

МЕХАНИКА v1.01

Атрилл 2007, 2013 (конвертация)

Зачем эта книга

В данной книге описывается умение «Механика» и устройства к нему, которые может сделать Ваш персонаж. Это, в основном, лишь примеры: на свете гораздо больше всяческих приспособлений и перечислить их здесь все не представляется возможным. В этой книге Вы найдёте необычные механические устройства, которые помогут персонажам в их нелёгких героических буднях.

Предостережение: это тестовый материал. Многие приспособления не тестировались во время игры.

Умение «Механика»

Для изготовления данных устройств персонажу необходим соответствующий навык, называемый «механика» (ремесло). Герой-механик должен обладать должным уровнем умения, материалами и схемами для изделия, которое он хочет изготовить.

Умение доступно любым персонажам и игроки могут взять её по своему желанию. Бонусная характеристика для «механики» - Инт (не смотря на то, что для ремесла обычно используется мудрость).

В основном, механические устройства изобретаются самим героем (по одному в три уровня) или выучиваются под чутким руководством других, более опытных механиков. Также возможно создать механизм путём длительного изучения доселе неизвестных схем и чертежей.

Каждое устройство для своего создания иногда требует наличия некоторого минимального уровня в других смежных дисциплинах.

Например, для создания телескопа персонаж должен знать «механику» на 6 или выше пунктов, а для создания «световой бомбы» - иметь уровень «механики» как минимум 6 и «алхимии» – 9.

Каждое устройство для изготовления может требовать наличия профессионального оборудования и материалов. На работу по созданию механизма необходимо также затратить некоторое время. Всё это прописано в требованиях.

Например, гном-механик Дирги затрачивает на создание парового голема по 10 часов в сутки. Голем требует для своего создания наличия ювелирного набора, чтобы гном мог изготовить мелкие детали, такие как стальные пружины. Помимо стали ему также нужно простое низкосортное железо для обшивки, хорошее кузнечное оборудование и детали, такие как шестерни и храповики, которые можно купить или изготовить самому, затратив дополнительное время. Ко всему прочему чтобы оснастить голема самостоятельностью, Дирги нужен дополнительный механизм, носящий громкое название «искусственный интеллект».

На всё про всё у гнома с учётом его свободного времени уйдёт 50 суток. Это время можно сократить при помощи использования устройств-помощников, например, «сборщика» - см. описание.

Итак, быть механиком – не самое благодарное занятие, требующее изрядной терпеливости и трудолюбия. Именно поэтому занятие это малопопулярное и чрезвычайно редкое.

Распространенность

Чтобы определить есть ли какой-то компонент в наличии или нет, вы можете бросить d20 и сравнить показатель со значением редкости. Если значение оказалось равным или большим «редкости», - компонент найден. В зависимости от размера поселения ведущий может дать бонус или штраф на этот бросок.

Дирги пытается найти селитру в Тильвертоне (маленьком городе). Редкость селитры — 8. Ведущий так же считает что поиск в маленьком городке дает бонус +1 на бросок (в то время как в селе был бы штраф -4). Гном делает бросок d20 и получает 8 (7 от кубика и 1 от поселения), т. е. поиски увенчались успехом.

Искать компонент в поселении второй раз бесполезно: он там либо есть, либо его нет.

Некоторые объекты, такие как «сложные механические детали» возможно не искать, но изготовить самостоятельно. В этом случае цена изготовления всего механизма остается той же, однако время возрастает на 1 час за каждые 10зм.

Краткий список механических устройств:

Взрывная бомба

Воздушный шар

Вторая жизнь

Дирижабль

Дисконт

Дымовая бомба

Ёлочка

Звуковая бомба

Искусственный интеллект

Компас

Лапы Богомола

Механический меч

Механический червь

Муха

Неготатор

Паровой голем

Портал

Робот-кит

Робот-мышь

Самоходный экипаж

Сборщик

Световая бомба

Телескоп

Транслятор голоса

Трискаль

Парализатор

Пусковой механизм

Список механических устройств

Далее следует перечисление всех устройств, которые можно собрать.

Обозначения:

Мех — умение механики.

Алх — умение алхимии.

В каждой таблице также указано время изготовления без дополнительных устройств и требования по материалам.

Мех: 3, CL: 1	При помощи намагниченной иглы можно создать предмет, указывающий направление на север. Конкретное оформление зависит от обстоятельств: это может быть просто магнитный камень, подвешенный на волосе или вращающаяся стрелка под стеклом в металлическом футляре.
Компас	
Время: 1-24 часа	
Требуется: намагниченный предмет (цена: 20см, редк.: 10).	
Мех: 5, Алх: 3 CL: 1	Дымовая шашка, может срабатывать от удара или если поджечь фитиль. Все в радиусе поражения (30 фт.) получают эффект полного укрытия.
Дымовая бомба	
Время: 1-3 часа	
Требуется: селитра (цена: 13м, редк: 8), древесный уголь (цена: 5см, редк: 2), фитиль (1 см).	
Мех: 6, Алх: 6 CL: 1	При ударе или срабатывании запала бомба взрывается, причиняя окружающим 1д6 урона в эпицентре (5 футов) и д4 - в радиусе 10-15 фт (за каждые 2 уровня механики и алхимии сверх нормы увеличивается на 2,5 фута радиус эпицентра, +5 – радиус обычной досягаемости, а также бомба приобретает +1 к ущербу). Успешный бросок реакции снижает ущерб вдвое.
Пороховая бомба	
Время: 2-6 часов	
Требуется: селитра (цена: 13м, редк:8), древесный уголь (цена: 5см, редк:2), сера (цена: 153м, редк: 12), фитиль (1 см) или воспламеняющая смесь (цена изготовления: 103м).	
Мех: 6, Алх: 7 CL: 1	При сильном ударе взрывается с яркой вспышкой, ослепляя (-1 атака на 1 минуту) всех, кто оказывается рядом (30 фт. радиус). Успешный бросок по реакции отменяет все эффекты.
Световая бомба	
Время: 3-6 часов	
Требуется: селитра (цена: 13м, редк:8), магниевая стружка (цена: 103м, редк:12), древесный уголь (цена: 5см, редк:2), сера (цена: 153м, редк: 12), воспламеняющая смесь (цена изготовления: 103м).	
Мех: 6 CL: 2	Увеличительная труба.
Телескоп	
Время: 20-70 часов	
Требуется: линзы 2шт. (цена: 200см, редк: 13).	
Мех: 8 С: 3	Кронштейн или тренога с установленным на неё оборудованием для стрельбы. Может сочетаться с ёлочкой, тяжёлым арбалетом, многозарядным арбалетом, дискомётом и другими устройствами. Два режима: ручное управление (+1 к атаке, +5 к дальности) и
Пусковой механизм	

Время: 80 часов	автоматическое (нужно задеть механизм активации либо установить иск. интеллект). Можно устанавливать на больших механизмах (роботах-китах, пауках, экипажах и т.д.).
	Требуется: сталь (на: 150зм, редк: 12), кузнечное оборудование, механические детали (на: 80см, редк: 12).
Мех: 8 CL: 4	Усилив меч, механизмами, учёный увеличивает его ущерб (+1 к урону за 4 уровня персонажа, но не более 5) и шанс критического удара (18-20 вместо 19-20. Не складывается с эффектом заклинания «острое»). Меч способен раскрываться надвое, удлиняться (+1 дальность, но -4 к атаке), менять режущую поверхность: становиться гладким или с зазубринами (при крит. событии рвет броню уменьшая бонус защиты на 1).
Механический меч	
Время: 40-70 часов	
	Требуется: ювелирные инструменты, кузница, сталь на 200зм (редк: 12).
Мех: 8 CL: 4	Летательный аппарат легче воздуха. Грузоподъёмность: 2000 фунтов.
Воздушный шар	
Время: 100 часов	
	Требуется: шёлк (на: 300зм, редк:11), большая горелка (цена: 250см, редк:13), топливо (цена определяется ведущим).
Мех: 10 CL: 5	Механическая многосуставная лапа с магнитной иглой и узким дулом, выпрыскивающим разбавленный алхимический огонь (для сварки). Значительно уменьшает время создания механизма: механика персонажа (на момент создания предмета) прибавляется к количеству его рабочих часов в сутки. Лапа способна атаковать с бонусом +3. Ее ущерб: д4 + 1(от огня).
Сборщик	
Время: 70 часов	
	Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.), сталь (на: 150зм, редк: 12), кузнечное оборудование, алхимический огонь, магнитная руда (на: 60зм, редк: 16), простейшие механические детали (шестерни, пружины) (на: 80зм, редк: 12).
Мех: 10 CL: 5	Летательный аппарат легче воздуха. Грузоподъёмность: 15000 фунтов. Скорость 50 миль в час.
Дирижабль	
Время: 300 часов	
	Требуется: шёлк (на: 600зм, редк: 11), газ легче воздуха (на 150зм., редк:20), двигатель 2шт (цена изготовления: 1000зм), топливо (цена определяется ведущим).
Мех: 10 и более CL: 6+	Некое подобие шестиногого механического паука. Весьма проворное и хитрое для механизма создание. Лазает по поверхностям с любыми углами наклона и гладкостью, даже по потолку. Может быть создана самых различных размеров, в том числе пригодных для перевозки пассажиров (от tiny до large). Режимы: автоматический (с иск. интеллектом) и ручной (средство передвижения). Можно устанавливать дополнительные приспособления (например, сборщик). Конкретное время создания и уровень навыка определяется ведущим. Характеристики: смотри animate object соответствующего размера в MM.
Муха	
Время: 70 часов (и более)	
	Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.), простейшие механические детали (шестерни, пружины) (на: 80зм, редк: 12).

Мех: 10 CL: 7	Работает как многозарядный арбалет, но метает диски-пилы. Характеристики: Дальность: 15 Ущерб: д10 Диапазон критического урона: 19-20/x2. После 10 выстрелов требует полного действия на перезарядку (вставка кассеты, взведение пружины).
Дискомёт	
Время: 100 часов (и более)	Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.) (цена: 200зм, редк: 12), сложные механические детали (на: 300зм, редк: 12), кузнечное оборудование, сталь (на: 300зм, редк: 12). Изготовление диска: 7 часов, кузнечное оборудование, ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.), сталь (на: 80зм, редк: 12)
Мех: 10 CL: 7	Может устанавливаться на экипажи (с ручным управлением), в коридорах и других местах как ловушка: зазубренное лезвие похожее на богомолью лапу, выскакивает из стены или пола, проливая немало крови. Бонус атаки = уров. создателя Диапазон критической атаки: 19-20/x2 Ущерб: д10 + мех. создателя/2
Лапы Богомола	
Время: 60 часов	Требуется: сталь (на: 350зм, редк: 12), кузнечное оборудование, механические детали (на: 120зм, редк: 12).
Мех: 12 CL: 8	Устройство, мечущее механический гарпун. Наконечник пронзает цель и раскрывается, после чего трос (или цепь), к которому было прикреплено к устройству копьё, сматывается и тащит жертву.
Ёлочка	
Время: 150 часов	Требуется: сталь (на: 250зм, редк: 12), кузнечное оборудование, механические детали (на: 200зм, редк: 12).
Мех: 12 CL: 9	Метательное оружие, похожее на три соединённых у основания в звезду лезвия. Возвращается в руку владельца, никогда не застревая в жертве. Урон: 1д10. Диапазон критической угрозы: 18-20/x2.
Трискаль	
Время: 100 часов	Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.), сталь (на: 100зм, редк: 12), кузнечное оборудование, пружина и мех. детали (на 50 зм., редк: 12).
Мех: 14 CL: 9	Механическое средство передвижения. Можно дополнительно устанавливать другие приспособления (лапы богомола, пусковые механизмы и др.). Как animate object, но не способен самостоятельно сражаться и скорость +30 фт.
Самоходный экипаж	
Время: 300 часов	Требуется: железо (на: 200зм, редк: 4), кузнечное оборудование, механические детали (на: 200зм, редк: 12), двигатель (цена изготовления: 700зм).

Мех: 14 CL: 10	Механическое устройство вертит цилиндр, где впадинами и выступами в желобке на его поверхности записана программа. Храповик и собачка движутся во желобу-спиральке и активизируют разные механизмы в порядке, указанном программой. Другие устройства могут выдавливать на цилиндрах новые дорожки, записывая данные или меняя программу на ходу. Как альтернативный вариант возможно использовать драгоценный камень стоимостью не менее 500 зм, в который заточена душа (требуется подходящее заклинание).
Искусственный интеллект	
Время: 350 часов	
Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.), сложные механические детали (на: 300зм, редк: 12), сталь (на: 200зм, редк: 12).	
Мех: 14 CL: 10	Основан на звуковых вибрациях низкой частоты. Если направить механизм на противника и тот провалит спасбросок по стойкости (DC: 13), то будет парализован. Когда жертва выведена из фокуса действия прибора, она всё ещё остаётся парализована в течение 1д4 раундов. Если жертва успешно выбрасывает спасбросок, то всё равно подвержено головокружению, что уменьшает ее атаку и защиту на 1.
Парализатор	
Время: 500 часов	
Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.), сложные механические детали (на: 400зм, редк: 12), сталь (на: 200зм, редк: 12).	
Мех: 15 CL: 11	Небольшой предмет кубической формы с трубкой. Если его направить в определённое место, находящееся в радиусе 5*мех. футов и сказать в коробку что-то, то речь донесётся из того места, куда был нацелен транслятор.
Транслятор голоса	
Время: 200 часов	
Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.), сложные механические детали (на: 200зм, редк: 12), сталь (на: 50зм, редк: 12).	
Мех: 16 CL: 11	Маленький робот мушка или экипаж. Незаметным проникает в различные укромные места и записывает на цилиндр все окружающие звуки. Затем возвращается обратно с информацией.
Робот-мышь	
Время: 200 часов	
Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.), сложные механические детали (на: 300зм, редк: 12), иск. интеллект	
Мех: 16 CL: 12	Либо механический заменитель потерянной конечности для живого существа, либо устройство, которое торчит из живота трупа. В последнем случае механизм гоняет ему по венам бальзамирующую и питательную жидкость для клеток, а также посылает импульсы в спинной мозг, заставляя труп ходить и выполнять простейшие действия, заданные в программе.
Вторая жизнь	
Время: 50 часов	
Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.), сложные механические детали (на: 300зм, редк: 12), иск. интеллект, бальзамирующая жидкость (цена 100зм, редк: 19), небольшой механический насос (цена изготовления 100зм).	
Мех: 17 CL: 12	Весьма мощный союзник, однако исключительный тугодум. Параметры: смотри Shield Guardian в MM

Паровой голем	
Время: 500 часов	
Требуется: иск. интеллект, ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.), железо (на: 500зм, редк: 2), сталь (на: 500зм, редк: 12), хорошее кузнечное оборудование, пружина и сложн. мех. детали (на 200 зм., редк: 16).	
Мех: 17 CL: 13 Негатор	При активации запрещает любую магию в радиусе 10 фт. пока не будет снова отключен.
Время: 150 часов	
Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.), сложные механические детали (на: 300см, редк: 15), кристалл-негатор (цена: 6000зм, редк: 25).	
Мех: 18 CL: 13	Червь из металла, покрытый лезвиями. Предназначение: после запуска зарывается в землю, стремительно ползёт к цели, и атакует её из-под земли. Инициатива: +2. Скорость: 20фт (скорость копания 20фт). Хитпойнты: 50. АС: 17. Полное укрытие. Атака: +10 1д8+2(19-20/x2). Специальные качества: конструкт.
Механический червь	
Время: 300 часов	Требуется: иск. интеллект, ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.), сталь (на: 300зм, редк: 12), хорошее кузнечное оборудование, пружина и сложн. мех. детали (на 500 зм., редк: 16).
Мех: 20 Уровень мага: 10 Портал	Редкая и дорогостоящая роскошь. Несколько арок создают искривление пространства, благодаря чему можно физически путешествовать между ними.
Время: 700 часов	
Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.), сложные механические детали (на: 300зм, редк: 15), редкие драгоценные камни (общей ценой не менее 5000зм).	
Мех: 25 CL: 16	Исполинское механическое чудище, напоминающее собой что угодно (зависит от фантазии изобретателя). Может плавать, изрыгать пламя или ледяной пар (+алхимия), топтать, перевозить "мух" (в т.ч. способных действовать в автоматическом режиме) и другой груз. Статистика: различная. Как Animate Object соответствующего размера, но может быть модифицирован почти что как угодно.
Робот-кит	
Время: 10000 часов	около Требуется: конкретную стоимость, оборудование и время изготовления определяет ведущий исходя из здравого смысла и желания игрока.