## СНАРЯЖЕНИЕ

Монеты делают разного номинала, основываясь на относительной стоимости металла, из которого они изготовлены. Чаще всего встречаются монеты трёх видов: золотые монеты (зм), серебряные монеты (см) и медные монеты (мм).

За одну золотую монету персонаж может купить спальный мешок, 50 футов хорошей веревки или козу. Опытный (но не виртуозный) ремесленник может зарабатывать одну золотую монету в день. Золотая монета — стандартная единица измерения богатства, даже если при этом сами монеты не используются. Когда торговцы обсуждают сделки, которые включают товары или услуги стоимостью в сотни или тысячи золотых монет, сделки обычно не включают обмен отдельных монет. Просто это единица измерения богатства, и настоящий обмен производится золотыми слитками, кредитными письмами и ценными товарами.

Одна золотая монета стоит десять серебряных монет, распространённых среди обывателей. Серебряная монета оплачивает один день чернорабочего, флягу лампового масла или одну ночь на захудалом постоялом дворе.

Одна серебряная монета стоит десять медных монет, распространённых среди чернорабочих и нищих. За одну медную монету можно купить свечу, факел или кусочек мела.

Иногда в грудах сокровищ попадаются необычные монеты, сделанные из других драгоценных металлов. Монеты из электрума (эм) и платины (пм) были в обращении в древних империях и королевствах, и при оплате ими они иногда вызывают подозрения. Монета из электрума стоит пять серебряных монет, а из платины — десять золотых.

Стандартная монета весит 9 грамм, так что пятьдесят любых монет весят полкилограмма или 1 фунт.

**Стандартные обменные курсы (таблица)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Монета | ММ | СМ | ЭМ | ЗМ | ПМ |
| Медная (мм) | 1 | 1/10 | 1/50 | 1/100 | 1/1,000 |
| Серебрянная (см) | 10 | 1 | 1/5 | 1/10 | 1/100 |
| Электрумовая (эм) | 50 | 5 | 1 | 1/2 | 1/20 |
| Золотая (зм) | 100 | 10 | 2 | 1 | 1/10 |
| Платиновая (пм) | 1,000 | 100 | 20 | 10 | 1 |

### Продажа Сокровищ

В подземельях, которые вы исследуете, могут попадаться сокровища, снаряжение, оружие, доспехи и другие вещи. Как правило, вы можете продать свои сокровища и безделушки, когда вы возвращаетесь в город или другое поселение, при условии, что вы можете найти покупателей и торговцев, заинтересованных в вашей добыче.

***Доспехи, оружие и прочее снаряжение.***  Обычно оружие, доспехи и прочее снаряжение без видимых дефектов продаётся за половину стоимости. Оружие и доспехи чудовищ редко находятся в пригодном для продажи состоянии.

***Магические предметы.***  Продажа магического предмета — дело нелёгкое. Можно найти кого-то, кто купит зелье или свиток, но остальные предметы по карману только самым богатым дворянам. И наоборот, вы не найдёте в свободной продаже магических предметов и заклинаний кроме нескольких самых распространённых видов. Ценность магии далеко выходит за рамки простого золота и всегда должна рассматриваться именно таким образом.

***Драгоценные камни, ювелирные изделия и предметы искусства.***  Эти предметы продаются на рынке за их полную стоимость, и вы можете их либо обменять на денежный эквивалент, либо использовать вместо валюты. Если сокровище очень ценное, то Мастер может потребовать, чтобы вы вначале нашли подходящего покупателя.

***Товары.***  На пограничье многие ведут натуральный обмен. Так же как драгоценные камни, товары (железные слитки, мешки с солью, домашний скот) продаются на рынке за полную стоимость и могут использоваться как валюта.

### Доспехи

Фэнтезийные игровые миры — широкий гобелен, сотканный из разнообразных культур, где каждая находится на своём технологическом уровне. По этой причине авантюристы имеют доступ к различным типам доспехов, начиная от кожаных до кольчуги и заканчивая дорогостоящими полными рыцарскими доспехами. Таблица брони собирает наиболее часто доступные типы брони, найденные в игре, и разделяет их на три категории: дегкие, средние и тяжелые доспехи.. Многие воители дополняют доспехи щитом.

Таблица «Доспехи» показывает стоимость, вес и прочие свойства самых распространённых доспехов, которые носят в фэнтезийных игровых мирах.

***Владение доспехами.***  Кто угодно может напялить доспех или пристегнуть щит к руке. Но только тот, кто знает, как носить доспех, может носить его эффективно. Ваш класс даёт владение некоторыми видами доспехов. Если вы носите доспех, которым не владеете, вы совершаете с помехой все проверки характеристик, спасброски и броски атаки, использующие Силу или Ловкость, и вы не можете накладывать заклинания.

***Класс Доспеха (КД).***  Доспех защищает владельца от атак. Надетый доспех (и щит) определяет базовый Класс Доспеха.

***Тяжёлые доспехи.***  Более тяжёлые доспехи мешают владельцу свободно и тихо перемещаться. Если в колонке доспеха написано «Сил 13» или «Сил 15», этот доспех уменьшает скорость владельца на 10 футов, если его значение Силы меньше указанного.

***Скрытность.***  Если в колонке доспеха написано «Помеха», владелец совершает проверки Ловкости (Скрытность) с помехой.

***Щиты.***  Щит изготавливается из дерева или металла, и несётся одной рукой. Использование щита увеличивает КД на 2. Вы получаете преимущество только от одного щита одновременно.

#### Лёгкий доспех

Лёгкие доспехи, изготовленные из лёгких и тонких материалов, предпочитают ловкие искатели приключений, поскольку те предоставляют защиту, и при этом не ограничивают подвижность. Если вы носите лёгкий доспех, вы при определении Класса Доспеха добавляете модификатор Ловкости к базовому числу, предоставленному доспехом.

***Стёганый.***  Мягкая броня состоит из стеганых слоев ткани и ватина.

***Кожаный.***  Нагрудник и наплечники этой брони сделаны из кожи, которая была укреплена, будучи сваренной в масле. Остальные части доспеха сделаны из более мягких и гибких материалов.

***Проклёпанная кожа.***  Изготовленный из крепкой, но гибкой кожи проклёпанный доспех усилен тесно расположенными шипами или заклёпками.

#### Средний доспех

Средняя броня обеспечивает большую защиту, чем легкая броня, но она также ухудшает движение больше. Если вы носите средний доспех, вы при определении Класса Доспеха к базовому числу, предоставленному доспехом, добавляете модификатор Ловкости, но не более +2.

***Доспех из шкур*** Этот грубый доспех состоит из толстых мехов и шкур. Обычно их носят племена варваров, злые гуманоиды и прочие народы, у которых нет инструментов и материалов для создания более качественных доспехов.

***Кольчужная рубаха.***  Сделанная из переплетённых металлических колец кольчужная рубаха носится между слоями одежды или кожи. Этот доспех предоставляет умеренную защиту торса и заглушает звон колец внешним покрытием.

***Чешуйчатый доспех.***  Этот доспех состоит из кожаных куртки и поножей (а также, возможно, отдельной юбки), покрытых перекрывающимися кусочками металла, похожими на рыбную чешую. В комплект входят рукавицы.

***Кираса*** Эта броня состоит из установленного металлического нагрудника, который носят с поддетой кожей. Несмотря на то, что руки и ноги остаются практически без защиты, этот доспех хорошо защищает жизненно важные органы, оставляя владельцу относительную подвижность.

***Полулаты.***  Полулаты состоят из сформированных металлических пластин, покрывающих большую часть тела владельца. В них не входит защита для ног кроме простых поножей, закреплённых кожаными ремнями.

#### Тяжёлый доспех

Из всех видов доспехов, тяжёлые доспехи предоставляют лучшую защиту Эти комплекты доспехов покрывают всё тело и созданы для защиты от самых разных атак. Их вес и нагрузку могут выдержать только самые тренированные воители.

Тяжёлый доспех не позволяет добавлять к Классу Доспеха модификатор Ловкости, но и не даёт штраф, если модификатор Ловкости отрицательный.

***Колечный доспех.***  Это кожаный доспех с нашитыми на него толстыми кольцами. Эти кольца усиливают доспех от ударов мечей и топоров. Колечный доспех хуже кольчуги, и обычно его носят только те, кто не могут позволить себе доспех получше.

***Кольчуга.*** Изготовленная из переплетающихся металлических колец кольчуга включает также слой стёганой ткани, надеваемой под низ, дабы предотвратить натирание и смягчать удары. В комплект входят рукавицы.

***Наборной доспех.*** Этот доспех состоит из узких вертикальных металлических пластин, приклёпанных к кожаной подложке, носимой поверх слоя ватина. Гибкая кольчуга защищает суставы.

***Полный доспех.*** Латы состоят из сформированных металлических пластин, покрывающих всё тело. В комплект лат входят рукавицы, тяжёлые кожаные сапоги, шлем с забралом, и толстый слой ватина. Ремешки и пряжки распределяют вес по всему телу.

**Доспехи (таблица)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Доспехи | Стоимость | Класс доспеха (КД) | Сила | Скрытность | Вес |
| ***Лёгкий доспех*** |  |  |  |  |  |
| Стеганый | 5 зм | 11 + модификатор Лов | — | Помеха | 8 фнт. |
| Кожаный | 10 зм | 11 + модификатор Лов | — | — | 10 фнт. |
| Проклёпанная кожа | 45 зм | 12 + модификатор Лов | — | — | 13 фнт. |
| ***Средний доспех*** |  |  |  |  |  |
| Hide | 10 зм | 12 + модификатор Лов (макс. 2) | — | — | 12 фнт. |
| Кольчужная рубаха | 50 зм | 13 + модификатор Лов (макс. 2) | — | — | 20 фнт. |
| Чешуйчатый | 50 зм | 14 + модификатор Лов (макс. 2) | — | Помеха | 45 фнт. |
| Кираса | 400 зм | 14 + модификатор Лов (макс. 2) | — | — | 20 фнт. |
| Полулаты | 750 зм | 15 + модификатор Лов (макс. 2) | — | Помеха | 40 фнт. |
| ***Тяжёлый доспех*** |  |  |  |  |  |
| Колечный | 30 зм | 14 | — | Помеха | 40 фнт. |
| Кольчуга | 75 зм | 16 | Сил 13 | Помеха | 55 фнт. |
| Наборной | 200 зм | 17 | Сил 15 | Помеха | 60 фнт. |
| Латы | 1,500 зм | 18 | Сил 15 | Помеха | 65 фнт. |
| ***Щит*** |  |  |  |  |  |
| Щит | 10 зм | +2 | — | — | 6 фнт. |

#### Надевание и снятие доспехов

Надевание и снятие доспехов

***Надевание.***  Столько времени требуется для надевания доспеха. Вы получаете КД от доспеха только если потратили нужное время на его надевание.

***Снимание.***  Столько времени требуется на снятие доспеха. Если вам помогают, уменьшите время вдвое.

**Надевание и снятие доспеха (таблица)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Вид | Надевание | Снимание. |
| Лёгкий доспех | 1-минута | 1-минута |
| Средний доспех | 5 минут | 1-минута |
| Тяжёлый доспех | 10 минут | 5 минут |
| Щит | 1 действие | 1 действие |

### Оружие

Ваш класс предоставляет вам владение некоторыми видами оружия, отражая направленность вашего класса и инструменты, которые вы, скорее всего, будете использовать. Неважно что вы предпочитаете длинный меч или длинный лук, ваше оружие и ваша способность эффективно владеть им могут означать разницу между жизнью и смертью во время приключений.

Таблица «Оружие» показывает самое распространённое в фэнтезийных игровых мирах оружие, их цену, вес, урон, причиняемый при попадании, и их особые свойства. Каждое оружие классифицируется как ближнего или дальнего боя. Оружие **ближнего боя** используется для атаки цели на расстоянии 5 футов от вас, в то время как **дальнобойное** оружие используется для атаки цели на расстоянии.

#### Владение Оружием

Ваша раса, класс и черты дают владение конкретными видами и целыми категориями оружия. Эти две категории **простое** и **воинское**. Большинство людей умеют обращаться с простым оружием. В это оружие входят дубинки, булавы и прочее оружие, доступное обывателям. Воинское оружие включает мечи, топоры и древковое оружие, требующее для эффективного использования особых тренировок. Многие воители используют воинское оружие, потому что оно позволяет максимально использовать их стиль и обучение.

Владение оружием позволяет вам добавлять бонус мастерства к броскам атаки всех атак, совершённых этим оружием. Если вы совершаете бросок атаки, используя оружие, которым не владеете, вы не добавляете к броску атаки бонус владения.

#### Свойства Оружия

У многих видов оружия есть особые свойства, отражённые в таблице «Оружие».

***Боеприпасы.*** Вы можете использовать оружие со свойством «боеприпас» для совершения дальнобойной атаки только если у вас есть боеприпасы для стрельбы. Каждый раз, когда вы совершаете атаку с помощью этого оружия, вы тратите один боеприпас. Вынимается боеприпас из колчана или другого контейнера частью атаки. Для зарядки одноручного оружия требуется одна свободная рука.  В конце сражения вы восстанавливаете половину использованных боеприпасов, потратив минуту на поиски на поле боя.

Если вы используете оружие со свойством «боеприпас» для совершения рукопашной атаки, вы считаете его импровизированным оружием (смотрите ниже «Импровизированное оружие»). Праща при этом должна быть заряжена.

***Фехтовальное.***  При совершении атаки фехтовальным оружием вы сами выбираете, какой модификатор использовать при совершении бросков атаки и урона — модификатор Силы или Ловкости. Для обоих бросков должен использоваться один и тот же модификатор.

***Тяжёлое.***  Существа Маленького размера совершают броски атаки тяжёлым оружием с помехой. Из-за размера и веса Маленькие существа не могут использовать такое оружие эффективно. Лёгкое. Легкое оружие небольшое и легкое в обращении, что делает его идеальным для использования при бое с двумя видами оружия.

***Перезарядка.***  Из-за долгой перезарядки этого оружия вы можете выстрелить из него только один боеприпас одним действием, бонусным действием или реакцией, вне зависимости от количества положенных атак.

***Дистанция.***  У оружия, с помощью которого могут совершаться дальнобойные атаки, указан диапазон в скобках после свойства «боеприпас» или «метательное». Дистанция состоит из двух чисел. Первое — это нормальная дистанция в футах, а второе указывает максимальную дистанцию оружия. При совершении атаки по цели, находящейся на расстоянии, превышающем нормальную дистанцию, бросок атаки совершается с помехой. Цель, находящуюся на расстоянии, превышающем максимальную дистанцию, атаковать нельзя.

***Досягаемость.***  Это оружие добавляет 5 футов к расстоянию, на котором вы можете совершать этим оружием атаки, а также провоцированные атаки.

***Особое.***  Оружие со свойством «особое» используется по специальным правилам, указанным в описании этого оружия (смотрите ниже «Особое оружие»).

***Метательное.***  Если у оружия есть свойство «метательное», вы можете совершать им дальнобойные атаки, метая его. Если это рукопашное оружие, вы используете для бросков атаки и урона тот же модификатор характеристики, что и при совершении рукопашной атаки этим оружием. Например, если вы метаете ручной топор, вы используете Силу, а если метаете кинжал, то можете использовать либо Силу, либо Ловкость, так как у кинжала есть свойство «фехтовальное».

***Двуручное.***  Это оружие нужно держать двумя руками, когда вы атакуете им.

***Универсальное.***  Это оружие можно использовать как одной, так и двумя руками. Урон, указанный в скобках после этого свойства, означает урон при совершении рукопашной атаки двумя руками.

##### Импровизированное оружие

Иногда при персонажах нет оружия, и им приходится атаковать тем, что окажется под рукой. Импровизированное оружие включает в себя любой предмет, который вы можете держать в одной или двух руках, например, разбитое стекло, ножку стола, сковороду, колесо фургона или мертвого гоблина.

Во многих случаях импровизированное оружие подобно настоящему оружию, и потому может использоваться как оно. Например, ножка от стола похожа на дубинку. Если Мастер позволит, персонаж, владеющий оружием, может использовать похожий предмет как это оружие и потому использовать бонус владения.

Предмет, не похожий на оружие, причиняет урон 1к4 (Мастер назначает вид урона в зависимости от используемого предмета). Если персонаж использует дальнобойное оружие для совершения атаки ближнего боя или метает оружие ближнего боя, у которого нет свойства «метательное», оно причиняет урон 1к4. У импровизированного метательного оружия нормальная дистанция 20 футов и максимальная дистанция 60 футов.

##### Посеребренное Оружие

У некоторых чудовищ есть иммунитет или сопротивление немагическому оружию или уязвимость перед серебряным оружием, поэтому осторожные искатели приключений за дополнительную плату покрывают своё оружие серебром. Вы можете посеребрить одно оружие или десять боеприпасов за 100 зм. В эту стоимость входит серебро и работы по его внедрению в оружие без ухудшения качеств последнего.

##### Особое оружие

Здесь описано оружие, использующее специальные правила.

***Длинное копьё.***  Вы совершаете с помехой атаки длинным копьём по существам, находящимся в пределах 5 футов от вас. Кроме того, если вы не находитесь верхом, длинное копьё используется двумя руками.

***Сеть.*** Существа Большого и меньшего размеров, по которым попала атака сетью, становятся опутанными, пока не высвободятся. Сеть не оказывает эффекта на бесформенных существ и тех, чей размер Огромный или ещё больше. Существо может действием совершить проверку Силы со Сл 10, чтобы высвободиться самому или освободить другое существо, находящееся в пределах его досягаемости. Нанесение 5 рубящих повреждений сети (УЗ10) также освобождает существо, не причиняя ему вреда, прекращая эффект и разрушая сеть.

Если вы действием, бонусным действием или реакцией совершаете атаку сетью, вы можете совершить только одну атаку, вне зависимости от количества положенных атак.

**Оружие (таблица)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Название | Стоимость | Урон | Вес | Свойства |
| ***Простое оружие ближнего боя*** |  |  |  |  |
| Дубинка | 1 см | 1к4 дробящее | 2 фнт. | Лёгкое |
| Кинжал | 2 зм | 1к4 колющий | 1 фнт. | Лёгкое, метательное (дистанция 20/60), фехтовальное |
| Палица | 2 см | 1к8 дробящий | 10 фнт. | Двуручное |
| Ручной топор | 5 зм | 1к6 рубящий | 2 фнт. | Лёгкое, метательное (дистанция 20/60) |
| Метательное копье | 5 см | 1к6 колющий | 2 фнт. | Метательное (дистанция 30/120) |
| Легкий молот | 2 зм | 1к4 дробящее | 2 фнт. | Лёгкое, метательное (дистанция 20/60) |
| Булава | 5 зм | 1к6 дробящий | 4 фнт. | — |
| Боевой посох | 2 см | 1к6 дробящий | 4 фнт. | Универсальное (1к8) |
| Серп | 1 зм | 1к4 рубящий | 2 фнт. | Лёгкое |
| Копье | 1 зм | 1к6 колющий | 3 фнт. | Метательное (дистанция 20/60), универсальное (1к8) |
| ***Простое дальнобойное оружие*** |  |  |  |  |
| Арбалет, лёгкий | 25 зм | 1к8 колющий | 5 фнт. | Боеприпас (дистанция 80/320), двуручное, перезарядка |
| Дротик | 5 мм | 1к4 колющий | 1/4 фнт. | Метательное (дистанция 20/60), фехтовальное |
| Короткий лук | 25 зм | 1к6 колющий | 2 фнт. | Боеприпас (дистанция 80/320), двуручное |
| Праща | 1 см | 1к4 дробящее | — | Боеприпас (дистанция 30/120) |
| ***Воинское рукопашное оружие*** |  |  |  |  |
| Боевой топор | 10 зм | 1к8 рубящий | 4 фнт. | Универсальное (1к10) |
| Цеп | 10 зм | 1к8 дробящий | 2 фнт. | — |
| Глефа | 20 зм | 1к10 рубящий | 6 фнт. | Двуручное, досягаемость, тяжёлое |
| Секира | 30 зм | 1к12 рубящий | 7 фнт. | Двуручное, тяжёлое |
| Двуручный меч | 50 зм | 2к6 рубящий | 6 фнт. | Двуручное, тяжёлое |
| Алебарда | 20 зм | 1к10 рубящий | 6 фнт. | Двуручное, досягаемость, тяжёлое |
| Длинное копьё | 10 зм | 1к12 колющий | 6 фнт. | Досягаемость, особое |
| Длинный меч | 15 зм | 1к8 рубящий | 3 фнт. | Универсальное (1к10) |
| Кувалда | 10 зм | 2к6 дробящий | 10 фнт. | Двуручное, тяжёлое |
| Моргенштерн | 15 зм | 1к8 колющий | 4 фнт. | — |
| Пика | 5 зм | 1к10 колющий | 18 фнт. | Двуручное, досягаемость, тяжёлое |
| Рапира | 25 зм | 1к8 колющий | 2 фнт. | Фехтовальное |
| Скимитар | 25 зм | 1к6 рубящий | 3 фнт. | Лёгкое, фехтовальное |
| Короткий меч | 10 зм | 1к6 колющий | 2 фнт. | Лёгкое, фехтовальное |
| Трезубец | 5 зм | 1к6 колющий | 4 фнт. | Метательное (дистанция 20/60), универсальное (1к8) |
| Боевая кирка | 5 зм | 1к8 колющий | 2 фнт. | — |
| Боевой молот | 15 зм | 1к8 дробящий | 2 фнт. | Универсальное (1к10) |
| Кнут | 2 зм | 1к4 рубящий | 3 фнт. | Досягаемость, фехтовальное |
| ***Воинское дальнобойное оружие*** |  |  |  |  |
| Духовая трубка | 10 зм | 1 колющий | 1 фнт. | Боеприпас (дистанция 25/100), перезарядка |
| Арбалет, ручной | 75 зм | 1к6 колющий | 3 фнт. | Боеприпас (дистанция 30/120), лёгкое, перезарядка |
| Арбалет, тяжёлый | 50 зм | 1к10 колющий | 18 фнт. | Боеприпас (дистанция 100/400), двуручное, перезарядка, тяжёлое |
| Длинный лук | 50 зм | 1к8 колющий | 2 фнт. | Боеприпас (дистанция 150/600), двуручное, тяжёлое |
| Сеть | 1 зм | — | 3 фнт. | Метательное (дистанция 5/15), особое |

### Снаряжение

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

***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.

***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.

***Противоядие.***  Существо, которое выпивает этот флакон жидкости, получает преимущество при спасбросках против яда в течение 1 часа. Оно не предоставляет преимущества нежити и конструктам.

***Заклинательный фокус*** Заклинательный фокус -это особый предмет - шар, Кристалл, жезл, специально сконструированный посох, палочка, похожая на кусок дерева, или какой-то подобный предмет, предназначенный для направления силы магических заклинаний. Волшебники, колдуны и чародеи могут использовать эти предметы в качестве фокусировки для заклинаний.

***Металлические шарики.***  Вы можете действием рассыпать из этого мешка крохотные металлические шарики, покрыв площадь 10 × 10 футов. Существо, перемещающееся по покрытой области, должно преуспеть в спасательном броске УС 10 или упасть. Существо, перемещающееся по этой области с уменьшенной вдвое скоростью, не обязано совершать спасбросок.

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

***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).

***Чеснок.*** Вы можете действием рассыпать сумку чеснока 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.

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

***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.

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

***Комплект для взбирания.*** В набор для взбирания входят шлямбуры, накладные подошвы, перчатки и страховочная привязь. Вы можете действием использовать набор для взбирания, 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.

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

***Фокусы для друидов.***  Друидический фокус может быть веточкой омелы или Падуба, жезлом или скипетром из тиса или другого особого дерева, посохом, вытянутым целиком из живого дерева, или тотемным предметом, включающим перья, мех, кости и зубы священных животных. Друид может использовать эти предметы в качестве фокуса для заклинаний.

***Комплект для рыбалки.***  Этот комплект включает в себя деревянный стержень, шелковую линию, поплавки из пробкового дерева, стальные крючки, свинцовые грузила, бархатные Приманки и узкую сетку. Набор 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).

***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 2 приводится список символов, используемый для самых распространённых богов мультивселенной. Жрец или паладин может использовать священный символ в качестве фокуса для заклинаний. Для такого использования символа заклинатель должен держать его в руке, носить у всех на виду или нести на щите.

***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 зм и требует, чтобы заклинатель потратил ячейку заклинаний 1 уровня.

***Охотничий капкан.***  Когда вы используете свое действие, чтобы установить его, эта ловушка образует пилообразное стальное кольцо, которое защелкивается, когда существо наступает на прижимную пластину в центре. 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 3 метр). Любое существо может действием совершить проверку Силы со УС 13, чтобы высвободить себя или другое существо, находящееся в пределах досягаемости. Каждая проваленная проверка причиняет пойманному существу колющий урон 1.

***Лампа.***  Лампа испускает яркий свет в пределах 15 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. После того, как лампа была зажжена, она горит в течение 6 часов потребляя 1 фляжку (1 пинта) масла. Фонарь, бычий глаз Фонарь "Бычий Глаз" испускает яркий свет 60-футовым конусом и тусклый свет в пределах ещё 60 футов. После того, как лампа была зажжена, она горит в течение 6 часов потребляя 1 фляжку (1 пинта) масла. Фонарь, закрытый Закрытый фонарь испускает яркий свет в пределах 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. После того, как лампа была зажжена, она горит в течение 6 часов потребляя 1 фляжку (1 пинта) масла. Вы можете действием опустить козырёк, уменьшив освещение до тусклого света в пределах 5 футов.

***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.

***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 высокодетализированных предметов.

***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.

***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.

***Масло.*** Масло обычно поставляется в глиняной колбе, которая держит 1 пинту. 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. Совершите дальнобойную атаку на целевое существо или объект, рассматривая масло как импровизированное оружие. При попадании цель покрывается маслом. Если цель получает какой-либо урон от огня до того, как масло высохнет (через 1 минуту), цель получает дополнительный урон от огня 5 от горящего масла. Вы также можете вылить колбу масла на землю, чтобы покрыть площадь в 5 футов, при условии, что поверхность ровная. Если горит, масло горит в течение 2 раундов и наносит 5 огненных повреждений любому существу, которое входит в область или заканчивает свою очередь в области. Существо может получить этот урон только один раз за ход.

***Яд, Базовій.*** Вы можете использовать яд в этом флаконе, чтобы покрыть одно режущее или колющее оружие или до трех единиц боеприпасов. Применение яда приводит к действию. Существо, по которому попадёт отравленное оружие или боеприпас, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 10, получая в случае провала урон ядом 1к4. После нанесения яд сохраняет потенцию в течение 1 минуты до высыхания.

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

***Сумка.*** В кожаном или тканевом кошеле поместится 20 снарядов для пращи или 50 иголок для духовой трубки, а также другие вещи. Разделенный мешок для хранения компонентов заклинаний называется компонентным мешком (описанным ранее в этом разделе). Колчан. В колчан помещается 20 стрел. 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.

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

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

***Весы, купеческие.*** 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.

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

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

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

***Трутница.***  Этот небольшой контейнер содержит кремень, огневую сталь и трут (обычно сухая ткань, пропитанная легким маслом), используемые для разжигания огня. Используя его, чтобы зажечь факел—или что—нибудь еще с обильным, открытым топливом-требует действи. Зажигание любого другого огня занимает 1 минуту.

***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.

**Снаряжение (табл.)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Предмет | Стоимость | Вес |
| Счеты | 2 зм | 2 фнт. |
| Кислота (флакон) | 25 зм | 1 фнт. |
| Алхимический огонь (фля-га) | 50 зм | 1 фнт. |
| ***Боеприпасы*** |  |  |
| - *Стрелки (20)* | 1 зм | 1 фнт. |
| - *Распылитель иглы (50)* | 1 зм | 1 фнт. |
| - *Арбалетные болты (20)* | 1 зм | 1,5 фнт. |
| *Снаряды для пращи (20)* | 4 мм | 1,5 фнт. |
| Противоядие (флакон) | 50 зм | — |
| ***Тайный фокус*** |  |  |
| *- Кристалл* | 10 зм | 1 фнт. |
| - *Шар* | 20 зм | 3 фнт. |
| - *Стержень* | 10 зм | 2 фнт. |
| - *Персонал* | 5 зм | 4 фнт. |
| - *Палочка* | 10 зм | 1 фнт. |
| Рюкзак | 2 зм | 5 фнт. |
| Металлические шарики (1 000 шт. в сумке) | 1 зм | 2 фнт. |
| Бочка | 2 зм | 70 фнт. |
| Корзина | 4 см | 2 фнт. |
| Спальник | 1 зм | 7 фнт. |
| Колокольчик | 1 зм | — |
| Одеяло | 5 см | 3 фнт. |
| Блок и лебёдка | 1 зм | 5 фнт. |
| Книга | 25 зм | 5 фнт. |
| Бутылка, стеклянная | 2 зм | 2 фнт. |
| Ведро | 5 мм | 2 фнт. |
| Калтропы (20 штук в сумке) | 1 зм | 2 фнт. |
| Свеча | 1 мм | — |
| Контейнер для арбалетных болтов | 1 зм | 1 фнт. |
| Контейнер для карт и свитков | 1 зм | 1 фнт. |
| Цепь (10 футов) | 5 зм | 10 фнт. |
| Мел (1 кусочек) | 1 мм | — |
| Сундук | 5 зм | 25 фнт. |
| Комплект для взбирания. | 25 зм | 12 фнт. |
| Одежда, обычная | 5 см | 3 фнт. |
| Одежда, костюм | 5 зм | 4 фнт. |
| Одежда, отличная | 15 зм | 6 фнт. |
| Одежда, дорожная | 2 зм | 4 фнт. |
| Мешочек с компонентами | 25 зм | 2 фнт. |
| Ломик | 2 зм | 5 фнт. |
| ***Фокусы для друидов.*** |  |  |
| Веточка омелы | 1 зм | — |
| - Тотем | 1 зм | — |
| - Деревянный посох | 5 зм | 4 фнт. |
| - Тисовая палочка | 10 зм | 1 фнт. |
| Комплект для рыбалки | 1 зм | 4 фнт. |
| Фляжка или кружка | 2 мм | 1 фнт. |
| Крюк-кошка | 2 зм | 4 фнт. |
| Молоток | 1 зм | 3 фнт. |
| Молот, кузнечный | 2 зм | 10 фнт. |
| Набор целителя | 5 зм | 3 фнт. |
| ***Священный символ*** |  |  |
| - Амулет | 5 зм | 1 фнт. |
| - Эмблема | 5 зм | — |
| - Ковчег | 5 зм | 2 фнт. |
| Святая вода (фляга) | 25 зм | 1 фнт. |
| Песочные часы | 25 зм | 1 фнт. |
| Охотничий капкан | 5 зм | 25 фнт. |
| Чернила (бутылочка 1 унция [30 грамм]) | 10 зм | — |
| Писчее перо | 2 мм | — |
| Кувшин или графин | 2 мм | 4 фнт. |
| Лестница (10 футов) | 1 см | 25 фнт. |
| Лампа | 5 см | 1 фнт. |
| Фонарь, бычий глаз | 10 зм | 2 фнт. |
| Фонарь, закрытый | 5 зм | 2 фнт. |
| Замок | 10 зм | 1 фнт. |
| Увеличительное стекло | 100 зм | — |
| Кандалы | 2 зм | 6 фнт. |
| Столовый набор | 2 см | 1 фнт. |
| Зеркало, стальное | 5 зм | 1/2 фнт. |
| Масло (колба) | 1 см | 1 фнт. |
| Бумага (один лист) | 2 см | — |
| Пергамент (один лист) | 1 см | — |
| Духи (флакон) | 5 зм | — |
| Кирка, горняцкая | 2 зм | 10 фнт. |
| Шлямбур | 5 мм | 1/4 фнт. |
| Яд, основной (флакон) | 100 зм | — |
| Шест (10 футов) | 5 мм | 7 фнт. |
| Горшок, железный | 2 зм | 10 фнт. |
| Зелье лечения 5 | 0 зм | 1/2 фнт. |
| Кошель | 5 см | 1 фнт. |
| Колчан | 1 зм | 1 фнт. |
| Таран, портативный | 4 зм | 35 фнт. |
| Рационы (1 день) | 5 см | 2 фнт. |
| Робы | 1 зм | 4 фнт. |
| Верёвка пеньковая (50 футов) | 1 зм | 10 фнт. |
| Верёвка, шёлковая (50 футов) | 10 зм | 5 фнт. |
| Мешок | 1 мм | 1/2 фнт. |
| Весы, купеческие. | 5 зм | 3 фнт. |
| Сургуч | 5 см | — |
| Лопата | 2 зм | 5 фнт. |
| Сигнальный свисток | 5 мм | — |
| Кольцо-печатка | 5 зм | — |
| Мыло | 2 мм | — |
| Книга заклинаний | 50 зм | 3 фнт. |
| Шипы, железные (10) | 1 зм | 5 фнт. |
| Подзорная труба | 1,000 зм | 1 фнт. |
| Палатка, двухместная | 2 зм | 20 фнт. |
| Трутница | 5 см | 1 фнт. |
| Факел | 1 мм | 1 фнт. |
| Флакон | 1 зм | — |
| Бурдюк | 2 см | 5 фнт. (полный) |
| Точильный камень | 1 мм | 1 фнт. |

**Вместимость контейнеров (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Контейнер | Вместимость |
| Рюкзак\* | 1 кубический фут/30 фунтов (15 килограмм) |
| Бочка | 40 галлонов (150 литров), 4 кубических фута |
| Корзина | 2 кубических фута/40 фунтов (20 килограмм) |
| Бутылка | 1,5 пинты (0,75 литра) |
| Ведро | 3 галлона (11 литров), 0,5 кубических футов |
| Сундук | 12 кубических футов/300 фунтов (150 килограмм) |
| Фляжка или кружка | 1 пинта (0,5 литра) |
| Кувшин или графин | 1 галлон (3,75 литра) |
| Горшок, железный | 1 галлон (3,75 литра) |
| Кошель | 0,2 кубических фута/6 фунтов (3 килограмма) |
| Мешок | 1 кубический фут/30 фунтов (15 килограмм) |
| Флакон | 4 унции (100 грамм) |
| Бурдюк | 4 пинты (2 литра) |

\* Вы также можете привязывать такие предметы как спальники и верёвки снаружи рюкзака.

Наборы снаряжения

В начальное снаряжение, получаемое от класса, входит готовый набор полезного снаряжения. Здесь указано содержимое этих наборов. Если вы стартовое снаряжение покупаете, можете приобрести его по указанной цене, что может быть дешевле, чем покупать его порознь.

***Набор взломщика (16 зм).***  Включает в себя рюкзак, сумку с 1000 шаотками, 10 футов шнура, колокол, 5 свечей, лом, молоток, 10 питонов, фонарь с задвижкой, 2 фляги с маслом, 5-дневный паек, трутницу и бурдюк. В набор также входит 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая сбоку.

***Набор дипломата (39 зм).***  Включает сундук, 2 контейнера для карт и свитков, комплект отличной одежды, бутылочку чернил, писчее перо, лампу, 2 фляги масла, 5 листов бумаги, флакон духов, воск и мыло.

***Набор исследователя подземелий (12 зм).***  Включает рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутницу, рационы на 10 дней и бурдюк. В набор также входит 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая сбоку.

***Набор артиста (40 зм).***  Включает в себя рюкзак, спальник, 2 костюма, 5 свечей, 5 дней рациона, бурдюк с водой и набор для маскировки.

***Набор путешественника (10 зм*** Включает рюкзак, спальник, столовый набор, трутницу, 10 факелов, рационы на 10 дней и бурдюк. В набор также входит 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая сбоку.

***Набор священника (19 зм).***  Включает в себя рюкзак, одеяло, 10 свечей, трутницу, ящик для милостыни, 2 блока ладана, кадило, облачение,, 2 дневный паек и бурдюк с водой.

***Набор учёного (40 зм).***   Включает рюкзак, научную книгу, бутылочку чернил, писчее перо, 10 листов пергамента, небольшую сумочку с песком и небольшой нож.

### Инструменты

Инструменты помогают делать что-то, что без них сделать нельзя, например, создавать или чинить вещи, подделывать документы и вскрывать замки. Ваши раса, класс, предыстории и черты могут давать владение некоторыми инструментами. Владение инструментом позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, сделанным при использовании этих инструментов. Использование инструментов не привязано к какой-то одной характеристике, так как владение инструментом отражает широкие познания в его использовании. Например, Мастер может попросить вас совершить проверку Ловкости для вырезания мелких деталей инструментом резчика по дереву, или проверку Силы для вырезания чего-то из очень твёрдого дерева.

**Инструменты (таблица)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Предмет | Стоимость | Вес |
| ***Инструменты ремесленников*** |  |  |
| Инструменты алхимика | 50 зм | 8 фнт. |
| Инструменты пивовара | 20 зм | 9 фнт. |
| Инструменты каллиграфа | 10 зм | 5 фнт. |
| Инструменты плотника | 8 зм | 6 фнт. |
| Инструменты картографа | 15 зм | 6 фнт. |
| Инструменты сапожника | 5 зм | 5 фнт. |
| Инструменты повара | 1 зм | 8 фнт. |
| Инструменты стеклодува | 30 зм | 5 фнт. |
| - Ювелирные инструменты | 25 зм | 2 фнт. |
| Инструменты кожевника | 5 зм | 5 фнт. |
| Инструменты каменщика | 10 зм | 8 фнт. |
| Инструменты художника | 10 зм | 5 фнт. |
| Инструменты гончара | 10 зм | 3 фнт. |
| Инструменты кузнеца | 20 зм | 8 фнт. |
| Инструменты жестянщика | 50 зм | 10 фнт. |
| Инструменты ткача | 1 зм | 5 фнт. |
| Инструменты резчика по дереву | 1 зм | 5 фнт. |
| Набор для грима | 25 зм | 3 фнт. |
| Набор для фальсификации | 15 зм | 5 фнт. |
| ***Игровой набор*** |  |  |
| Кости | 1 см | — |
| Карты | 5 см | — |
| Набор травника | 5 зм | 3 фнт. |
| ***Музыкальные инструменты*** |  |  |
| - Волынка | 30 зм | 6 фнт. |
| - Барабан | 6 зм | 3 фнт. |
| - Цимбалы | 25 зм | 10 фнт. |
| - Флейта | 2 зм | 1 фнт. |
| - Лютня | 35 зм | 2 фнт. |
| - Лира | 30 зм | 2 фнт. |
| Рожок | 3 зм | 2 фнт. |
| Свирель | 12 зм | 2 фнт. |
| Шалмей | 2 зм | 1 фнт. |
| Виола | 30 зм | 1 фнт. |
| Инструменты навигатора | 25 зм | 2 фнт. |
| Инструменты отравителя | 50 зм | 2 фнт. |
| Воровские инструменты | 25 зм | 1 фнт. |
| Транспортные средства (наземные или водные) | \* | \* |

\* См. раздел "Верховые животные и транспортные средства".

***Инструменты ремесленников.***  В эти особые наборы входят инструменты, необходимые для ремесла и торговли. В таблице приведены примеры самых распространённых наборов, каждый из которых связан со своим ремеслом. Владение инструментами ремесленника позволяет добавлять бонус владения к проверкам характеристик, совершённым при использовании инструментов в ремесле. Для каждого набора инструментов требуется отдельное владение.

***Набор для грима.***  Этот набор косметики, красителей для волос и бутафории позволяет изменять ваш внешний облик. Владение этим набором позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым для визуальной маскировки.

***Набор для фальсификации.***  В этой небольшой коробке лежат разные бумаги и пергаменты, ручки и чернила, печати и куски воска, золотая и серебряная фольга, и прочие припасы, необходимые для создания убедительных подделок документов. Владение этим набором позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым при создании поддельных документов.

***Игровой Набор.*** Этот предмет включает в себя широкий спектр игровых предметов, включая кости и колоды карт (для таких игр, как Three-Dragon Ante). В таблице указаны примеры игр, но есть и другие наборы. Если вы владеете игровым набором, вы можете добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершаемым во время игры. Для каждой игры требуется отдельное владение.

***Набор травника.***  В этот набор входят разнообразные инструменты, такие как ножницы, ступка и пестик, а также мешочки и флаконы, используемые травниками при создании снадобий и зелий. Владение этим набором позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым при опознании и использовании трав. Кроме того, владение этим набором требуется для создания противоядия и зелья лечения.

***Музыкальные инструменты.***  Самые популярные музыкальные инструменты указаны в таблице. Если вы владеете определённым музыкальным инструментом, вы можете добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым во время игры на нём. Бард может использовать музыкальный инструмент в качестве фокуса для заклинаний. Для каждого музыкального инструмента нужно отдельное владение.

***Инструменты навигатора.***  Эти инструменты используются для навигации в море. Владение инструментами навигатора позволяет прокладывать курс корабля и пользоваться морскими картами. Кроме того, эти инструменты позволяют вам добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым, чтобы не потеряться в море.

***Инструменты отравителя.***  Набор отравителя включает в себя флаконы, химикаты и другое оборудование, необходимое для создания ядов. Владение этим набором позволяет добавить свой бонус к любым проверкам способностей, которые вы делаете для создания или использования ядов.

***Воровские инструменты.***  . В этот набор инструментов входят небольшой напильник, набор отмычек, небольшое зеркальце на длинной ручке, ножницы и пара щипчиков. Владение этими инструментами позволяет добавлять бонус мастерства ко всем проверкам характеристик, сделанным для отключения ловушек и взлома замков.

### Верховые животные и транспортные средства

Хороший скакун поможет вам быстро пересечь пустоши, но основное его предназначение — везти груз, который замедлял бы вас. Приведённая таблица показывает скорость разных животных и их базовую грузоподъёмность.

Животное, тянущее карету, тележку, колесницу, сани или фургон, может перемещать вес до пяти раз превышающий его базовую грузоподъемность, включая вес транспортного средства. Если в одно транспортное средство впряжены сразу несколько животных, они могут суммировать свою грузоподъёмность.

В фэнтезийных игровых мирах есть и другие верховые животные, но они редкие, и их сложно купить. К ним относятся летающие скакуны (пегасы, грифоны, гиппогрифы и тому подобные животные) и даже водные скакуны (гигантские морские коньки, например). Приобретение такого верхового животного часто означает получение яйца и воcпитание существа самостоятельно, заключение сделки с могущественной сущностью или переговоры с самим верховым животным..

***Доспехи для верховых животных*** Бардинг -это броня, предназначенная для защиты головы, шеи, груди и тела животного. Для животных можно приобрести любые доспехи, описанные ранее в этой главе. Стоимость в четыре раза больше аналогичного доспеха для гуманоида, а вес — в два раза больше.

***Седла.*** Боевое седло охватывает всадника, помогая удержаться на нём в бою. Благодаря ему вы совершаете с преимуществом проверки, совершённые чтобы остаться в седле. Экзотическое седло требуется для езды на любом водном или летающем скакуне.

***Навык управления транспортным Средством.*** Если вы обладаете навыком управления определённым видом транспортных средств (наземным или водным), вы можете добавлять бонус владения к проверкам, совершённым для управления этим транспортом в трудных обстоятельствах

***Гребные Суда.*** Килевые лодки и шлюпки используют для перемещения по рекам и озёрам При плавании по течению добавьте к скорости судна скорость потока (обычно 3 мили [5 километров] в час). На вёслах против быстрого течения на этих судах не поднимешься, но их могут тянуть животные, идущие по берегу. Шлюпка весит 100 фунтов, если искатели приключений понесут её на руках.

**Верховые и другие животные (таблица)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Предмет | Стоимость | Скорость | Грузоподъемность |
| Верблюд | 50 зм | 50 фт. | 480 фнт. |
| Осел или мул | 8 зм | 40 фт. | 420 фнт. |
| Слон | 200 зм | 40 фт. | 1,320 фнт. |
| Лошадь, тягловая | 50 зм | 40 фт. | 540 фнт. |
| Лошадь, ездовая | 75 зм | 60 фт. | 480 фнт. |
| Мастиф | 25 зм | 40 фт. | 195 фнт. |
| Пони | 30 зм | 40 фт. | 225 фнт. |
| Боевой конь | 400 зм | 60 фт. | 540 фнт. |

**Сёдла, упряжь и транспорт (таблица)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Предмет | Стоимость | Вес |
| Бардинг | ×4 | ×2 |
| Упряжь и уздечка | 2 зм | 1 фнт. |
| Повозка | 100 зм | 600 фнт. |
| Тележка | 15 зм | 200 фнт. |
| Колесница | 250 зм | 100 фнт. |
| Корм (в день) | 5 мм | 10 фнт. |
| ***Седло*** |  |  |
| - Экзотическое | 60 зм | 40 фнт. |
| - Военное | 20 зм | 30 фнт. |
| - Грузовое | 5 зм | 15 фнт. |
| - Ездовое | 10 зм | 25 фнт. |
| Седельные сумки | 4 зм | 8 фнт. |
| Сани | 20 зм | 300 фнт. |
| Конюшня (в день) | 5 см | — |
| Вагон | 35 зм | 400 фнт. |

**Водный транспорт (таблица)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Предмет | Стоимость | Скорость |
| Галера | 30,000 зм | 4 мили/ч |
| Баркас | 3,000 зм | 1 миля/ч |
| Драккар | 10,000 зм | 3 мили/ч (5 км/ч) |
| Шлюпка | 50 зм | 1,5 мили/ч (2,5 км/ч) |
| Парусный корабль | 10,000 зм | 2 мили/ч (3 км/ч) |
| Военный корабль | 25,000 зм | 2,5 мили/ч (4 км/ч) |

### Товары

Богатство исчисляется не только монетами Оно может измеряться домашним скотом, зерном, землями, правами на сбор налогов или правами добывать ресурсы (в шахте или лесу).

Гильдии, дворяне и члены королевской семьи регулируют торговлю. Компании с хартиями получают право вести торговлю по определенным маршрутам, отправлять торговые суда в различные порты, покупать или продавать определенные товары. Гильдии устанавливают цены на контролируемые ими товары и услуги, а также определяют, кто может, а кто не может пользоваться их товарами и услугами. Торговцы обычно обменивают торговые товары без использования валюты. Приведённая таблица указывает стоимость самых распространённых товаров.

**Товары (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Стоимость | Товары |
| 1 мм | 1 фунт. пшеницы |
| 2 мм | 1 фунт. муки или 1 цыпленок |
| 5 мм | 1 фунт. соли |
| 1 см | 1 фунт. железа или 1 кв. ярд. холста |
| 5 см | 1 фунт. меди или 1 кв. ярд. хлопковой ткани |
| 1 зм | 1 фунт. имбиря или 1 коза |
| 2 зм | 1 фунт. корицы или перца, или 1 овца |
| 3 зм | 1 фунт. гвоздики или 1 свинья |
| 5 зм | 1 фунт. серебра или 1 кв. ярд. льняной ткани |
| 10 зм | 1 кв. ярд. из шелка или одна корова |
| 15 зм | 1 фунт. шафрана или 1 бык |
| 50 зм | 1 фунт. золота |
| 500 зм | 1 фунт. платины |

### Расходы

Когда искатели приключений не спускаются под землю, не исследуют старые руины и не отражают наступление тьмы, они сталкиваются с обычной жизнью. Даже в фантастическом мире у существ есть основные нужды, такие как потребность в крыше над головой, пропитании и одежде. Эти вещи стоят денег, хотя некоторые стили жизни стоят больше, чем другие.

#### Затраты на существование

Затраты на существование предоставляют простой способ учитывать расходы на проживание в фэнтезийном мире. Они покрывают стоимость ночлега, еды и питья, а также все остальные нужды. Кроме того, расходы покрывают расходы на обслуживание вашего оборудования, так что вы можете быть готовы, когда придется отправляться в следующее приключение.

В начале каждой недели или месяца (на ваш выбор) выберите стиль жизни из приведённой ниже таблицы и заплатите его стоимость. Цены указаны за день, так что при оплате за месяц умножьте указанную стоимость на 30. Существование может быть разным, в зависимости от текущих финансов, но вы можете поддерживать один и тот же стиль в течение всей карьеры своего персонажа.

У выбранного существования могут быть последствия. Живя на широкую ногу, вы сможете заключить контракты с богатыми и влиятельными личностями, но вы рискуете привлечь внимание воров. И наоборот, экономная жизнь позволит избежать внимания преступников, но вы вряд ли получите крупные связи.

**Затраты на существование (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Стиль жизни | Стоимость/день |
| Несчастный | — |
| Убогий | 1 см |
| Бедный | 2 см |
| Скромный | 1 зм |
| Удобный | 2 зм |
| Состоятельный | 4 зм |
| Аристократический | 10 зм минимум |

***Несчастный.*** Вы живете в нечеловеческих условиях. Не имея места, которое можно было бы назвать домом, вы прячетесь везде, где можете, пробираясь в амбары, забиваясь в старые ящики и полагаясь на благосклонность людей, живущих лучше вас. Жалкий уровень жизни таит в себе множество опасностей. Насилие, болезни и голод преследуют вас повсюду. Другие несчастные люди жаждут ваших доспехов, оружия и снаряжения, которые по их меркам представляют собой целое состояние. Ты недостоин внимания большинства людей.

***Убогий.*** Вы живёте в протекающем стойле, землянке за городом или кишащей клопами ночлежке в трущобах. Вы укрыты от стихий, но окружение всё равно опасно, так как грозит болезнями, голодом и неудачами. Вы не заслуживаете внимания большинства людей, и у вас мало правовой защиты. Большинство людей на этом уровне жизни пережили некоторые ужасные неудачи. ====Многие из тех, что ведут такое существование, испытывают трудности. Они могут быть обеспокоены, помечены как изгнанники или страдать от болезней.

***Бедный.*** Бедное существование означает отсутствие благ, доступных в стабильном обществе. Простая еда и жилье, поношенная одежда и непредсказуемые условия приводят к достаточному, хотя, возможно, и неприятному опыту. Вы можете жить в комнате в ночлежке или в общем зале над таверной. Закон вас частично защищает, но вам всё равно придётся бороться с насилием, преступлениями и болезнями. Те, кто ведут такое существование, обычно трудятся чернорабочими, лоточниками, коробейниками, ворами и занимают другие не престижные должности.

***Скромный.*** Скромное существование выводит вас из трущоб и означает, что вы можете поддерживать своё снаряжение.  Вы живёте в старой части города, снимая комнату в пансионе, на постоялом дворе или в храме. Вас не мучают голод и жажда, и вы живёте в чистоте, хотя и по-простецки. Скромное существование ведут солдаты и их семьи, разнорабочие, студенты, священники, начинающие волшебники и другие.

***Удобный.*** Комфортное существование означает, что вы можете позволить себе хорошую одежду и поддерживаете своё снаряжение в хорошем состоянии.  Вы живёте в небольшом домике с соседями среднего класса или в личной комнате на хорошем постоялом дворе. Вы ведёте дела с купцами, опытными торговцами и военными офицерами.

***Состоятельный.*** Богатое существование означает жизнь в роскоши, хотя у вас может и не быть унаследованных состояний как у дворян или членов королевской семьи. Ваш уровень жизни сравним с тем, который ведут высоко успешный купец, любимый королевский слуга или владелец нескольких небольших предприятий. У вас комфортное жилище, обычно это просторный дом в хорошем районе города или комфортный номер в отличной гостинице. У вас, вероятно, есть небольшой штат слуг.

***Аристократический.*** Вы живёте в достатке и комфорте. Вы вращаетесь среди самых влиятельных членов общества. У вас есть отличное жилье, возможно, таунхаус в самой красивой части города или номера в лучшем отеле. Вы трапезничаете в лучших ресторанах, одеваетесь у модных портных, и у вас есть слуги на все случаи жизни. Вы получаете приглашения на сборы богатых и влиятельных, и вечерами собираетесь в компании политиков, глав гильдий, верховных жрецов и дворян. Вы также должны бороться с самыми высокими уровнями обмана и предательства. Чем вы богаче, тем больше шанс, что вас затянут в политические интриги.

самодостаточность

Затраты на существование, описанные в этой главе, подразумевают, что вы проводите время между приключениями в городе, и пользуетесь услугами, которые можете себе позволить — платите за еду и ночлег, а также платите горожанам, чтобы они затачивали ваше оружие и чинили доспех Однако некоторые персонажи предпочитают проводить время вдали от цивилизации, и живут в глухой местности за счёт охоты и сбора еды, и своё снаряжение они чинят сами.

Такое существование не требует тратить деньги, но оно занимает почти всё свободное время. Если вы между приключениями тратите время на работу по профессии, вы можете вести аналог бедного существования. Владение навыком Выживание позволяет вести комфортное существование.

#### Еда, питье и жилье

В приведённой таблице указаны цены за готовую еду и одну ночь постоя. Эти цены уже включены в затраты на существование.

**Еда, напитки и жилье (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Предмет | Стоимость |
| ***Эль*** |  |
| - Галлон | 2 см |
| - Кружка | 4 мм |
| Банкет (на человека) | 10 зм |
| Хлеб, буханка | 2 мм |
| Сыр, ломоть | 1 см |
| ***Постоялый двор (за день)*** |  |
| Нищенский | 7 мм |
| - Бедный | 1 см |
| - Скромный | 5 см |
| - Комфортный | 8 см |
| - Богатый | 2 зм |
| - Аристократический | 4 зм |
| ***Пропитание (за день)*** |  |
| Нищенский | 3 мм |
| - Бедный | 6 мм |
| - Скромный | 3 см |
| - Комфортный | 5 см |
| - Богатый | 8 см |
| - Аристократический | 2 зм |
| Мясо, кусок | 3 см |
| ***Вино*** |  |
| - Обычное (кувшин) | 2 см |
| Отличное (бутылка) | 10 зм |

#### Услуги

Искатели приключений могут платить неигровым персонажам, чтобы те им помогали или что-то для них делали. У большинства таких наёмников весьма посредственные навыки, но есть мастера своего дела, и даже настоящие эксперты.

Некоторые из самых основных типов наемников отображаются в таблице услуг. Другие распространенные наемники включают любого из самых разнообразных людей, которые живут в типичном городе или городе, когда авантюристы платят им за выполнение конкретной задачи. Пример, волшебник может заплатить столяру, чтобы тот создал изысканный сундук (и его миниатюрную копию) для заклинания *Леомундов потайной сундук*. Боец может заказать у кузнеца особый меч Бард может заказать у портного особый наряд для выступления перед герцогом.

Другие наемники предоставляют более квалифицированные или опасные услуги. Наёмные солдаты помогут искателям приключений уничтожить племя хобгоблинов, а мудрецов можно нанять для поисков древней или эзотерической информации. Если авантюрист высокого уровня создает какую-то крепость, он или она может нанять целый штат слуг и агентов, чтобы управлять этим местом, от кастеляна или управляющего до чернорабочих, чтобы содержать конюшни в чистоте. С такими наёмниками обычно заключают долгосрочные контракты и живут они прямо в крепости.

Опытных наёмников берут для выполнения услуг, требующих мастерства (в навыке или обращения с оружием или инструментом): наёмный воитель, ремесленник, писец, и так далее. Указанная плата — минимум; некоторые экспертные наёмники просят гораздо больше. Неопытных наёмников берут для выполнения работы, не требующей навыков — на должности чернорабочих, грузчиков, горничных и так далее.

**Услуги (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Услуга Стоимость | Плата |
| ***Перевозка в коляске*** |  |
| Между городами | 3 мм/миля |
| В пределах города | 1 мм |
| ***Наемник*** |  |
| Опытный | 2 зм в день |
| Неопытный | 2 см в день |
| Посланник | 2 мм за милю |
| Дорожная или воротная пошлина | 1 мм |
| Проезд на корабле | 1 см за милю |

#### Услуги заклинателей

Люди, умеющие сотворять заклинания, не попадают в категорию обычных наемников. Можно найти кого-то, кто согласится наложить заклинание в обмен на деньги или услугу, но вряд ли это будет так легко сделать, и к тому же нет конкретных цен за услуги такого рода. Как правило, чем выше уровень желаемого заклинания, тем труднее найти знающего его, и тем дороже такая услуга стоит.

Нанять кого-то, чтобы сотворить относительно распространенное заклинание 1-го или 2-го уровня, такое как *лечение ран* или *идентификация*, достаточно легко в городе и может стоить от 10 до 50 золотых монет (плюс стоимость любых дорогостоящих материальных компонентов). Чтобы найти кого-то, способного и готового сотворить заклинание более высокого уровня, может потребоваться путешествие в большой город, возможно, с университетом или известным храмом. Найденный заклинатель может попросить в качестве оплаты выполнить для него услугу — что-то такое, чем занимаются искатели приключений, например, попросит принести из опасного места редкий предмет или пройти по населённым чудовищами пустошам, чтобы передать в далёкое поселение что-то важное.