

Каждый месяц Dragon предоставляет инструменты для улучшения игрового опыта.

Карьера почти каждого искателя приключений в значительной степени зависит от торговли, покупки и продажи, которые составляют подготовку к любому приключению и последующую отдачу. Даймонд—Лейк, начальный город приключенческого маршрута Age of Wotms, предоставляет Предоставляет множество отличительных возможностей для такого бизнеса. Товары, представленные здесь, являются репрезентативными для тех, которые можно найти в Даймонд—Лейк или любом другом горнодобывающем сообществе, и служат примерами предметов, которые помогают сделать обстановку по—настоящему уникальной.

## Основы

*Кто—то должен снабжать жителей Даймонд—Лейк в их повседневных делах — законных или нет, и Таггин, владелец крупнейшего в городе универсального магазина, с радостью предоставляет... независимо от затрат для его клиентов.*

Несмотря на беззаконие в городе, большинство жителей Даймонд—Лейк разделяют те же желания и потребности, что и у любого другого небольшого сообщества. Тем не менее, будучи в первую очередь шахтерским городом, некоторые товары, редкие в других поселениях, легко можно найти здесь среди более стандартных товаров. У тех, кто делает покупки в Даймонд—Лейк, не должно возникнуть особых проблем нахождение любого обычного снаряжения для приключений, специального вещества или инструмента, описанного в справочнике Игрока, при условии, что это стоит менее 40 гр. Оружие и доспехи также доступны, хотя цены на них редко поднимаются выше 200 гр. Хотя маловероятно, что в универсальном магазине будут продаваться такие воинственные товары, "Клинок капитана", "Венелле" и другие продавцы, подробно описанные в "Фоне: Алмазное озеро" в Подземелье №24 готово. Более редкие предметы (например, громовые камни или песочные часы) также не всегда доступны из общего

магазин, но почти все можно импортировать из близлежащего Свободный город. Перевозка таких товаров обычно занимает не менее недели, но дополнительная наценка редко бывает. Предметы, необычные даже в Свободном городе, такие как яды, компоненты заклинаний и специальные материалы (например, холодное железо), могут быть запрошены, но включают по крайней мере 5%—ную дополнительную плату. Помимо основных предметов снабжения, в магазинах и киосках Даймонд—лейк регулярно появляются многочисленные предметы, связанные с добычей полезных ископаемых, из Руководства по оружию и снаряжению. Наиболее заметными среди этих товаров являются ассендеры/слайдеры, противотуманные фонари, складные пилы, наборы для приготовления пищи, металлические щипцы, перколяторы, шкивы, брезент и лебедки. Также могут быть доступны некоторые химические продукты, такие как камнерезная кислота, чистое дыхание, длинное дыхание и отравы паразитов, но по ценам на 20% выше, чем указано в списке. Многочисленные предметы, уникальные для Даймонд—Лейк или таких городов, как : он также регулярно появляется разбросанным среди более распространенных продуктов питания и расходных материалов: Дыхательные маски: Чтобы избежать возможного заражения болезнью черных легких, многие шахтеры носят дыхательные маски: закрывает лицо и нос льянными полосками и толстыми листьями, завязанными за головой кожаным ремешком. Одетый в дыхательная маска дает бонус + к обстоятельствам при спасении от вдыхаемых ядов. В универсальном магазине Даймонд —Лейк продаются дыхательные маски, как и у нескольких шахтеров, причем самые бессердечные из них взимают непомерную цену. Канарейки: Печально известная постоянно щебечущая функция магазина Taggin's general store также дает шахтерам некоторое утешение в их ежедневных трудах. В переполненном 6—футовом кубе из проволоочной сетки и веток содержится взъерошенная стая канареек. Таггин придерживается твердой политики взимания платы с покупателей не только за птиц, которых они намереваются приобрести, но и за все товары, которые они получают от клетка. "Канарейки" обладают той же статистикой, что и "броски" (см. стр. 2030 в руководстве Мастера подземелий), за исключением того, что их телосложение оценивается всего в 1 балл, и, таким образом, их сейвы за победу делаются со штрафом —3. Шахтеры регулярно приносят с собой в шахты канареек в маленьких клетках, надеясь, что





любые яды в воздухе в первую очередь воздействуют на их птицу и предупреждают ее об опасности. Карты: Персонажи, заинтересованные в получении карт Алмазного озера или окрестностей, могут приобрести их у главного мультяшника гарнизона, скорее, у Дитрика Цикады, за 5 сп. Дитрих также располагает более подробными картами, на которых отмечены права собственности и границы между земельными претензиями, датируемыми почти : 80 лет. Возможно, его убедят сделать копии этих оригиналов или продать свои резервные копии за 2 гр. Шахтерский шлем: Эти металлические шлемы имеют небольшие поля и крошечные фонарики , прикрепленные спереди. Такие шлемы

предоставляя владельцу бонус к броне +1 против падающих камней (например, от ловушек, подробно описанных в главе 2 Руководства Мастера подземелий), эти шлемы только помогают Арынору персонажа. Класс в случае падения камней и в противном случае не влияют на переменный ток.

Фонарь : на каске шахтера дает яркое освещение в радиусе 10 футов, тусклое освещение в радиусе 20 футов и длится 8 часов на пинту масла.

Горное оборудование: Шахтерам требуется прочное: одежда, способная защитить их от ударов и толчков во время ежедневного труда. Чтобы снабдить их, Даймонд Универсальный магазин Люка предлагает майнинг

наряды для 3 гр."Эти комплекты одежды включают в себя рубашку с подкладкой, плотные брюки, кожаное пончо, похожее на тунику, широкополую кожаную шляпу и пару простых защитных очков. Кирка: С грохотом и хлопанием раскалывая камень и железо в душных шахтах, кирки вряд ли могут быть полезным оружием. Сверхтяжелые и громоздкие, эти грубые инструменты далеки от тяжелых и легких кирки, созданных для военных целей (подробно описано в Руководстве игрока). При использовании в качестве оружия относитесь к кирке как к тяжелой кирке со штрафом -2 за броски атаки.



## Товары в Даймонд Лэйк

Товар	Цена	Вес
Птичья клетка	20см	1фнт
Дыхательная маска	63м	1/2фнт
Канарейка	1см	-
Эликсир алмазной воды	403м	-
Шапка шахтера	13м	1фнт
Роба шахтера	33м	6фнт
Кирка	83м	6фнт
Молот отбойный	63м	10фнт
Нюхательная соль	203м	-

Отбойный молоток: Немного больше, чем куски чугуна, прикрепленные к разделочным доскам, отбойные молотки служат шахтерам для дробления и формования плотных пород и металлов. При использовании по более мобильным целям эти мощные молотки оказываются невероятно опасными, но при этом обеспечивают мимолетный разрушительный эффект, что оправдывает их случайное использование в качестве оружия. При использовании в качестве оружия рассматривайте каменный молот как боевой молот со штрафом -2 за броски атаки.

## Специальные товары

Среди приливов алкоголя и приторных, возбуждающих духов проститутки и торговцы самого популярного салуна Даймонд-Лейк, *Zalamandra's Imporium*, удовлетворяют как мечты, так и кошмары своих гостей. В то время как магазин *Tiggin's general store* предлагает жителям Даймонд-Лейк лучшие сухофрукты и продукты питания, *the Emporium* и другие специализированные магазины удовлетворяют более взыскательные и яркие вкусы. Эликсир Алмазной воды Травяное средство, приготовленное из местной растительности, соли из шахт и испорченной воды Даймонд Лакк, предназначено для лечения болезней. Местные поговорки о медицинских работники утверждают, что пьющие "почувствуют себя намного хуже, прежде чем почувствуют себя лучше". Несмотря на свое название, алмазный водный эликсир представляет собой мутную коричневатую смесь. Персонажи, выпившие фляжку с эликсиром алмазной воды, восстанавливают 2 очка, потерянные из—за урона от способностей (вместо обычного 1) за этот день. Однако пользователь испытывает тошноту в течение 24 часов после принятия этой засухи. Эликсир алмазной воды легче всего приобрести в Церкви Св. Петра. Катберт, Бронзовое дерево

Лодж, "мудрец Аллюстан" или "Пурпурная проза" из "Полуночного салюта" (в два раза дороже обычной цены). Нюхательная соль: Обычно содержится в маленьких пакетиках или флаконах, несколько щепоток этих едких белых кристаллов помогают пробудить бессознательное. Если помахать им перед носом персонажа, у которого количество хитов уменьшилось до отрицательных, но он стабилен, персонаж может немедленно сделать процентный бросок, чтобы прийти в сознание. Обычно шанс прийти в сознание составляет всего 10%, но при использовании нюхательной соли этот шанс повышается до 30%. Нюхательную соль можно приобрести в Даймонд Лейк у Бензила Алхимика или в любой гостинице, ресторане или трактиршике по цене на 20% выше.

## Нелегальные товары

Только самые отчаянные жители Даймонд-Лейк пьют, курят и нюхают "Дикую собаку", где счета часто сводятся к обыску карманов убитых.

От полуночного салюта до Дикой Собака, удовольствия, как экзотические, так и грубые, стоят всего лишь золотых монет. Те, кто заинтересован в включении этих элементов в свою игру, должны ознакомиться с Книгой мерзкой тьмы и статья "Пьяницы и кувшины" в этом выпуске. Эль с бриллиантовой водой Созданный и дистиллированный почти так же, как эликсир с бриллиантовой водой, этот густой мутный эль обладает удушающим хмелевым вкусом { по—американски с хрустящими кусочками от его несовершенный процесс заваривания). Для того, чтобы выпить пинту эля diamond water, требуется DC 12 спасает стойкость, а те, кто терпит неудачу, становятся больными. Испытывающие отвращение пьющие испытывают тошноту, в то время как испытывающие тошноту

Для ДМов

От перекупщиков кораблей и продавцов попугаев в приморских городах до изготовителей автомобилей и личных ювелиров в самых шумных городах, товары для поселенцев задают тему быстрее, чем любое другое описание. DMS, заинтересованные в создании локации как особенной или уникальной, должны рассмотреть возможность предложения игрокам множества уникальных товаров, точно так же, как это описано в этой статье для типичного шахтерского городка. DM, использующие Diamond Lake или создающие аналогичное сообщество, могут также захотеть включить незначительные магические предметы в запасы городских продавцов. Будучи относительно бедным сообществом, только самые незначительные магия должна быть доступна, например, магические предметы, стоимость которых не превышает 1500 зм. DMs также должны учитывать, что только потому, что магазин рекламирует волшебные товары, не означает, что недобросовестный продавец на самом деле продает необычные товары.

пьющие теряют сознание на 6 часов. Ремесло {алчерный} DC 14. Стоимость 8 sp. Каламантис Возможно, одним из самых известных претендентов на славу озера Дам—монд—Лейк — значительное заявление — является растение каламантис. Сильнодействующее средство от колик, выращиваемое монахами Сумеречного монастыря за пределами Даймонда В настоящее время части растения каламантис можно приготовить и использовать тремя отдельными способами сырой корень можно жевать, листья можно сушить и коптить, а сок можно сварить в концентрированную пасту и вводить внутрь. Каламантис более подробно описан в онлайн—приложении "Эпоха воринов". Перегрузка, найденный в [rpg5.com](http://rpg5.com). Шахтерское молоко Как крепкий виски, сваренный в нескольких самодельных перегонных кубах за "Жажущим Гарем", местные рабочие утверждают, что капля шахтерского молока может расколоть камень. Один шол молока шахтера требует сохранения силы духа DC 14. Те, кто добьется успеха, получают +2 алхимических бонуса к стойкости, сделанной против яда, в течение следующего часа, в то время как те, кто потерпит неудачу, останутся без сознания на 6 часов. Ремесло {алхимия} DC 20. Стоимость 5 gr.