

Общие положения

Каждый ремесленник до игры должен выбрать тип отыгрыша производства товара из сырья: можно выбрать один из предлагаемых мастерами способом, а можно использовать свой, если одобрен мастерами (предлагайте).

Специализации ремесленников, которые есть на игре (один ремесленник может обладать сразу двумя специализациями):

- **Книгодел** — создаёт Книги, затрачивая Бумагу;
- **Гончар** — создаёт Сосуды, затрачивая Глину;
- **Кузнец** — создаёт Слитки, затрачивая Руду;
- **Травник** — создаёт Травы, затрачивая Сено;
- **Ткач** — создаёт Верёвки, затрачивая Волокно;
- **Мастеровой** — создаёт Холодянку и Инвертор, затрачивая Кристаллы;

Один процесс производства товара требует стандартно 1 единицу сырья и производит на выходе 5 единиц товара. Но при повышении мастерства ремесленника, применении зелий, внедрении научных улучшений средств производства, помощи другого ремесленника производительность труда увеличивается.

Ниже таблица ранга ремесленников:

Ранг ремесленника	Описание	Кол-во товара при самостоятельном производстве	Кол-во товара при помощи другому ремесленнику
Подмастерье	Ученик ремесленника, не может сам производить товары	-	+1
Умелец	Рядовой ремесленник, хорош в своем деле	5	+2
Мастер	Опытный ремесленник, много лет занимающийся ремеслом, может брать подмастерье	6	+3
Творец	Гений в своём ремесле, признанный гильдией, каждый его товар эстетически украшен (лента, рисунок, цветок и пр.)	7	-

Помогать ремесленнику может только ремесленник более низкого ранга, притом помогать может всего один ремесленник. Таким образом минимальное количество товара за один процесс производства (без учета влияния алхимии и мейстерства) – 5 товаров, если работает один Умелец. Максимальное количество товаров за один процесс производства – 10, если работает Творец и ему помогает Мастер. (Да, так

товаров меньше, чем если работать по отдельности, но это имеет смысл при дефиците сырья и желании ремесленника повысить свой ранг).

Как достичь ранга ремесленника:

- **Подмастерье.** Любой человек, который имеет обе передние конечности;
- **Умелец.** Подмастерье, который трижды поучаствовал в производстве определенного товара, становится Умельцем данного ремесла.
- **Мастер.** Умелец, который произвел не менее 5 партий товара, в том числе хотя бы один раз при помощи Подмастерья, и хотя бы раз помогал в производстве Мастеру или Творцу, становится Мастером данного ремесла.
- **Творец.** Мастер, который произвел не менее 5 партий товара и при этом хотя бы 2 раза имел помощников, может претендовать на ранг Творца. Для каждой специализации не может быть больше 1-го Творца, который выбирается большинством голосов Гильдии ремесленников. (аналогично большинством голосов Гильдии ремесленников можно лишить любого Творца его ранга, низведя его до Мастера).

Важно понимать, что ранг относится к конкретной специализации. Творец кузнечного дела вполне может быть лишь Умельцем в гончарном деле.

Ремесленник может прокачиваться в рамках своей начальной специализации, а может приобрести новую специализацию. В последней случае наличие мастерства в другой специализации никак не влияет на процесс обучения.

Технологии производства

1. **Книга.** Для создания Книги ремесленник должен потратить 1 чип сырья Бумага. Ремесленник сшивает нитками или бечевкой листы так, чтобы получилась книжечка из 16 и более страниц с размером страницы А6 или А5. Далее сверху пришивается обложка из фетра, декоративного картона или бересты (возможны другие аутентичные обложки при согласовании). При производстве НЕЛЬЗЯ использовать клей, скотч, изоленту, пластилин. При производстве в декоративных целях можно использовать бисер, стразы, вышивку, роспись. Полученное изделие демонстрируется мастеру, после чего к нему прилагаются чипы ресурса Книга.
Бумага предоставляется мастерской группой, но игрок может использовать свою. Материалы для сшивания, обложки и декора подготавливаются игроками.
2. **Сосуд.** Для создания Сосуда ремесленник должен потратить 1 чип сырья Глина. Ремесленник лепит из глины или скульптурного пластилина сосуд не менее 10 см в высоту и 5 см в ширину, в который действительно можно налить некоторое количество жидкости. Сосуд не должен протекать. При производстве в декоративных целях можно использовать бисер, стразы, роспись, резьбу. Полученное изделие демонстрируется мастеру, после чего к нему прилагаются

чипы ресурса Сосуд.

Имитация глины предоставляется мастерской группой, но игрок может использовать свою. Материалы для декора подготавливаются игроками.

3. **Слиток.** Для создания Слитка ремесленник должен потратить 1 чип сырья Руда. Ремесленник изготавливает форму примерно 4x2x1 см в глине. Из руды ремесленник выбирает лишь металлические заготовки, расплавляет их в тигеле на огне и выливает в глиняную форму, даёт остыть.

Полученное изделие демонстрируется мастеру, после чего к нему прилагаются чипы ресурса Слиток.

Глина и «руда» предоставляется мастерской группой. Игрок должен иметь достаточно мощный источник огня (горелка, спиртовка, сухой спирт) и перчатки, чтобы работать со столь горячими материалами.

4. **Верёвка.** Для создания Верёвки ремесленник должен потратить 1 чип сырья Волокно.

Ремесленник берёт три шнура по 2 метра каждый и сплетает из них «косу» и делает по узлу на конце. Полученная верёвка должны быть плотной и не расплетаться.

Верёвка демонстрируется мастеру, после чего к ней прилагаются чипы ресурсов Верёвка.

Шнуры предоставляются мастерской группой как часть ресурса Волокно.

5. **Травы.** Для создания Трав ремесленник должен потратить 1 чип ресурса Сено. Ремесленник из пластилина создает модель цветка. При этом для лепестков можно использовать пластилин лишь одного цвета для отдельно взятого цветка. Готовый цветок сдаётся мастеру, а взамен выдаются цветные таблетки и зип-пакеты (в которые нужно расфасовать) и чипы к ним.

Пластилин представляется мастерской группой как часть ресурса Сено.

6. **Холодянка/инвертор.** Для создания Холодянки или Инвертора ремесленник должен потратить 1 чип ресурса Кристаллы.

Ремесленник перетирает в ступке кристаллы до состояния мелкого порошка и пересыпает в зип-пакет.

Зип-пакет с порошком демонстрируется мастеру, после чего к нему прилагаются чипы ресурса Холодянка или Инвертор.

Ступка с пестиком (1 на гильдию), зип-пакеты и кристаллы предоставляются мастерской группой. Игрокам можно привезти дополнительные ступку с пестиком для увеличения производительности.