

## Глава 6. Снаряжение

*Примечание редактора:* В этот перевод были добавлены таблицы с описанием оружия и брони из всех доступных на данный момент (март 2016 года) официальных книг. На этих страницах вы также обнаружите подробное описание того оружия и брони, которое было описано в Core Rulebook. В таблицах подобные вещи отмечены пунктом [PRG:CRB](#), в столбце «Источник». Подробное описание остальных предметов на английском языке вы можете найти, если нажмете на ссылку с их английским названием, или прочитаете указанную в столбце «Источник» книгу.

Хорошо снаряженный персонаж может справиться практически с любой задачей, от выживания в глуши до произведения впечатления на королевском пиру. В этой главе представлено всевозможное обыденное и экзотическое снаряжение, которое РС могут приобрести и использовать, от оружия до доспехов, от алхимических изделий до инструментов мастерской работы, от тонких вин до походного пайка. Представленное здесь снаряжение довольно легко найти и приобрести в большинстве городов, хотя Мастера могут ограничить доступность некоторых дорогих и экзотических изделий. Магические изделия приобрести гораздо сложнее (смотрите Главу 15).

### **Богатство и Деньги**

Каждый персонаж начинает игру с некоторым количеством золотых монет, которые он может потратить на оружие, броню и другое снаряжение. Пока персонаж участвует в приключениях, он накапливает еще больше богатств, которые можно потратить на гораздо лучшие принадлежности и магические изделия. Таблица 6-1 приводит начальные капиталы классов в золотых монетах. Кроме того, каждый персонаж начинает игру с одеждой ценностью 10 зм или меньше. Для персонажей выше 1-ого уровня смотрите Таблицу 12-4.

**Таблица 6–1: Начальный Капитал Персонажа**

Класс	Начальный Капитал	Среднее
Варвар	3к6 × 10 зм	105 зм
Бард	3к6 × 10 зм	105 зм
Священник	4к6 × 10 зм	140 зм
Друид	2к6 × 10 зм	70 зм
Боец	5к6 × 10 зм	175 зм
Монах	1к6 × 10 зм	35 зм
Паладин	5к6 × 10 зм	175 зм
Следопыт	5к6 × 10 зм	175 зм
Плут	4к6 × 10 зм	140 зм
Колдун	2к6 × 10 зм	70 зм
Волшебник	2к6 × 10 зм	70 зм

### **Монеты**

Самой распространенной монетой является золотая монета (зм). Одна золотая монета стоит 10 серебряных монет (см). Каждая серебряная монета стоит 10 медных монет (мм). Кроме медных, серебряных и золотых монет есть еще платиновые монеты (пм), каждая из которых стоит 10 зм.

Обычная монета весит примерно треть унции (10 граммов).

**Таблица 6–2: Монеты**

Обменный Курс	мм	см	зм	пм
Медная монета (мм)	1	1/10	1/100	1/1000
Серебряная монета (см)	10	1	1/10	1/100
Золотая монета (зм)	100	10	1	1/10
Платиновая монета (пм)	1,000	100	10	1

## Другое Богатство

Торговцы обычно обменивают товары без использования валюты. В качестве средства сравнения некоторые товары приведены в Таблице 6-3.

**Таблица 6-3: Товары**

Стоимость	Изделие
1 мм	Один фунт (0,5 кг) пшеницы
2 мм	Один фунт (0,5 кг) муки или одна курица
1 см	Один фунт (0,5 кг) железа
5 см	Один фунт (0,5 кг) табака или меди
1 зм	Один фунт (0,5 кг) корицы или одна коза
2 зм	Один фунт (0,5 кг) имбиря или перца, либо одна овца
3 зм	Одна свинья
4 зм	Один квадратный ярд льна
5 зм	Один фунт (0,5 кг) соли или серебра
10 зм	Один квадратный ярд (0,9 м <sup>2</sup> ) шелка или одна корова
15 зм	Один фунт (0,5 кг) шафрана или гвоздики, либо один бык
50 зм	Один фунт (0,5 кг) золота
500 зм	Один фунт (0,5 кг) платины

## Продажа Сокровищ

Обычно персонаж может продать что-либо за половину указанной цены, включая оружие, доспехи, принадлежности и магические изделия. Это также относится и к предметам, созданным самими персонажами.

Товары являются исключением из правила половинной цены. Товары в этом отношении являются ценностями, которые можно легко обменять практически на номинал.

## Оружие

Начиная с обычного длинного меча и заканчивая экзотическим дварфским уग्रомом, оружие обладает широким разнообразием форм и размеров.

Все оружие наносит повреждение очкам хитов. Это повреждение вычитается из текущих очков хитов любого существа, пораженного оружием. Когда результатом броска кости для атаки оказывается чистая 20 (то есть кость показывает 20), то это считается угрозой критического удара (хотя некоторое оружие может представлять угрозу критического удара при выпадении значения меньше 20). Если выпала угроза критического удара, то делается еще один бросок атаки, использующий те же модификаторы, что и

первоначальный бросок атаки. Если эта вторая атака превосходит 3А цели, то попадание считается критическим ударом, наносящим дополнительное повреждение.

Оружие сгруппировано в несколько изолированных друг от друга категорий. Эти категории соответствуют обучению, необходимому для овладения этим оружием (простое, воинское или экзотическое), пригодности оружия в рукопашной битве (ближнее) или на расстоянии (дистанционное, которое включает в себя метательное и механическое), его сравнительному весу (легкое, одноручное или двуручное) и его размеру (Маленькое, Среднее или Большое).

**Простое, Воинское и Экзотическое Оружие (Simple, Martial, Exotic Weapons):** все, кроме друида, монаха и волшебника, обучены владению всем простым оружием. Варвары, бойцы, паладины и следопыты обучены владению всем простым и всем воинским оружием. Персонажи других классов обучены владению ассортиментом простого оружия и, возможно, некоторым воинским или даже экзотическим оружием. Все персонажи владеют безоружными ударами и любым естественным оружием, присущим их расе. Персонаж, который использует оружие, которым он не умеет владеть, получает штраф -4 к броскам атаки.

**Оружие Ближнего и Дистанционного Боя (Melee and Ranged Weapons):** оружие ближнего боя используется для проведения ближних атак, хотя некоторое из них может также быть и метательным. Дистанционное оружие является либо метательным, либо механическим оружием, бесполезным в ближнем бою.

*Длинное Оружие (Reach Weapons):* глефы, гвизармы, кавалерийские копья, длинные копья, рансоры и плети являются длинным оружием. Длинное оружие является оружием ближнего боя, позволяющим своему владельцу наносить удары по цели, не стоящей по соседству с ним. Большинство длинных орудий удваивают обычную досягаемость владельца, что означает, что обычный Маленький или Средний владелец такого оружия может атаковать существо в 10 футах от себя, но не существо в соседнем квадрате. Типичный Большой персонаж, владеющий длинным оружием соответствующего размера, может атаковать существо в 15 или 20 футах от себя, но не соседних существ или существ на расстоянии 10 футов.

*Двойное Оружие:* двойные кистени, дварфские ургоши, гномьи молоты, орчие двусторонние топоры, боевые посохи и двусторонние мечи являются двойным оружием. Персонаж может сражаться обоими концами двойного оружия, как если бы сражался двумя руками, но он подвергается всем нормальным штрафам к атакам, связанным с боем двумя руками, как если бы персонаж владел одноручным оружием и легким оружием (смотрите страницу 202).

Персонаж также может решить использовать двойное оружие как двуручное, атакуя только одним его концом. Существо, владеющее двойным оружием в одной руке, не может использовать его как двойное – в один отдельно взятый раунд может быть использован только один конец оружия.

*Метательное Оружие (Thrown Weapons):* кинжалы, дубины, короткие копья, копья, метательные дротики, дротики, метательные топоры, легкие молоты, трезубцы, сюрикены и сети являются метательным оружием. Владелец применяет свой модификатор Силы к повреждению, наносимому метательным оружием (кроме брызгового оружия). Можно метать оружие, которое не было предназначено для метания (то есть оружие ближнего боя, которое не имеет числового значения в колонке Дальность в Таблице 6-4), а метаящий персонаж получает штраф -4 к броску атаки. Метание легкого или одноручного оружия является стандартным действием, тогда как метание двуручного оружия – полноценное действие. Вне зависимости от типа оружия, такая атака несет угрозу только при чистой 20, и при критическом ударе наносит двойное повреждение. Такое оружие имеет отрезок дальности 10 футов.

*Механическое Оружие (Projectile Weapon):* духовые трубки, легкие арбалеты, пращи, тяжелые арбалеты, короткие луки, составные короткие луки, длинные луки, составные

длинные луки, полуросликовые посохи-пращи, самострелы и магазинные арбалеты являются механическим оружием. Большинство механических орудий требуют для использования две руки (смотрите описание отдельных орудий). Персонаж не получает бонуса Силы к броскам повреждения во время использования механического оружия, только если это не специально сконструированный составной длинный или короткий лук, или праща. Если персонаж имеет штраф за низкую Силу, то применяйте его к броскам повреждения во время использования лука или пращи.

*Снаряды (Ammunition)*: механическое оружие использует снаряды: стрелы (для луков), болты (для арбалетов), дротики (для духовых трубок) или пули (для пращей и полуросликовых посохов-пращей). Используя лук, персонаж может извлекать снаряды в качестве свободного действия; арбалеты и пращи для перезарядки требуют действия (как написано в их описании). Обычно снаряды, попавшие в цель, уничтожаются или становятся бесполезными, а пролетевшие мимо снаряды имеют 50% шанс уничтожиться или потеряться.

Хоть он и является метательным оружием, сюрикен считается снарядом в случае его извлечения, изготовления его в мастерском качестве работы или в другой особой версии (смотрите Оружие Мастерской Работы на странице 149) и в случае определения его судьбы после метания.

**Легкое, Одноручное и Двуручное Оружие Ближнего Боя (Light, One-Handed and Two-Handed Melee Weapons)**: это название указывает, сколько усилий требуется для владения оружием в битве. Оно говорит о том, является ли ближнее оружие, во время владения персонажем одинаковой с оружием размерной категории, легким оружием, одноручным оружием или же двуручным оружием.

*Легкое (Light)*: легкое оружие используется одной рукой. Легкое оружие проще использовать в неосновной руке, чем одноручное оружие, и его можно использовать во время захвата (смотрите Главу 8). Добавьте модификатор Силы владельца к броскам повреждения для ближних атак легким оружием, если оно используется в основной руке, или половину бонуса Силы владельца, если оно используется в неосновной руке. Использование обеих рук для владения легким оружием не дает прибавки к повреждению; бонус Силы применяется так же, как если бы владелец держал оружие только в основной руке.

Безоружный удар всегда считается легким оружием.

*Одноручное (One-Handed)*: одноручное оружие можно использовать основной и неосновной рукой. Добавьте бонус Силы владельца к броскам повреждения для ближних атак одноручным оружием, если используется основная рука, или ½ бонуса Силы, если используется неосновная рука. Если одноручное оружие удерживается в обеих руках во время ближнего боя, то добавьте 1,5 бонуса Силы персонажа к броскам повреждения.

*Двуручное (Two-Handed)*: для эффективного использования двуручного оружия требуются обе руки. Примените 1,5 бонуса Силы персонажа к броскам повреждения для ближних атак этим оружием.

**Размер Оружия**: любое оружие имеет размерную категорию. Это обозначение указывает размер существа, для которого это оружие предназначено.

Размерная категория оружия не соответствует размеру самого предмета. Наоборот, размерная категория оружия приводится в соответствие размеру предполагаемого владельца. В общем, легкое оружие является предметом на две размерные категории меньше владельца, одноручное оружие на одну размерную категорию меньше своего владельца, а двуручное оружие имеет ту же размерную категорию, что и владелец.

*Несоразмерное Оружие*: существо не может оптимально использовать оружие, которое не подходит ему по размеру. Накопительный штраф -2 накладывается к броскам атаки за каждую размерную категорию, отделяющую размер предполагаемого владельца от размера действительного владельца. Если существо не умеет обращаться с оружием, также налагается штраф неумения -4.

Степень усилия, необходимого для использования оружия (вне зависимости от того, определено ли оружие как легкое, одноручное или двуручное для определенного владельца) изменяется на одну ступень для каждой размерной категории, отделяющей размер владельца от размера существа, для которого предназначено оружие. Например, Маленькое существо будет владеть Средним одноручным оружием как двуручным оружием. Если назначение оружия меняется на что-то иное, нежели легкое, одноручное или двуручное, этим изменением, то существо вообще не может владеть этим оружием.

*Импровизированное Оружие:* иногда предметы, не предназначенные быть оружием, находят свое применение в битве. Поскольку такие предметы не предназначены для такого использования, любое существо, использующее импровизированное оружие в битве, считается неумелым с ним и получает штраф -4 к броскам атаки, сделанным с этим предметом. Чтобы определить размерную категорию и соответствующее повреждение для импровизированного оружия, сравните его относительный размер и потенциальное повреждение со списком оружия, чтобы найти разумное соответствие. Импровизированное оружие выдает угрозу при чистой 20 и наносит двойное повреждение при критическом ударе. Импровизированное метательное оружие имеет отрезок дальности 10 футов.

## Свойства Оружия

Здесь представлен формат для данных оружия (заголовки колонок в Таблице 6-4).

**Стоимость:** это значение является стоимостью оружия в золотых монетах (зм) или серебряных монетах (см). Стоимость включает в себя разнообразные принадлежности, идущие вместе с оружием, типа ножен или колчана.

Эта стоимость одна для Маленькой или Средней версии оружия. Большая версия стоит в два раза больше приведенной стоимости.

**Пвр:** эти столбцы приводят повреждение, наносимое оружием при успешном попадании. Столбец с категорией «Пвр (М)» предназначен для Маленького оружия. Столбец с категорией «Пвр (С)» предназначен для Среднего оружия. Если даются два диапазона повреждений, то оружие является двойным. Используйте второе данное число повреждения для дополнительной атаки двойным оружием. Таблица 6-5 дает значения повреждений для Миниатюрного и Большого оружия.

**Крит:** данные в этом столбце отмечают, как оружие обращается с правилами критических ударов. Когда ваш персонаж наносит критический удар, то сделайте бросок повреждения два, три или четыре раза, как указано критическим множителем (применяйте соответствующие модификаторы к каждому броску), и сложите все результаты вместе.

Дополнительное повреждение выше и за пределами обычного повреждения оружием (типа скрытой атаки) не умножается, когда вы наносите критический удар.

$x2$ : оружие наносит двойное повреждение при критическом ударе.

$x3$ : оружие наносит тройное повреждение при критическом ударе.

$x3/x4$ : один конец этого двойного оружия наносит тройное повреждение при критическом ударе. Другой конец наносит четверное повреждение при критическом ударе.

$x4$ : оружие наносит четверное повреждение при критическом ударе.

$19-20/x2$ : оружие демонстрирует угрозу при выбросе чистых 19 или 20 (вместо просто 20) и наносит двойное повреждение при критическом ударе.

$18-20/x2$ : оружие демонстрирует угрозу при выбросе чистых 18, 19 или 20 (вместо просто 20) и наносит двойное повреждение при критическом ударе.

**Дальн:** любая атака за пределы своего расстояния штрафует за дальность. За пределами дальности атака получает накопительный штраф -2 за каждый полный отрезок дальности (или его долю), входящий в расстояние до цели. Например, кинжал (с дальностью 10 футов), брошенный в цель, находящуюся на расстоянии 25 футов, понес бы

штраф -4. Метательное оружие имеет максимальную дальность из пяти отрезков дальности. Механическое оружие может стрелять до 10 отрезков дальности.

**Вес:** этот столбец дает вес Средней версии оружия. Уменьшите это число наполовину для Маленького оружия и удвойте для Большого. Некоторое оружие имеет особый вес. Ради подробностей смотрите описание оружия.

**Тип:** оружие классифицируется по типу наносимого им повреждения: Д для дробящего, К для колющего, или Р для рубящего. Некоторые монстры могут иметь сопротивляемость или иммунитет к атакам определенного вида оружия.

Некоторое оружие наносит повреждение разных типов. Если оружие наносит два типа повреждения, то оно не делится пополам между ними; все повреждение принадлежит обоим типам. Следовательно, существо должно иметь иммунитет к обоим типам повреждения, чтобы проигнорировать повреждение, наносимое этим оружием.

В других случаях оружие может наносить один из двух типов повреждения. В ситуации, где важен тип повреждения, владелец может выбрать тип наносимого этим оружием повреждения.

**Особое:** некоторое оружие имеет особенности в дополнение к тем, которые приведены в описании.

*Подпорка:* если вы используете подготовленное оружие для установки подпорного оружия против натиска, то при успешном попадании вы наносите двойное повреждение по проводящему натиск персонажу (смотрите Главу 8).

*Обезоруживание:* когда вы используете обезоруживающее оружие, вы получаете бонус +2 к Проверкам на Боевой Маневр для обезоруживания врага.

*Двойное:* вы можете использовать двойное оружие, словно вы сражаетесь двумя орудиями, но если вы делаете это, то вы несете все присущие штрафы к атакам, связанные с владением двумя орудиями, словно вы используете одноручное оружие и легкое оружие. **Вы можете решить владеть одним концом двойного оружия двумя руками<sup>4.1</sup>**, но при этом его нельзя использовать как двойное оружие – каждый отдельный раунд можно использовать лишь один конец оружия.

*Монах:* монашеское оружие может использоваться монахом для проведения шквала ударов (смотрите Главу 3).

*Не-смертельное:* это оружие наносит не-смертельное повреждение (смотрите Главу 8).

*Длинное:* вы используете длинное оружие для нанесения ударов по противникам, стоящим от вас в 10 футах, но вы не можете использовать его против соседних противников.

*Подсечка:* вы можете использовать подсекающее оружие для проведения подсекающих атак. Если вы спотыкаетесь, когда сами пытаетесь сделать подсечку, то вы можете бросить оружие для избежания падения.

## Простое Оружие

(Простое) Безоружные Атаки	Стоим ость	Пвр (М)	Пвр (С)	Критич	Дальн	Вес <sub>1</sub>	Тип <sub>2</sub>	Особое	Источник
Латная рукавица ( <a href="#">Gauntlet</a> )	2 зм	1d2	1d3	×2	—	1 фнт.	Д	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Безоруж. Удар ( <a href="#">Unarmed strike</a> )	—	1d2	1d3	×2	—	—	Д	<a href="#">не- смертельно е</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>

(Простое) Легкое Оружие Ближнего Боя	Стоим ость	Пвр (М)	Пвр (С)	Критич	Дальн	Вес <sub>1</sub>	Тип <sub>2</sub>	Особое	Источник
Боевое кропило ( <a href="#">Battle aspergillum</a> )	5 зм	1d4	1d6	×2	—	4 фнт.	Д	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PRG:APG</a>
Латунный нож ( <a href="#">Brass knife</a> )	2 зм	1d3	1d4	19-20/×2	10 фт.	1 фнт.	К или Р	<a href="#">хрупкий</a>	<a href="#">PPC:Pirates</a>
Латунный кастет ( <a href="#">Brass knuckles</a> )	1 зм	1d2	1d3	×2	—	1 фнт.	Д	<a href="#">монах</a>	<a href="#">PPC:AA/PR G:APG</a>
Цестус ( <a href="#">Cestus</a> )	5 зм	1d3	1d4	19-20/×2	—	1 фнт.	Д или К	<a href="#">монах</a>	<a href="#">PRG:APG</a>
Кинжал ( <a href="#">Dagger</a> )	2 зм	1d3	1d4	19-20/×2	10 фт.	1 фнт.	К или Р	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Кинжал, тычковый ( <a href="#">Dagger, punching</a> )	2 зм	1d3	1d4	×3	—	1 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Латная рукавица, шипованная ( <a href="#">Gauntlet, spiked</a> )	5 зм	1d3	1d4	×2	—	1 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Рука-крюк ( <a href="#">Hook hand</a> )	10 зм	1d3	1d4	×2	—	1 фнт.	Р	<a href="#">обезоруж.</a>	<a href="#">PPC:Pirates</a>
Кунаи ( <a href="#">Kunai</a> )	2 зм	1d3	1d4	×2	10 фт.	2 фнт.	Д или К	—	<a href="#">PPC:RTT</a>
Булава, легкая ( <a href="#">Mace, light</a> )	5 зм	1d4	1d6	×2	—	4 фнт.	Д	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Серп ( <a href="#">Sickle</a> )	6 зм	1d4	1d6	×2	—	2 фнт.	Р	<a href="#">подсечка</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Деревянный кол ( <a href="#">Wooden stake</a> )	—	1d3	1d4	×2	10 фт.	1 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:APG</a>

(Простое) Одноручное Оружие Ближнего Боя	Стои мость	Пвр (М)	Пвр (С)	Критич	Дальн	Вес <sub>1</sub>	Тип <sub>2</sub>	Особое	Источник
Дубина ( <a href="#">Club</a> )	—	1d4	1d6	×2	10 фт.	3 фнт.	Д	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Дубина, мере ( <a href="#">Club, mere</a> )	2 зм	1d3	1d4	×2	—	2 фнт.	Д или К	<a href="#">хрупкий</a>	<a href="#">PPC:AA</a>
Булава, тяжелая ( <a href="#">Mace, heavy</a> )	12 зм	1d6	1d8	×2	—	8 фнт.	Д	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Морнингстар ( <a href="#">Morningstar</a> )	8 зм	1d6	1d8	×2	—	6 фнт.	Д и К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Короткое копье ( <a href="#">Shortspear</a> )	1 зм	1d4	1d6	×2	20 фт.	3 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>

<i>(Простое)</i> Двуручное Оружие Ближнего Боя	Стоим ость	Пвр (М)	Пвр (С)	Критич	Дальн	Вес <sub>1</sub>	Тип <sub>2</sub>	Особое	Источник
Штык ( <a href="#">Bayonet</a> )	5 зм	1d4	1d6	×2	—	1 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:APG</a>
Абордажная пика ( <a href="#">Boarding pike</a> )	8 зм	1d6	1d8	×3	—	9 фнт.	К	<a href="#">подпорка, длин ое</a>	<a href="#">PPC:Pirate s</a>
Кумадэ ( <a href="#">Kumade</a> )	5 зм	1d4	1d6	×3	—	4 фнт.	К	<a href="#">захват</a>	<a href="#">PPC:MTT</a>
Кумадэ, раздвижной ( <a href="#">Kumade, collapsible</a> )	10 зм	1d4	1d6	×3	—	4 фнт.	К	<a href="#">захват</a>	<a href="#">PPC:MTT</a>
Длинное копьё ( <a href="#">Longspear</a> )	5 зм	1d6	1d8	×3	—	9 фнт.	К	<a href="#">подпорка, длин ое</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Боевой посох ( <a href="#">Quarterstaff</a> )	—	1d4/1d 4	1d6/1d 6	×2	—	4 фнт.	Д	<a href="#">двойное, монах</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Копьё ( <a href="#">Spear</a> )	2 зм	1d6	1d8	×3	20 фт.	6 фнт.	К	<a href="#">подпорка</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Кабанье копьё ( <a href="#">Spear, boar</a> )	5 зм	1d6	1d8	×2	—	8 фнт.	К	<a href="#">подпорка, см. текст</a>	<a href="#">PRG:APG</a>
Утяжеленное копьё ( <a href="#">Spear, Weighted</a> )	10 зм	1d6/1d 4	1d8/1d 6	×3/×2	—	8 фнт.	Д или К	<a href="#">подпорка, двойн ое</a>	<a href="#">PPC:MTT</a>

<i>(Простое)</i> Дистанционное Оружие	Стоим ость	Пвр (М)	Пвр (С)	Критич	Дальн	Вес <sub>1</sub>	Тип <sub>2</sub>	Особое	Источник
Духовая трубка ( <a href="#">Blowgun</a> )	2 зм	1	1d2	×2	20 фт.	1 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Арбалет, тяжелый ( <a href="#">Crossbow, heavy</a> )	50 зм	1d8	1d10	19-20/×2	120 фт.	8 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Арбалет, тяжелый подводный ( <a href="#">Crossbow, heavy (underwater)</a> )	100 зм	1d8	1d10	19-20/×2	120 фт.	8 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:ARG</a>
Арбалет, легкий ( <a href="#">Crossbow, light</a> )	35 зм	1d6	1d8	19-20/×2	80 фт.	4 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Арбалет, легкий подводный ( <a href="#">Crossbow, light (underwater)</a> )	70 зм	1d6	1d8	19-20/×2	80 фт.	4 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:ARG</a>
Дротик метательный ( <a href="#">Dart</a> )	5 см	1d3	1d4	×2	20 фт.	1/2 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Дротик ( <a href="#">Javelin</a> )	1 зм	1d4	1d6	×2	30 фт.	2 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Праща ( <a href="#">Sling</a> )	—	1d3	1d4	×2	50 фт.	—	Д	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Жалобой ( <a href="#">Stingchuck</a> )	—	1d3	1d4	×2	10 фт.	9 фнт.	Д	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PPC:AA</a>
Каменный лук ( <a href="#">Stonebow</a> )	35 зм	1d4	1d6	×2	50 фт.	4 фнт.	Д	—	<a href="#">PPC:RTT</a>

<i>(Простое)</i> Снаряды	Стоим ость	Пвр (М)	Пвр (С)	Критич	Дальн	Вес <sub>1</sub>	Тип <sub>2</sub>	Особое	Источник
Болты арбалетные ( <a href="#">Bolt(s)</a> )	1 зм	—	—	—	—	1 фнт.	—	—	<a href="#">PRG:CRB</a>



<a href="#">crossbow</a> ) (10)									
Болт кислотный ( <a href="#">Bolt(s). acid</a> ) (1)	40 зм	—	—	—	—	0.1 фнт.	—	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PAP15</a>
Болт с ядом дреу ( <a href="#">Bolt(s). Drow poison</a> ) (1)	100 зм	—	—	—	—	0.1 фнт.	—	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PAP15</a>
Болт огненный ( <a href="#">Bolt(s). fire</a> ) (1)	50 зм	—	—	—	—	0.1 фнт.	—	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PAP15</a>
Пули, стонущие ( <a href="#">Bullet(s). groaning</a> ) (10)	2 зм	—	—	—	—	5 фнт.	—	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PPC:AA</a>
Пули для пращи ( <a href="#">Bullet(s). sling</a> ) (10)	1 см	—	—	—	—	5 фнт.	—	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Пули дымовые ( <a href="#">Bullet(s). smoke</a> ) (10)	100 зм	—	—	—	—	5 фнт.	—	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PCS</a>
Дротики для духовой трубки ( <a href="#">Dart(s). blowgun</a> ) (10)	5 см	—	—	—	—	1 фнт.	—	—	<a href="#">PRG:CRB</a>

## Воинское Оружие

(Воинское) Легкое Оружие Ближнего Боя	Стоимос-ть	Пвр (М)	Пвр (С)	Критич	Дальн	Вес <sup>1</sup>	Тип <sup>2</sup>	Особое	Источник
Абордажный топор ( <a href="#">Axe, boarding</a> )	6 зм	1d4	1d6	х3	—	3 фнт.	К или Р	—	<a href="#">PPC:Pirates</a>
Топор, метательный ( <a href="#">Axe, throwing</a> )	8 зм	1d4	1d6	×2	10 фт.	2 фнт.	Р	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Ботинок-лезвие ( <a href="#">Blade boot</a> )	25 зм	1d3	1d4	×2	—	2 фнт.	К	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PPC:AA</a>
Кошка-девятихвостка ( <a href="#">Cat-o'-nine-tails</a> )	1 зм	1d3	1d4	×2	—	1 фнт.	Р	<a href="#">обезоруж., не-смертельное</a>	<a href="#">PPC:Pirates</a>
Песорез ( <a href="#">Dogslicer</a> )	8 зм	1d4	1d6	19-20/×2	—	1 фнт.	Р	<a href="#">хрупкий</a>	<a href="#">PRG:ARG</a>
Молот, легкий ( <a href="#">Hammer, light</a> )	1 зм	1d3	1d4	×2	20 фт.	2 фнт.	Д	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Гладиус ( <a href="#">Gladius</a> )	15 зм	1d4	1d6	19-20/×2	—	3 фнт.	К или Р	<a href="#">выступление</a>	<a href="#">PRG:UC</a>
Топорик ( <a href="#">Handaxe</a> )	6 зм	1d4	1d6	х3	—	3 фнт.	Р	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Пружинный нож ( <a href="#">Knife, switchblade</a> )	5 зм	1d3	1d4	19-20/×2	10 фт.	1 фнт.	К	—	<a href="#">PPC:AA</a>
Насадка на хвост кобальда, длинная плеть ( <a href="#">Kobold tail attachment</a> , Long lash)	15 зм	1d4	1d6	×2	—	1 фнт.	Р	<a href="#">длинное</a>	<a href="#">PRG:ARG</a>
Насадка на хвост кобальда, дробилка ( <a href="#">Kobold tail attachment</a> , Pounder)	1 зм	1d6	1d8	×2	—	4 фнт.	Д	—	<a href="#">PRG:ARG</a>
Насадка на хвост кобальда, бритвенная ( <a href="#">Kobold tail</a>	3 зм	1d6	1d8	19-20/×2	—	2 фнт.	Р	—	<a href="#">PRG:ARG</a>

<a href="#">attachment</a> , Razored)									
Насадка на хвост кобольда, шипастая ( <a href="#">Kobold tail attachment</a> , Spiked)	3 зм	1d6	1d8	×3	—	2 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:ARG</a>
Насадка на хвост кобольда, сметающая ( <a href="#">Kobold tail attachment</a> , Sweeper)	7 зм	1d4	1d6	×2	—	3 фнт.	Д	<a href="#">подсечка</a>	<a href="#">PRG:ARG</a>
Кукри ( <a href="#">Kukri</a> )	8 зм	1d3	1d4	18–20/×2	—	2 фнт.	Р	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Мачете ( <a href="#">Machete</a> )	10 зм	1d4	1d6	19-20/×2	—	2 фнт.	Р	—	<a href="#">PPC:MTT</a>
Клевец, легкий ( <a href="#">Pick, light</a> )	4 зм	1d3	1d4	×4	—	3 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Хвостовое лезвие крысолода ( <a href="#">Ratfolk tailblade</a> )	11 зм	1d2	1d3	20/×2	—	1/2 фнт.	Р	—	<a href="#">PRG:ARG</a>
Гирька ( <a href="#">Sap</a> )	1 зм	1d4	1d6	×2	—	2 фнт.	Д	<a href="#">не-смертельное</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Морской нож ( <a href="#">Sea-knife</a> )	8 зм	1d3	1d4	19-20/×2	—	1 фнт.	Р	—	<a href="#">PRG:ARG</a>
Щит, малый ( <a href="#">Shield, light</a> )	Особое	1d2	1d3	×2	—	Особое	Д	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Шипованный доспех ( <a href="#">Spiked armor</a> )	Особое	1d4	1d6	×2	—	Особое	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Шипованный щит, малый ( <a href="#">Spiked shield, light</a> )	Особое	1d3	1d4	×2	—	Особое	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Нож-звезда ( <a href="#">Starknife</a> )	24 зм	1d3	1d4	×3	20 фт.	3 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Меч, короткий ( <a href="#">Sword, short</a> )	10 зм	1d4	1d6	19-20/×2	—	2 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Военная бритва ( <a href="#">War razor</a> )	8 зм	1d3	1d4	19-20/×2	—	1 фнт.	Р	—	<a href="#">PCS:ISWG-Revised</a>

(Воинское) Одноручное Оружие Ближнего Боя	Стоимость	Пвр (М)	Пвр (С)	Критич	Дальн	Вес <sup>1</sup>	Тип <sup>2</sup>	Особое	Источник
Анкуша ( <a href="#">Ankus</a> )	8 зм	1d6	1d8	×2	—	5 фнт.	К	<a href="#">обезоруж., подсечка</a>	<a href="#">PPC:MTT</a>
Боевой топор ( <a href="#">Battleaxe</a> )	10 зм	1d6	1d8	×3	—	6 фнт.	Р	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Боевые ножны ( <a href="#">Combat scabbard</a> )	1 зм	1d4	1d6	×2	—	1 фнт.	Д	<a href="#">импровиз., см. текст</a>	<a href="#">PPC:AA</a>
Абордажная сабля ( <a href="#">Cutlass</a> )	15 зм	1d4	1d6	18-20/×2	—	4 фнт.	Р	—	<a href="#">PPC:Pirates</a>
Кистень ( <a href="#">Flail</a> )	8 зм	1d6	1d8	×2	—	5 фнт.	Д	<a href="#">обезоруж., подсечка</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Гандаса ( <a href="#">Gandasa</a> )	15 зм	1d6	2d4	×3	—	4 фнт.	Р	—	<a href="#">PPC:MTT</a>

Клар ( <a href="#">Klar</a> )	12 зм	1d4	1d6	×2	—	6 фнт.	Р	—	<a href="#">PCS:ISWG-Revised</a>
Длинный меч ( <a href="#">Longsword</a> )	15 зм	1d6	1d8	19-20/×2	—	4 фнт.	Р	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Манопль ( <a href="#">Manopole</a> )	17 зм	1d6	1d8	×2	—	4 фнт.	К или Р	<a href="#">блокир., обезору</a> <a href="#">ж.</a>	<a href="#">PPC:MTT</a>
Клевец, тяжелый ( <a href="#">Pick, heavy</a> )	8 зм	1d4	1d6	х4	—	6 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Рапира ( <a href="#">Rapier</a> )	20 зм	1d4	1d6	18–20/×2	—	2 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Боевые ножны, заостренные ( <a href="#">Scabbard, combat (sharpened)</a> )	10 зм	1d4	1d6	×2	—	1 фнт.	Р	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PPC:AA</a>
Скимитар ( <a href="#">Scimitar</a> )	15 зм	1d4	1d6	18–20/×2	—	4 фнт.	Р	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Скизор ( <a href="#">Scizore</a> )	20 зм	1d8	1d10	×2	—	3 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:UC</a>
Щит, большой ( <a href="#">Shield, heavy</a> )	Особое	1d3	1d4	×2	—	Особое	Д	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Шипованный щит, большой ( <a href="#">Spiked shield, heavy</a> )	Особое	1d4	1d6	×2	—	Особое	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Меч-трость ( <a href="#">Sword cane</a> )	45 зм	1d4	1d6	×2	—	4 фнт.	К	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PRG:APG</a>
Макуавитль ( <a href="#">Terbutje</a> )	5 зм	1d6	1d8	19-20/×2	—	2 фнт.	Р	<a href="#">хрупкий</a>	<a href="#">PPC:AA</a>
Стальной макуавитль ( <a href="#">Terbutje, steel</a> )	20 зм	1d6	1d8	19-20/×2	—	4 фнт.	Р	—	<a href="#">PPC:AA</a>
Трезубец ( <a href="#">Trident</a> )	15 зм	1d6	1d8	×2	10 фт.	4 фнт.	К	<a href="#">подпорка</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Боевой Молот ( <a href="#">Warhammer</a> )	12 зм	1d6	1d8	х3	—	5 фнт.	Д	—	<a href="#">PRG:CRB</a>

<b>(Воинское) Двуручное Оружия Ближнего Боя</b>	<b>Стои мость</b>	<b>Пвр (М)</b>	<b>Пвр (С)</b>	<b>Критич</b>	<b>Дальн</b>	<b>Вес1</b>	<b>Тип2</b>	<b>Особое</b>	<b>Источник</b>
Бердыш ( <a href="#">Bardiche</a> )	13 зм	1d8	1d10	19-20/×2	—	14 фнт.	Р	<a href="#">подпорка, длин ное, см. текст</a>	<a href="#">PRG:APG</a>
Чекан ( <a href="#">Bec de corbin</a> )	15 зм	1d8	1d10	х3	—	12 фнт.	Д или К	<a href="#">подпорка, длин ное, см. текст</a>	<a href="#">PRG:APG</a>
Бил ( <a href="#">Bill</a> )	11 зм	1d6	1d8	х3	—	11 фнт.	Р	<a href="#">подпорка, обез оруж., длинное , см. текст</a>	<a href="#">PRG:APG</a>
Землелом ( <a href="#">Earth breaker</a> )	40 зм	1d10	2d6	х3	—	14 фнт.	Д	—	<a href="#">PCS:ISWG-Revised</a>
Фальшион ( <a href="#">Falchion</a> )	75 зм	1d6	2d4	18–20/×2	—	8 фнт.	Р	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Кистень, тяжелый ( <a href="#">Flail, heavy</a> )	15 зм	1d8	1d10	19-20/×2	—	10 фнт.	Д	<a href="#">обезоруж., под сечка</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Глефа ( <a href="#">Glaive</a> )	8 зм	1d8	1d10	х3	—	10 фнт.	Р	<a href="#">длинное</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Глефа-гвизарма ( <a href="#">Glaive-</a>	12 зм	1d8	1d10	х3	—	10 фнт.	Р	<a href="#">подпорка, длин</a>	<a href="#">PRG:APG</a>

<a href="#">guisarme</a> )								<a href="#">ное, см. текст</a>	
Двуручный топор ( <a href="#">Greataxe</a> )	20 зм	1d10	1d12	x3	—	12 фнт.	Р	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Двуручная дубина ( <a href="#">Greatclub</a> )	5 зм	1d8	1d10	×2	—	8 фнт.	Д	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Двуручный меч ( <a href="#">Greatsword</a> )	50 зм	1d10	2d6	19-20/×2	—	8 фнт.	Р	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Гвизарма ( <a href="#">Guisarme</a> )	9 зм	1d6	2d4	x3	—	12 фнт.	Р	<a href="#">длинное, подсе</a> <a href="#">чка</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Алебарда ( <a href="#">Halberd</a> )	10 зм	1d8	1d10	x3	—	12 фнт.	К или Р	<a href="#">подпорка, подс</a> <a href="#">ечка</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Люцернский молот ( <a href="#">Hammer, lucerne</a> )	15 зм	1d10	1d12	×2	—	12 фнт.	Д или К	<a href="#">подпорка, длин</a> <a href="#">ное, см. текст</a>	<a href="#">PRG:APG</a>
Конерез ( <a href="#">Horsechopper</a> )	10 зм	1d8	1d10	x3	—	12 фнт.	К или Р	<a href="#">длинное, подсе</a> <a href="#">чка</a>	<a href="#">PRG:ARG</a>
Кавалерийское копье ( <a href="#">Lance</a> )	10 зм	1d6	1d8	x3	—	10 фнт.	К	<a href="#">длинное</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Крюк огров ( <a href="#">Ogre hook</a> )	24 зм	1d8	1d10	x3	—	10 фнт.	К	<a href="#">подсечка</a>	<a href="#">PCS:ISWG-</a> <a href="#">Revised</a>
Кирка ( <a href="#">Pickaxe</a> )	14 зм	1d6	1d8	x4	—	12 фнт.	К	—	<a href="#">PAP14</a>
Плансон ( <a href="#">Planson</a> )	10 зм	1d8	1d10	×2	—	10 фнт.	Д или К	<a href="#">подпорка</a>	<a href="#">PPC:MTT</a>
Рансор ( <a href="#">Ranseur</a> )	10 зм	1d6	2d4	x3	—	12 фнт.	К	<a href="#">обезоруж., дли</a> <a href="#">нное</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Коса ( <a href="#">Scythe</a> )	18 зм	1d6	2d4	x4	—	10 фнт.	К или Р	<a href="#">подсечка</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Копье, шприцовое ( <a href="#">Spear, syringe</a> )	100 зм	1d6	1d8	x3	20 фт.	6 фнт.	К	<a href="#">подпорка, см.</a> <a href="#">текст</a>	<a href="#">PPC:AA</a>

<b>(Воинское)</b> Дистанционное Оружие	Стоим ость	Пвр (М)	Пвр (С)	Критич	Дальн	Вес1	Тип2	Особое	Источник
Подвязной ремень ( <a href="#">Ammentum</a> )	—	1d4	1d6	×2	50 фт.	1 фнт.	К	<a href="#">выступление</a>	<a href="#">PRG:UC</a>
Чакра ( <a href="#">Chakram</a> )	1 зм	1d6	1d8	×2	30 фт.	1 фнт.	Р	—	<a href="#">PRG:APG</a>
Дротик встряски ( <a href="#">Dart, jolting</a> )	100 зм	1d3	1d4	×2	20 фт.	1/2 фнт.	К	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PRG:ARG</a>
Хунга-мунга ( <a href="#">Hunga munga</a> )	4 зм	1d4	1d6	×2	15 фт.	3 фнт.	К	—	<a href="#">PPC:AA</a>
Хёрбат ( <a href="#">Hurlbat</a> )	8 зм	1d4	1d6	×3	10 фт.	2 фнт.	К и Р	—	<a href="#">PPC:RTT</a>
Длинный лук ( <a href="#">Longbow</a> )	75 зм	1d6	1d8	x3	100 фт.	3 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Длинный лук, составной ( <a href="#">Longbow, composite</a> ) (+0)	100 зм	1d6	1d8	x3	110 фт.	3 фнт.	К	Сила (-)	<a href="#">PRG:CRB</a>
Длинный лук, составной ( <a href="#">Longbow, composite</a> ) (+1)	200 зм	1d6	1d8	x3	110 фт.	3 фнт.	К	Сила (12)	<a href="#">PRG:CRB</a>
Длинный лук,	300 зм	1d6	1d8	x3	110 фт.	3 фнт.	К	Сила (14)	<a href="#">PRG:CRB</a>



Стрела с феромонами ( <a href="#">Arrow, pheromone</a> ) (1)	15 зм	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	PPC:Elves
Стрелы/болты, раздвоенные ( <a href="#">Arrows/bolts, pronged</a> ) (20)	2 зм	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	3 фнт.	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	PPC:RTT
Стрела дождя ( <a href="#">Arrow, raining</a> ) (1)	30 зм	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	PPC:Elves
Стрела медленного горения ( <a href="#">Arrow, slow burn</a> ) (1)	150 зм	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	PPC:Elves
Стрела, дымовая ( <a href="#">Arrow, smoke</a> ) (1)	10 зм	—	—	—	—	—	К	<a href="#">см. текст</a>	PRG:APG
Стрела облака щепок ( <a href="#">Arrow, splintercloud</a> ) (1)	25 зм	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	PPC:Elves
Стрела, липкая ( <a href="#">Arrow, tanglefoot</a> ) (1)	20 зм	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	PPC:Elves
Стрела, чертополох ( <a href="#">Arrow, thistle</a> ) (1)	1 зм	—	—	—	—	0.15 фнт	К	<a href="#">см. текст</a>	PPC:AA
Стрела, метательная ( <a href="#">Arrow, throwing</a> ) (1)	5 см	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	1/2 фнт.	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	PPC:RTT
Стрела, подсекающая ( <a href="#">Arrow, trip</a> ) (1)	25 зм	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">см. текст</a>	PPC:Elves
Стрелы, свистящие ( <a href="#">Arrows, whistling</a> ) (20)	2 зм	—	—	—	—	3 фнт.	—	—	PRG:UC

## Экзотическое Оружие

(Экзотическое) Легкое Оружие Ближнего Боя	Стои мость	Пвр (М)	Пвр (С)	Критич	Дальн	Вес1	Тип2	Особое	Источник
Аклис ( <a href="#">Aklys</a> )	5 зм	1d4	1d6	×2	20 фт.	2 фнт.	Д	<a href="#">выступление, подсечка</a>	PRG:UC
Топор-кастет ( <a href="#">Axe, knuckle</a> )	9 зм	1d4	1d6	×3	—	2 фнт.	Р	<a href="#">монах, выступление</a>	PRG:UC
Борода барбазу ( <a href="#">Barbazu beard</a> )	25 зм	1d3	1d4	×2	—	5 фнт	Р	<a href="#">см. текст</a>	PPC:Devils
Боевые poi ( <a href="#">Battle poi</a> )	5 зм	1d3 fire	1d4 fire	×2	—	2 фнт.	огонь	—	PPC:AA
Кинжал, мечелом ( <a href="#">Dagger, swordbreaker</a> )	10 зм	1d3	1d4	×2	—	3 фнт.	Р	<a href="#">обезоруж., разруш.</a>	PRG:APG
Летающий Коготь ( <a href="#">Flying Talon</a> )	15 зм	1d3	1d4	×2	10 фт.	5 фнт.	К	<a href="#">обезоруж., подсечка</a>	ModuleD1
Гномий щипатель ( <a href="#">Gnome pincher</a> )	10 зм	1d4	1d6	×2	—	2 фнт.	Д	<a href="#">обезоруж., см. текст</a>	PPC:MTT
Веревочный снаряд халфлингов ( <a href="#">Halfling rope-shot</a> )	1 зм	1d4	1d6	×2	—	1 фнт.	Д	<a href="#">обезоруж.</a>	PPC:MTT

Шлем, дварфийский булыжник ( <a href="#">Helmet, dwarven boulder</a> )	20 зм	1d3	1d4	×2	—	10 фнт.	Д	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PRG:ARG</a>
Кама ( <a href="#">Kama</a> )	2 зм	1d4	1d6	×2	—	2 фнт.	Р	<a href="#">монах, подсечка</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Катар, трехклинковый ( <a href="#">Katar, tri-bladed</a> )	6 зм	1d3	1d4	×4	—	2 фнт.	К	—	<a href="#">PCS</a>
Нож-бабочка ( <a href="#">Knife, butterfly</a> )	5 зм	1d3	1d4	19-20/×2	—	1 фнт.	К или Р	—	<a href="#">PPC:AA</a>
Нож, олений рог ( <a href="#">Knife, deer horn</a> )	10 зм	1d3	1d4	×3	20 фт.	3 фнт.	К	<a href="#">блокир., монах</a>	<a href="#">PPC:MTT</a>
Дварфийский топор- кувалда ( <a href="#">Maulaxe, dwarven</a> )	25 зм	1d4	1d6	×3	10 фт.	5 фнт.	Д или Р	—	<a href="#">PPC:AA</a>
Нунчаку ( <a href="#">Nunchaku</a> )	2 зм	1d4	1d6	×2	—	2 фнт.	Д	<a href="#">обезоруж., монах</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Квадрен ( <a href="#">Quadrens</a> )	8 зм	1d4	1d6	19-20/×2	—	2 фнт.	К	<a href="#">выступление</a>	<a href="#">PRG:UC</a>
Веревочные перчатки ( <a href="#">Rope gauntlet</a> )	2 см	1d3	1d4	×2	—	2 фнт.	Д (или Р)	—	<a href="#">PPC:AA</a>
Сай ( <a href="#">Sai</a> )	1 зм	1d3	1d4	×2	—	1 фнт.	Д	<a href="#">обезоруж., монах</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Сиангам ( <a href="#">Siangham</a> )	3 зм	1d4	1d6	×2	—	1 фнт.	К	<a href="#">монах</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Сика ( <a href="#">Sica</a> )	10 зм	1d4	1d6	×2	—	2 фнт.	Р	<a href="#">выступление</a>	<a href="#">PRG:UC</a>
Шипованный наруч ( <a href="#">Thorn bracer</a> )	30 зм	1d4	1d6	×2	—	3 фнт.	К	—	<a href="#">PCS</a>
Кнут-скорпион ( <a href="#">Whip, scorpion</a> )	5 зм	1d3	1d4	×2	—	3 фнт.	Р	<a href="#">обезоруж., выступлени е, длинное, подсечка</a>	<a href="#">PRG:UC</a>

<b>(Экзотическое) Одноручное Оружие Ближнего Боя</b>	<b>Стои мость</b>	<b>Пвр (М)</b>	<b>Пвр (С)</b>	<b>Критич</b>	<b>Дальн</b>	<b>Вес1</b>	<b>Тип2</b>	<b>Особое</b>	<b>Источник</b>
Топор с крюком ( <a href="#">Axe, hooked</a> )	20 зм	1d6	1d8	×3	—	7 фнт.	Р	<a href="#">обезоруж., выступ ление, подсечка</a>	<a href="#">PRG:UC</a>
Эсток ( <a href="#">Estoc</a> )	50 зм	2d3	2d4	18–20/×2	—	4 фнт.	К	—	<a href="#">PPC:MTT</a>
Фальката ( <a href="#">Falcata</a> )	18 зм	1d6	1d8	19-20/×3	—	4 фнт.	Р	—	<a href="#">PRG:APG</a>
Флиндбар ( <a href="#">Flindbar</a> )	9 зм	1d6	1d8	×2	—	6 фнт.	Д и К	<a href="#">обезоруж., подсе чка</a>	MC
Хопеш ( <a href="#">Khopesh</a> )	20 зм	1d6	1d8	19-20/×2	—	8 фнт.	Р	<a href="#">подсечка</a>	<a href="#">PRG:APG</a>
Набкерри ( <a href="#">Knobkerrie</a> )	5 зм	1d4	1d6	×2	20 фт.	4 фнт.	Д	см. текст	<a href="#">PPC:RTT</a>
Рёка ( <a href="#">Rhoka</a> )	5 зм	1d6	1d8	18-20/×2	—	6 фнт.	Р	—	<a href="#">PPC:AA</a>
Сабля-пила ( <a href="#">Sabre, sawtooth</a> )	35 зм	1d6	1d8	19-20/×2	—	2 фнт.	Р	—	<a href="#">PCS:ISWG- Revised</a>
Шотл ( <a href="#">Shotel</a> )	30 зм	1d6	1d8	×3	—	3 фнт.	К	<a href="#">выступление</a>	<a href="#">PRG:UC</a>
Дуэльный меч ( <a href="#">Sword, dueling</a> )	20 зм	1d6	1d8	19-20/×2	—	3 фнт.	Р	—	<a href="#">PCS:ISWG- Revised</a>

Полуторный меч ( <a href="#">Sword, bastard</a> )	35 зм	1d8	1d10	19-20/×2	—	6 фнт.	P	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Тонги ( <a href="#">Tongi</a> )	18 зм	1d4	1d6	19–20/×3	—	4 фнт.	K	—	<a href="#">PPC:MTT</a>
Дварфийский боевой топор ( <a href="#">Waraxe, dwarven</a> )	30 зм	1d8	1d10	x3	—	8 фнт.	P	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Двусторонний дварфийский боевой топор ( <a href="#">Waraxe, dwarven double</a> )	60 зм	1d8	1d10	×3	—	12 фнт.	P	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PRG:ARG</a>
Плеть ( <a href="#">Whip</a> )	1 зм	1d2	1d3	×2	—	2 фнт.	P	<a href="#">обезоруж., не-смертельное, длинное, подсечка</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>

<i>(Экзотическое)</i> Двуручное Оружие Ближнего Боя	Стоимость	Пвр (М)	Пвр (С)	Критич	Дальн	Вес1	Тип2	Особое	Источник
Топор, орчий двусторонний ( <a href="#">Axe, Orc Double</a> )	60 зм	1d6/1d6	1d8/1d8	x3	—	15 фнт.	P	<a href="#">двойное</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Боевая стремянка ( <a href="#">Battle Ladder</a> )	20 зм	1d4/1d4	1d6/1d6	×2	—	8 фнт.	Д	<a href="#">подсечка</a>	<a href="#">PPC:Goblins</a>
Абордажный багор ( <a href="#">Boarding gaff</a> )	8 зм	1d4/1d4	1d6/1d6	×2	—	8 фнт.	P	<a href="#">двойное, длинное, подсечка</a>	<a href="#">PPC:Pirates</a>
Цепь, шипованная ( <a href="#">Chain, Spiked</a> )	25 зм	1d6	2d4	×2	—	10 фнт.	K	<a href="#">обезоруж., подсечка</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Палка с крюком ( <a href="#">Crook</a> )	1 зм	1d4	1d6	×2	—	5 фнт.	Д	<a href="#">длинное, подсечка</a>	<a href="#">PPC:MTT</a>
Кривой клинок, эльфийский ( <a href="#">Curve blade, elven</a> )	80 зм	1d8	1d10	18–20/×2	—	7 фнт.	P	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Дорн Дергар, дварфийский ( <a href="#">Dorn Dergar, dwarven</a> )	50 зм	1d8	1d10	×2	—	15 фнт.	Д	<a href="#">длинное</a>	<a href="#">PPC:Dwarves</a>
Ветвистое копьё эльфов ( <a href="#">Elven branched spear</a> )	20 зм	1d6	1d8	×3	—	10 фнт.	K	<a href="#">подпорка, длинное</a>	<a href="#">PPC:MTT</a>
Фошар ( <a href="#">Fauchard</a> )	14 зм	1d8	1d10	18-20/×2	—	10 фнт.	P	<a href="#">длинное, подсечка</a>	<a href="#">PCh:CHR</a>
Жуткий кистень ( <a href="#">Flail, dire</a> )	90 зм	1d6/1d6	1d8/1d8	×2	—	10 фнт.	Д	<a href="#">обезоруж., двойное, подсечка</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Длинный кистень ( <a href="#">Flailpole</a> )	15 зм	1d6	1d8	×2	—	10 фнт.	P	<a href="#">длинное, подсечка</a>	<a href="#">PPC:Goblins</a>
Фламберт ( <a href="#">Flambard</a> )	50 зм	1d8	1d10	19-20/×2	—	6 фнт.	P	<a href="#">разруш.</a>	<a href="#">PPC:AA</a>
Летающий клинок ( <a href="#">Flying blade</a> )	40 зм	1d10	1d12	x3	—	12 фнт.	P	<a href="#">выступление, длинное</a>	<a href="#">PRG:UC</a>
Гаррота ( <a href="#">Garrote</a> )	3 зм	1d4	1d6	×2	—	1 фнт.	P	<a href="#">захват, см. текст</a>	<a href="#">PPC:AA</a>
Молот, гномий ( <a href="#">Hammer, Gnome hooked</a> )	20 зм	1d6/1d4	1d8/1d6	x3/x4	—	6 фнт.	Д или К	<a href="#">двойное, подсечка</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Гарпун ( <a href="#">Harpoon</a> )	5 зм	1d6	1d8	x3	10 фт.	16 фнт.	K	<a href="#">захват</a>	<a href="#">PPC:Pirates</a>



Длинный топор, дварфийский ( <a href="#">Longaxe, dwarven</a> )	50 зм	1d10	1d12	×3	—	14 фнт.	Р	<a href="#">длинное</a>	<a href="#">PRG:ARG</a>
Дварфийский длинный молот ( <a href="#">Longhammer, dwarven</a> )	70 зм	1d10	2d6	×3	—	20 фнт.	Д	<a href="#">длинное</a>	<a href="#">PRG:ARG</a>
Мэнкетчер ( <a href="#">Mancatcher</a> )	15 зм	1	1d2	×2	—	10 фнт.	К	<a href="#">захват, длинное, см. текст</a>	<a href="#">PRG:APG</a>
Орчий череполом ( <a href="#">Orc skull ram</a> )	15 зм	1d8	1d10	×3	—	20 фнт.	Д	<a href="#">длинное</a>	<a href="#">PPC:MTT</a>
Поршневая кувалда ( <a href="#">Piston maul</a> )	70 зм	1d8	1d10	×2	—	15 фнт.	Д	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PPC:Goblins</a>
Зазубренная глефа ( <a href="#">Ripsaw glaive</a> )	30 зм	1d8	1d10	×3	—	12 фнт.	Р	<a href="#">длинное, см. текст</a>	<a href="#">PPC:Goblins</a>
Шарф-лезвие ( <a href="#">Scarf, bladed</a> )	12 зм	1d4	1d6	×2	—	2 фнт.	Р	<a href="#">обезоруж., подсечка</a>	<a href="#">PCS:ISWG-Revised</a>
Тотемное копье ( <a href="#">Spear, totem</a> )	25 зм	1d8	1d10	×3	10 фт.	6 фнт.	К или Р	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Меч, двусторонний ( <a href="#">Sword, two-bladed</a> )	100 зм	1d6/1d6	1d8/1d8	19-20/×2	—	10 фнт.	Р	<a href="#">двойное</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Ургрош, дварфийский ( <a href="#">Urgrosh, dwarven</a> )	50 зм	1d6/1d4	1d8/1d6	×3	—	12 фнт.	К или Р	<a href="#">подпорка, двойное</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>

<b>(Экзотическое)</b> <b>Дистанционное Оружие</b>	<b>Стоимость</b>	<b>Пвр (М)</b>	<b>Пвр (С)</b>	<b>Критич</b>	<b>Дальн</b>	<b>Вес1</b>	<b>Тип2</b>	<b>Особое</b>	<b>Источник</b>
Болас ( <a href="#">Bola</a> )	5 зм	1d3	1d4	×2	10 фт.	2 фнт.	Д	<a href="#">не-смертельное, подсечка</a>	<a href="#">PRG:CRB</a>
Болас, жестокий ( <a href="#">Bola, Brutal</a> )	15 зм	1d3	1d4	×2	10 фт.	2 фнт.	Д и К	<a href="#">подсечка</a>	<a href="#">PCS:ISWG-Revised</a>
Бумеранг ( <a href="#">Boomerang</a> )	3 зм	1d4	1d6	×2	30 фт.	3 фнт.	Д	—	<a href="#">PRG:APG</a>
Лук, из шипов ( <a href="#">Bow, thorn</a> )	50 зм	1d4	1d6	×3	40 фт.	2 фнт.	К	—	<a href="#">PPC:AA</a>
Арбалет, взводной тяжелый ( <a href="#">Crossbow, crank heavy</a> )	400 зм	1d8	1d10	19-20/×2	120 фт.	12 фнт.	К	—	<a href="#">PPC:RTT</a>
Арбалет, взводной легкий ( <a href="#">Crossbow, crank light</a> )	250 зм	1d6	1d8	19-20/×2	80 фт.	6 фнт.	К	—	<a href="#">PPC:RTT</a>
Арбалет, двойной ( <a href="#">Crossbow, double</a> )	300 зм	1d6	1d8	19-20/×2	80 фт.	18 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:APG</a>
Самострел ( <a href="#">Crossbow, hand</a> )	100 зм	1d3	1d4	19-20/×2	30 фт.	2 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Арбалет, метатель ( <a href="#">Crossbow, launching</a> )	75 зм	—	—	—	30 фт.	8 фнт.	—	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PPC:AA</a>
Арбалет, магаз. тяж. ( <a href="#">Crossbow, repeating heavy</a> )	400 зм	1d8	1d10	19-20/×2	120 фт.	12 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>

Арбалет, магаз. ( <a href="#">Crossbow, repeating</a> )	250 зм	1d6	1d8	19-20/×2	80 фт.	6 фнт.	К	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Метатель Фляжек ( <a href="#">Flask Thrower</a> )	25 зм	—	—	—	20 фт.	4 фнт.	—	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PPC:Goblins</a>
Абордажная кошка ( <a href="#">Grappling hook</a> )	6 зм	1d4	1d6	×2	10 фт.	14 фнт.	К	<a href="#">захват</a>	<a href="#">PPC:Pirates</a>
Лассо ( <a href="#">Lasso</a> )	1 см	—	—	—	—	5 фнт.	—	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PRG:APG</a>
Сеть ( <a href="#">Net</a> )	20 зм	—	—	—	10 фт.	6 фнт.	—	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Сеть, подсекающая ( <a href="#">Net, snag</a> )	30 зм	см. текст	см. текст	—	10 фт.	10 фнт.	К	<a href="#">подсечка, см. текст</a>	<a href="#">PRG:ARG</a>
Щит, метательный ( <a href="#">Shield, throwing</a> )	+50 зм	1d4	1d6	×2	20 фт.	—	Д	<a href="#">выступление, подсе чка</a>	<a href="#">PRG:UC</a>
Пронзительный дротик ( <a href="#">Shrillshaft javelin</a> )	35 зм	1d4	1d6	×2	30 фт.	3 фнт.	К	<a href="#">см. текст</a>	<a href="#">PPC:Goblins</a>
Сюрикен ( <a href="#">Shuriken</a> ) (5)	1 зм	1	1d2	×2	10 фт.	1/2 фнт.	К	<a href="#">монах</a>	<a href="#">CRB</a>
Праща, двусторонняя ( <a href="#">Sling, double</a> )	10 зм	1d3	1d4	×2	50 фт.	1 фнт.	Д	<a href="#">двойное, см. текст</a>	<a href="#">PPC:Halfling s</a>
Праща-перчатка ( <a href="#">Sling glove</a> )	5 зм	1d3	1d4	×2	50 фт.	2 фнт.	Д	—	<a href="#">PPC:AA</a>
Посох-праща халфлингов ( <a href="#">Sling staff, halfling</a> )	20 зм	1d6	1d8	x3	80 фт.	3 фнт.	Д	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Праща, стеганная ( <a href="#">Sling, stitched</a> )	—	1d4	1d6	×2	—	1 фнт.	Д	<a href="#">обезоруж., подсечка</a>	<a href="#">PPC:Halfling s</a>

( <i>Экзотическое</i> ) Снаряды	Стоимо сть	Пвр (М)	Пвр (С)	Критич	Дальн	Вес1	Тип2	Особое	Источник
Арбалетные болты, для тяж./легк./самострела ( <a href="#">Crossbow bolt(s), heavy/light/hand</a> ) (10)	1 зм	—	—	—	—	1 фнт.	—	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Арбалетные болты магаз. тяж./легк ( <a href="#">Crossbow bolt(s), repeating, heavy/light</a> ) (5)	1 зм	—	—	—	—	1 фнт.	—	—	<a href="#">PRG:CRB</a>
Маленькие звездные камни ( <a href="#">Little starstones</a> ) (10)	5 мм	1	1	—	—	2 фнт.	Д	<a href="#">не- смертельно е</a>	<a href="#">PPC:Halflings</a>
Острые камни ( <a href="#">Sharpstones</a> ) (10)	1 зм	1d3	1d4	—	—	5 фнт.	К или Р	—	<a href="#">PPC:Halflings</a>
Мягкие камни ( <a href="#">Softstones</a> ) (10)	1 см	—	—	—	—	4 фнт.	Д	<a href="#">не- смертельно е</a>	<a href="#">PPC:Halflings</a>
Камни-губки ( <a href="#">Spongstones</a> ) (10)	10 зм	—	—	—	—	2 фнт.	К	—	<a href="#">PPC:Halflings</a>
Шипы ( <a href="#">Thorn</a> ) (20)	1 зм	—	—	—	—	1 фнт.	—	—	<a href="#">ModuleW1</a>

## Описание Оружия

Оружие, находящееся в Таблице 6-4, описано ниже. Брызговое оружие описано под Особыми Веществами и Изделиями на странице 160.

**Стрелы (Arrows):** стрела, которая используется как оружие ближнего боя, считается легким импровизированным оружием (штраф -4 к броскам атаки) и наносит повреждение как кинжал ее размера (критический множитель x2). Стрелы поставляются в кожаном колчане, содержащем 20 стрел.

**Топор, Орчий Двусторонний (Axe, Orc Double):** страшное оружие с лезвиями, расположенными на противоположных концах длинной рукояти, орчий двусторонний топор является двойным оружием.

**Духовая Трубка (Blowgun):** духовые трубки обычно используются для передачи ослабляющего (редко смертельного) яда на расстоянии. Они практически бесшумные во время стрельбы. Ради списка соответствующих ядов смотрите страницу 559.

**Болас (Bolas):** болас является парой грузиков, связанных тонкой веревкой или шнуром. Вы можете использовать это оружие для проведения дистанционной подсекающей атаки по противнику. Вы не можете споткнуться во время своей собственной попытки подсеки при использовании болас.

**Болты (Bolts):** арбалетный болт, который используется как оружие ближнего боя, считается легким импровизированным оружием (штраф -4 к броскам атаки) и наносит повреждение как кинжал его размера (критический множитель x2). Болты поставляются в кейсах или колчанах, содержащих 10 болтов (или 5 для магазинного арбалета).

**Пули, для Пращи (Bullets, Sling):** пули выглядят как металлические шары, разработанные для использования пращей или полуросликовым посохом-пращей. Пули поставляются в кожаных мешочках, содержащих 10 пуль.

**Цепь, Шипованная (Chain, Spiked):** шипованная цепь имеет длину примерно 4 фута (1,2 м) и покрыта опасными шипами. Вы можете использовать навык Фехтование для применения своего модификатора Ловкости вместо модификатора Силы к броскам атаки шипованной цепью, соответствующей вашему размеру, даже не смотря на то, что это не легкое оружие.

**Самострел (Crossbow, Hand):** вы можете снова взвести самострел одной рукой. Зарядка самострела является действием движения, провоцирующим атаку по возможности.

Вы можете без штрафов стрелять, но не заряжать, из самострела одной рукой. Вы можете стрелять из самострелов в каждой руке, но вы получаете штраф к броскам атаки, словно проводите атаку двумя легкими орудиями (смотрите страницу 202).

**Арбалет, Тяжелый (Crossbow, Heavy):** вы снова взводите тяжелый арбалет с помощью вращения маленького ворота. Зарядка тяжелого арбалета является полноценным действием, провоцирующим атаку по возможности.

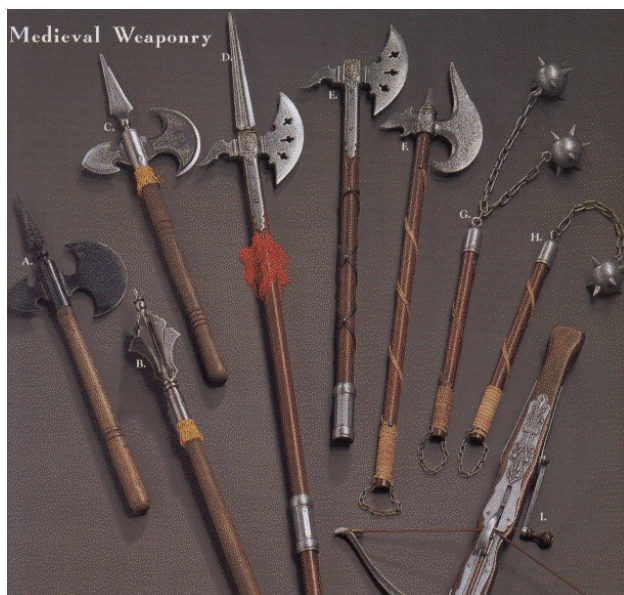
Обычно обращение с тяжелым арбалетом требует двух рук. Однако вы можете стрелять, но не заряжать, из тяжелого арбалета одной рукой со штрафом -4 к броскам атаки. Вы можете стрелять из тяжелых арбалетов в каждой руке, но вы получаете штраф к броскам атаки, словно проводите атаку двумя одноручными орудиями (смотрите страницу 202). Этот штраф складывается со штрафом за стрельбу с одной руки.

**Арбалет, Легкий (Crossbow, Light):** вы снова взводите легкий арбалет, натягивая рычаг. Зарядка легкого арбалета является действием движения, провоцирующим атаку по возможности.

Обычно обращение с легким арбалетом требует двух рук. Однако вы можете стрелять, но не заряжать, легкий арбалет одной рукой со штрафом -2 к броскам атаки. Вы можете стрелять из легких арбалетов в каждой руке, но вы получаете штраф к броскам атаки, словно проводите атаку двумя легкими орудиями (смотрите страницу 202). Этот штраф складывается со штрафом за стрельбу с одной руки.

**Арбалет, Магази́нный (Crossbow, Repeating):** магазинный арбалет (тяжелый или легкий) содержит 5 арбалетных болтов. Пока он содержит болты, вы можете перезаряжать его, натягивая специальный рычаг (свободное действие). Зарядка новой обоймы из 5 болтов является полноценным действием, провоцирующим атаку по возможности.

Вы можете стрелять из магазинного арбалета с одной руки или стрелять из арбалетов в каждой руке, как в случае с обычным арбалетом того же размера. Однако вы должны стрелять из оружия обеими руками, чтобы использовать рычаг перезарядки, и вы должны использовать две руки, чтобы зарядить новую обойму с болтами.



**Кривой Клинок, Эльфийский (Curve Blade, Elven):** по существу более длинная версия скимитара, но с более тонким лезвием, эльфийский кривой клинок исключительно редок. Вы получаете бонус ситуации +2 к своей защите от Боевого Маневра всякий раз, когда противник пытается сломать ваш эльфийский кривой клинок из-за его гибкого металла.

Вы можете использовать навык Фехтование, чтобы применить свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы к броскам атаки с эльфийским кривым клинком своего размера, даже не смотря на то, что это не легкое оружие.

**Кинжал (Dagger):** кинжал имеет лезвие длиной примерно в 1 фут (30 см). Вы получаете бонус +2 к проверкам на Ловкость Рук, когда пытаетесь спрятать кинжал на своем теле (смотрите Главу 4).

**Кинжал, Тычковый (Dagger, Punching):** лезвие тычкового кинжала присоединено к горизонтальной рукояти, продолжающей руку во время удерживания.

**Кистень (Flail):** кистень состоит из шипованного металлического шара, соединенного с рукоятью прочной цепью.

**Кистень, Двойной (Flail, Dire):** двойной кистень состоит из двух шипованных железных сфер, свисающих на цепочке с противоположных концов длинной рукояти.

**Кистень, Тяжелый (Flail, Heavy):** схожий с кистенем, тяжелый кистень имеет больший металлический шар и более длинную рукоятку.

**Латная Рукавица (Gauntlet):** эта металлическая рукавица позволяет вам наносить смертельное повреждение вместо не-смертельного с помощью безоружных ударов. Удар латной рукавицей в остальном считается безоружной атакой. Цена и вес даны для одной латной рукавицы. Средняя и тяжелая броня (кроме нагрудника) включают в себя и латные рукавицы. Ваш противник не может использовать действие обезоруживания для лишения вас латной рукавицы.

**Латная Рукавица, Шипованная (Gauntlet, Spiked):** цена и вес даны для одной латной рукавицы. Атака шипованной латной рукавицей считается вооруженной атакой. Ваш противник не может использовать действие обезоруживания для лишения вас шипованной латной рукавицы.

**Глефа (Glaive):** глефа является простым лезвием, установленным на конце древка длиной примерно 7 футов (2,1 м).

**Двуручный Меч (Greatsword):** этот огромный двуручный меч имеет длину примерно 5 футов (1,5 м).

**Гвизарма (Guisarme):** гвизарма является древком длиной 8 футов (2,4 м) с клинком и крюком, установленными на конце.

**Алебарда (Nahterd):** алебарда похожа на копье длиной в 5 футов (1,5 м), но она также имеет маленький топорик, установленный возле наконечника.

**Молот, Гномий (Hammer, Gnome Hooked):** гномий молот является двойным оружием – оригинальный инструмент с молотом на одном конце рукояти и длинным изогнутым клевцом на другом. Тупая головка молота является дробящим оружием, наносящим 1к6 пунктов повреждения (крит. х3). Его клевец является колющим оружием, наносящим 1к4 пунктов повреждения (крит. х4). Вы можете использовать любой конец в качестве основного оружия. Для гномов этот молот считается воинским оружием.

**Дротик (Javelin):** дротик является тонким метательным копьем. Поскольку он не предназначен для ближнего боя, то считается, что вы не умеете владеть им, и получаете штраф -4 к броскам атаки, если используете дротик как оружие ближнего боя.

**Кама (Kama):** похожая на серп, кама является коротким изогнутым клинком, прикрепленным к простой рукоятке.

**Кукри (Kukri):** кукри является искривленным клинком, длиной примерно в 1 фут (30 см).

**Кавалерийское Копье (Lance):** кавалерийское копье наносит двойное повреждение, когда используется на проводящем натиск скакуне. Будучи верхом, вы можете пользоваться кавалерийским копьем одной рукой.

**Длинный Лук (Longbow):** почти 5 футов (1,5 м) высотой, длинный лук сделан из единого прочного куска тщательно вырезанной древесины. Для использования лука вам необходимы обе руки, вне зависимости от его размера. Длинный лук слишком громоздок для использования верхом. Если у вас есть штраф за низкую Силу, то примените его к броскам повреждений во время использования длинного лука. Если у вас есть бонус Силы, то вы можете применять его к броскам повреждений во время использования составного лука (смотрите ниже), но не когда вы используете обычный длинный лук.

**Длинный Лук, Составной (Longbow, Composite):** вам нужны, по меньшей мере, две руки, чтобы использовать лук, вне зависимости от его размера. Вы можете использовать составной длинный лук находясь верхом. Все составные луки сделаны с определенной градацией силы (то есть каждый из них требует минимальный модификатор Силы для умелого обращения). Если ваш бонус Силы меньше, чем градация силы составного лука, то вы не можете эффективно использовать его, поэтому вы получаете штраф -2 к атакам с ним. Обычный составной длинный лук требует модификатор Силы +0 или выше для умелого использования. Составной длинный лук можно сделать с высокой силовой градацией, чтобы получить преимущество от более чем среднего показателя Силы; эта особенность позволяет вам добавлять свой бонус Силы к повреждению, до максимального бонуса, указанного для лука. Каждое очко бонуса Силы, предоставляемое луком, добавляет 100 зм к его цене. Если у вас есть штраф за низкую Силу, то примените его к броскам повреждения, когда вы используете составной длинный лук.

В целях Владения Оружием и других схожих навыков составной длинный лук считается простым длинным луком.

**Длинное Копье (Longspear):** длинное копье имеет длину примерно 8 футов (2,4 м).

**Длинный Меч (Longsword):** этот меч имеет длину примерно 3,5 футов (1 м).

**Булава (Mace, Light):** булава сделана из украшенного металлического набалдашника, прикрепленного к простой деревянной или металлической рукояти.

**Булава, Тяжелая (Mace, Heavy):** тяжелая булава имеет больший набалдашник и более длинную рукоять, по сравнению с обычной булавой.

**Морнингстар (Morningstar):** морнингстар является шипованным металлическим шаром, прикрепленным к вершине длинной рукояти.

**Сеть (Net):** сеть используется для оутыивания врагов. Когда вы бросаете сеть, вы проводите дистанционную касательную атаку против своей цели. Максимальная

дальность сети равна 10 футам. Если вы попадаете, то цель опутывается. Опутанное существо получает штраф -2 к броскам атаки и штраф -2 к Ловкости, может передвигаться лишь с половинной скоростью и не может проводить натиск или бежать. Если вы удерживаете веревку, сделав успешную встречную проверку на Силу держась за нее, то опутанное существо может передвигаться только в пределах, дозволенных веревкой. Если опутанное существо пытается творить заклинание, то оно должно сделать проверку на концентрацию со СЛ 15 + уровень заклинания, иначе оно будет неспособно сотворить заклинание.

Опутанное существо может освободиться с проверкой на Высвобождение СЛ 20 (полноценное действие). Сеть имеет 5 очков хитов и ее можно порвать с проверкой на Силу СЛ 25 (тоже полноценное действие). Сеть пригодна только против существ, превышающих вас по размеру не более чем на одну ступень.

Сеть нужно свернуть, чтобы эффективно бросить. Первый раз, когда вы бросаете свою сеть в битве, вы делаете обычный бросок дистанционной касательной атаки. После того, как сеть развернется, вы получаете штраф -4 к броскам атаки с ней. У опытного пользователя уходят 2 раунда на сворачивание сети, и в два раза дольше у неопытного.

**Нунчаку (Nunchaku):** нунчаку сделаны из двух деревянных или металлических брусков, соединенных короткой веревкой или цепью.

**Боевой Посох (Quarterstaff):** боевой посох является простым куском древесины, длиной примерно 5 футов (1,5 м).

**Рансор (Ranseur):** похожий на трезубец, рансор имеет простое копьё на наконечнике, по бокам дополненное парой коротких кривых лезвий.

**Рапира (Rapier):** вы можете использовать навык Фехтование, чтобы применять свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы к броскам атаки рапирой вашего размера, даже не смотря на то, что это не легкое оружие. Вы не можете пользоваться рапирой обеими руками, чтобы применить 1,5 своего бонуса Силы к повреждению.

**Сай (Sai):** сай является металлическим клином, дополненным по бокам парой зубцов, используемых для блокировки вражеского оружия. С саем вы получаете бонус +2 к Проверке на Боевой Маневр, чтобы сломать вражеское оружие. Хотя он и остроконечный, сай обычно используется для битья противников и для обезоруживания.

**Щит, Тяжелый или Малый (Shield, Heavy or Light):** вы можете бить щитом вместо использования его для защиты. Смотрите страницу 152 ради подробностей.

**Короткий Лук (Shortbow):** короткий лук состоит из единого куска древесины, длиной примерно 3 фута (90 см). Вам нужны две руки, чтобы использовать лук, вне зависимости от его размера. Вы можете использовать короткий лук находясь верхом. Если у вас есть штраф за низкую Силу, то примените его к броскам повреждения, когда используете короткий лук. Если у вас есть бонус за высокую Силу, то вы можете применить его к броскам повреждения, когда используете составной короткий лук (смотрите ниже), но не обычный короткий лук.

**Короткий Лук, Составной (Shortbow, Composite):** вам нужны две руки, чтобы использовать лук, вне зависимости от его размера. Вы можете использовать составной короткий лук находясь верхом. Все составные луки сделаны с определенной градацией силы (то есть каждый из них требует минимальный модификатор Силы для умелого обращения). Если ваш бонус Силы меньше, чем градация силы составного лука, то вы не можете эффективно использовать его, поэтому вы получаете штраф -2 к атакам с ним. Обычный составной короткий лук требует модификатор Силы +0 или выше для умелого использования. Составной короткий лук можно сделать с высокой силовой градацией, чтобы получить преимущество от более чем среднего показателя Силы; эта особенность позволяет вам добавлять свой бонус Силы к повреждению, до максимального бонуса, указанного для лука. Каждое очко бонуса Силы, предоставляемое луком, добавляет 75 зм к его цене. Если у вас есть штраф за низкую Силу, то примените его к броскам повреждения, когда вы используете составной короткий лук.



В целях Владения Оружием, Концентрации на Оружии и других схожих навыков составной короткий лук считается простым коротким луком.

**Короткое Копье (Shortspear):** короткое копье имеет длину примерно 3 фута (91 см), что делает его хорошим метательным оружием.

**Короткий Меч (Shortsword):** этот меч имеет длину примерно 2 фута (61 см).

**Сюрикен (Shuriken):** сюрикен является маленьким куском металла с заточенными краями, предназначенным для метания. Сюрикен нельзя использовать как оружие ближнего боя. Хотя они и являются метательным оружием, сюрикены считаются снарядами в целях их извлечения, изготовления особых их версий, типа мастерской работы, и определения их судьбы после метания.

**Сиангам (Siangham):** это оружие является рукояткой, дополненной заостренным наконечником, чтобы пронзать противников.

**Праща (Sling):** праща является не более чем кожаной чашечкой, прикрепленной к паре веревок. Ваш модификатор Силы применяется к броскам повреждения во время использования пращи, как в случае с метательным оружием. Вы можете стрелять, но не заряжать, из пращи одной рукой. Зарядка пращи является действием движения, требующем двух рук и провоцирующим атаку по возможности.

Вы можете метать обычные камни с помощью пращи, но камни не такие плотные или круглые, как пули. Таким образом, такие атаки наносят повреждение, словно оружие было предназначено для существа на одну размерную категорию меньше вашей, а вы получаете штраф -1 к броскам атаки.

**Посох-Праща, Полуросликова (Sling Staff, Halfing):** сделанная из особо разработанной пращи, прикрепленной к короткой дубине, полуросликова посох-праща может использоваться умелым владельцем с огромной эффективностью. Ваш модификатор Силы применяется к броскам повреждения во время использования полуросликовой посоха-пращи, как в случае с метательным оружием. Вы можете стрелять, но не заряжать, из полуросликовой посоха-пращи из одной руки. Зарядка полуросликовой посоха-пращи является действием движения, требующим двух рук и провоцирующим атаку по возможности.

Вы можете метать обычные камни с помощью полуросликовой посоха-пращи, но камни не такие плотные или круглые, как пули. Таким образом, такие атаки наносят повреждение, словно оружие было предназначено для существа на одну размерную категорию меньше вашей, а вы получаете штраф -1 к броскам атаки.

Полуросликова посох-праща может использоваться как простое оружие, наносящее дробящее повреждение, равное повреждению от дубины соответствующего размера. Полурослики считают полуросликову посох-пращу воинским оружием.

**Копье (Spear):** копье имеет длину 5 футов (1,5 м) и его можно метать.

**Шипованный Доспех (Spiked Armor):** вы можете снабдить свой доспех шипами, которые могут наносить повреждение во время захвата или как отдельная атака. Ради подробностей смотрите Доспехи ниже.



**Шипованный Щит, Тяжелый или Малый (Spiked Shield, Heavy or Light):** вы можете бить шипованным щитом вместо использования его для защиты. Смотрите страницу 152 ради подробностей.

**Нож-Звезда (Starknife):** из центрального металлического кольца исходят четыре заостренных лезвия, словно стрелки компаса. Владелец может колоть нож-звездой или метать ее.

**Удар, Безоружный (Strike, Unarmed):** Средний персонаж наносит 1к3 пунктов не-смертельного повреждения безоружным ударом. Маленькое существо наносит 1к2 пунктов не-смертельного повреждения. Монах, или любой другой персонаж с навыком Улучшенный Безоружный Бой, может наносить смертельное или не-смертельное повреждение безоружным ударом, на его усмотрение. Повреждение от безоружного удара считается повреждением от оружия для эффектов, которые дают вам бонус к броскам повреждения оружием.

Безоружный удар всегда считается легким оружием. Следовательно, вы можете использовать навык Фехтования, чтобы применять свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы к броскам атаки безоружным ударом. Безоружные удары не считаются естественным оружием (смотрите Главу 8).

**Меч, Полуторный (Sword, Bastard):** полуторный меч имеет длину примерно 4 фута (1,2 м), что делает его слишком большим для использования одной рукой без особой тренировки; поэтому он является экзотическим оружием. Персонаж может использовать полуторный меч обеими руками как воинское оружие.

**Меч, Двусторонний (Sword, Two-Bladed):** двусторонний меч является двойным оружием – одинаковые клинки исходят из обеих сторон короткой центральной рукояти, позволяя владельцу наносить изящные, но смертоносные удары.

**Трезубец (Trident):** трезубец имеет три металлических зубца на конце 4 футовой (1,2 м) рукояти. Это оружие можно метать.

**Ургрош, Дварфский (Urgrosh, Dwarven):** дварфский ургрош является двойным оружием – головка топора и наконечник копья на противоположных концах длинной рукояти. Топорная головка ургроша является рубящим оружием, наносящим 1к8 пунктов повреждения. Наконечник копья является колющим оружием, наносящим 1к6 пунктов повреждения. Вы можете использовать любую головку в качестве основного оружия. Другая становится неосновным оружием. Если вы используете ургрош против проводящего натиск персонажа, то головка копья является частью орудия, наносящего повреждение. Дварфы считают дварфские ургроши воинским оружием.

**Боевой Топор, Дварфский (Waraxe, Dwarven):** дварфский боевой топор имеет большую богато украшенную головку, установленную на толстое топорное, что делает его слишком большим, чтобы использовать в одной руке без особой тренировки; поэтому он является экзотическим оружием. Средний персонаж может использовать дварфский боевой топор обеими руками в качестве воинского оружия, а Большое существо может так же использовать его в одной руке. Дварф считает дварфский боевой топор воинским оружием, даже когда использует его в одной руке.

**Плеть (Whip):** плеть не наносит повреждений существам, чей бонус брони равен +1 и больше, а бонус естественной брони +3 и больше. Плеть считается оружием ближнего боя с досягаемостью 15 футов, но вы не угрожаете области, в которую вы можете провести атаку. Кроме того, в отличие от большинства других орудий с досягаемостью, вы можете использовать ее против любых противников, находящихся в пределах вашей досягаемости (включая и соседних противников).

Использование плети провоцирует атаку по возможности, словно вы применяете дистанционное оружие.

Вы можете использовать навык Фехтования, чтобы применять свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы к броскам атаки плетью вашего размера, даже если она не является легким оружием.



## Оружие Мастерской Работы (Masterwork Weapons)

Оружие мастерской работы является отлично изготовленной версией обычного оружия. Владение им дает бонус улучшения +1 к броскам атаки.

Вы не можете добавить оружию качество мастерской работы уже после его изготовления; оно должно изготавливаться уже как оружие мастерской работы (смотрите умение Ремесло). Качество мастерской работы добавляет 300 зм к цене обычного оружия (или 6 зм к цене одной единицы снарядов). Добавление качества мастерской работы к двойному оружию стоит в два раза больше, чем к обычному (+600 зм).

Снаряды мастерской работы повреждаются (фактически уничтожаются) после использования. Бонус улучшения к снарядам мастерской работы не складывается с любыми бонусами улучшения, имеющимися у механического оружия, которое ими стреляет.

Все магическое оружие автоматически считается имеющим качество мастерской работы. Бонус улучшения, предоставляемый качеством мастерской работы, не складывается с бонусом улучшения, предоставляемым магией оружия.

Даже не смотря на то, что некоторые типы брони и щитов могут использоваться как оружие, вы не можете создать версию мастерской работы таких изделий, которая предоставляет бонус улучшения к броскам атаки. Вместо этого броня и щиты мастерской работы уменьшают штрафы проверки брони.

## Броня

Для многих броня является простейшим способом защитить себя в мире бесчисленных угроз и опасностей. Многие персонажи могут носить только самую простую броню, и лишь некоторые могут пользоваться щитами. Чтобы эффективно носить более тяжелую броню, персонаж может выбрать навыки Ношения Брони, но большинству классов автоматически предоставляют владение броней, лучше всего подходящей для них.

Здесь представлен формат данных для брони (представленный в заглавиях столбцов Таблицы 6-6).

**Цена:** цена брони в золотых монетах для Маленьких или Средних гуманоидных существ. Смотрите Таблицу 6-8 ради цен на броню для других существ.

**Бонус Брони/Щита:** каждый тип брони предоставляет бонус брони к ЗА, тогда как щиты предоставляют бонус щита к ЗА. Бонус брони от набора доспехов не складывается с другими эффектами или изделиями, предоставляющими бонус брони. Аналогично, бонус щита от щита не складывается с другими эффектами, предоставляющими бонус щита.

**Максимальный Бонус Лов:** это число является максимальным бонусом Ловкости к ЗА, дозволенным этим типом брони. Бонусы Ловкости, которые превосходят это число, сокращаются до него в целях определения ЗА владельца. Более тяжелые доспехи ограничивают подвижность, уменьшая способность владельца уклоняться от ударов. Это ограничение не влияет на любые другие зависящие от Ловкости способности.

Даже если бонус Ловкости к ЗА понижается до 0 из-за брони, то эта ситуация не считается как потеря его бонуса Ловкости к ЗА.

Нагрузка персонажа (количество несомых принадлежностей, включая и броню) также может ограничивать максимальный бонус Ловкости, который может прилагаться к его Классу Защиты.

**Щиты:** щиты не влияют на максимальный бонус Ловкости, кроме ростовых щитов.

**Штраф Брони к Проверке:** любая броня тяжелее кожаной, как и любой щит, вредит способности персонажа использовать умения, основывающиеся на Ловкости и Силе. Штраф брони к проверкам применяется ко всем проверкам умений, основывающимся на Ловкости и Силе. Нагрузка персонажа тоже может влиять на штраф брони к проверкам.

**Щиты:** если персонаж носит броню и использует щит, то применяются оба штрафа брони к проверкам.

**Неумение Носить Броню:** персонаж, который носит броню и/или использует щит, которыми он пользоваться не умеет, получает штраф брони (и/или щита) к броскам атаки и к проверкам умений и способностей, основывающимся на Ловкости и Силе.

**Отдых в Броне:** персонаж, который спит в средней или тяжелой броне, автоматически считается утомленным на следующий день. Он получает штраф -2 к Силе и Ловкости и не может проводить натиск или бегать. Сон в легкой броне не вызывает утомления.

**Шанс Провала Волшебных Заклинаний:** броня мешает жестикуляциям, которые заклинатель должен делать для сотворения волшебных заклинаний, имеющих соматический компонент. Волшебные заклинатели сталкиваются с возможностью провала волшебного заклинания, когда они носят броню. Барды могут носить легкую броню и использовать щиты без привлечения любого шанса провала волшебного заклинания для своих бардских заклинаний.

**Сотворение Волшебных Заклинаний в Броне:** персонаж, накладывающий волшебное заклинание в момент ношения брони, обычно должен делать проверку на шанс провала волшебных заклинаний. Число в столбце Шанс Провала Волшебных Заклинаний в Таблице 6-6 является процентным шансом, что заклинание провалится и испортится. Однако если у заклинания нет соматического компонента, то его можно накладывать без шанса на провал волшебных заклинаний.

**Щиты:** если персонаж носит броню и использует щит, то сложите оба числа вместе, чтобы получить единый шанс на провал волшебных заклинаний.

**Скорость:** средняя или тяжелая броня замедляет владельца. Число в Таблице 6-6 является скоростью персонажа во время ношения доспехов. Люди, эльфы, полуэльфы и полуорки имеют необремененную скорость 30 футов. Они используют первый столбец. Дварфы, гномы и полурослики имеют необремененную скорость 20 футов. Они используют второй столбец. Однако не забывайте, что наземная скорость дварфа остается 20 футов даже в средней или тяжелой броне, или когда он несет средний или тяжелый груз.

**Щиты:** щиты не влияют на скорость персонажа.

**Вес:** эта колонка приводит вес брони, подогнанной по размеру для Среднего владельца. Броня, подогнанная для Маленьких персонажей, весит в два раза меньше, а броня для Больших персонажей весит в два раза больше.

**Таблица: Броня и Щиты**

Легкая Броня									
Броня	Стоимость	Бонус Брони/Щита	Максимальный Бонус Лов	Штраф За Броню	Шанс Провала Волш. Заклинаний	Скорость		Вес <sup>1</sup>	Источник
						30 фт.	20 фт.		
Бронированный Килт ( <a href="#">Armored Kilt</a> )*	20 зм	+1	+6	0	0%	30 фт.	20 фт.	10 фнт.	<a href="#">AA</a>
Стеганная ( <a href="#">Padded</a> )	5 зм	+1	+8	0	5%	30 фт.	20 фт.	10 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Набитая ( <a href="#">Quilted Cloth</a> )	100 зм	+1	+8	0	10%	30 фт.	20 фт.	15 фнт.	<a href="#">APG</a>
Кожаная ( <a href="#">Leather</a> )	10 зм	+2	+6	0	10%	30 фт.	20 фт.	15 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Броня Роз ( <a href="#">Rosewood armor</a> )	50 зм	+2	+6	0	10%	30 фт.	20 фт.	15 фнт.	<a href="#">AA</a>

Рубаха из Шкуры ( <a href="#">Hide shirt</a> )	20 зм	+3	+4	-1	15%	30 фг.	20 фг.	18 фнт.	<a href="#">VBoL</a>
Лиственная Броня ( <a href="#">Leaf armor</a> )	500 зм	+3	+5	0	15%	30 фг.	20 фг.	20 фнт.	ISWG
Парадная Броня ( <a href="#">Parade armor</a> )	25 зм	+3	+5	-1	15%	30 фг.	20 фг.	20 фнт.	<a href="#">AA</a>
Клепанная Кожаная Броня ( <a href="#">Studded leather</a> )	25 зм	+3	+5	-1	15%	30 фг.	20 фг.	20 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Деревянная ( <a href="#">Wooden</a> )	20 зм	+3	+3	-1	15%	30 фг.	20 фг.	25 фнт.	<a href="#">APG</a>
Кольчужная Рубаха ( <a href="#">Chain shirt</a> )	100 зм	+4	+4	-2	20%	30 фг.	20 фг.	25 фнт.	<a href="#">CRB</a>

Средняя Броня									
Броня	Стоим ость	Бонус Брони/Щ ита	Максимальн ый Бонус Лов	<a href="#">Штраф За Броню</a>	Шанс Провала Волш. Заклинани й	Скорость		Вес¹	Источник
						30 фг.	20 фг.		
Бронированный Плащ ( <a href="#">Armored Coat</a> )	50 зм	+4	+3	-2	20%	20 фг.	15 фг.	20 фнт.	<a href="#">APG</a>
Броня Из Шкур ( <a href="#">Hide</a> )	15 зм	+4	+4	-3	20%	20 фг.	15 фг.	25 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Чешуйчатый Доспех ( <a href="#">Scale mail</a> )	50 зм	+5	+3	-4	25%	20 фг.	15 фг.	30 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Хауберк ( <a href="#">Chainmail</a> )	150 зм	+6	+2	-5	30%	20 фг.	15 фг.	40 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Нагрудник ( <a href="#">Breastplate</a> )	200 зм	+6	+3	-4	25%	20 фг.	15 фг.	30 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Нагрудник (подвижный) ( <a href="#">Breastplate</a> ) ( <a href="#">agile</a> )	400 зм	+6	+3	-4	25%	20 фг.	15 фг.	25 фнт.	<a href="#">APG</a>

Тяжелая Броня									
Броня	Стоим ость	Бонус Брони/Щ ита	Максимальн ый Бонус Лов	<a href="#">Штраф За Броню</a>	Шанс Провала Волш. Заклинан ий	Скорость		Вес¹	Источник
						30 фг.	20 фг.		
Пластинчатый доспех ( <a href="#">Splint mail</a> )	200 зм	+7	+0	-7	40%	20 фг. <sup>2</sup>	15 фг. <sup>2</sup>	45 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Бахтерец ( <a href="#">Banded mail</a> )	250 зм	+7	+1	-6	35%	20 фг. <sup>2</sup>	15 фг. <sup>2</sup>	35 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Походные Латы ( <a href="#">Field Plate</a> )	1,200 зм	+7	+1	-5	35%	20 фг. <sup>2</sup>	15 фг. <sup>2</sup>	50 фнт.	ISWG
Латный Полу- доспех ( <a href="#">Half-plate</a> )	600 зм	+8	+0	-7	40%	20 фг. <sup>2</sup>	15 фг. <sup>2</sup>	50 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Латный Полу-	850 зм	+8	+0	-7	40%	20	15	55 фнт.	<a href="#">APG</a>

доспех (подвижный) ( <a href="#">Half-plate</a> ) ( <a href="#">agile</a> )						фт. <sup>2</sup>	фт. <sup>2</sup>		
Латный Доспех ( <a href="#">Full plate</a> )	1,500 зм	+9	+1	−6	35%	20 фт. <sup>2</sup>	15 фт. <sup>2</sup>	50 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Латы Адского Рыцаря ( <a href="#">Hellknight plate</a> )	2,000 зм	+9	+1	-5	35%	20 фт. <sup>2</sup>	15 фт. <sup>2</sup>	50 фнт.	ISWG
Каменные Латы ( <a href="#">Stoneplate</a> )	1,800 зм	+9	+1	-6	35%	15 фт.	10 фт.	75 фнт.	ISWG

Щиты									
Щит	Стоимость	Бонус Брони/Щита	Максимальный Бонус Лов	<a href="#">Штраф За Броню</a>	Шанс Провала Волш. Заклинаний	Скорость		Вес <sup>1</sup>	Источник
						30 фт.	20 фт.		
Баклер ( <a href="#">Buckler</a> )	5 зм	+1	—	−1	5%	—	—	5 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Кляр ( <a href="#">Klar</a> )	12 зм	+1	—	-1	5%	—	—	6 фнт.	ISWG
Маду, Кожаный ( <a href="#">Madu</a> , leather)	30 зм	+1	—	-2	5%	—	—	5 фнт.	<a href="#">AA</a>
Маду, стальной ( <a href="#">Madu</a> , steel)	40 зм	+1	—	-2	5%	—	—	6 фнт.	<a href="#">AA</a>
Щит, малый, деревянный ( <a href="#">Shield, light wooden</a> )	3 зм	+1	—	−1	5%	—	—	5 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Щит, малый, деревянный (быст. Одевание) ( <a href="#">Shield, light wooden</a> ) ( <a href="#">quickdraw</a> )	53 зм	+1	—	-2	5%	—	—	6 фнт.	<a href="#">APG</a>
Щит, малый, стальной ( <a href="#">Shield, light steel</a> )	9 зм	+1	—	−1	5%	—	—	6 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Щит, малый, стальной (быст. Одевание) <a href="#">Shield, light steel</a> ( <a href="#">quickdraw</a> )	59 зм	+1	—	-2	5%	—	—	7 фнт.	<a href="#">APG</a>
Щит, большой деревянный ( <a href="#">Shield, heavy wooden</a> )	7 зм	+2	—	−2	15%	—	—	10 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Щит, большой стальной ( <a href="#">Shield, heavy steel</a> )	20 зм	+2	—	−2	15%	—	—	15 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Башенный щит ( <a href="#">Shield, tower</a> )	30 зм	+4 <sup>3</sup>	+2	−10	50%	—	—	45 фнт.	<a href="#">CRB</a>

Дополнительно									
Дополнение	Стоимость	Бонус Брони/Щита	Максимальный Бонус Лов	<a href="#">Штраф За Броню</a>	Шанс Провала Волш. Заклинаний	Скорость		Вес <sup>1</sup>	Источник
						30 фт.	20 фт.		

Доспешные шипы ( <a href="#">Armor spikes</a> )	+50 зм	—	—	—	—	—	—	+10 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Латная рукавица, замковая ( <a href="#">Gauntlet, locked</a> )	8 зм	—	—	особое	невозможно <sup>4</sup>	—	—	+5 фнт.	<a href="#">AA</a>
Умбон разрывной ( <a href="#">Shield boss, breakaway</a> )	120 зм	—	—	—	—	—	—	10 фнт.	<a href="#">MTT</a>
Умбон крюкастый ( <a href="#">Shield boss, hooked</a> )	80 зм	—	—	—	—	—	—	10 фнт.	<a href="#">MTT</a>
Умбон, освещающий ( <a href="#">Shield boss, illuminating</a> )	35 зм	—	—	—	—	—	—	10 фнт.	<a href="#">MTT</a>
Умбон мастерской работы ( <a href="#">Shield boss, masterwork</a> )	+50 зм	—	—	—	—	—	—	—	<a href="#">MTT</a>
Умбон, укрепленный ( <a href="#">Shield boss, reinforcing</a> )	30 зм	—	—	—	—	—	—	10 фнт.	<a href="#">MTT</a>
Щитовые шипы ( <a href="#">Shield spikes</a> )	+10 зм	—	—	—	—	—	—	+5 фнт.	<a href="#">CRB</a>
Щит, метательный ( <a href="#">Shield, throwing</a> )	+50 зм	—	—	—	—	—	—	—	UC

1 Вес указан для брони, принадлежащей существам Среднего размера. Броня Маленьких существ весит в два раза меньше, больших — в два раза больше.

2 Когда вы бежите в тяжелой броне, вы двигаетесь с утроенной скоростью, а не с учетверенной.

3 Башенный щит может вместо защиты дать укрытие. Смотрите описание.

4 Рука не свободна, чтобы активировать заклинания.

\* Можно носить отдельно или добавить к существующим комплектам брони.

## Описание Брони

Все особые выгоды или принадлежности к типам брони, находящиеся в Таблице 6-6, описаны ниже.

**Доспешные Шипы (Armor Spikes):** вы можете добавить на свою броню шипы, которые позволят вам наносить дополнительное колющее повреждение (смотрите «шипованная броня» в Таблице 6-4) при успешной проверке на захват. Шипы считаются воинским оружием. Если вы не умеете с ними обращаться, то вы получаете штраф -4 к проверкам на захват, когда пытаетесь использовать их. Вы также можете провести обычную ближнюю атаку (или неосновную атаку) шипами, в этом случае они считаются легким оружием (вы не можете проводить атаку доспешными шипами, если вы уже провели атаку другим неосновным оружием, и наоборот). Бонус улучшения к набору брони не улучшает эффективность шипов, но шипы можно превратить в магическое оружие отдельно.

**Бахтерец (Banded Mail):** бахтерец состоит из перекрывающихся полос металла, прикрепленных к кожаной рубахе. Набор включает в себя рукавицы.

**Нагрудник (Breastplate):** покрывая лишь торс, нагрудник сделан из цельного куска оформленного металла.

**Баклер (Buckler):** этот маленький металлический щит носится привязанным к вашему предплечью. Вы можете использовать лук или арбалет без штрафа за его ношение. Вы также можете использовать свою покрытую щитом руку для ношения оружия (без разницы, используете ли вы неосновное оружие или свою неосновную руку в помощь владению двуручным оружием), но при этом вы получаете штраф -1 к броскам атаки. Этот штраф складывается со штрафами, которые могут



накладываться за сражение своей неосновной рукой и за сражение двумя оружиями. В любом случае, если вы используете оружие в своей неосновной руке, то вы теряете бонус к ЗА баклера до следующего своего хода. Вы можете накладывать заклинание с соматическими компонентами, используя покрытую щитом руку, но вы теряете бонус к ЗА баклера до следующего своего хода. Вы не можете бить баклером.

**Кольчужная Рубаха (Chain Shirt):** покрывая торс, эта рубаха состоит из тысяч переплетенных металлических колец.

**Хауберк (Chainmail):** в отличие от кольчужной рубахи, кольчуга покрывает ноги и руки владельца. Набор включает в себя рукавицы.

**Латный Доспех (Full Plate):** этот металлический набор включает в себя латные рукавицы, тяжелые кожаные сапоги, шлем с забралом и плотный слой подбивки, которую носят под броней. Каждый набор латных доспехов должен индивидуально подгоняться под владельца мастером оружейником, хотя найденный набор можно подогнать под нового владельца по цене от 200 до 800 (2к4х100) золотых монет.

**Латная Рукавица, Замковая (Gauntlet, Locked):** эта бронированная рукавица имеет маленькие цепи и скобы, позволяющие владельцу прикреплять оружие к рукавице так, чтобы его нельзя было легко выпустить. Она предоставляет бонус +10 к вашей защите от Боевого Маневра против обезоруживания в битве. Извлечение оружия из замковой рукавицы или закрепление оружия в замковой рукавице является полноценным действием, провоцирующим атаку по возможности.

Цена приведена для одной замковой латной рукавицы. Приведенный вес используется, только если вы носите нагрудник, легкую броню или вообще не носите доспеха. Иначе замковая рукавица заменяет рукавицу, уже входящую в набор брони.

Пока рукавица закрыта, вы не можете использовать руку для наложения заклинаний или применения умений (вы все еще можете творить заклинания с соматическими компонентами, предполагая, что другая рука свободна).

Подобно обычной латной рукавице, замковая рукавица позволяет вам наносить смертельное повреждение вместо не-смертельного повреждения с помощью безоружного удара.

**Латный Полудоспех (Half-Plate):** объединяя элементы латного доспеха и хауберка, латный полудоспех включает в себя латные рукавицы и шлем.

**Шкуры (Hide):** броня из шкур состоит из дубленых и сохранных шкур любых толстокожих животных.

**Кожаный Доспех (Leather):** кожаный доспех состоит из кусков вареной кожи, тщательно сшитых вместе.

**Стеганный Доспех (Padded):** излишне тяжелая стеганная ткань, этот доспех предоставляет лишь самую основную защиту.



**Чешуйчатый Доспех (Scale Mail):** чешуйчатый доспех состоит из дюжин маленьких перекрывающих друг друга металлических пластинок. Этот набор включает в себя рукавицы.

**Щит, Большой; Деревянный или Стальной (Shield, Heavy; Wooden or Steel):** вы пристегиваете щит к своему предплечью и беретесь за него запястьем. Тяжелый щит настолько тяжел, что вы не можете использовать удерживающую щит руку для чего-то другого.

*Деревянный или Стальной:* деревянный и стальной щит предлагают одинаковую базовую защиту, хотя они по-разному реагируют на заклинания и эффекты.

*Атаки Щитом:* вы можете бить противника тяжелым щитом<sup>4.1</sup>. Смотрите «щит, тяжелый» в Таблице 6-4 ради повреждения, наносимого щитом. Если его используют таким способом, то тяжелый щит является воинским дробящим оружием. Для штрафов к броскам атаки считайте тяжелый щит одноручным оружием. Если вы используете свой щит как оружие, то вы теряете его бонус к ЗА до вашего следующего хода. Бонус улучшения щита не влияет на эффективность атак щита, но из щита можно сделать самостоятельное магическое оружие.

**Щит, Малый; Деревянный или Стальной (Shield, Light; Wooden or Steel):** вы пристегиваете щит к своему предплечью и беретесь за него запястьем. Вес малого щита позволяет вам носить другие предметы в этой руке, но вы не можете использовать оружие в ней.

*Деревянный или Стальной:* деревянный и стальной щит предлагают одинаковую базовую защиту, хотя они по-разному реагируют на заклинания и эффекты.

*Атаки Щитом:* вы можете бить противника малым щитом<sup>4.1</sup>. Смотрите «щит, малый» в Таблице 6-4 ради повреждения, наносимого щитом. Если его используют этим способом, то малый щит является воинским дробящим оружием. Для штрафов к броскам атаки считайте малый щит одноручным оружием. Если вы используете свой щит как оружие, то вы теряете его бонус к ЗА до вашего следующего хода. Бонус улучшения щита не влияет на эффективность атак щита, но из щита можно сделать самостоятельное магическое оружие.

**Щит, Ростовой (Shield, Tower):** этот огромный деревянный щит сопоставим по высоте с вами. В большинстве ситуаций он предоставляет указанный бонус щита к вашей ЗА. Однако в качестве стандартного действия вы можете использовать ростовой щит для получения полного укрытия до начала вашего следующего хода. Используя ростовой щит подобным образом, вы должны выбрать один край занимаемого вами пространства. Этот край считается как прочная стена для атак, нацеленных только на вас. Вы получаете полное укрытие для атак, проходящих через этот край, но не получаете укрытия от атак с других сторон (смотрите Главу 8). Однако щит не предоставляет укрытия от прицельных заклинаний; заклинатель может накладывать на вас заклинание, прицелившись в удерживаемый вами щит. Вы не можете бить ростовым щитом, и не можете использовать

удерживающую щит руку для чего-то еще. При использовании ростового щита в битве вы получаете штраф -2 к броскам атаки из-за громоздкости щита.

**Щитовые Шипы (Shield Spikes):** эти шипы превращают щит в воинское колющее оружие и увеличивают повреждение, наносимое ударом щита, словно щит был предназначен для существ на одну категорию больше вашей (смотрите «шипованные щиты» в Таблице 6-4). Вы не можете поместить шипы на баклер или ростовой щит. В остальном



атаки шипованным щитом похожи на простые удары щитом.

Бонус улучшения к шипованному щиту не улучшает эффективность удара этим щитом, но из шипованного щита можно сделать самостоятельное магическое оружие.

**Пластинчатый Доспех (Splint Mail):** пластинчатый доспех сделан из металлических полос, подобно бахтерцу. Набор включает в себя рукавицы.

**Кожаный Доспех, Клепанный (Studded Leather):** похожий на кожаную броню, этот набор укреплен маленькими металлическими заклепками.

## **Броня Мастерской Работы**

Как и с оружием, вы можете приобретать или изготавливать мастерскую версию брони или щитов. Такое качественное изделие действует как обычная версия, за исключением того, что штраф брони к проверке уменьшается на 1.

Набор брони или щит мастерской работы стоят дополнительные 150 зм к общей цене за этот тип брони или щита.

Качество мастерской работы у набора брони или щита никогда не предоставляет бонуса к броскам атаки или повреждения, даже если броня или щит используются как оружие.

Все магические доспехи и щиты автоматически считаются имеющими качество мастерской работы.

Вы не можете добавить качество мастерской работы броне или щиту уже после их создания; их нужно изготовить уже с этим качеством.

## **Броня для Необычных Существ**

Броня и щиты для необычайно больших существ, необычайно маленьких существ и негуманоидных существ (типа лошадей) имеет цену и вес, отличающиеся от тех, что приведены в Таблице 6-6. Обращайтесь к соответствующей строке Таблицы 6-8 и применяйте множители к цене и весу для интересующего типа брони.

## **Одевание и Снятие Брони**

Время, необходимое на одевание брони, зависит от ее типа; смотрите Таблицу 6-7.

**Одевание:** этот столбец указывает, как долго приходится персонажу надевать броню (одна минута равна 10 раундам). Подготовка (пристегивание) щита является действием движения.

**Поспешное Одевание:** этот столбец указывает, сколько времени уходит на поспешное надевание брони. Штраф брони к проверкам и бонус брони за поспешное надевание на 1 очко хуже, чем обычно.

**Снятие:** этот столбец указывает, сколько времени уходит на снятие брони. Снятие щита с руки и его отбрасывание является действием движения.

## **Особые Материалы**

Оружие и броню можно изготовить из материалов, которые обладают врожденными особыми свойствами. Если вы делаете набор брони или оружие из более чем одного особого материала, то вы получаете выгоды только преобладающего материала. Однако вы можете создать двойное оружие, каждая головка которого состоит из разного особого материала.

Каждый из особых материалов, приведенных ниже, производит определенный игровой эффект. Некоторые персонажи имеют поглощение урона, делающее их стойкими ко всем типам повреждений, кроме специального, типа злого оружия или дробящего оружия. Другие уязвимы для оружия из определенного материала. Персонажи могут решить носить с собой несколько разных типов оружия, в зависимости от типов существ, которых они наиболее часто встречают.



**Адамантин (Adamantine):** добываемый из камней, падающих с небес, этот ультрапрочный металл увеличивает качество оружия или набора брони. Оружие, изготовленное из адамантина, имеет естественную способность обходить прочность во время уничтожения оружия или атак по предметам, игнорируя прочность меньше 20 (смотрите Главу 7). Броня, сделанная из адамантина, предоставляет своему владельцу поглощение урона 1/– в случае легкой брони, 2/– в случае средней брони и 3/– в случае тяжелой брони. Адамантин настолько ценен, что оружие и броня, сделанные из него, всегда имеют качество мастерской работы; цена за мастерскую работу включена в цену ниже. Таким образом, адамантиновое оружие и снаряды имеют бонус улучшения +1 к броскам атаки, а штраф брони к проверкам адамантиновой брони уменьшается на 1 по сравнению с обычной броней ее типа. Изделия без металлических частей не могут производиться из адамантина. Стрела может быть сделана из адамантина, а боевой посох – нет.

Оружие и броня, что обычно производятся из стали, которые были сделаны из адамантина, имеют на одну треть больше очков хитов, чем обычно. Адамантин имеет 40 очков хитов за дюйм толщины и прочность 20.

Тип Адамантинового Изделия	Модификатор Стоимости Изделия
Снаряды	+60 зм за снаряд
Легкая броня	+5,000 зм
Средняя броня	+10,000 зм
Тяжелая броня	+15,000 зм
Оружие	+3,000 зм

**Темноствол (Darkwood):** эта редкая магическая древесина такая же прочная, как обычная древесина, но при этом очень легкая. Любое деревянное или по большей части деревянное изделие (типа лука или копья), сделанное из темноствола, считается изделием мастерской работы и весит наполовину меньше обычного деревянного изделия того же типа. Изделия, которые обычно не делаются из древесины или содержат мало древесины (типа боевого топора или булавы) либо нельзя сделать из темноствола, или они не получают никаких особых выгод от нее. Штраф брони к проверке щита из темноствола уменьшается на 2 по сравнению с обычным щитом того же типа. Чтобы определить цену изделия из темноствола, используйте обычный вес, но добавьте 10 зм за фунт к цене версии мастерской работы этого изделия.

Темноствол имеет 10 очков хитов за дюйм толщины и прочность 5.

**Драконья Шкура (Dragonhide):** оружейники могут обработать шкуры дракона, чтобы изготовить броню или щиты мастерской работы. Один дракон предоставляет достаточно шкуры, чтобы создать один набор брони из шкур мастерской работы для существа на одну размерную категорию меньше дракона. Выбрав лишь лучшую чешую и куски шкуры, бронник может произвести один набор бахтерца мастерской работы для существа на два размера меньше, один набор латного полудоспеха мастерской работы для существа на три размера меньше, или один нагрудник мастерской работы или набор латного доспеха для существа на четыре размера меньше. В любом случае, шкуры всегда будут достаточно для создания малого или большого щита мастерской работы в дополнение к броне, предполагая, что дракон Большой или еще больше. Если драконья шкура досталась от дракона, имевшего иммунитет к типу энергии, то броня тоже будет иметь иммунитет к этому типу энергии, хотя это не дарует какой-либо защиты владельцу. Если броне или щиту позже придать способность защищать владельца от этого типа энергии, то цена добавления такой защиты будет стоить на 25% меньше.

Поскольку броня из драконьей шкуры не содержит металла, то друиды могут носить ее без штрафов.

Броня из драконьей шкуры стоит в два раза дороже, чем броня мастерской работы этого же типа, но на ее создание уходит столько же времени, сколько на создание обычной брони того же типа (удвойте все результаты Ремесла).

Драконья шкура имеет 10 очков хитов за дюйм толщины и прочность 10. Шкура дракона обычно имеет толщину от ½ до 1 дюйма.

**Железо, Холодной Ковки (Iron, Cold):** это железо, добываемое глубоко под землей и известное за свою эффективность против демонов и фей, куется при низкой температуре ради сохранения его хрупких свойств. Оружие, сделанное из холодного железа, стоит в два раза дороже своих обычных аналогов. Кроме того, добавление любых магических улучшений к оружию из холодного железа увеличивает его цену на 2,000 зм. Это увеличение применяется к первому улучшению оружия, а не за добавляемую способность.

Оружие, не содержащее металла, не может быть сделано из холодного железа. Стрелу можно сделать из холодного железа, но боевой посох – нет. Двойное оружие с одним концом из холодного железа уменьшает стоимость на 50% от обычной.

Холодное железо имеет 30 очков хитов за дюйм толщины и прочность 10.

**Мифрил (Mithral):** мифрил является очень редким серебристым блестящим материалом, который легче стали, но не менее прочный. Если его обрабатывать как сталь, то он становится чудесным материалом, из которого можно создавать броню, но его еще иногда используют для создания и других изделий тоже. Большинство доспехов из мифрила на одну категорию легче, чем обычно, для перемещения и других ограничений. Тяжелая броня считается как средняя, а средняя броня считается как легкая, но легкая броня все еще считается легкой. Это уменьшение не применяется к навыкам ношения брони. Персонаж, носящий мифриловый латный доспех, должен уметь носить тяжелую броню, чтобы не получить штраф брони ко всем своим броскам атаки и проверкам умений, затрагивающим передвижение. Шанс на провал заклинания для доспехов и щитов из мифрила уменьшается на 10%, максимальный бонус Ловкости увеличивается на 2, а штрафы брони к проверкам уменьшаются на 2 (до минимума 0).

Изделие, сделанное из мифрила, весит в два раза меньше того же изделия, сделанного из других материалов. В случае оружия этот облегченный вес не меняет размерную категорию оружия и не облегчает владение им (оно так и остается легким, одноручным или двуручным). Изделия, состоящие, главным образом, не из металла, не сильно выигрывают от частичного содержания мифрила (длинный меч может быть мифриловым оружием, тогда как боевой посох - нет). Мифриловое оружие считается серебряным в целях обхода поглощения урона.

Оружие или броня из мифрила тоже всегда являются изделиями мастерской работы; стоимость за мастерскую работу уже включена в цены ниже.

Тип Мифрилового Изделия	Модификатор Стоимости Изделия
Легкая броня	+1,000 зм
Средняя броня	+4,000 зм
Тяжелая броня	+9,000 зм
Щит	+1,000 зм
Другие изделия	+500 зм/фнт.

**Серебро, Алхимическое (Silver, Alchemical):** сложный процесс, включающий в себя металлургию и алхимию, может сцепить серебро с оружием, сделанным из стали, чтобы оно могло обходить поглощение урона существ, типа ликантропов.

При успешной атаке посеребренным рубящим или колющим оружием владелец получает штраф -1 к броскам повреждения (с минимум 1 пунктом повреждения). Алхимический процесс серебрения нельзя применить к неметаллическим изделиям, и он не работает на редких металлах типа адамантина, холодного железа или мифрила.

Алхимическое серебро имеет 10 очков хитов за дюйм толщины и прочность 8.

Тип Изделия из Алхимического Серебра	Модификатор Стоимости Изделия
Снаряды	+2 зм
Легкое оружие	+20 зм
Одноручное оружие, или один конец двойного оружия	+90 зм
Двуручное оружие, или один конец двойного оружия	+180 зм

## **Товары и Услуги**

Кроме оружия и брони персонаж может носить с собой большое разнообразие принадлежностей, от продовольствия (чтобы поддержать себя в дальней дороге) до веревки (которая полезна во множестве обстоятельств). Большинство обычных принадлежностей, носимых приключенцами, сведено в Таблицу 6-9.

**Таблица 6–9: Товары и Услуги**

### *Приключенческие Принадлежности*

Изделие	Стоимость	Вес
Рюкзак (пустой) (Backpack)	2 зм	2 фнт. <sup>1</sup>
Бочонок (пустой) (Barrel)	2 зм	30 фнт.
Корзина (Basket)	4 см	1 фнт.
Походная постель (Bedroll)	1 см	5 фнт. <sup>1</sup>
Колокольчик (Bell)	1 зм	—
Одеяло, зимнее (Blanket, winter)	5 см	3 фнт. <sup>1</sup>
Система блоков (Block and tackle)	5 зм	5 фнт.
Бутылка, стеклянная (Bottle, glass)	2 зм	1 фнт.
Ведро (пустое) (Bucket)	5 см	2 фнт.
Железные ежи (Caltrops)	1 зм	2 фнт.
Свеча (Candle)	1 мм	—
Полотно (кв. ярд) (Canvas)	1см	1 фнт.
Тубус для карт и свитков (Case, map or scroll)	1 зм	1/2 фнт.
Цепь (10 фт.) (Chain)	30 зм	2 фнт.
Мел, 1 кусок (Chalk)	1 мм	—
Сундук (пустой) (Chest)	2 зм	25 фнт.
Лом (Crowbar)	2 зм	5 фнт.
Дрова (на день) (Firewood)	1 мм	20 фнт.
Рыболовный крючок (Fishhook)	1 см	—
Рыбачья сеть, 25 кв.фт. (Fishing net, 25 sq. ft.)	4 зм	5 фнт.
Фляга (пустая) (Flask)	3 мм	1-1/2 фнт.
Кремень и огниво (Flint and steel)	1 зм	—
Кошка (Grappling hook)	1 зм	4 фнт.
Молоток (Hammer)	5 см	2 фнт.
Песочные часы (Hourglass)	25 зм	1 фнт.
Чернила (пузырек 1 унция) (Ink)	8 зм	—
Чернильное перо (Inkpen)	1 см	—

Кувшин большой, глиняный (Jug, clay)	3 мм	9 фнт.
Лестница, 10 футов (Ladder)	2 см	20 фнт.
Лампа, обычная (Lamp, common)	1 см	1 фнт.
Фонарь, бычий глаз (Lantern, bullseye)	12 зм	3 фнт.
Фонарь, сигнальный (Lantern, hooded)	7 зм	2 фнт.
Замок (Lock)		
Простой (Simple)	20 зм	1 фнт.
Средний (Average)	40 зм	1 фнт.
Хороший (Good)	80 зм	1 фнт.
Превосходный (Superior)	150 зм	1 фнт.
Кандалы (Manacles)	15 зм	2 фнт.
Кандалы, мастерской работы (Manacles, masterwork)	50 зм	2 фнт.
Зеркало, маленькое стальное (Mirror, small steel)	10 зм	1/2 фнт.
Кружка, глиняная (Mug/Tankard, clay)	2 мм	1 фнт.
Масло (фляга 1 пинта) (Oil)	1 см	1 фнт.
Бумага (лист) (Paper)	4 см	—
Пергамент (лист) (Parchment)	2 см	—
Кирка, шахтерская (Pick, miner's)	3 зм	10 фнт.
Кувшин, глиняный (Pitcher, clay)	2 мм	5 фнт.
Крюк (Piton)	1 см	1/2 фнт.
Шест (10 футов) (Pole)	5 мм	8 фнт.
Горшок, железный (Pot, iron)	8 см	4 фнт.
Мешочек, поясной (пустой) (Pouch, belt)	1 зм	1/2 фнт. <sup>1</sup>
Таран, переносной (Ram, portable)	10 зм	20 фнт.
Пак, дорожный (на день) (Rations, trail)	5 см	1 фнт. <sup>1</sup>
Веревка, пеньковая (50 футов) (Rope, hemp)	1 зм	10 фнт.
Веревка, шелковая (Rope, silk)	10 зм	5 фнт.
Мешок (пустой) (Sack)	1 см	1/2 фнт. <sup>1</sup>
Сургуч (Sealing wax)	1 зм	1 фнт.
Швейная игла (Sewing needle)	5 см	—
Совок или лопата (Shovel or spade)	2 зм	8 фнт.
Сигнальный свисток (Signal whistle)	8 см	—
Печатка (Signet ring)	5 зм	—
Сани (Sledge)	1 зм	10 фнт.
Мыло (за фнт.) (Soap)	5 см	1 фнт.
Подзорная труба (Spyglass)	1,000 зм	1 фнт.
Палатка (Tent)	10 зм	20 фнт. <sup>1</sup>
Факел (Torch)	1 мм	1 фнт.
Пузырек для чернил или зелья (Vial, ink or potion)	1 зм	—
Клепсидра (Water clock)	1,000 зм	200 фнт.
Мех с водой (Waterskin)	1 зм	4 фнт. <sup>1</sup>

Точильный камень (Whetstone)	2 мм	1 фнт.
------------------------------	------	--------

*Особые вещества и Изделия*

Изделие	Стоимость	Вес
Кислота (фляга) (Acid)	10 зм	1 фнт.
Алхимический огонь (фляга) (Alchemist's fire)	20 зм	1 фнт.
Противоядие (пузырек)	50 зм	—
Вечный факел (Everburning torch)	110 зм	1 фнт.
Святая вода (фляга) (Holy water)	25 зм	1 фнт.
Дымовая палка (Smokestick)	20 зм	1/2 фнт.
Солнечный жезл (Sunrod)	2 зм	1 фнт.
Липкий мешок (Tanglefoot bag)	50 зм	4 фнт.
Громовой камень (Thunderstone)	30 зм	1 фнт.
Спички (Tindertwig)	1 зм	—

*Инструменты и Экипировка*

Изделие	Стоимость	Вес
Алхимическая лаборатория (Alchemist's lab)	200 зм	40 фнт.
Инструменты ремесленника (Artisan's tools)	5 зм	5 фнт.
Инструменты ремесленника, мр (Artisan's tools, masterwork)	55 зм	5 фнт.
Снаряжение скалолаза (Climber's kit)	80 зм	5 фнт. <sup>1</sup>
Набор гримера (Disguise kit)	50 зм	8 фнт. <sup>1</sup>
Набор целителя (Healer's kit)	50 зм	1 фнт.
Падуб и омелла (Holly and mistletoe)	—	—
Святой символ, деревянный (Holy symbol, wooden)	1 зм	—
Святой символ, серебряный (Holy symbol, silver)	25 зм	1 фнт.
Лупа (Magnifying glass)	100 зм	—
Музыкальный инструмент, обычный (Musical instrument, common)	5 зм	3 фнт. <sup>1</sup>
Музыкальный инструмент, мр (Musical instrument, masterwork)	100 зм	3 фнт. <sup>1</sup>
Весы, торговые (Scale, merchant's)	2 зм	1 фнт.
Мешочек для компонентов заклинаний (Spell component pouch)	5 зм	2 фнт.
Книга заклинаний волшебника (пустая) (Spellbook, wizard's)	15 зм	3 фнт.
Воровские инструменты (Thieves' tools)	30 зм	1 фнт.
Воровские инструменты, мр (Thieves' tools, masterwork)	100 зм	2 фнт.
Инструмент, мастерской работы (Tool, masterwork)	50 зм	1 фнт.

*Одежда*

Изделие	Стоимость	Вес
---------	-----------	-----

Костюм ремесленника (Artisan's outfit)	1 зм	4 фнт. <sup>1</sup>
Одеяния священника (Cleric's vestments)	5 зм	6 фнт. <sup>1</sup>
Зимняя одежда (Cold-weather outfit)	8 зм	7 фнт. <sup>1</sup>
Одежда придворного (Courtier's outfit)	30 зм	6 фнт. <sup>1</sup>
Актерский костюм (Entertainer's outfit)	3 зм	4 фнт. <sup>1</sup>
Одежды исследователя (Explorer's outfit)	10 зм	8 фнт. <sup>1</sup>
Одежды монаха (Monk's outfit)	5 зм	2 фнт. <sup>1</sup>
Костюм дворянина (Noble's outfit)	75 зм	10 фнт. <sup>1</sup>
Одежда крестьянина (Peasant's outfit)	1 см	2 фнт. <sup>1</sup>
Королевское облачение (Royal outfit)	200 зм	15 фнт. <sup>1</sup>
Одежда ученого (Scholar's outfit)	5 зм	6 фнт. <sup>1</sup>
Одежда путешественника (Traveler's outfit)	1 зм	5 фнт. <sup>1</sup>

#### *Еда, Питье и Постой*

Изделие	Стоимость	Вес
Эль		
Галон	2 см	8 фнт.
Кружка	4 мм	1 фнт.
Банкет (за человека)	10 зм	—
Хлеб, буханка	2 мм	1/2 фнт.
Сыр, ломоть	1 см	1/2 фнт.
Гостинница за день		
Хорошее место	2 зм	—
Обычное место	5 см	—
Плохое место	2 см	—
Питание (в день)		
Хорошее	5 см	—
Обычное	3 см	—
Плохое	1 см	—
Мясо, кусок	3 см	1/2 фнт.
Вино		
Обычное (кувшин)	2 см	6 фнт.
Хорошее (бутылка)	10 зм	1-1/2 фнт.

#### *Скакуны и Сопутствующее Снаряжение*

Изделие	Стоимость	Вес
Верховой доспех (Barding)		
Среднее существо	x2 <sup>2</sup>	x1 <sup>2</sup>
Большое существо	x4 <sup>2</sup>	x2 <sup>2</sup>
Сбруя (Bit and bridle)	2 зм	1 фнт.
Собака, сторожевая (Dog, guard)	25 зм	—
Собака, ездовая (Dog, riding)	150 зм	—
Осел или мул (Donkey or mule)	8 зм	—
Корм (на сутки)	5 мм	10 фнт.

Лошадь (Horse)		
Лошадь, тяжелая (Horse, heavy)	200 зм	—
Лошадь, тяжелая (обученная для боя)	300 зм	—
Лошадь, легкая (Horse, light)	75 зм	—
Лошадь, легкая (обученная для боя)	110 зм	—
Пони (Pony)	30 зм	—
Пони (обученный для боя)	45 зм	—
Седло (Saddle)		
Кавалерийское (Military)	20 зм	30 фнт.
Вьючное (Pack)	5 зм	15 фнт.
Ездовое (Riding)	10 зм	25 фнт.
Седло, экзотическое (Saddle, Exotic)		
Кавалерийское (Military)	60 зм	40 фнт.
Вьючное (Pack)	15 зм	20 фнт.
Ездовое (Riding)	30 зм	30 фнт.
Седельные сумки (Saddlebags)	4 зм	8 фнт.
Стойло (за день) (Stabling)	5 см	—

#### Транспорт

Изделие	Стоимость	Вес
Экипаж (Carriage)	100 зм	600 фнт.
Двуколка (Cart)	15 зм	200 фнт.
Галера (Galley)	30,000 зм	—
Шлюп (Keelboat)	3,000 зм	—
Драккар (Longship)	10,000 зм	—
Гребная шлюпка (Rowboat)	50 зм	100 фнт.
Весло (Oar)	2 зм	10 фнт.
Парусник (Sailing ship)	10,000 зм	—
Сани (Sled)	20 зм	300 фнт.
Телега (Wagon)	35 зм	400 фнт.
Военный корабль (Warship)	25,000 зм	—

#### Магия и Услуги

Service	Стоимость
Наем экипажа (Coach cab)	3 мм per mile
Наемник, обученный (Hireling, trained)	3 см per day
Наемник, необученный (Hireling, untrained)	1 см per day
Гонец (Messenger)	2 мм per mile
Пошлина, городская или дорожная (Road or gate toll)	1 мм
Место на корабле (Ship's passage)	1 см per mile
Магические услуги (Spellcasting)	Caster level x spell level x 10 gp3

— Веса нет или он не имеет значения.

1 Эти вещи весят одну четверть от указанного значения, если сделаны для Маленького существа. Контейнеры для Маленького существа вмещают тоже лишь четверть от объема.

2 Сравнимо со схожей броней, изготовленной для Среднего гуманоида.

3 Смотрите описание заклинания для его дополнительной стоимости. Если дополнительная стоимость помещает общую стоимость заклинания выше 3 000 зм, то это заклинание не является общедоступным. Используйте ½ уровень заклинания для заклинаний 0 уровня при расчете стоимости.

## Приключенческие Принадлежности (Adventuring Gear)

Некоторые из предметов приключенческих принадлежностей, находящихся в Таблице 6-9, описаны ниже, вместе с любыми особыми преимуществами, которые они даруют пользователю («вам»).

**Железные Ежи (Caltrops):** железный еж является четырехконечной металлической звездой, изготовленной таким образом, чтобы один конец всегда был направлен вверх, вне зависимости от положения ежа. Вы разбрасываете ежей по земле в надежде, что ваши противники наступят на них или, хотя бы, будут вынуждены притормозить, чтобы обойти их. Один 2-фунтовый мешочек с железными ежами покрывает область в 5 квадратных футов.

Всякий раз, когда существо входит в область, покрытую железными ежами (или проводит раунд за сражением, стоя в такой области), оно рискует наступить на один из них. Сделайте бросок атаки для железных ежей (базовый бонус к атаке +0) против существа. Во время этой атаки щит, броня и бонусы отклонения не учитываются. Если существо носит ботинки или другую обувь, то оно получает бонус брони +2 к ЗА. Если атака получается успешной, то существо наступает на ежа. Железный еж наносит 1 пункт повреждения, а скорость существа уменьшается наполовину, поскольку у него ранена нога. Этот штраф к передвижению длится 24 часа, пока существо не будет обработано успешной проверкой на Лечение СЛ 15, или пока оно не получит, хотя бы, 1 пункт за счет магического лечения. Проводящее натиск или бегущее существо должно немедленно остановиться, если наступает на ежа. Любое существо, перемещающееся с половинной скоростью и медленнее, может без проблем пройти через пласт ежей.

Железные ежи могут не сработать против необычных противников.

**Свеча (Candle):** свеча тускло освещает маленькую область, увеличивая уровень света (смотрите страницу 172) в области 5 футов на 1 ступень (тьма становится тусклым освещением, а тусклое освещение становится нормальным освещением). Свеча не может повысить уровень освещения выше нормального освещения. Свеча горит 1 час.

**Цепь (Chain):** цепь имеет прочность 10 и 5 очков хитов. Ее можно порвать с проверкой на Силу СЛ 26.

**Лом (Cowbar):** лом предоставляет бонус ситуации +2 к проверкам на Силу, сделанным для взламывания двери или сундука. Во время использования в битве считайте лом одноручным импровизированным оружием, наносящим дробящее повреждение, сопоставимое с дубиной соответствующего размера.

**Кремень и Огниво (Flint and Steel):** зажигание факела с помощью кремня и огнива является полноценным действием, а разжигание другого огня с их помощью занимает не меньше времени.

**Кошка (Grappling Hook):** метание кошки требует броска дистанционной атаки, считающей крюк метательным оружием с отрезком дальности 10 футов. Вещи со множеством цепких углов, удобных для крюка, имеют ЗА 5.

**Молоток (Hammer):** если молоток используется в битве, то считайте его одноручным импровизированным оружием, наносящим дробящее повреждение, равное повреждению от шипованной латной рукавицы того же размера.

**Чернила (Ink):** чернила, отличающиеся по цвету от черных, стоят в два раза дороже.

**Кувшин, Глиняный (Jug, Clay):** этот простой кувшин оснащен пробкой и вмещает 1 галлон (3,7 л) жидкости.

**Лампа, Обычная (Lamp, Common):** лампа освещает небольшую область, обеспечивая нормальным освещением в радиусе 15 футов и повышая уровень освещенности (смотрите страницу 172) на одну ступень на дополнительные 15 футов за пределами этой области (тьма становится тусклым освещением, а тусклое освещение становится нормальным освещением). Лампа не увеличивает уровень освещенности при



нормальной или яркой освещенности. Лампа горит 6 часов на одной пинте (0,4 л) масла. Вы можете нести лампу в одной руке.

**Фонарь, Бычий Глаз (Lantern, Bullseye):** фонарь бычий глаз предоставляет нормальное освещение в 60-футовом конусе и увеличивает уровень освещенности (смотрите страницу 172) на одну ступень в области за ним, до 120-футового конуса (тьма становится тусклым освещением, а тусклое освещение становится нормальным освещением). Фонарь бычий глаз не увеличивает уровень освещенности при нормальной или яркой освещенности. Фонарь горит 6 часов на одной пинте (0,4 л) масла. Вы можете нести фонарь в одной руке.

**Фонарь, Сигнальный (Lantern, Hooded):** сигнальный фонарь предоставляет нормальное освещение в 30-футовом радиусе и увеличивает уровень освещенности (смотрите страницу 172) на одну ступень в области за ним, до 30-футовой области (тьма становится тусклым освещением, а тусклое освещение становится нормальным освещением). Сигнальный фонарь не увеличивает уровень освещенности при нормальной или яркой освещенности. Фонарь горит 6 часов на одной пинте (0,4 л) масла. Вы можете нести фонарь в одной руке.

**Замок (Lock):** СЛ открытия замка с помощью умения Вывода Устройств из Строя зависит от качества замка: простой (СЛ 20), средний (СЛ 25), хороший (СЛ 30) или превосходный (СЛ 40).

**Кандалы, Стандартные и Мастерской Работы (Manacles):** кандалами можно сковать Среднее существо. Существо в кандалах может использовать умение Высвобождения, чтобы выскользнуть (СЛ 30 или СЛ 35 для кандалов мастерской работы). Поломка кандалов требует проверки на Силу (СЛ 26 или СЛ 28 для кандалов мастерской работы). Кандалы имеют прочность 10 и очки хитов 10.

Большинство оков имеют замки; добавьте цену желаемого замка к цене кандалов.

За ту же цену вы можете купить кандалы для Маленького существа. Для Большого существа кандалы стоят в 10 раз дороже указанной цены, а для Огромного существа в 100 раз дороже. Гигантских, Колоссальных, Миниатюрных, Крошечных и Мизерных существ можно удерживать только специально изготовленными кандалами, которые стоят, по меньшей мере, в 100 раз дороже указанной суммы.

**Масло (Oil):** пинта (0,4 л) масла горит 6 часов в фонаре или лампе. Вы также можете использовать флягу с маслом в качестве брызгового оружия. Используйте правила для алхимического огня (смотрите Особые Вещества и Изделия в Таблице 6-9), кроме того, что на подготовку фляги требуется полноценное действие. После броска существует 50% вероятность, что фляга успешно воспламенится.

Вы можете вылить пинту масла на землю, чтобы покрыть область в 5 квадратных футов, учитывая, что поверхность ровная. Если его поджечь, то масло горит 2 раунда и наносит 1к3 пунктов огненного повреждения всем существам в своей области.

**Кирка, Шахтерская (Pick, Miner's):** если шахтерская кирка используется в битве, то она считается двуручным импровизированным оружием, наносящим колющее повреждение, равное повреждению от тяжелого клевца того же размера.

**Таран, Переносной (Ram, Portable):** эта обитая железом балка дает вам бонус ситуации +2 к проверкам на Силу во время выбивания дверей, и позволяет помочь второму человеку, автоматически увеличивая бонус на 2.

**Веревка, Пеньковая (Rope, Hemp):** эта веревка имеет 2 очка хитов, и ее можно порвать с проверкой на Силу СЛ 23.

**Веревка, Шелковая (Rope, Silk):** эта веревка имеет 4 очка хитов, и ее можно порвать с проверкой на Силу СЛ 24.

**Лопата (Shovel):** если лопата используется в битве, то она считается одноручным импровизированным оружием, наносящим дробящее повреждение, равное повреждению от дубины того же размера.

**Подзорная Труба (Spyglass):** объекты, рассматриваемые в подзорную трубу, увеличиваются в два раза. Персонажи, использующие подзорную трубу, получают штраф -1 к проверкам умения Восприятие за каждые 20 футов расстояния до цели, если цель видима.

**Факел (Torch):** факел горит 1 час, предоставляя нормальное освещение в 20-футовом радиусе, и увеличивает уровень освещенности на одну ступень в области за ним, до 20-футовой области (тьма становится тусклым освещением, а тусклое освещение становится нормальным освещением). Факел не увеличивает уровень освещенности при нормальной или яркой освещенности. Если факел используют в битве, то он считается одноручным импровизированным оружием, наносящим дробящее повреждение, равное повреждению от латной рукавицы того же размера, плюс 1 пункт огненного повреждения.

**Пузырек (Vial):** пузырек сделан из стекла или стали, и вмещает 1 унцию (30 г) жидкости.

**Клещидра (Water Clock):** это большое громоздкое изобретение дает время с погрешностью в полчаса в день с момента последнего завода. Оно требует источника воды, и его нужно содержать в неподвижности, поскольку оно отмеряет время выверенным потоком капель воды.

## Особые Вещества и Изделия

Все эти вещества, за исключением вечного факела и святой воды, персонаж может сделать с помощью умения Ремесло (алхимия).

**Кислота (Acid):** вы можете метать флягу с кислотой как брызговое оружие (смотрите страницу 202). Считайте эту атаку дистанционной касательной атакой с отрезком дальности 10 футов. Прямое попадание наносит 1к6 пунктов кислотного повреждения. Каждое существо в пределах 5 футов от места попадания кислоты получает 1 пункт кислотного повреждения от брызг.

**Алхимический Огонь (Alchemist's Fire):** вы можете метать флягу с алхимическим огнем как брызговое оружие (смотрите страницу 202). Считайте эту атаку дистанционной касательной атакой с отрезком дальности 10 футов.

Прямое попадание наносит 1к6 пунктов огненного повреждения. Каждое существо в пределах 5 футов от места попадания фляги получает 1 пункт огненного повреждения от брызг. На следующий раунд после прямого попадания цель получает дополнительные 1к6 пунктов повреждения. Цель может использовать полноценное действие, чтобы попытаться потушить огонь, прежде чем получить дополнительное повреждение. Тушение пламени требует спасу на Реакцию СЛ 15. Катание по земле предоставляет цели бонус +2 к спасу. Нырание в воду или магическое тушение пламени автоматически душит огонь.

**Противоядие (Antitoxin):** если вы выпьете пузырек противоядия, то вы получите алхимический бонус +5 к спасброскам на Стойкость против яда на 1 час.

**Вечный Факел (Everburning Torch):** этот в остальном обычный факел имеет наложенное на него заклинание *вечный огонь*. Это заставляет его распространять свет, словно обычный факел, но он не источает тепла и не наносит огненного повреждения, если используется как оружие.

**Святая Вода (Holy Water):** святая вода наносит повреждение неупокоенным существам и злым пришельцам, словно это кислота. Вы можете метать флягу со святой водой как брызговое оружие (смотрите страницу 202).

Считайте эту атаку дистанционной касательной атакой с отрезком дальности 10 футов. Фляга разбивается, когда ударяется о тело материального существа, но для использования ее против бестелесного существа вы должны откупорить флягу и пролить святую воду на цель. Таким образом, вы можете окропить бестелесное существо святой водой, только если вы стоите рядом с ним. Это является дистанционной касательной атакой, не провоцирующей атаку по возможности.

Прямое попадание фляги со святой водой наносит 2к4 пунктов повреждения неуспокоенному существу или злему пришельцу. Любое такое существо в пределах 5 футов от точки попадания фляги получает 1 пункт повреждения от брызг.

Храмы добрых божеств продают святую воду без наценки (не получая выгоды). Святая вода получается с помощью заклинания *освящения воды*.

**Дымовая Палка (Smokestick):** эта алхимически обработанная деревянная палка немедленно создает плотный непроницаемый дым после поджога. Дым заполняет 10-футовый куб (эффект как от заклинания *туманное облако*, за исключением того, что средний или сильный ветер рассеивает дым за 1 раунд). Палка расходуется через 1 раунд, а дым сам по себе рассеивается через 1 минуту.

**Солнечный Жезл (Sunrod):** этот 1-футовый железный жезл с золотым наконечником начинает ярко светиться, если им ударить в качестве стандартного действия. Он испускает нормальное освещение в 30-футовом радиусе и увеличивает уровень освещенности на одну ступень в области за ним, до 30-футовой области (тьма становится тусклым освещением, а тусклое освещение становится нормальным освещением). Солнечный жезл не увеличивает уровень освещенности при нормальной или яркой освещенности. Солнечный жезл горит 6 часов, после чего золотой наконечник выгорает и становится бесполезным.

**Липкий Мешок (Tanglefoot Bag):** липкий мешок является маленьким мешочком, наполненным смолой, дегтем или другим липким веществом. Когда вы кидаете липкий мешок в существо (дистанционная касательная атака с отрезком дальности 10), мешок разрывается, а клей выливается, опутывая цель и затвердевая от соприкосновения с воздухом. Опутанное существо получает штраф -2 к броскам атаки и штраф -4 к Ловкости, и должно сделать спас на Реакцию СЛ 15, чтобы не приклеиться к полу, потеряв способность к перемещению. Даже если спас успешен, оно может передвигаться только с половинной скоростью. Огромные и больше существа не подвергаются воздействию липкого мешка. Летающее существо не приклеивается к полу, но должно сделать спас на Реакцию СЛ 15 или потерять способность к полету (предполагая, что для полета оно использует крылья) и упасть на землю. Липкий мешок не действует под водой.

Существо, приклеившееся к полу (или неспособное летать), может освободиться, сделав проверку на Силу СЛ 17, или нанеся 15 пунктов повреждения клею рубящим оружием. Существо, пытающемуся отчиститься от клея, не нужно делать бросок атаки; попадание по клею засчитывается автоматически, после чего бывшее существо делает бросок повреждения и смотрит, сколько клея он удалил. Освободившись, существо может двигаться (в том числе и летать) с половинной скоростью. Если опутанное существо пытается сотворить заклинание, то оно должно сделать проверку на концентрацию со СЛ 15 + уровень заклинания, или не сможет наложить заклинание. Клей становится ломким и хрупким спустя 2к4 раунда, трескаясь и теряя свою эффективность. Применение *универсального растворителя* к приклеившемуся существу немедленно растворяет алхимический клей.

**Громовой Камень (Thunderstone):** вы можете метать этот камень в качестве дистанционной касательной атаки с отрезком дальности 20 футов. Когда он ударяется о твердую поверхность (или если сильно ударить по нему), он создает оглушающей грохот, считающийся звуковой атакой. Каждое существо в пределах радиуса 10 футов от точки распространения должно сделать спас на Стойкость СЛ 15 или оглохнуть на 1 час. Оглохшее существо, в дополнение к присущим эффектам, получает штраф -4 к инициативе и имеет 20% шанс ошибиться и завалить любое заклинание с вербальным компонентом, которое оно пытается наложить.

Поскольку вам не нужно попадать в определенную цель, вы можете просто выбрать определенный 5-футовый квадрат. Считайте, что у выбранного квадрата 3А 5.

**Трутница (Tindertwig):** алхимическая субстанция на конце этой маленькой деревянной палки загорается, когда ударяется о твердую поверхность. Создать огонь с

помощью трутницы намного быстрее, чем создать огонь с помощью кремня и огнива (или лупы). Зажигание факела с помощью трутницы является стандартным действием (а не полноценным действием), а зажигание любого другого огня с ее помощью – по меньшей мере, стандартное действие.

## **Инструменты и Экипировка**

Эти изделия особенно полезны для персонажей с определенными умениями и классовыми способностями.

**Алхимическая Лаборатория (Alchemist's Lab):** эта лаборатория используется для создания алхимических изделий, и предоставляет бонус ситуации +2 к проверкам на Ремесло (алхимия). Она не имеет отношения к расходам, связанным с умением Ремесло (алхимия). Предполагается, что без этой лаборатории персонаж с умением Ремесло (алхимия) имеет достаточно инструментов, чтобы воспользоваться умением, но их не достаточно, чтобы получить бонус +2, предоставляемый лабораторией.

**Инструменты Ремесленника (Artisan's Tools):** эти особые инструменты включают в себя предметы, необходимые для занятия любым ремеслом. Без них вам приходится использовать импровизированные инструменты (штраф -2 к проверкам на Ремесло), если вы вообще сможете выполнять работу.

**Инструменты Ремесленника, Мастерской Работы (Artisan's Tools, Masterwork):** эти инструменты имеют то же назначение, что и инструменты ремесленника, но инструменты мастерской работы являются совершенными инструментами для работы, так что вы получаете бонус ситуации +2 к проверкам на Ремесло с ними.

**Снаряжение Скалолаза (Climber's Kit):** эти кошки, крюки, веревки и инструменты дают вам бонус ситуации +2 к проверкам на Лазание.

**Набор Гримера (Disguise Kit):** этот набор является отличным инструментом для гримировки и предоставляет бонус ситуации +2 к проверкам на Маскировку. Набор гримера истощается после 10 использований.

**Набор Целителя (Healer's Kit):** это собрание бинтов и растений предоставляет бонус ситуации +2 к проверкам на Лечение. Набор целителя истощается после 10 использований.

**Падуб и Омела (Holly and Mistletoe):** друиды обычно используют эти растения как божественные средоточия во время наложения заклинаний.

**Святой Символ, Серебряный или Деревянный (Holy Symbol, Silver or Wooden):** святой символ фокусирует позитивную энергию и используется добрыми священниками и паладинами (или нейтральными священниками, которые хотят творить добрые заклинания или проводить позитивную энергию). Каждая религия имеет собственный святой символ.

*Нечестивые Символы (Unholy Symbols):* нечестивый символ похож на святой символ, за исключением того, что он фокусирует негативную энергию и используется злыми священниками (или нейтральными священниками, которые хотят творить злые заклинания или проводить негативную энергию).

**Лупа (Magnifying Glass):** эти простые линзы позволяют тщательнее разглядеть маленькие объекты. Она также может заменить кремень и огниво для разжигания огня. Зажигание огня с помощью лупы требует для фокусировки яркого света, типа солнечного, поджигаемой древесины и, хотя бы, полноценного действия. Лупа предоставляет бонус ситуации +2 к проверкам на Оценку, связанным с изделиями маленького размера или большой детализации.

**Музыкальный Инструмент, Обычный или Мастерской Работы (Musical Instrument):** инструмент мастерской работы предоставляет бонус ситуации +2 к проверкам на Выступление, связанным с его использованием.

**Весы, Торговые (Scale, Merchant's):** торговые весы предоставляют бонус ситуации +2 к проверкам на Оценку, связанным с предметами, оцениваемыми по весу, включая и что-нибудь, сделанное из драгоценных металлов.

**Мешочек для Компонентов Заклинаний (Spell Component Pouch):** предполагается, что заклинатель с мешочком для компонентов имеет все материальные компоненты и средоточия, необходимые для наложения заклинаний, кроме тех компонентов, которые имеют определенную цену, божественных средоточий и средоточий, не влезающих в мешочек.

**Книга Заклинаний, Волшебника (Spellbook, Wizard's):** книга заклинаний содержит 100 пергаментных страниц, а каждое заклинание занимает одну страницу за уровень заклинания (одна страница для заклинаний 0-ого уровня).

**Воровские Инструменты (Thieves' Tools):** этот набор содержит отмычки и другие инструменты, необходимые для умения Вывод Устройств из Строя. Без этих инструментов вы должны использовать импровизированные инструменты, и вы получаете штраф ситуации -2 к проверкам на Вывод Устройств из Строя.

**Воровские Инструменты, Мастерской Работы:** этот набор содержит дополнительные инструменты и инструменты лучшего качества, что предоставляет бонус ситуации +2 к проверкам на Вывод Устройств из Строя.

**Инструмент, Мастерской Работы (Tool, Masterwork):** это качественно сделанное изделие является отличным инструментом для работы. Оно предоставляет бонус ситуации +2 к проверкам на связанную проверку умения (если такая есть). Бонусы, предоставляемые многочисленными изделиями мастерской работы, не складываются.

## Одежда

Все персонажи начинают игру в одном костюме, стоимостью 10 зм и дешевле. Дополнительные костюмы можно приобрести обычным способом.

**Костюм Ремесленника (Artisan's Outfit):** этот костюм включает в себя рубашку с пуговицами, юбку или штаны со шнурками, башмаки и, возможно, кепку или шапку. Он также может включать в себя пояс, кожаный или тряпичный фартук с карманами для инструментов.

**Одеяния Священника (Cleric's Vestments):** эти одежды предназначены для проведения церковных служб, а не для приключений. Одеяния священников обычно включают в себя рясу, епитрахиль и стихарь.

**Зимняя Одежда (Cold-Weather Outfit):** эта одежда включает в себя шерстяную куртку, большой плащ, плотные штаны или юбку, и сапоги. Эта одежда предоставляет бонус ситуации +5 к спасброскам на Стойкость от холодной погоды.

**Одежда Придворного (Courtier's Outfit):** эта одежда включает в себя причудливый специально сшитый по соответствующей моде наряд, являющийся в настоящее время стильным при дворе. Любому, кто попытается повлиять на вельмож или придворных во время ношения уличной одежды, придется тяжело (штраф -2 к основанным на Харизме проверкам умений во время воздействия на таких личностей). Если вы носите этот наряд без драгоценностей (дополнительные 50 зм), то вы выглядите как обыватель не в своей среде.

**Актерский Костюм (Entertainer's Outfit):** эти кричащие – возможно даже безвкусные – одежды предназначены для выступлений. Хотя костюм и выглядит причудливо, его практичный дизайн позволяет вам делать трюки, танцевать, ходить по канату или просто бегать (если публика будет недовольна).

**Одежды Исследователя (Explorer's Outfit):** эти одежды предназначены для тех, кто никогда не знает, что ждет его впереди. Они включают в себя крепкие ботинки, кожаные штаны или юбку, пояс, рубашку (возможно вместе с жилеткой или курткой), перчатки и плащ. Вместо кожаной юбки можно носить кожаную тунику поверх тканевой юбки. Одежды имеют множество карманов (особенно плащ). Одежды также включают в себя

дополнительные принадлежности, которые могут вам понадобиться, типа шарфа или широкополой шляпы.

**Одежда Монаха (Monk's Outfit):** эта простая одежда включает в себя сандалии, свободные штаны и свободную рубаху, удерживаемые поясом. Эта одежда предназначена предоставить вам максимальную подвижность, и сделана из высококачественной ткани. Вы можете прятать небольшое оружие в карманах, спрятанных в складках, а пояс достаточно прочен, чтобы послужить короткой веревкой.

**Костюм Дворянина (Noble's Outfit):** эти одежды сшиты быть особенно дорогими и кричащими. Драгоценные металлы и камни вшиты в одежды. Потенциальный дворянин также нуждается в печатке и драгоценностях (стоимостью, по меньшей мере, 100 зм), дополняющих этот костюм.

**Одежда Крестьянина (Peasant's Outfit):** эти одежды состоят из свободной рубахи и мешковатых штанов, или свободной рубахи и юбки или платья. Вместо обуви используются тряпичные обмотки.

**Королевское Облечение (Royal Outfit):** это просто одежда, она не включает в себя королевский скипетр, корону, кольцо и другие принадлежности. Королевское облечение является показным, с избытком драгоценностей, золота, шелка и меха.

**Одежда Ученого (Scholar's Outfit):** идеальная для ученого, эта одежда включает в себя мантию, пояс, шапку, мягкие ботинки и, возможно, плащ.

**Одежда Путешественника (Traveler's Outfit):** эти одежды состоят из ботинок, шерстяной юбки или штанов, крепкого пояса, рубахи (возможно вместе с жилеткой или курткой) и просторного плаща с капюшоном.

## **Еда, Питье и Постой**

Это цены за еду и постой в заведениях среднего города.

**Гостиница:** плохое место в гостинице – это место на полу у очага. Обычное место – это место на скамье вместе с одеялом и подушкой. Хорошее место состоит из маленькой частной комнаты с одной кроватью, некоторыми удобствами и покрытым ночным горшком в углу.

**Пища:** плохая еда может состоять из хлеба, печеной репы, лука и воды. Обычная еда может состоять из хлеба, тушеного цыпленка, моркови и разбавленного эля или вина. Хорошая еда может состоять из хлеба и булки, говядины, гороха и эля или вина.

## **Скакуны и Сопутствующее Снаряжение**

Это обычные скакуны, доступные в большинстве городов. Некоторые рынки могут предложить дополнительных существ, типа верблюдов или даже грифонов, в зависимости от местности. Такие дополнительные варианты остаются на усмотрение Мастера, а правила для этих существ можно найти в *Бестиарий РИ Первопроходец*.

**Верховой Доспех, Среднее и Большое Существо (Barding):** верховой доспех является разновидностью брони, которая покрывает голову, шею, грудь, тело и, возможно, ноги лошади или другого скакуна. Верховой доспех, состоящий из средней или тяжелой брони, предоставляет лучшую защиту, чем легкий верховой доспех, но ограничивает скорость. Верховой доспех может быть сделан из любого типа брони, представленного в Таблице 6-6.

Броня для лошади (Большого не-гуманоидного существа) стоит в четыре раза дороже человеческой брони (Среднего гуманоидного существа) и весит в два раза больше (смотрите Таблицу 6-8). Если верховой доспех сделан для пони или другого Среднего скакуна, то цена будет больше лишь в два раза, а вес будет тем же, что и у Средней брони, носимой гуманоидом. Средний или тяжелый верховой доспех замедляет скакуна, носящего его, как показано в таблице ниже.

Летающие скакуны не могут летать в среднем или тяжелом верховом доспехе.

Снимание и надевание верхового доспеха занимает в пять раз больше времени, чем указано в Таблице 6-7. Животное в верховом доспехе не может использоваться для перевозки любого груза, кроме всадника и обычных седельных сумок.

Верховой Доспех	Базовая Скорость		
	(40 фт.)	(50 фт.)	(60 фт.)
Средний	30 фт.	35 фт.	40 фт.
Тяжелый	30 фт.*	35 фт.*	40 фт.*
*Скакун, носящий тяжелую броню, движется только с тройной скоростью от нормальной во время бега, вместо четверной.			

**Собака, Ездовая (Dog, Riding):** эта Средняя собака специально обучена возить Маленького гуманоидного всадника. Она храбрая в бою, как обученная лошадь. Из-за ее маленького роста вы не получаете повреждения от падения с ездовой собаки.

**Осел или Мул (Donkey or Mule):** ослы и мулы флегматичны перед лицом опасности, выносливы, устойчивы и способные носить тяжелый груз на большие расстояния. В отличие от лошади, осел или мул добровольно (хотя неохотно) входят в подземелья и другие странные или опасные места.

**Корм (Feed):** лошади, ослы, мулы и пони могут пастись, поддерживая себя, но их лучше обеспечивать кормом. Если у вас есть ездовая собака, то вам нужно кормить ее мясом.

**Лошадь (Horse):** лошадь является подходящим скакуном для человека, дварфа, эльфа, полуэльфа или полуорка. Пони меньше лошади и является подходящим скакуном для гнома или полурослика.

На обученной битве лошади можно смело отправляться в бой. Смотрите умение Обращение с Животными ради списка трюков, известных лошадям и пони с боевой подготовкой.

**Седло, Экзотическое (Saddle, Exotic):** экзотическое седло разработано для необычного скакуна. Экзотические седла имеют кавалерийский, вьючный и скаковой стиль.

**Седло, Кавалерийское (Saddle, Military):** это седло удерживает всадника, предоставляя бонус ситуации +2 к проверкам на Верховую Езду, связанным с пребыванием в седле. Если вы оказались без сознания, находясь в кавалерийском седле, то у вас есть 75% шанс остаться в седле.

**Седло, Вьючное (Saddle, Pack):** вьючное седло удерживает снаряжение и припасы, но не всадника. Оно удерживает столько снаряжения, сколько может унести скакун.

**Седло, Скаковое (Saddle, Riding):** если вы оказались без сознания, находясь в скаковом седле, то у вас есть 50% шанс остаться в седле.

## Транспорт

Указанные цены относятся к приобретаемому транспортному средству. Эти цены обычно не включают в себя команду или животных.

**Экипаж (Carriage):** это четырехколесное транспортное средство может перевозить до четырех людей в закрытой карете, плюс двух кучеров. Обычно ее тянут две лошади (или другие вьючные животные). Экипаж поставляется с необходимой упряжью.

**Двуколка (Cart):** это двухколесное транспортное средство может тянуть одна лошадь (или другое вьючное животное). Оно поставляется с необходимой упряжью.

**Галера (Galley):** этот трехмачтовый корабль имеет 70 весел с каждой стороны и требует общей команды из 200 человек. Галера имеет длину 130 футов (39 м) и ширину 20 футов (6 м), и может нести 150 тонн груза или 250 солдат. За доплату в виде 8,000 зм ее можно снабдить тараном и платформами для стрельбы сзади, спереди и посреди корабля. Этот корабль не может предпринимать морских плаваний и придерживается побережья.

Он движется со скоростью 4 мили в час (6 км/ч), когда идет на веслах и при попутном ветре.

**Шлюп (Keeftboat):** это корабль длиной от 50 до 75 футов (15-23 м) в длину и 15-20 футов (4,5-6,1 м) в ширину имеет несколько весел в дополнение к единственной мачте с квадратным парусом. Он вмещает команду из 8-15 человек и может перевозить 40-50 тонн груза или 100 солдат. Она может предпринимать морские плавания, а также плавать по рекам (благодаря плоскому днищу). Он движется со скоростью 1 мили в час (1,6 км/ч).

**Драккар (Longship):** этот корабль длиной 75 футов (23 м) с 40 веслами требует общей команды из 50 человек. Он имеет одну мачту и квадратный парус, и он может нести 50 тонн груза или 120 солдат. Драккар может предпринимать морские плавания. Он движется со скоростью примерно 3 мили в час (4,8 км/ч).

**Гребная Шлюпка (Rowboat):** эта лодка длиной 8-12 футов (2,4-3,6 м) с двумя веслами вмещают от двух до трех Средних пассажиров. Она движется со скоростью 1,5 мили в час (2,4 км/ч).

**Парусник (Sailing Ship):** это большое мореходное судно имеет длину 75-90 футов (23-27 м) и ширину 20 футов (6 м), и требует команды из 20 человек. Он может нести 150 тонн груза. Он имеет квадратные паруса на двух мачтах и может предпринимать морские плавания. Он движется со скоростью примерно 2 мили в час (3,2 км/ч).

**Сани (Sled):** телега на полозьях для путешествия по снегу или льду. Обычно их тянут две лошади (или другие выючные животные). Сани поставляется с необходимой упряжью.

**Телега (Wagon):** четырехколесная открытая повозка для перевозки тяжелого груза. Обычно ее тянут две лошади (или другие выючные животные). Телега поставляется с необходимой упряжью.

**Военный Корабль (Warship):** этот корабль длиной 100 футов (30,5 м) имеет одну мачту, хотя его можно передвигать и на веслах. Он содержит команду из 60-80 гребцов. Этот корабль может нести 160 солдат, но не на большие расстояния, поскольку в нем нет места для припасов для такого большого количества людей. Военный корабль не может предпринимать морских плаваний и придерживается побережья. Он не используется для перевозки грузов. Он движется со скоростью 2,5 мили в час (4 км/ч), когда идет на веслах и при попутном ветре.

## **Магия и Услуги**

Иногда лучшим решением проблемы является обращение к кому-то еще, кто сможет ее разрешить.

**Наем Экипажа:** цена дается для поездки в экипаже, перевозящем людей (и легкий груз) между городами. Для поездки в экипаже, перевозящих пассажиров в пределах города, обычно хватает 1 медной монеты.

**Наемник, Обученный (Hireling, Trained):** данное значение является типичной ежедневной платой для наемных воинов, каменщиков, ремесленников, поваров, писцов, погонщиков и других обученных наемников.

**Наемник, Необученный (Hireling, Untrained):** данное значение является типичной ежедневной платой для рабочих, слуг и других чернорабочих.

**Гонец (Messenger):** это включает в себя ездовых гонцов и бегунов. Те, кто согласятся отнести послание в место, которое им по пути, могут попросить лишь половину от указанного значения.

**Пошлина, Городская или Дорожная (Road or Gate Toll):** за путешествие по охраняемой и содержащейся патрулями дороге обычно взимается плата. Иногда большой огражденный стеной город взимает пошлину за вход или выход (иногда просто за вход).

**Место на Корабле (Ship's Passage):** большинство кораблей не занимается отдельной перевозкой пассажиров, но многие имеют возможность взять нескольких людей вместе с



перевозимым грузом. Удвойте указанную цену для существ больше Среднего или существ, которых тяжело поднять на борт корабля.

**Магические Услуги (Spellcasting):** указанное значение приводит цену, за которую заклинатель наложит для вас заклинание. Эта цена предполагает, что вы можете прийти к заклинателю и убедить его наложить заклинание (обычно на 24 часа загодя, чтобы этот заклинатель имел возможность подготовить требуемое заклинание). Если вы хотите взять куда-нибудь заклинателя, чтобы он там наложил заклинание, то вам нужно договориться с ним, хотя обычно он на такое не соглашается.

Цена дается для любого заклинания, не требующего дорогого материального компонента. Если заклинание включает в себя материальный компонент, то добавьте цену этого компонента к цене заклинания. Если заклинание имеет компонент средоточия (кроме божественного средоточия), то добавьте 1/10 цены этого средоточия к цене заклинания.

Кроме того, если заклинание имеет опасные последствия, то заклинатель обязательно потребует доказательств, что вы сможете заплатить ему вне зависимости от последствий (то есть если заклинатель вообще согласится наложить такое заклинание, что маловероятно). В случае заклинаний, которые переносят заклинателя и персонажей на расстояние, вам, скорее всего, придется платить за два наложения заклинания, даже если вы не собираетесь возвращаться вместе с заклинателем.

К тому же, не каждый городок или поселок имеют заклинателя достаточного уровня, чтобы накладывать какое-либо заклинание. Обычно вам придется отправиться в маленький городок (или большее поселение), чтобы найти заклинателя, способного творить заклинания 1-ого уровня, в большой городок ради заклинаний 2-ого уровня, маленький город ради заклинаний 3-ого или 4-ого уровня, большой город ради заклинаний 5-ого или 6-ого уровня, и в метрополис ради заклинаний 7-ого или 8-ого уровня. Даже метрополис может не располагать местным заклинателем, способным творить заклинания 9-ого уровня.