания предмета. Игроки могут продолжать работу над предметом даже после истечения этого срока, если они при этом платят за обработку материала и совершают проверки ремесла.

Кузнец Арэн

Арэн бывший авантюрист, который решил стать кузнецом. Он использует инструменты кузнеца +1, найденные во время странствий. Он был довольно сильным (16 Силы) воином 3-го уровня, когда решил заняться ремеслом, и владеет инструментами. Рейтинг работы Арэна: 2 (мастерство) + 3 (мод. Силы) +1 (инструменты)= 6 зм/день.

Арэн услышал, что скоро в город приедет авантюрист Варвар, и теперь хочет попытаться сделать Секиру из дворфийской стали для продажи. При базовой цене - 30зм (Книга Игрока с. 149) Арэну понадобится 10 дней ($30\text{зм}/6\text{зм} \times 2$ (Необычные материалы)).

Процесс создания будет стоить 50зм (10 дней x 5зм/день(Необычные материалы)). Цена продажи при этом будет 30зм(базовая)x2.5(Необычные материалы)=75зм.

Создание Предметов

Как только рейтинг работы, ее время и стандартная цена будут определены, можно приступить к созданию предмета. Персонаж должен непрерывно работать не менее 8-ми часов в день. При этом не обязательно работать несколько дней подряд.



В конце каждого рабочего дня игрок тратит сумму эквивалентную дневной стоимости и совершает проверку ремесла. Модификатором этой проверки является Рейтинг работы. Среднее значение этих бросков после окончания работы определяет качество предмета, влияющее на его цену. Ниже приведена таблица качества:

Качество предмета

Среднее	Качество	Цена x
0 - 4	Мусор	0x
4.01 - 12	Дрянное	0.1x
12.01 - 14	Плохое	0.5x
14.01 - 17	Стандартное	1x
17.01 - 19	Высокое	1.2x
19.01 - 21	Редкое	1.5x
21+	Шедевр	2x

Игроки могут примерно предсказать качество предмета еще на этапе его создания. При желании они могут продолжить работу, чтобы его повысить. Однако окончательный результат неизвестен, пока предмет не будет готов.

Кузнец Арэн

Арэн должен работать 10 дней над Секирой из дворфийской стали. В конце каждого дня он совершает Проверку Ремесла с модификатором +6, пока он использует инструменты кузнеца +1. С этим модификатором он выбрасывает: 10, 19, 15, 15, 24, 19, 17, 20, 13, 21. Среднее значение 17.3. Это Высокое качество. Стоимость секиры 90 зм ((стандартная цена) x 1.2 (Высокое качество)).

Наложение чар

Зачарованные предметы, обладающие магическими силами, могут стать ценным приобретением для группы, или принесут немало денег при продаже. Однако наложение чар может

сильно осложнить процесс создания предмета.

Высокие требования к качеству предмета и тонкость работы зачастую вынуждают трудиться вместе сразу группу мастеров.

Уровни зачарования.

Существует три уровня зачарования, одинаковых для всех магических предметов. Нижеприведенная таблица отражает подробности о каждом из них.

Увеличение уровня заклинания, которое вы используете для зачарования, увеличит и уровень чар, наложенных на предмет. При этом также возрастет стоимость ингредиентов и требования к минимальному качеству предмета.

Уровни

Уровень	Заклинания	Стоймость	Материала	Качество
Базовый	1 - 3	90зм		Высокое
Продвинутый	4 - 6	450зм		Редкое
Мастерский	7 - 9	4,000зм		Шедевр

Если предмет не соответствует минимальному качеству, то чары не сработают. Эффект неудачи определяется Мастером. Это может быть как полное отсутствие чар, так и временные эффекты, которые вскоре пропадут.

Стоимость ежедневного зачарования не учитывается при вычислении времени работы.

Магическое мастерство.

В дополнение к владению ремесленными инструментами мастер должен владеть навыками Арканы, Природы или Религии, в зависимости от того, какой тип магии используется, а также должен быть способен наложить чары на предмет.

В создании предмета могут участвовать несколько человек, чтобы компенсировать недостаток необходимых навыков друг у друга.

Формулы чар.

Для каждого предмета есть оптимальный способ наложения чар, обеспечивающий эффективность и стабильность магии. Такие рецепты, упрощающие работу с магическими предметами, называются формулами чар.

Некоторые формулы более распространены, чем другие, хотя даже самые простые из них бывает не так просто найти. Иные могут быть известны лишь одному магу, который ждет подходящего ученика, способного перенять его знания. Множество формул и вовсе были давно утрачены и забыты.

Если у персонажа нет нужной формулы, то сложность Плетения чар увеличивается на 4, ведь ему приходится использовать метод проб и ошибок (смотри *Плетение чар* ниже).

Если создание предмета прошло успешно, то персонаж может записать свои достижения, тем самым создав новую формулу. Обратите внимание, что для каждого типа предмета требуется своя формула. Наложить заклинание полета на ковер, не то же самое, что наложить его же на кольцо.

Плетение чар.

Каждый день во время плетения чар должно происходить две вещи. Во первых, на предмет следует наложить соответствующую магию. Заклинатель при этом совершает проверку плетения чар. Если ему помогает кто-нибудь, разбирающийся в чарах, проверка может быть сделана с преимуществом.

Для успеха зачарования кол-во успешных проверок должно быть равно уровню заклинания или превышать его. Срок работы можно увеличить, однако при этом необходимо продолжать работу над самим предметом, совершая броски, которые определят его качество.

Уровень	Сл.	Уровень	Сл.
Заговор	8	1	12
	2	16	3
	4	22	5
	6	26	7
	8	29	9
			30

Если вы пытаетесь вложить в предмет разные заклинания, вы должны совершать проверки для каждого из них отдельно, используя разную сложность для бросков.

В конце процесса можно совершить один дополнительный бросок без затрат ячеек заклинаний и компонентов. Это запечатывает магию в предмете. Если вам не удалось выполнить необходимое кол-во успешных проверок, результат провала определяется Мастером. Чары могут работать лишь несколько раз в день или не работать вовсе. Сильные заклинания могут вызвать разрушительные последствия, уничтожив предмет, или даже отправив мастера прямиком в Астральное Море.

Зачарование оружия

Закончив путешествовать, волшебник Юриал и его друг варвар Дар решили создавать и продавать магическое оружие. Юриал был волшебником 8-го

уровня с 16-ю очками Интеллекта и владел навыком Арканы. Дар был варварам 9-го уровня с Силой в 18 и владел инструментами кузнеца.

В первую очередь они решили создать длинный меч +1. Они начали с простого стального оружия. Рейтинг работы Дара 8зм/день, а базовая цена длинного меча 15зм. Это значит, что у него уйдет 2 дня на создание клинка, и он потратит только 2зм на материалы. Заклинание Магическое Оружие второго уровня. Юриалу нужны только материалы для базового уровня зачарования (90зм в день), и ему нужно преуспеть в двух бросках, либо продолжать работу дольше. К счастью, у него есть формула, добывая во время путешествий.

В конце первого дня Дар платит 1зм за материалы, а Юриал 90 зм. Дар совершает проверку Ремесла, выбрасывая $15 + 8$ мод. = 23 (средний 23). Юриал одновременно накладывает Магическое оружие второго уровня и совершает проверку Плетения (Арканы) и выбрасывает $11 + 6$ мод. = 17 (1 успех).

В конце второго дня они вновь платят за материалы. Дар совершает вторую проверку, выбрасывая $12 + 8$ = 20 (среднее 21.5). Юриал также совершает проверку Плетения (Аркана), выбрасывая $8 + 6$ = 14(провал).

После окончания второго дня Юриал совершает еще один финальный бросок Плетения (Аркана), запечатывая магию в предмете. У него выпадает $+6=18$ (2 успеха). Заклинание накладывается на длинный меч редкого качества, и зачарование считается успешным.

Они могут продать редкое магическое оружие +1 за 200-300 золотых, потратив на его создание 182зм.

Перевод: Random Rules

<https://vk.com/rrules>

<https://www.patreon.com/randomrules>

Author: C. Stapleford

Art: Fire Pit from pixabay.com

Blacksmith's Shop by Alexandra Malmquist

(<http://zanariya.deviantart.com/>) **Last**

Updated: 21. April 2017

Legal: DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.