# Снаряжение

Макс. покупка (в день): 750 зм

Макс. продажа (в день): 2000 зм

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Предмет | Количество | Стоимость | Вес |
| Абак | 3 | 2 зм | 2 фнт. |
| Блок и лебёдка | 3 | 1 зм | 5 фнт. |
| *Боеприпасы* |  |  |  |
| Снаряды для пращи (20) | 12 | 4 мм | 1,5 фнт. |
| Стрелы (20) | 3 | 1 зм | 1 фнт. |
| Ведро | 6 | 5 мм | 2 фнт. |
| Верёвка пеньковая (50 футов) | 18 | 1 зм | 10 фнт. |
| Весы, торговые | 3 | 5 зм | 3 фнт. |
| Горшок, железный | 12 | 2 зм | 10 фнт. |
| Духи (флакон) | 3 | 5 зм | — |
| Зелье лечения | 5 | 50 зм | ½ фнт. |
| Зеркало, стальное | 2 | 5 зм | ½ фнт. |
| Кирка, горняцкая | 3 | 2 зм | 10 фнт. |
| Книга | 6 | 25 зм | 5 фнт. |
| Колокольчик | 2 | 1 зм | — |
| Комплект для лазания | 1 | 25 зм | 12 фнт. |
| Комплект целителя | 6 | 5 зм | 3 фнт. |
| Контейнер для карт и свитков | 7 | 1 зм | 1 фнт. |
| Кошель | 15 | 5 см | 1 фнт. |
| Крюк-кошка | 4 | 2 зм | 4 фнт. |
| Кувшин или графин | 18 | 2 мм | 4 фнт. |
| Лампа | 12 | 5 см | 1 фнт. |
| Лестница (10 футов) | 6 | 1 см | 25 фнт. |
| Ломик | 9 | 2 зм | 5 фнт. |
| Лопата | 3 | 2 зм | 5 фнт. |
| *Магическая фокусировка* |  |  |  |
| Жезл | 9 | 10 зм | 2 фнт. |
| Кристалл | 2 | 10 зм | 1 фнт. |
| Посох | 12 | 5 зм | 4 фнт. |
| Мел (1 кусочек) | 4 | 1 мм | — |
| Мешок | 11 | 1 мм | ½ фнт. |
| Мешочек с компонентами | 3 | 25 зм | 2 фнт. |
| Молоток | 15 | 1 зм | 3 фнт. |
| Мыло | 15 | 2 мм | — |
| Одежда, дорожная | 9 | 2 зм | 4 фнт. |
| Одежда, обычная | 21 | 5 см | 3 фнт. |
| Одеяло | 18 | 5 см | 3 фнт. |
| Охотничий капкан | 8 | 5 зм | 25 фнт. |
| Пергамент (один лист) | 51 | 1 см | — |
| Рюкзак | 10 | 2 зм | 5 фнт. |
| Ряса | 10 | 1 зм | 4 фнт. |
| \*Сайфер, Восстановитель | 4 | ур. зм | — |
| \*Сайфер, Стимулятор | 7 | ур. зм | — |
| Свеча | 25 | 1 мм | — |
| *Священный символ* |  |  |  |
| Амулет | 6 | 5 зм | 1 фнт. |
| Спальник | 12 | 1 зм | 7 фнт. |
| Столовый набор | 10 | 2 см | 1 фнт. |
| Сундук | 3 | 5 зм | 25 фнт. |
| \*Факел, газовый | 1 | 10 зм | 3 фнт. |
| Фляга или большая кружка | 17 | 2 мм | 1 фнт. |
| *Фокусировка друидов* |  |  |  |
| Посох | 6 | 5 зм | 4 фнт. |
| Тотем | 9 | 1 зм | — |
| \*Фонарь, искровой | 12 | 1 см | 3 фнт. |
| \*Химическая свеча | 11 | 1 см | — |
| Чернила (бутылочка 30 грамм) | 7 | 10 зм | — |
| Шест (10 футов) | 3 | 5 мм | 7 фнт. |
| Шлямбур | 9 | 5 мм | ¼ фнт. |

**Снаряжение**

В этом разделе описываются предметы, используемые по особым правилам, или требующие разъяснений.

**Алхимический огонь.** Эта вязкая и клейкая жидкость воспламеняется при контакте с воздухом. Вы можете действием метнуть фляжку на расстояние до 20 футов, разбив её от удара. Совершите дальнобойную атаку по существу или предмету, считая алхимический огонь импровизированным оружием. При попадании цель получает урон огнём 1к4 в начале каждого своего хода. Существо может окончить этот урон, потратив действие на тушение пламени, и совершив проверку Ловкости со Сл 10.

**Блок и лебёдка.** Набор блоков и тросов с крюками для подвешивания предметов. Блок и лебёдка позволяют вам поднять в четыре раза больше, чем обычно.

**Верёвка.** У верёвки, сделанной из пеньки или шёлка, 2 хита, и её можно порвать проверкой Силы со Сл 17.

**Весы, торговые.** В набор входят рычажные весы, чашки и набор грузиков на 2 фунта. С их помощью можно точно измерять вес небольших предметов, таких как драгоценные металлы или товары.

**Замок.** Вместе с замком идёт и ключ. Без ключа существо, владеющее воровскими инструментами, может вскрыть замок успешной проверкой Ловкости со Сл 15. Мастер может решить, что есть более качественные замки, стоящие больше.

**Зелье лечения.** Существо, выпившее магическую красную жидкость из этого флакона, восстанавливает 2к4 + 2 хита. Зелье выпивается или заливается в рот другому действием.

**Калтропы.** Вы можете действием рассыпать сумку калтропов по площади в 5 × 5 футов. Все существа, входящие в эту область, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе они останавливаются и получают колющий урон 1. Пока это существо не восстановит как минимум 1 хит, его скорость ходьбы уменьшена на 10 футов. Существо, перемещающееся по этой области с уменьшенной вдвое скоростью, не обязано совершать спасбросок.

**Кандалы.** Эти металлические оковы удерживают существ Маленького и Среднего размера. Для того чтобы сбежать из кандалов, требуется успешная проверка Ловкости со Сл 20. Для того чтобы их сломать, требуется проверка Силы со Сл 20. Каждый набор кандалов идёт с одним ключом. Без ключа существо, владеющее воровскими инструментами, может вскрыть замок кандалов успешной проверкой Ловкости со Сл 15. У кандалов 15 хитов.

**Кислота.** Вы можете действием выплеснуть содержимое этого сосуда на существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, или метнуть сосуд на расстояние до 20 футов, чтобы он разбился от удара. В любом случае совершите дальнобойную атаку против существа или предмета, считая кислоту импровизированным оружием. При попадании цель получает урон кислотой 2к6.

**Книга.** В книге могут быть стихи, документальные сведения, информация о чём-либо, диаграммы и заметки о гномьих приспособлениях, или что угодно другое, представленное текстом и картинками. Книга с заклинаниями — другое дело (описана ниже).

**Книга заклинаний.** Книги заклинаний очень важны для волшебников. Это переплетённые кожей тома, содержащие 100 пустых пергаментных страниц, на которых можно записывать заклинания.

**Колчан**. В колчан помещается 20 стрел.

**Комплект для лазания.** В набор для лазания входят шлямбуры, накладные подошвы, перчатки и страховочная привязь. Вы можете действием использовать набор для лазания, чтобы закрепиться на высоте; если вы делаете это, вы не можете упасть более чем на 25 футов от того места, где закрепились, но и не можете подняться выше 25 футов от этого места, не открепившись.

**Комплект для рыбалки.** В этот набор входит удилище, шёлковая леска, пробковый поплавок, стальные крючки, свинцовые грузила, приманки из ниток и мелкоячеистая сеть.

**Комплект целителя.** Это кожаный кошель с бинтами, мазями и шинами. Набор годится для десяти использований. Вы можете действием потратить одно использование набора для стабилизации существа, у которого 0 хитов, не совершая проверку Мудрости (Медицина).

**Контейнер для арбалетных болтов.** В этот деревянный контейнер помещаются 20 арбалетных болтов.

**Контейнер для карт и свитков.** В этом цилиндрическом кожаном тубусе может храниться до десяти скрученных листов бумаги или пять скрученных листов пергамента.

**Кошель.** В кожаном или тканевом кошеле поместится 1 зелье, 20 снарядов для пращи или 50 иголок для духовой трубки, а также другие вещи. Кошель с отделениями для хранения компонентов заклинаний называется мешочком с компонентами (описывается ниже). Предметы, такие как зелья, помещенные внутрь кошеля, могут использоваться бонусным действием.

**Лампа.** Лампа испускает яркий свет в пределах 15 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Зажжённая лампа горит 6 часов от одной фляги (1 пинта [0,5 литра]) масла.

**Ломик.** Использование ломика позволяет совершать проверки Силы с преимуществом, если рычаг должен помочь.

**Магическая фокусировка.** Магическая фокусировка — это особый предмет — сфера, кристалл, жезл, особый посох, короткая деревянная палочка или похожий предмет — созданный для проведения тайных заклинаний. Волшебники, колдуны и чародеи могут использовать эти предметы в качестве фокусировки для заклинаний, как описано в главе 10.

**Масло**. Обычно масло продаётся в глиняных флягах по 1 пинте (0,5 литра). Вы можете действием облить маслом из фляги существо, находящееся в пределах 5 футов, или кинуть её на 20 футов, ломая при ударе. Совершите дальнобойную атаку по целевому существу или предмету, считая масло импровизированным оружием. При попадании цель покрывается маслом. Если цель получает урон огнём, пока масло не высохло (1 минута), она получает дополнительный урон огнём 5 от горящего масла. Вы можете также вылить фляжку масла на землю, покрыв площадь 5 × 5 футов, при условии, что пол ровный. Если теперь масло поджечь, оно горит 2 раунда и причиняет урон огнём 5 всем существам, входящим в эту область или оканчивающим в ней ход. Существо может получить этот урон только один раз за ход.

**Металлические шарики**. Вы можете действием рассыпать из этого мешка крохотные металлические шарики, покрыв площадь 10 × 10 футов. Существа, перемещающиеся по этой области, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе они падают ничком. Существо, перемещающееся по этой области с уменьшенной вдвое скоростью, не обязано совершать спасбросок.

**Мешочек с компонентами**. Мешочек с компонентами это маленький водонепроницаемый кожаный поясной кошель с отделениями для хранения материальных компонентов и других особых предметов, нужных для накладывания заклинаний, если только у этих компонентов не указана стоимость (смотрите описание заклинания).

**Охотничий капкан**. Если вы действием установите эту ловушку, она образует стальное кольцо с зазубренными краями, которая захлопывается, когда в её центр наступает существо. Капкан привязывается толстой цепью к неподвижному предмету, такому как дерево или колышек, вбитый в землю. Существо, наступившее в центр, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе оно получает колющий урон 1к4 и прекращает перемещение. Впоследствии, пока существо не высвободится из ловушки, его перемещения ограничены длиной цепи (обычно 1 метр). Любое существо может действием совершить проверку Силы со Сл 13, чтобы высвободить себя или другое существо, находящееся в пределах досягаемости. Каждая проваленная проверка причиняет пойманному существу колющий урон 1.

**Палатка**. В палатке, простом парусиновом жилище, могут спать двое.

**Подзорная труба.** Предметы, на которые смотрят в подзорную трубу, увеличиваются в два раза

**Противоядие.** Существо, выпившее жидкость из этого флакона, в течение часа совершает спасброски от яда с преимуществом. Оно не предоставляет преимущества нежити и конструктам.

**\*Разгрузочный жилет.** Распространенный среди приключенцев элемент снаряжения. Может быть одет практический на любую часть тела: одет вокруг пояса, перекинут через плечо или обернут вокруг руки или бедра. Существо, которое помещает зелье или что-то подобное в жилет, может вытащить и использовать его в качестве бонусного действия. Например, оно может вытащить кинжал или подобное оружие.

В такой жилет может быть помещено до трех предметов небольшого размера.

**Рационы**. Рационы состоят из обезвоженной пищи, подходящей для путешествий, включая вяленое мясо, сухофрукты, галеты и орехи.

**Свеча**. В течение 1 часа свеча испускает яркий свет в пределах радиуса 5 футов и тусклый свет в пределах ещё 5 футов.

**\*Сайфер, Восстановитель**. Восстановители бывают разных форм и размеров. Брось 1к4 перед покупкой.

1. небольшая капсула, которую нужно проглотить;
2. цилиндрик с инъекцией;
3. маленький сосуд, — с жидкостью;
4. трансдермальная форма, которая крепится на кожу.

После применения сайфер восстанавливает использование умений или заклинаний, как если бы вы совершили продолжительный отдых. Их количество суммарно равно ур. сайфера минус уровень на котором получено это умение или уровень ячейки заклинания. Бывают 2 видов.

* восстанавливает только умения;
* восстанавливает только ячейки заклинаний.

**\*Сайфер, Стимулятор**. Стимуляторы бывают разных форм и размеров. Брось 1к4 перед покупкой.

1. небольшая капсула, которую нужно проглотить;
2. цилиндрик с инъекцией;
3. маленький сосуд, — с жидкостью;
4. трансдермальная форма, которая крепится на кожу.

Первое действие или проверка, которую вы совершаете на протяжении следующих 10 минут, получает бонусный модификатор равный уровню сайфера.

**Святая вода**. Вы можете действием облить содержимым этой фляги существо, находящееся в пределах 5 футов, или кинуть флягу на 20 футов, ломая при ударе. Совершите дальнобойную атаку по целевому существу, считая святую воду импровизированным оружием. Если цель — изверг или нежить, она получает урон излучением 2к6. Жрец или паладин может создать святую воду, исполнив особый ритуал. Этот ритуал исполняется 1 час, использует толчёное серебро на 25 см и требует, чтобы заклинатель потратил ячейку заклинаний 1 уровня.

**Священный символ**. Священный символ изображает божество или целый пантеон. Это может быть амулет, изображающий символ божества, символ, выгравированный или выложенный камнями в качестве эмблемы на щите, или крохотная коробочка, в которой хранится священная реликвия. В приложении Б приводится список символов, используемый для самых распространённых богов мультивселенной. Жрец или паладин может использовать священный символ в качестве фокусировки для заклинаний, как описано в главе 10.

Для такого использования символа заклинатель должен держать его в руке, носить у всех на виду или нести на щите.

**Столовый набор**. В этой небольшой коробке находится чашка и простые столовые приборы. Коробка раскрывается, и одна сторона может использоваться как сковорода, а другая — как тарелка или неглубокая миска.

**Таран, портативный**. Вы можете вышибать портативным тараном двери. Вы получаете бонус +4 к проверкам Силы. Если другой персонаж помогает вам использовать таран, вы совершаете проверку с преимуществом.

**Трутница**. В этом небольшом контейнере находится кремень, кресало и трут (обычно это сухая тряпка, вымоченная в масле), используемые для разжигания огня. Использование его для разжигания факела — или чего-нибудь другого, легковоспламеняющегося — требует одного действия. Разжигание другого огня требует 1 минуты.

**Увеличительное стекло**. Эта линза позволяет разглядывать маленькие предметы. Линзу также можно использовать для замены кремня и кресала. Разжигание огня увеличительным стеклом требует света, яркого как свет солнца, трута для розжига и примерно 5 минут. Увеличительное стекло позволяет совершать с преимуществом проверки характеристик, сделанных для оценки или исследования мелких и высоко-детализированных предметов.

**Факел**. Факел горит 1 час, испуская яркий свет в пределах 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Если вы совершаете рукопашную атаку горящим факелом и попадаете, он причиняет урон огнём 1.

**\*Факел, газовый**. Металлический стержень с длинной гибкой трубкой к которой присоединена тяжелая плотно запечатанная фляга. Газовый факел зажигается бонусным действием и испускает столько же света что и простой факел, а при совершении рукопашной атаки причиняет столько же урона. Факел горит 28 часов за каждый заряд.

Если факел зажжен действием можно повернуть рукоять и нанести 1к4 урона огнем всем существам в пределах 10 фт. конуса. Если существа преуспевают в спасброске Ловкости Сл. 12 то они получают только половину этого урона. Использование факела таким образом тратит 1 заряд из 12. По окончанию всех зарядов факел можно заправить за половину его стоимости.

**Фокусировка друидов**. Фокусировкой друида может быть веточка омелы или падуба, палочка или скипетр из тиса или другого дерева, посох, созданный из живого дерева, или тотем с перьями, мехом, костями и зубами священных животных. Друид может использовать эти предметы в качестве фокусировки для заклинаний, как описано в главе 10.

**\*Фонарь, искровой**. Если существо действием быстро вращает ворот, фонарь испускает сноп искр, дающих тусклый свет в пределах 5 фт. Не требует топлива и срок работы ограничен только выносливостью оператора.

**\*Химическая свеча**. 10 сантиметровый тонкий цилиндр, зажигается бонусным действием. Освещает 5 фт. ярким и 5 фт. тусклым светом. Горит на протяжении 6 часов.