# Снаряжение

Макс. покупка (в день): 750 зм

Макс. продажа (в день): 2000 зм

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Предмет | Количество | Стоимость | Вес |
| Алхимический огонь (фляга) | 3 | 50 зм | 1 фнт. |
| *Боеприпасы* |  |  |  |
| Арбалетные болты (20) | 20 | 1 зм | 1,5 фнт. |
| Батарея | 5 | 10 зм | ¼ фнт. |
| Снаряды для пищали (12) | 31 | 5 зм | 2 фнт. |
| Дымный прут | 10 | 1 зм | ¼ фнт. |
| Калтропы (20 штук в сумке) | 5 | 1 зм | 2 фнт. |
| Кандалы | 3 | 2 зм | 6 фнт. |
| Контейнер для арбалетных болтов | 20 | 1 зм | 1 фнт. |
| Кошель | 11 | 5 см | 1 фнт. |
| Масло (фляга) | 24 | 1 зм | 1 фнт. |
| Метал. шарики (1 000 в сумке) | 4 | 1 зм | 2 фнт. |
| Разгрузочный жилет | 6 | 5 зм | 3 фнт. |
| Рационы (1 день) | 50 | 5 см | 2 фнт. |
| Рюкзак | 9 | 2 зм | 5 фнт. |
| Сигнальный свисток | 7 | 5 мм | — |
| Таран, портативный | 4 | 4 зм | 35 фнт. |
| Точильный камень | 17 | 1 мм | 1 фнт. |
| Трутница | 21 | 5 см | 1 фнт. |
| Факел | 55 | 1 мм | 1 фнт. |
| Факел, газовый | 3 | 10 зм | 3 фнт. |
| Факел, электрический (батарея) | 17 | 20 зм | 2 фнт. |
| Фонарь, закрытый | 24 | 5 зм | 2 фнт. |
| Фонарь, направленный | 3 | 10 зм | 2 фнт. |
| Цепь (10 футов) | 5 | 5 зм | 10 фнт. |
| Шипы, железные (10) | 19 | 1 зм | 5 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.

**Батарея.** Некоторые из предложенных предметов требуют батарей для функционирования. Батарея включена в стоимость покупки (две с оружием). Из оружия с этим свойством можно совершить ограниченное число выстрелов если рядом со свойством стоит число.

**Дымный прут**. Эта алхимическим путем изготовленный прут, практически молниеносно образовывает густой, черный дым при воспламенении. Дым заполняет сферы радиусом 10 фт (принимайте как заклинание облако тумана, за исключением того, что средний и сильный ветер рассеивает облако за 1 раунд). Прут расходуется после 1-го раунда, а дым рассеивается естественным путём (медленно и постепенно).

**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.

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

**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.

**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.

**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.

**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.

**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 флягой. Бонусным действием можно повернуть рукоятку у горлышка фляги и нажать на кнопку в основании стрежня, другая его сторона загорается и испускает столько же света что и простой факел, а при совершении рукопашной атаки причиняет столько же урона. Если факел зажжен действием можно повернуть рукоятку еще раз и нанести 1d4 урона огнем всем существам в пределах 10 фт. конуса или половину этого урона при совершении успешного спасброска Ловкости сл. 12. Использование факела таким образом тратит 1 заряд из 12. По окончанию всех зарядов факел можно заправить за половину его стоимости.

**Факел, электрический.** Этот 30 сантиметровый, кислотно голубого цвета прут, к которому длинной тонкой нитью подсоединена батарея, начинает бледно светиться, если нажать на кнопку в основании прута. Он излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Время горения не ограниченно, включается и выключается бонусным действием.

**Фонарь, закрытый**. Закрытый фонарь испускает яркий свет в пределах 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Зажжённый фонарь горит 6 часов от одной фляги (1 пинта [0,5 литра]) масла. Вы можете действием опустить козырёк, уменьшив освещение до тусклого света в пределах 5 футов.

**Фонарь, направленный**. Направленный фонарь испускает яркий свет 60-футовым конусом и тусклый свет в пределах ещё 60 футов. Зажжённый фонарь горит 6 часов от одной фляги (1 пинта [0,5 литра]) масла.

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

**Цепь**. У цепи 10 хитов. Её можно порвать успешной проверкой Силы со Сл 20.