

DUNGEONS & DRAGONS[®]

Сокровищница Искателей[™]

Оружие и Экипировка для Всех Классов



ПРИЛОЖЕНИЕ К РОЛЕВОЙ ИГРЕ

Логан Боннер • Эйтан Бернштейн • Крис Симс





УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн Логан Боннер (ведущий), Эйтан Бернштейн, Крис Симс	Графический Директор Кевин Смит, Леон Кортес
Дополнительный Дизайн Коля Рейвен Ликуйетт, Оуэн К. С. Стефенс	Внутренние Иллюстрации Дрю Бейкер, Райан Баргер, Эд Кокс, Томас Денмарк, Уэйн Ингланд, Джейсон А. Энгл, Рэнди Галегон, Дэвид Гриффин, Говард Лайон, Ли Мойер, Уиллиам О'Коннор, Даррелл Ричи, Марк Сассо, Крис Сиамен, Анна Стокс, Франс Воуинкел, Джеймс Жанг
Разработчики Стефен Шуберт (ведущий), Энди Колинс, Зитер Шафер	Дизайн Сюжета D&D Дэниел Рив
Редакторы Грэг Билсланд (ведущий), Скотт Фиджеральд Грэй, Гвэндолин Ф. М. Кестрел	Специалист Издательской Продукции Кристофер Тардифф
Главный Редактор Кристофер Перкинс	Менеджер Допечатной Подготовки Джефферсон Данлап
Директор Ролевой Игры D&D\Книгоиздатель Билл Славичек	Специалисты по Изображениям Травис Адамс, Боб Джордан, Свен Болэн
Сюжетный Дизайн D&D и Руководитель Разработки Кристофер Перкинс	Менеджер Продукта Синда Келзуэй
Системный Дизайн D&D и Руководитель Разработки Энди Колинс	Этому продукту требуются правила игры 4-го издания DUNGEON & DRAGONS®, которые основаны на предыдущих правилах игры DUNGEON & DRAGONS, разработанных Е. Гэри Гайгаксом, Дэйвом Арнесоном (1-е издание и ранее), Дэвидом «Зеб» Куком (2-е издание), Джонатаном Твитом, Монте Куком, Скипом Уильямсом, Ричардом Бэйкером и Питером Эдкинсоном (3-е издание).
Арт-Директор Стейси Лонгстрит, Джон Шиндихетт	
Иллюстрация Обложки Дэвид Гриффин (лицевая сторона), Уильям О'Коннор (оборотная сторона)	

620-21956720-001 EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1
Впервые отпечатано
в Сентябре 2008
ISBN: 978-0-7869-
5043-0



U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN
HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Please keep this address for
your records

WIZARDS OF THE
COAST, BELGIUM
't Hofveld 6D
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32 2 467 3360

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Adventurer's Vault*, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, *Monster Manual*, D&D Insider, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast, Inc. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental. Printed in the U.S.A. ©2008 Wizards of the Coast, Inc.

ПОСЕТИТЕ НАШ ВЕБСАЙТ НА WWW.WIZARDS.COM/DND

ВВЕДЕНИЕ

Экипировка и магические предметы необходимы для выживания любого D&D® персонажа. Сокровища жизненно важны для каждого приключенца. Требуется ли игроку экипировать своего персонажа или ДМ'у нужно заполнить кладесь с блестящими шарами, чем шире ваш выбор, тем лучше.

Здесь приходит на помощь *Сокровищница Искателей*. Это расширенные правила использования снаряжения, которое вы можете найти в *Книге Игрока*®. На этих страницах множество опций для ИП с золотом или ресидуумом, протирающим дыру в его кошельке, и для ДМ, который ищет какую-нибудь заманчивую награду. *Сокровищница Искателя* также расширяет игру D&D® новыми хитростями для обычных ситуаций.

Откройте *Сокровищницу Искателя* и узнайте...

Что Внутри

Эта книга состоит из двух глав – Снаряжения и Магических Предметов – затем следуют приложения, предназначенные помочь в использовании остального содержания. С их помощью можно экипировать своего ИП, вашего NPC или запастись в своем приключении интересными вещами.

◆ **Глава 1: Снаряжение:** Эта глава посвящена немагическим предметам – редкой броне, новому оружию, алхимическим веществам, скакунам и транспортным средствам – и предоставляет правила их использования в

вашей игре. Транспорт может несколько оживить действиями сцену и путешествия на большие расстояния. Алхимическая система позволяет добавить некоторые атаки в вашу игру, при помощи которых нет необходимости полагаться на волшебника или магические предметы.

◆ **Глава 2: Магические Предметы:** Эта глава значительно расширяет предметы, которые можно найти в *Книге Игрока*, и разделена на слоты для предметов. Вы найдете великое множество новых предметов для каждого слота, а также расширенные чудесные предметы и расходные материалы. Теперь даже звери-компаньоны и скакуны имеют свои предметы, позволяя вам использовать вашего питомца в более широком диапазоне.

◆ **Приложение 1:** Этот раздел дает вам, ДМ'у или игроку, идеи и инструменты для изготовления магических предметов, которые будут уникальны в вашей компании и мире. Дайте вашему предмету историю. Узнайте, как дать ему уровень как сокровищу или как переместить магию с одного предмета на другой.

◆ **Приложение 2:** Для удобства все магические предметы в этой книге перечислены в алфавитном порядке по уровню.

СОДЕРЖАНИЕ

1: СНАРЯЖЕНИЕ	4
Редкая Броня	6
Оружие.....	8
Скакуны.....	11
Транспорты.....	14
Алхимия	20
2: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ	32
Броня	34
Оружие.....	56
Символы Веры	83
Сферы.....	91
Жезлы	97
Посохи.....	102
Волшебные Палочки.....	107
Слот Предмета Вооружения	112
Слот Предмета Компаньона	122

Слот Предмета Скакуна	123
Слот Предмета Ног	124
Слот Предмета Рук	131
Слот Предмета Головы	137
Слот Предмета Шеи.....	145
Кольца	155
Слот Предмета Пояса.....	163
Чудесные Предметы	168
Расходные Материалы	185

ПРИЛОЖЕНИЕ 1	195
Уникальные Предметы	195
Уровень Предмета	197
Зачарованные Предметы	198

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ	199
--	------------

СНАРЯЖЕНИЕ

ПРИГОТОВЬТЕ СРЕДСТВА, которые могут вам пригодиться в любой жизненной ситуации. Жизнь искателя приключений ничего не стоит, если она не наполнена непредсказуемостью, поэтому здравомыслящий искатель находит необычные пути, даже когда речь заходит о поиске или создании снаряжения. Гуляя по рынкам необычных районов, вы можете найти все виды экзотических и полезных механизмов. Правильно обучаясь, вы можете получить доступ к такому снаряжению, и вы получите то преимущество, которое может спасти вам жизнь.

В этой главе вы найдете:

- ◆ **Редкая Броня:** Технологии и магия позволяют ремесленникам всех миров создавать странную и удивительную броню. Выбор правильного вида брони – это вопрос необходимости и вкуса. Укрепите свои слабые места предметами из этого раздела.
- ◆ **Оружие:** Оружие столь же разнообразно, как и причины сражаться в погруженном во тьму мире. Нечеловеческие культуры тоже несколько изменили типичные формы оружия. Здесь вы найдете небольшое количество простого, воинского и превосходного оружия, сравнимо отличающегося от представленного оружия *Книги Игрока*[®].
- ◆ **Скакуны:** Скакуны могут доставить вас туда, куда вам надо быстрее попасть, а многих способных существ можно дрессировать и использовать их качества в бою. В этом разделе вы найдете скакунов, которые расширяют представленных скакунов в *Бестиарии*[®]. Также вы найдете снаряжение, которое поможет сделать из вашего скакуна наилучшего союзника.
- ◆ **Транспорт:** Иногда, для выполнения заданий и для перехода через местность, требуются больше, чем скакуны. Если это правда, то пора научиться водить. В этом разделе приведены примеры транспортных средств и правила, необходимые для их использования.
- ◆ **Алхимия:** Немного подготовившись, вы можете соединить магические реактивы в соответствии с мистическими формулами для создания сильного яда, причудливого порошка, и чудесных зелий. Те, кто не силен в алхимии, могут приобрести такие предметы у торговца за небольшую плату.





В этом разделе описывается несколько новых видов редкой брони. Эти комплекты редкой брони иногда используются в создании магической брони. К тому же, приключенцы наверняка будут иметь дело с различной валютой по мере достижения высоких уровней, а также, скорее всего, им будут встречаться новые виды брони.

Редкая броня всегда имеет бонус зачарования, и цена за материалы редкой брони также включены в общую стоимость магического доспеха. Например, *сталеплачущий кольчужный доспех +4* стоит 45,000 зм – такой же не редкий *кольчужный доспех +4*. Таким образом, искатель приключений высшего уровня, как правило, купит лучшую редкую броню, чем будет ходить в низкоуровневой броне.

Бонус улучшения волшебной брони все равно будет добавляться к бонусу брони для определения общего бонуса доспеха персонажа. Например, *штурмочешуйчатая броня +4* дает бонус +13 к КД владельца – бонус брони +9 и бонус улучшения +4.

Запись в таблице Редкой Брони содержит следующую информацию.

Бонус доспеха: Доспех предоставляет этот бонус к КД.

Минимальный бонус улучшения: Редкая броня требует минимального бонуса зачарования, как показано в этой строке.

Проверка: Вы получаете этот штраф для всех навыков, основанных на Силе, Телосложении и Ловкости, когда носите эту броню. Вы не получаете штраф к проверкам способностей (например, проверка Силой, чтобы сломать дверь или проверка Ловкости, чтобы определить инициативу в бою).

Скорость: Вы получаете штраф к скорости (в клетках), когда носите броню.

Цена: Цена предмета в золотых монетах (зм). Стоимость редкой брони входит в стоимость магической брони.

Вес: Вес брони приведен в килограммах.

Особенность: Некоторые редкие доспехи имеют дополнительные свойства, такие как увеличенная защита или дополнительное сопротивление. Бонус, полученный от особого свойства редкой брони, является бонусом брони.

Типы Брони

Тканевая: Ткачи гитзераев изначально учили другие народы методам плетения гитоткани. Ясное дело, что гитзераи заимствовали эти методы у своих бывших хозяев иллитидов. Образцы одежды, взятые у захваченных иллитидов, были использованы для создания разумоткани и разумозорного доспеха. Ткань всех этих доспехов, отстоявшись, принимают форму, похожую на кристалл, направляющий энергию разума на укрепление тела. Эфритоткань похожа на гитоткань, но для ее создания используются редкие реактивы и металлические нити из Стихийного Хаоса.

Кожаная: Для дроуплетенного доспеха используются нити из кожи, которые плетутся с тонкой сеткой, обеспечивающей доспеху максимальную гибкость. Янь-ти плетут невероятно гибкий доспех змеиной кожи, накладывая "чешуйки" друг на друга. Иногда они ткут тем же методом на стойках с теневой магией, получая доспех анафема. Метод создания кожаной мечекрылой брони очень похож на метод, с помощью которого мечекрылы делают свои "бумажные шпильки", от чего броня получается легкой, гибкой и жесткой.

Из шкур: Дварфы используют энергию земли для укрепления землешкурого доспеха, после чего она странным образом напоминает живую кожу таких существ как галей дур или земляной титан. Феешкурый доспех обрабатывают эльфийским способом, который дает эластичность сродни жестким шкурам фейских зверей. Астральные преследователи имеют технологии, по которым изготавливается ловчешкурый доспех. Пустошкурый доспех создается аналогичным методом, и используется скорбителями, чтобы хранить свои ужасные трофеи.

Кольчужные: Волнокольчий доспех – это изысканная броня, сделанная в соответствии с передовой технологией, усовершенствованный при королевском дворе Страны Фей. Этот доспех сделан из колец, связанных настолько тесно, что вражеская атака не может пройти сквозь них. Метод создания тонкокольцевого доспеха более распространенный среди эладринов, но в то же время плетенокольчий доспех, создаваемый по аналогичной технологии, плетется в соответствии с эльфийскими традициями. Дженази смешивают сталь с волшебным вулканическим стеклом для создания прочного сталеплачущего доспеха. Ямокольчий доспех создается по адским технологиям. Ею пользовались великие полководцы империи тифлингов Бейл Турат.



РЕДКАЯ БРОНЯ

<i>Тканевые доспехи (легкие)</i>	Бонус Доспеха	Минимальный Бонус Улучшения	Проверка	Скорость	Цена	Вес	Особенность
Гитоткань	+0	+3	-	-	Особая	0,9 кг	+1 к Воле
Разумоткань	+0	+4	-	-	Особая	0,9 кг	+2 к Воле
Эффритоткань	+1	+5	-	-	Особая	0,9 кг	+1 к Воле
Разумоузорный доспех	+1	+6	-	-	Особая	0,9 кг	+2 к Воле

<i>Кожаные доспехи (легкие)</i>	Бонус Доспеха	Минимальный Бонус Улучшения	Проверка	Скорость	Цена	Вес	Особенность
Дроуплетенный доспех	+2	+3	-	-	Особая	4,5 кг	+1 к Реакции
Доспех Змеиной Кожы	+2	+4	-	-	Особая	4,5 кг	+2 к Реакции
Доспех Анафема	+3	+5	-	-	Особая	4,5 кг	+1 к Реакции
Мечекрылый доспех	+3	+6	-	-	Особая	4,5 кг	+2 к Реакции

<i>Доспехи из шкур (легкие)</i>	Бонус Доспеха	Минимальный Бонус Улучшения	Проверка	Скорость	Цена	Вес	Особенность
Землешкурый доспех	+3	+3	-1	-	Особая	11,3 кг	+1 к Стойкости
Феешкурый доспех	+3	+4	-1	-	Особая	11,3 кг	+2 к Стойкости
Ловчешкурый доспех	+4	+5	-1	-	Особая	11,3 кг	+1 к Стойкости
Пустошкурый доспех	+4	+6	-1	-	Особая	11,3 кг	+2 к Стойкости

<i>Кольчужные доспехи (тяжелые)</i>	Бонус Доспеха	Минимальный Бонус Улучшения	Проверка	Скорость	Цена	Вес	Особенность
Тонкокольчатый доспех	+7	+2	-1	-1	Особая	18,1 кг	-
Плетенокольчатый доспех	+8	+3	-1	-1	Особая	18,1 кг	-
Сталеплачущий доспех	+8	+4	-1	-1	Особая	18,1 кг	+2 к Воле
Волнокольчатый доспех	+10	+5	-1	-1	Особая	18,1 кг	+1 к Воле
Ямокольчатый доспех	+11	+6	-1	-1	Особая	18,1 кг	+2 к Воле

<i>Чешуйчатые доспехи (тяжелые)</i>	Бонус Доспеха	Минимальный Бонус Улучшения	Проверка	Скорость	Цена	Вес	Особенность
Доспех из чешуи дрейка	+8	+2	-	-1	Особая	20,4 кг	-
Доспех из чешуи виверны	+9	+3	-	-1	Особая	20,4 кг	-
Штормочешуйчатая броня	+9	+4	-	-1	Особая	20,4 кг	+2 к Стойкости
Доспех из чешуи наги	+11	+5	-	-1	Особая	20,4 кг	+1 к Стойкости
Титаночешуйчатая броня	+12	+6	-	-1	Особая	20,4 кг	+2 к Стойкости

<i>Латные доспехи (тяжелые)</i>	Бонус Доспеха	Минимальный Бонус Улучшения	Проверка	Скорость	Цена	Вес	Особенность
Иниевые-огненные латы	+8	+2	-2	-1	Особая	22,7 кг	Сопр. 1 всему
Многослойные латы	+9	+2	-2	-1	Особая	22,7 кг	-
Латы гитов	+10	+3	-2	-1	Особая	22,7 кг	-
Призрачные латы	+10	+4	-2	-1	Особая	22,7 кг	Сопр. 2 всему
Легионерские латы	+12	+5	-2	-1	Особая	22,7 кг	-
Латы Тараска	+12	+6	-2	-1	Особая	22,7 кг	Сопр. 5 всему

Чешуйчатая: Доспех из чешуи дрейка представляет собой маленькие, вплотную вставленные чешуйки яростного дрейка для более надежной защиты. По аналогичной схеме делается доспех из чешуи виверны, но только из больших чешуек. Штормочешуйчатая броня напоминает своим закаленным покрытием и объединением со стихийной магией шторм горгоны. Метод создания брони древних янь-ти заключается в литье металлических пластин с воздействием на них стихийной энергии, получая таким образом доспех из чешуи наги. Гномы используют первородные способы изготовления титаночешуйчатой брони, полученные от титанов и великанов.

Латные: Иниевые-огненные латы отстаиваются в стихийном холоде и огне, и через некоторое время становятся твердыми. Люди разработали процесс наслоения стали в несколько десятков раз, чтобы создать многослойные латы. Латы гитов закалены псионическими методами, берущих свое начало от иллитидов или первого поколения беглых рабов гитиянок. Призрачные латы отстаиваются в энергии Царства Теней. Легионерские латы куются методом, используемый в Девяти Адах, для создания брони легиону дьяволов. Латы Тараска имитирует непробиваемую кожу Тараска. Сотни стежков скрыты между очень тонкими металлическими слоями, каждый из которых обрабатывается различным процессом.

Книга Игрока охватывает широкий круг наиболее часто используемого оружия. В этом разделе описывается различное необычное оружие, которое обеспечит множество новых комбинаций и преимуществ.

Запись оружия в таблице Рукопашного оружия или Дальнобойного оружия содержит следующую информацию.

Оружие: Название оружия.

Проф.: Профессиональное владение оружием дает вам профессиональный бонус к броскам атаки, который описан в соответствующей колонке, если он применим. Если вы не опытни во владении данного оружия, вы не получаете этот бонус.

Урон: Кость урона оружия.

Дальность: Оружие, которое можно метнуть, имеет боеприпасы или из которого можно выстрелить, имеет дальность. Число перед чертой означает нормальную дистанцию (в клетках) для атаки. Число после косой черты означает максимальную дальность для атаки. Запись, в которой стоит прочерк «-», означает, что оружие не может использоваться как дальнобойное.

Цена: Стоимость оружия, указанная в золотых монетах за штуку.

Вес: Вес оружия приведен в килограммах.

Категория, Группа и Свойства: Категории оружия, группы и свойства представлены в 7 главе *Книги Игрока*. В дополнение три новых типа оружия описаны ниже.

Большой: Оружие, имеющее свойство "большой" можно рассматривать как двуручное оружие.

Жестокий: Минимальный урон жестокого оружия выше, чем у нормального оружия. Совершая бросок урона, перебросьте любой кубик, который отображает значение равное или меньше значения жестокости данного оружия. Перебрасывайте кубик до тех пор, пока его значение не превысит значение жестокости оружия, а затем используйте новый результат.

Например, топор палача имеет свойство «жестокий 2». Если владеющий этим оружием боец попадает своим ударом *стальной змеи* (талант 2 [Op]), игрок бросает урон оружия 2к12, и перебрасывает кубик, если результат броска равен 1 или 2, до тех пор, пока не выпадет 3 или больше.

Оборонительное: Оборонительное оружие дает вам бонус +1 к КД, если вы держите это оружие одной рукой и другое рукопашное оружие второй рукой. Вооружение более чем одним оборонительным оружием не увеличивает этот бонус. Чтобы получить эту выгоду, вам нельзя атаковать оборонительным оружием, но должны быть опытни во владении им.

ТИПЫ ОРУЖИЯ

Широкий Меч: Этому толстому, с широким лезвием оружию не хватает точности длинного меча, но свою неточность он окупает своей смертоносностью.

Скальный Молот: Этот dwarфский молот имеет тяжелое и широкое навершие, что делает его похожим на одноручную кувалду, с прикрепленным сзади смертельным шипом.

Двойной Топор: Оснащение навершием топора с обоих концов древка увеличивает наступательные и оборонительные возможности этого оружия.



1. Большой лук; 2. Широкий меч; 3. Кхопеш; 4. Большой клинок; 5. Двойной топор; 6. Самозарядный арбалет; 7. Шипованный щит; 8. Трезубец; 9. Шипастые рукавицы; 10. Трехглавый цеп; 11. Парирующий кинжал; 12. Двойной меч; 13. Двойной цеп.

РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ (ИЗОБРАЖЕНО НА СТРАНИЦЕ 8 И СТРАНИЦЕ 63)

ПРОСТОЕ РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Шипастые рукавицы ¹	+2	к6	-	5 зм	0,5 кг.	Безоружное	Дополнительное

ВОИНСКОЕ РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Широкий меч	+2	к10	-	20 зм	2,2 кг.	Тяжелый клинок	Универсальный
Кхопэш	+2	к8	-	20 зм	3,6 кг.	Топор, Тяжелый клинок	Жестокий 1, Универсальный
Легкая боевая кирка	+2	к6	-	10 зм	1,8 кг.	Кирка	Дополнительное, Высококритичное
Плеть	+2	к8	-	3 зм	0,9 кг.	Цеп	Дополнительное
Трезубец	+2	к8	3\6	10 зм	1,8 кг.	Копье	Дополнительное, Тяжелое метальное

Двуручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Тяжелая боевая кирка	+2	к12	-	20 зм	3,6 кг.	Кирка	Высококритичное

ПРЕВОСХОДНОЕ РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Скальный молот	+2	к10	-	20 зм	2,7 кг.	Молот	Жестокий 2, Универсальный
Кукри ²	+2	к6	-	10 зм	0,9 кг.	Легкий клинок	Дополнительное, Жестокий 1
Парирующий кинжал ²	+2	к4	-	5 зм	0,5 кг.	Легкий клинок	Дополнительное, Оборонительное
Шипованный щит ³	+2	к6	-	10 зм	3,1 кг.	Легкий клинок	Дополнительное
Тратнир	+2	к8	10\20	10 зм	2,2 кг.	Копье	Тяжелое метальное, Универсальное
Трехглавый цеп	+3	к10	-	15 зм	2,7 кг.	Цеп	Универсальное
Боевой топор	+2	к12	-	30 зм	4,5 кг.	Топор	Универсальное

Двуручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Топор палача	+2	к12	-	30 зм	6,3 кг.	Топор	Жестокий 2, Высококритичное
Большой клинок	+3	к12	-	30 зм	4,5 кг.	Тяжелый клинок	Высококритичное
Большое копье	+3	к10	-	25 зм	3,6 кг.	Древковое, Копье	Досыгаемость
Морденкрад	+2	2к6	-	30 зм	5,4 кг.	Молот	Жестокий 1

Двойное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Двойной топор ⁴	+2	1к10	-	40 зм	6,7 кг.	Топор	Большой
- Второй конец	+2	1к10	-			Топор	Дополнительное
Двойной цеп ⁴	+2	1к8	-	30 зм	5 кг.	Цеп	Оборонительное, Большой
- Второй конец	+2	1к8	-			Цеп	Дополнительное
Двойной меч ⁴	+3	1к6	-	40 зм	4 кг.	Легкий клинок	Дополнительное, Оборонительное
- Второй конец	+3	1к6	-			Легкий клинок	Дополнительное
Ургрош ⁴	+2	1к12	-	10 зм	3,6 кг.	Топор	Оборонительное, Большой
- Второй конец	+2	1к6	-			Копье	Дополнительное

¹ Это оружие также занимает ячейку рук магического оружия (см. описание).

² Плут, владеющий этим оружием, может использовать его как кинжал, получая выгоду от классовой особенности Оружейного Дарования Плута.

³ Это оружие объединено с легким щитом (см. описание).

⁴ Двойное оружие (см. стр. 10).

Двойной Цеп: Это оружие имеет шипованные набалдашники с цепью на каждом конце, чтобы максимально увеличить атаки и урон.

Двойной Меч: Это хорошо сбалансированное оружие сочетает в себе смертоносность и обороноспособность двух длинных мечей.

Топор Палача: Этот топор с широким лезвием сильно утяжелен, чтобы наносить рубящие удары большой мощности.

Большой Клинок: Этот огромный двуручный меч пользуется популярностью у воинов и паладинов.

ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ (ИЗОБРАЖЕНО НА СТРАНИЦЕ 8 И СТРАНИЦЕ 63)

ПРОСТОЕ ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Двуручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Самозарядный арбалет	+2	к8	10\20	35 зм	2,7 кг.	Арбалет	Перезарядка свободным*

Амуниция

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Обойма	-	-	-	1 зм	0,5 кг.	-	-

ПРЕВОСХОДНОЕ ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Двуручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Большой лук	+2	к12	25\50	30 зм	2,2 кг.	Лук	Перезарядка свободным
Превосходный арбалет	+3	к10	20\40	30 зм	2,7 кг.	Арбалет	Перезарядка малым

*См. описание оружия.

Большой Лук: Этот массивный, загнутый лук очень длинный, размером с человека когда натянут, и он выпускает стрелы с большей силой, чем традиционный длинный лук.

Большое Копье: Это длинное оружие напоминает длинное копье, но его широкое навершие и крепкая рукоятка позволяют наносить более сильные удары.

Тяжелая Боевая Кирка: Эта увеличенная версия легкой боевой кирки способна наносить разрушительные удары.

Кхопéш: Это крепкое оружие можно определить по кривой форме лезвия в виде месяца.

Кукри: Лезвие этого тяжелого ножа искривлено вперед для большей мощности. Плут, владеющий кукри, может использовать его как кинжал, получая выгоду от классовой особенности Оружейного Дарования Плута.

Легкая Боевая Кирка: Это уменьшенная версия боевой кирки, которая подходит в качестве дополнительного оружия.

Морденкрад: Огромный двуручный молот, имеющий большое шипованное навершие, впервые использовался ударными войсками dwarфов в битве против гигантов.

Парирующий Кинжал: Этот небольшой кинжал имеет специально разработанную гарду, которая помогает отражать атаки. Плут, владеющий парирующим кинжалом, может использовать его как кинжал, получая выгоду от классовой особенности Оружейного Дарования Плута.

Самозарядный Арбалет: Прямоугольная обойма прикрепляется к верхней части этого арбалета. Рукоять двойного действия подает болт на место свободным действием, а затем выстреливает стандартным действием. Самозарядный арбалет не нуждается в перезарядке, если в его обойме имеются боеприпасы. Обойма стоит 1 зм и содержит 10 болтов. Чтобы удалить пустую обойму и поставить новую, требуется стандартное действие.

Шипастые Рукавицы: Эти рукавицы оснащены специальными металлическими шипами. В отличие от других видов оружия, шипастые рукавицы занимают вашу ячейку магического предмета в руках, если он зачарован.

Плеть: Этот легкий цеп имеет кожаные ремни с закрепленными на них кусочками металла или кости.

Шипованный Щит: Этот легкий щит сделан с заостренным шипом в центре. Шипованный щит может быть зачарован в качестве магического щита или магического оружия, но не обоих сразу. Зачарованный как магическое оружие, шипованный щит не занимает ячейку магического оружия персонажа. Хоть персонаж и не может использовать два щита одновременно, персонаж, владеющий шипованным

щитом в качестве оружия, может использовать ячейки вооружения предметов в качестве браслетов.

Превосходный Арбалет: Этот арбалет, кажется, похож на традиционный арбалет, но у него есть ручки и циферблаты, позволяющие настроить оружие на более точную стрельбу.

Тратнир: Известное также как крылатое копье, это оружие было впервые создано драконорожденными для максимальной эффективности в ближнем и дальнем бою.

Трезубец: Это трезубое копье утяжелено для метания на короткие расстояния.

Треглавый Цеп: Этот большой цеп имеет три навершия для более мощных атак.

Ургрош: Изначально созданное dwarфами, это оружие имеет навершие утяжеленного топора с одной стороны (наносит к12 урона) и острое копье у основания рукоятки (наносит к6 урона).

Боевой Топор: Превосходный баланс этого оружия позволяет пользоваться им одной рукой.

ДВОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Двойное оружие имеет следующие особенности:

♦ Вы должны держать двойное оружие в обеих руках, чтобы использовать его.

♦ Маленькие существа не могут владеть двойным оружием, только если оно не имеет свойства "маленькое".

♦ Вы владеете двойным оружием, как если бы держали оружие в каждой руке. Первая линия двойного оружия в таблице описывает конец оружия, находящегося в вашей главной руке. Строка с отступом описывает другой конец, который вы держите в второстепенной руке. Каждый конец двойного оружия может иметь отличный от другого бонус владения, урон, свойства и группу оружия. Вес и цена представлены для всего оружия целиком, а не только для одного конца.

♦ Если зачарование, которое вы наносите, требует определенного типа оружия, то этому требованию, по меньшей мере, должен соответствовать один из концов этого оружия. Например, на ургрош можно наложить зачарование «вострый», несмотря на то, что только один конец отвечает требованию «тяжелый клинок или топор».

♦ Зачарованное двойное оружие получает все преимущества зачарования на каждом его конце (даже если один из его концов обычно не позволяет это зачарование). Это не увеличивает частоту использования каких-либо талантов этого оружия. Если вы вооружены двойным оружием, имеющим талант на день, то вы в любом случае можете использовать этот талант только один раз в день.

СКАКУНЫ

В какой-то момент своей карьеры, искатели приключений могут продать свои посохи для путешествий в обмен на скакуна. Скакуны позволяют персонажам быстро перемещаться из одного места в другое, пересекая дикую местность, чтобы достичь следующего подземелья или некоего отдаленного города.

Обычно в городе или небольшом поселении имеется один или несколько видов существ, используемых в качестве скакунов, которых можно приобрести. Необычные условия требуют необычных скакунов. ИП может путешествовать через пустыню, и в этом случае езда на верблюде или ящерице будет вполне уместной. Или же персонажи исследуют глубины подводной разрушенной империи, что позволяет им использовать акул или морских коньков в качестве скакунов. Независимо от местонахождения ИП, большинство скакунов имеют скорость превышающую скорость персонажей, что позволяет ускорить переходы между локациями.

Многие скакуны также полезны в бою. На страницах 46-47 *Руководства Мастера* описывается, как можно использовать скакунов в бою и как скакун может пользоваться своими атаками.

В таблице ниже перечислены скакуны из *Сокровищницы Авантюристов* и *Бестиария (Б)*.

Цена: Стоимость скакуна, указанная в золотых монетах за штуку.

Скорость: Наивысшая скорость существа в клетках.

За час\За день: Сколько километров существо может пройти за час или 10-часовой день путешествия.

Нормально\Тяжело\Толкание\Тяга: Нормальная нагрузка, тяжелая нагрузка и нагрузка толкания\тяги этого существа (в килограммах). Как и персонажи, получившие перегрузку, скакуны становятся замедленными.

Верблюд	Уровень 1 Громила	
Большой природный зверь	100 Опыта	
Хиты 38; Ранен 19	Инициатива +1	
КД 13; Стойкость 13; Реакция 10; Воля 9	Внимательность +0	
Скорость 9		
Стандартные Действия		
⊕ Пинок ♦ Неограниченный		
Атака: Рукопашная атака 1 (одно существо); +4 против КД;		
Попадание: 1к10 + 4 урона.		
Навыки: Выносливость +9		
Сил 19 (+4)	Лов 13 (+1)	Мдр 11 (+0)
Тел 18 (+4)	Инт 2 (-4)	Хар 8 (-1)
Без мировоззрения	Языки: ---	

СКАКУНЫ

Скакун	Цена (зм)	Скорость ¹	За час ¹	За день ¹	Нормальный (кг)	Тяжелый (кг)	Толкание\Тяга (кг)
Акула ездовая	3 400	плавая 11	8,9 км	88,5 км	86,2	172,4	431
Боевой конь ^Б	680	8	6,4 км	64,3 км	118,4	236,8	594,2
Верблюд	75	9	7,25 км	72,5 км	107,5	215,5	538,5
Виверна ^Б	21 000	летая 8	6,4 км	64,3 км	136,1	272,2	680,5
Гигантский муравей	1 800	9	7,25 км	72,5 км	107,5	215,5	538,5
Гигантская ящерица в упряжи	200	7	5,6 км	56,3 км	107,5	215,5	538,5
Гигантская ящерица ездовая	1 800	9	7,25 км	72,5 км	113,4	226,8	567
Гиппогриф ^Б	4 200	летая 10	8 км	80,5 км	107,5	215,5	538,5
Гиппориф грозный скакун ^Б	4 200	летая 10	8 км	80,5 км	118,4	236,8	594,2
Грифон ^Б	9 000	летая 10	8 км	80,5 км	113,4	226,8	567
Грифон хладоогненный ^Б	525 000	летая 10	8 км	80,5 км	136,1	272,2	680,5
Жуткий кабан ^Б	1 800	8	6,4 км	64,3 км	107,5	215,5	538,5
Клинковый паук ^Б	13 000	6	4,8 км	48,3 км	113,4	226,8	567
Лошадь ездовая	75	10	6,4 км	64,3 км	107,5	215,5	538,5
Лошадь небесный скакун ^Б	13 000	8	6,4 км	64,3 км	130,2	260,4	651
Мантикора ^Б	45 000	летая 8	6,4 км	64,3 км	118,4	236,8	504,2
Морской конь	1 800	плавая 10	8 км	80,5 км	102,1	204,2	510,3
Носорог	2 600	6	4,8 км	48,3 км	118,4	236,8	594,2
Ночной кошмар ^Б	25 000	летая 10	8 км	80,5 км	130,2	260,4	651
Скелетный конь	17 000	10	8 км	80,5 км	113,4	226,8	567
Слон	3 400	8	6,4 км	64,3 км	141,5	283	707,6
Трехрогое чудище	21 000	6	4,8 км	48,3 км	147,4	292,8	737,1
Ужасная акула	21 000	плавая 11	8,9 км	88,5 км	95,2	190,4	476,3
Ужасный волк ^Б	1 000	8	6,4 км	64,3 км	107,5	215,5	538,5
Яростный дрейк ^Б	2 600	8	6,4 км	64,3 км	107,5	215,5	538,5

^БЭтих монстров вы можете найти в *Бестиарии*.

¹Летающий скакун игнорирует снижение скорости из-за труднопроходимой местности. Расстояние для водных существ предполагает, что существо путешествует в воде.

Слон	Уровень 8 Громила
Большой природный зверь (скакун)	350 Опыта
Хиты 111; Ранен 55	Инициатива +4
КД 20; Стойкость 22; Реакция 15; Воля 18	Внимательность +7
Скорость 8	
Особенности	
Растаптывающий Бросок (скакун)	
Во время броска, слон, оседланный дружелюбным наездником 8-го или выше уровня, может пройти через пространство Среднего или меньше существа и совершить атаку <i>растаптыванием</i> против этого существа. Слон должен завершить движение в незанятой клетке. Всадник все еще может атаковать по окончании движения слона.	
Стандартные Действия	
⊕ Удар Бивнем ♦ Неограниченный	
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +11 против КД; <i>Попадание:</i> 2к6 + 7 урона.	
⊖ Растаптывание ♦ Неограниченный	
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +11 против КД; <i>Попадание:</i> 1к10 + 7 урона, и цель падает с ног.	
Сил 25 (+11)	Лов 11 (+4) Мдр 16 (+7)
Тел 21 (+9)	Инт 2 (+0) Хар 9 (+3)
Без мировоззрения	Языки: ---

Гигантский Муравей	Уровень 4 Соглядата
Большой природный зверь (скакун)	175 Опыта
Хиты 54; Ранен 27	Инициатива +8
КД 18; Стойкость 17; Реакция 17; Воля 14	Внимательность +8
Скорость 9	
Особенности	
Быстронесущийся (скакун)	
Когда гигантский муравей оседлан дружелюбным наездником 4-го или выше уровня, он может совершить шаг на 2 клетки вместо 1.	
Стандартные Действия	
⊕ Укус ♦ Неограниченный	
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против КД; <i>Попадание:</i> 1к10 + 4 урона, и цель падает с ног.	
Сил 19 (+6)	Лов 19 (+6) Мдр 12 (+3)
Тел 14 (+4)	Инт 1 (-3) Хар 7 (+0)
Без мировоззрения	Языки: ---

Гигантская Ящерица в Упряжи	Уровень 4 Громила
Большой природный зверь	175 Опыта
Хиты 69; Ранен 34	Инициатива +4
КД 16; Стойкость 18; Реакция 16; Воля 13	Внимательность +1
Скорость 7 (болотный шаг), лазая 2	
Стандартные Действия	
⊕ Укус ♦ Неограниченный	
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +7 против КД; <i>Попадание:</i> 2к6 + 4 урона.	
Сил 19 (+6)	Лов 14 (+4) Мдр 9 (+1)
Тел 19 (+6)	Инт 2 (-2) Хар 7 (+0)
Без мировоззрения	Языки: ---

Гигантская Ящерица Ездовая	Уровень 6 Громила
Большой природный зверь (скакун)	250 Опыта
Хиты 90; Ранен 45	Инициатива +6
КД 18; Стойкость 20; Реакция 18; Воля 14	Внимательность +2
Скорость 9 (болотный шаг), лазая 4	
Особенности	
Совместная Атака (скакун) ♦ На сцену	
Если гигантская ездовая ящерица оседлана дружелюбным наездником 6-го и выше уровня, и наездник совершает рукопашную атаку против выбранной им цели, ящерица может совершить атаку <i>когтем</i> против той же самой цели.	
Стандартные Действия	
⊕ Укус ♦ Неограниченный	
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +9 против КД; <i>Попадание:</i> 2к8 + 5 урона.	
⊖ Коготь ♦ Неограниченный	
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +10 против КД; <i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урона.	
Сил 20 (+8)	Лов 17 (+6) Мдр 9 (+2)
Тел 20 (+8)	Инт 2 (-1) Хар 7 (+1)
Без мировоззрения	Языки: ---



Морской Конь		Уровень 5 Громила	
Большой природный зверь (водный, скакун)		200 Опыта	
Хиты 80; Ранен 40	Инициатива +4		
КД 17; Стойкость 19; Реакция 17; Воля 15	Внимательность +2		
Скорость плавая 10			
Особенность			
Водный			
Морской конь может дышать под водой. Сражаясь в воде он получает бонус +2 к атакам против не водных существ.			
Водный Натиск (скакун)			
Когда морской конь оседлан дружелюбным наездником 5-го или выше уровня, этот наездник наносит дополнительно 1к10 урона, когда он или она атакует после броска морского коня. Наездник также получает бонус +2 к броскам атаки против существ, не имеющих водной скорости, пока сам находится в воде.			
Стандартные Действия			
⬇ Хлопок Хвостом ♦ Неограниченный			
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 2 (одно существо); +8 против КД; <i>Попадание:</i> 2к8 + 4урана; см. также <i>водный</i> .			
Сил 18 (+6)	Лов 15 (+4)	Мдр 10 (+2)	
Тел 20 (+7)	Инт 2 (-2)	Хар 9 (+1)	
Без мировоззрения		Языки: ---	

Скелетный Конь		Уровень 11 Громила	
Большой природный оживленный (скакун, нежить)		600 Опыта	
Хиты 143; Ранен 71	Инициатива +9		
КД 23; Стойкость 24; Реакция 23; Воля 20	Внимательность +6		
Сопротивление: 20 некротическая энергия			
Иммунитет: яд			
Скорость 10			
Особенности			
Теневой Симбиоз (скакун)			
Когда скелетный конь оседлан дружелюбным наездником 11-го или выше уровня, наездник получает сопротивление некротической энергии 20.			
Стандартные Действия			
⬆ Удар Ногой ♦ Неограниченный			
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +14 против КД; <i>Попадание:</i> 3к6 + 5 урана.			
Сил 20 (+10)	Лов 18 (+9)	Мдр 13 (+6)	
Тел 23 (+11)	Инт 2 (+1)	Хар 7 (+3)	
Без мировоззрения		Языки: ---	

Носорог		Уровень 7 Солдат	
Большой природный зверь (скакун)		300 Опыта	
Хиты 83; Ранен 41	Инициатива +8		
КД 23; Стойкость 23; Реакция 21; Воля 18	Внимательность +3		
Скорость 6			
Особенности			
Крушающий Бросок (скакун)			
Когда носорог оседлан дружелюбным наездником 7-го или больше уровня, носорог может совершить атаку <i>боданием</i> в броске в дополнение к атаке наездника в броске.			
Стандартные Действия			
⬆ Бодание ♦ Неограниченный			
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД; <i>Попадание:</i> 2к6 + 5 урана.			
Сил 21 (+8)	Лов 16 (+6)	Мдр 11 (+3)	
Тел 19 (+7)	Инт 2 (-1)	Хар 8 (+2)	
Без мировоззрения		Языки: ---	

Ужасная Акула		Уровень 14 Соглядатай	
Огромный природный зверь (водный, скакун)		1000 Опыта	
Хиты 139; Ранен 69	Инициатива +16		
КД 28; Стойкость 26; Реакция 28; Воля 23	Внимательность +9		
Скорость плавая 11			
Особенность			
Водный			
Ужасная акула может дышать под водой. Сражаясь в воде она получает бонус +2 к атакам против не водных существ.			
Ловкий Пловец (скакун)			
Когда ужасная акула оседлана дружелюбным наездником 14-го или выше уровня, акула получает бонус +2 к КД против провоцированных атак. Наездник также получает бонус +2 к броскам атаки против существ, не имеющих водной скорости, пока сам находится в воде.			
Стандартные Действия			
⬇ Укус ♦ Неограниченный			
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +17 против КД; <i>Попадание:</i> 3к6 + 5 урана; см. также <i>водный</i> .			
Сил 21 (+12)	Лов 24 (+14)	Мдр 14 (+9)	
Тел 19 (+11)	Инт 2 (+3)	Хар 9 (+6)	
Без мировоззрения		Языки: ---	

Акула Ездовая		Уровень 8 Соглядатай	
Большой природный зверь (водный, скакун)		350 Опыта	
Хиты 88; Ранен 44	Инициатива +11		
КД 22; Стойкость 21; Реакция 22; Воля 17	Внимательность +4		
Скорость плавая 11			
Особенность			
Водный			
Ездовая акула может дышать под водой. Сражаясь в воде она получает бонус +2 к атакам против не водных существ.			
Ловкий Пловец (скакун)			
Когда ездовая акула оседлана дружелюбным наездником 8-го или выше уровня, акула получает бонус +2 к КД против провоцированных атак. Наездник также получает бонус +2 к броскам атаки против существ, не имеющих водной скорости, пока сам находится в воде.			
Стандартные Действия			
⬆ Укус ♦ Неограниченный			
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +13 против КД; <i>Попадание:</i> 2к6 + 4 урана; см. также <i>водный</i> .			
Сил 19 (+8)	Лов 21 (+9)	Мдр 11 (+4)	
Тел 16 (+7)	Инт 2 (+0)	Хар 7 (+2)	
Без мировоззрения		Языки: ---	

Трехрогое Чудище		Уровень 12 Солдат	
Огромный природный зверь (скакун)		700 Опыта	
Хиты 127; Ранен 63	Инициатива +12		
КД 28; Стойкость 30; Реакция 26; Воля 23	Внимательность +7		
Скорость 6			
Особенности			
Защищающий Герб (скакун)			
Когда трехрогое чудище оседлано дружелюбным наездником 12-го или больше уровня, наездник получает бонус щита +1 к КД и Реакции.			
Стандартные Действия			
⬆ Бодание ♦ Неограниченный			
<i>Атака:</i> Рукопашная атака 1 (одно существо); +17 против КД; <i>Попадание:</i> 2к8 + 8 урана.			
Сил 26 (+14)	Лов 18 (+10)	Мдр 13 (+7)	
Тел 23 (+12)	Инт 2 (+2)	Хар 10 (+6)	
Без мировоззрения		Языки: ---	

ОСНАЩЕНИЕ

Тип	Бонус доспеха*	Проверки	Скорость	Стоимость (зм)	Вес
Легкое оснащение	+1	-	-	75	18,1 кг
Большое животное	+1	-	-	75	27,2 кг
Тяжелое оснащение	+2	-2	-1	150	36,3 кг
Большое животное	+2	-2	-1	150	54,4 кг

*Уменьшите бонус доспеха на 1 для существ с ролью «солдата».

СНАРЯЖЕНИЕ СКАКУНОВ

Предполагается, что приобретенные ИП скакуны имеют базовое снаряжение, такое как седло, подпруга, уздечка и поводья. Хотя скакуны и используются в качестве основного транспортного средства, другие (особенно боевые кони и подобные дрессированные боевые скакуны) могут получать выгоды от использования специальных приспособлений, таких как оснащение (описание ниже) и от магических предметов (описание во 2 главе). Эти предметы повышают способности скакуна в бою, как правило, путем повышения его скорости, его обороны или позволяя скакуну обходить некоторые особенности местности.

ОСНАЩЕНИЕ

Оснащение – это броня для вашего скакуна. Она увеличивает Класс Доспеха скакуна также как броня для персонажа. Оснащение также имеет аналогичные штрафы к проверкам и к скорости. Бонус доспеха прибавляется к уже существующему КД существа. В отличие от тяжелых доспехов, тяжелое оснащение не отвергает бонус Ловкости или Интеллекта для определения КД. У существ, которые выполняют роль солдата, уже есть дополнительная броня (природная или иная), которая учтена в их КД. Таким образом, оснащение менее полезно для таких существ (как показано в приведенной выше таблице).

Магическое оснащение может быть создано со своими уникальными свойствами. Однако, магическое оснащение не может быть зачаровано на улучшение бонуса защиты как обычная броня. Большинство существ уже используют природные защиты, которые превышают защиты, типичные для ИП.

ТРАНСПОРТ

Волшебник стоит на палубе бросающего из стороны в сторону корабля, его заклинания взрываются среди наступающих отрядов сахуагинов, перелезающих через перила. Плут карабкается на дерево, чтобы спрыгнуть на карету короля гоблинов, громяющую под ним. Колдун направляет дирижабль на замок лича, бросая массивный корабль на столкновение с верхушкой башни.

Игра *Dungeon & Dragons*[®] строится вокруг быстро движущихся динамических поединков, но с добавлением транспортных средств эта смесь может поднять боевую сцену на новый уровень. Управляют ли ИП колесницами, отбиваясь от волчьих всадников гоблинов, напавших на продовольственный фургон, проезжающий через

предательский перевал, или прыгают на борт ладьи,

захватывая его у гноллов-пиратов, транспортные средства могут служить основой для большого множества памятных противостояний.

В этом разделе приведены правила для управления транспортными средствами в вашей игре. Транспорты функционируют так же, как и скакуны, поэтому персонаж берет контроль над транспортом, использует его для движения и может воспользоваться его особенностями. Большинство транспортов перевозит пассажиров и грузы в большем количестве, нежели скакуны, но у них отсутствует маневренность, что создает единственные в своем роде проблемы на поле боя.

ОСНОВЫ

Транспорты имеют параметры, одни из которых похожи на параметры существ, а другие нет. Транспорты считаются объектами, так что правила 4-й главы *Руководства Мастера* к ним применимы, если не указано иное.

Размер: Транспорты имеют такой же размер, как и существа.

Хиты: Хиты транспорта показывают, какое количество урона оно может выдержать. При снижении хитов до 0 или ниже, транспорт считается уничтоженным, а все существа на борту разрушенного транспорта падают ничком в своих текущих клетках. Обломки транспорта также занимают место и считаются труднопроходимой местностью.

Пространство: В отличие от существ, которые могут передвигаться и втискиваться в маленькие пространства, транспортные средства занимают все пространство в пределах своих размеров. В результате, транспортные средства не могут уменьшаться. Например, фургон занимает 2 на 3 целых клетки, то есть он не может пройти через пропасть по небольшой тропинке шириной в 1 клетку.

Транспорты с запряженным существами занимают только свое пространство. Существа, тянущие его, занимают свое нормальное пространство на сетке боя.

Защиты: Как и все объекты, транспорты имеют Класс Доспеха, показатель Стойкости и показатель Реакции. Они не имеют показателя Воли.

Скорость: Скорость транспорта (приведена в клетках) определяет, как далеко он пройдет во время использования действия движения водителем или пилотом. Водитель или пилот, использующий два действия движения, может передвинуть транспорт дважды с его скоростью.

Скорость транспорта, движимого существом(ами), определяется скоростью этих существ.

При больших расстояниях большинство повозок, движимых существами, не могут путешествовать более 10 часов в день. Однако, парусные суда и волшебные самоходные механизмы не ограничиваются временем и могут путешествовать весь день и ночь, если ими правильно управляет экипаж.

Нагрузка: Нагрузка транспорта выражается в количестве Средних существ (и экипажа, и пассажиров вместе взятых), которые могут ехать в нем, плюс количество груза, которое он несет (в килограммах или тоннах). Общепринято, что одно Большое существо равно четырем Средним, одно Огромное равно девяти Средним существам, а Гигантское существо равно шестнадцати Средним существам. Эти сравнения предполагают, что транспортное средство имеет в основном горизонтальную поверхность, на которой эти существа могут стоять. Для крытых транспортов или транспортов с несколькими палубами или уровнями количество и размеры существ, которые могут поместиться внутри, могут различаться. Независимо от этого, размер существа не может превышать доступное пространство в транспорте.

Водитель или Пилот: Эта часть описывает, какое положение в транспорте занимает пилот или водитель, и какие требования он должен выполнять. Для управления транспортным средством, размер которого больше среднего, как правило, требуются водители или пилоты, чтобы направлять транспорт сзади или спереди. Таким образом, вы должны решить, какая часть транспорта считается передней, а какая задней.

Экипаж: Эта часть описывает какой-либо экипаж, который требуется для управления транспортом, и описывает эффект движения транспорта, если экипажа нет.

Без Контроля: Если водитель или пилот теряет контроль над транспортом, эта запись описывает происходящее.

Специальные Особенности: Если транспорт имеет какие-либо атаки или особенности, они отмечены в нижней части его статистической таблицы.

Инициатива: У транспортного средства никогда не бывает инициативы, оно действует по инициативе существа, контролирующего его.

Если вам нужно знать, когда действует транспортное средство без контроля (например, чтобы определить, когда неуправляемый фургон движется по боевой сетке), транспорт имеет проверку инициативы, результат которой ниже на 1 последнего существа в инициативном порядке. Если сцена включает в себя несколько вышедших из-под контроля транспортов, то первым действует транспорт, который вышел из-под контроля раньше, а неуправляемый транспорт, вышедший из-под контроля недавно – позже.

СКОРОСТЬ ТРАНСПОРТА И СКАКУНОВ

Скорость	За час	За 10 часов в день	За 24 часа в день
2 клетки	1,6 км	16 км	38,4 км
3 клетки	2,4 км	24 км	57,6 км
4 клетки	3,2 км	32 км	76,8 км
5 клеток	4 км	40 км	96 км
6 клеток	4,8 км	48 км	115,2 км
7 клеток	5,6 км	56 км	134,4 км
8 клеток	6,4 км	64 км	153,6 км
9 клеток	7,2 км	72 км	172,8 км
10 клеток	8 км	80 км	192 км
20 клеток	16 км	160 км	384 км

ТРАНСПОРТ В БОЮ

Большую часть времени вы используете скорость транспорта за день и за час. Если персонажи путешествуют из одного города в другой в фургоне, скорость фургона определяет длительность вашего пути. Однако, если кобольты-бандиты нападают на фургон из засады во время его движения, становится важным отслеживание движения фургона во время боя и что могут сделать ИП и МП, чтобы контролировать его.

Транспорту требуется водитель или пилот – персонаж или существо, которое использует действия для управления транспортом. Этот персонаж должен соответствовать условиям, описанным в таблице транспорта о пилоте или водителе. Транспортное средство без водителя движется без контроля, как правило, по заданному курсу и врезаются в первое, что встанет у нее на пути или остановится.

Только один персонаж может управлять транспортом во время своего хода, но, несмотря на это, взять его под контроль может любое количество персонажей, пока один из них не будет успешен в своих попытках. Персонаж может передать управление транспортом другому персонажу свободным действием, предполагая, что персонаж может его контролировать (свободным действием), и не может предпринимать никаких других действий с транспортом во время нынешнего хода. Если персонаж не движется к позиции пилота или водителя во время передачи ему контроля над транспортом, то транспорт может выйти из-под контроля. Если ни один персонаж не взял контроль над транспортом до конца следующего раунда, то транспорт действует в конце инициативного порядка в соответствии с правилами выхода из-под контроля.

Движение транспортного средства не провоцирует атаки по нему или по существам, находящимся в нем. Существа, движущиеся внутри транспорта, провоцируют атаку при движении только от тех существ, которые находятся в том же транспорте, по обычным правилам.

СОСТОЯНИЯ

Транспортные средства могут быть атакованы так же, как и другие объекты. Некоторые состояния (например, падение ничком) имеют особые правила, применяющиеся к транспорту. Какие-либо состояния из *Книги Игрока*, исключенные из этого раздела, не имеют никакого эффекта на транспортное средство. Если эффект позволяет сбросок для окончания состояния, транспорт совершает его один раз в конце хода водителя (или в конце хода транспорта, если оно вышло из-под контроля). Водитель или пилот может использовать действие движения, чтобы позволить транспорту совершить дополнительный сбросок во время своего хода.

Обездвиженный: Обездвиженный транспорт не может двигаться, только если его не тянут, сдвигают или толкают.

Падение ничком: Если на транспорт накладывается эффект падения ничком, то он получает 1к10 урона и замедлен (см. ниже) до конца следующего хода.

Замедление: Замедление транспорта происходит по стандартным правилам для этого состояния (*КИ 277*).

Удерживаемый: Удерживаемый транспорт обездвижен и не может совершать вынужденного перемещения толкающим, тянущим или сдвигающим эффектом. Транспорт использует соответствующий модификатор навыка пилота или водителя, чтобы закончить сдерживающий эффект и высвободиться.

ВЫХОД ИЗ-ПОД КОНТРОЛЯ

Существа могут двигаться, менять направление, и остановиться когда захотят. Транспорт не имеет такой роскоши. Чтобы транспорт начал движение и двигался в нужном направлении, требуются усилия. В противном случае, он выходит из-под контроля.

Водитель или пилот должен использовать определенные действия, чтобы рулить, двигать или останавливать транспортное средство, если он или она не хочет, чтобы транспорт вышел из-под контроля. Если в течение какого-либо раунда никто не использует действий, чтобы управлять транспортом, то он действует в соответствии с разделом статистической таблицы "Без Контроля". Некоторые вышедшие из-под контроля транспорты – чаще всего они запряжены существами – останавливаются автоматически. Некоторые транспорты, такие как корабли, продолжают двигаться вперед, пока не столкнутся с чем-либо. Другие транспорты – особенно летающие – могут быстро разрушиться.

ТАРАН И СТОЛКНОВЕНИЕ

Несмотря на то, что большинство транспортов предназначено для перевозки на дальние расстояния, некоторые предназначены для боя. Если транспорт пытается двигаться в пространстве, занимаемом объектом, существом или другим транспортом, он врезается. Транспортные средства, любые существа, тянущие его, и все, во что транспорт попадает, получает 1к10 урона за каждую клетку, которую он проехал в предыдущий ход. Существа на борту транспортного средства (и те, кто в транспорте или объекте, который протаранили) получают половину урона.

Если цель тарана меньше вышедшего из-под контроля транспорта более чем на одну категорию, транспорт продолжает двигаться независимо от того, какой ущерб он нанес во время тарана. Пространство, которое занимает цель, рассматривается для движения транспорта как труднопроходимая местность.

Транспорт, врезаясь в цель такого же или большего размера, продолжает двигаться только если цель уничтожена. Если цель не уничтожена, перемещение транспорта тут же заканчивается.

ПОВОРОТЫ И НАПРАВЛЕНИЕ

Существа на сетке боя могут изменить направление в любой точке своего движения. Правила не предусматривают различий между фронтальной частью существа, задней и боковой, так как предполагается, что существо может развернуться в своем пространстве. Но, несмотря на это, вы не можете просто взять и повернуть мчащийся транспорт в противоположную сторону, и в этом заключается сложность боевого транспорта.

Каждый транспорт имеет курс – направление, в котором он в настоящее время движется. Для отслеживания курса транспорта поместите монету или подобный маркер вдоль переднего края транспорта на сетке боя. Когда транспорт движется, используйте малый маркер, чтобы посчитать количество клеток в направлении движения транспорта. Затем передвиньте фишку или миниатюру транспорта.

УПРАВЛЕНИЕ

Транспорты предназначены для перемещения только в одном направлении. Вы ведете транспорт вперед, направляя его. Однако, существам, везущим транспортное средство, как правило, не хватает маневренности, и поворот может быть медленным и сложным.

УПРАВЛЕНИЕ

- ◆ **Действие:** Движение.
- ◆ **Перемещение:** Передвиньте транспорт на расстояние, равное его скорости.
- ◆ **Направление:** Когда вы передвигаете транспорт, он должен направляться в сторону маркера направления. Перемещение транспорта может быть направлено вперед или вдоль любой диагонали, смежной с маркером направления (45 градусов). Он не может двигаться в других направлениях, не совершив поворота.
- ◆ **Провоцированные Атаки:** Движение транспорта не провоцирует атак от других транспортов или существ, находящихся в нем.
- ◆ **Местность:** Влияние местности на транспорт в пути действует на существ. Если элементы местности требуют проверок особенных знаний или способностей, водитель или пилот должен сделать эту проверку для любого транспорта, который не запряжен существом. В случае с запряженным в транспорт существом, которое тянет или толкает его, существо совершает соответствующую проверку(и). Для транспорта, запряженного несколькими существами, выберите одно из них, которое совершит проверку, а остальные могут оказать ему помощь. Если транспорт не имеет подходящего метода движения для обхода местности, то он не может двигаться по ней.

ПОВОРОТ

Вы поворачиваете транспорт, чтобы объехать углы, избежать препятствия или резко изменить текущий курс.

ПОВОРОТ

- ◆ **Действие:** Движение.
- ◆ **Перемещение:** Передвиньте транспорт на расстояние, равное половине его скорости.
- ◆ **Направление:** Когда вы передвигаете транспорт, он должен направляться в сторону маркера направления. Перемещение транспорта может быть направлено вперед или он может двигаться вдоль любой диагонали, смежной с маркером направления (45 градусов).
- ◆ **Маркер Направления:** В любой момент движения транспорта переместите маркер направления из текущего положения с какой-либо стороны от транспорта (поворот 90 градусов). Передвиньте фишку или миниатюру соответственно в конце движения.

- ♦ **Провоцированные атаки:** Движение автомобиля или существа в нем не провоцируют атак.
- ♦ **Местность:** Особенности местности, влияющие на транспорт в пути, действует и на существ. Если элементы местности требуют проверок особых знаний или способностей, водитель или пилот должен сделать эту проверку для любого транспорта, который не запряжен существом. В случае с запряженным в транспорт существом, которое тянет или толкает его, существо совершает соответствующую проверку(и). Для транспорта, запряженного несколькими существами, выберите одно из них, которое совершит проверку, а остальные могут оказать ему помощь. Если транспорт не имеет подходящего метода движения для обхода местности, то он не может двигаться по ней.

ОСТАНОВКА

Чтобы остановить движущийся транспорт, требуются силы.

ОСТАНОВКА

- ♦ **Действие:** Движение.
- ♦ **Перемещение:** Транспорт останавливается и остается в текущем положении.
- ♦ **Направление:** Маркер направления остается на месте. Если и когда транспорт начинает снова двигаться, он должен двигаться в этом направлении на начальном этапе.

ПРОСТЫЕ ТРАНСПОРТЫ

Аппарат Квалиша

Большой транспорт

Хиты 200

Пространство 2 на 2 клетки

Стоимость 5,000 зм

КД 22; Стойкость 20; Реакция 4;

Скорость 6, плавающая 6

Без Контроля

При выходе из-под контроля *аппарат Квалиша* останавливается в начале своего хода. По усмотрению ДМ он может двигаться по направлению быстрого течения с половиной своей скорости.

Герметичный

Существа внутри *аппарата Квалиша* не имеют линии эффекта извне (и наоборот), но у них есть прямая видимость со всеми существами снаружи через иллюминаторы.

Нагрузка

Два Средних существа; 90,7 кг. груза.

Пилот

Пилот должен занимать переднее сиденье в аппарате и у него должны быть свободны обе руки, чтобы управлять всеми десятью рычагами.

Погружаемый

Аппарат Квалиша может путешествовать под водой. Он содержит достаточно воздуха, чтобы поддерживать жизнь двух существ на протяжении пяти часов или одного существа на протяжении десяти часов.

† Рвущие Когти (стандартное; неограниченный)

Эффект: Пилот может использовать когти аппарата, чтобы атаковать одно существо.

Атака: Рукопашная атака 2 (одно существо); +5 против КД;

Попадание: 2к6 + 5 урона. Пилот добавляет половину его или ее уровня к броску атаки в качестве бонуса.

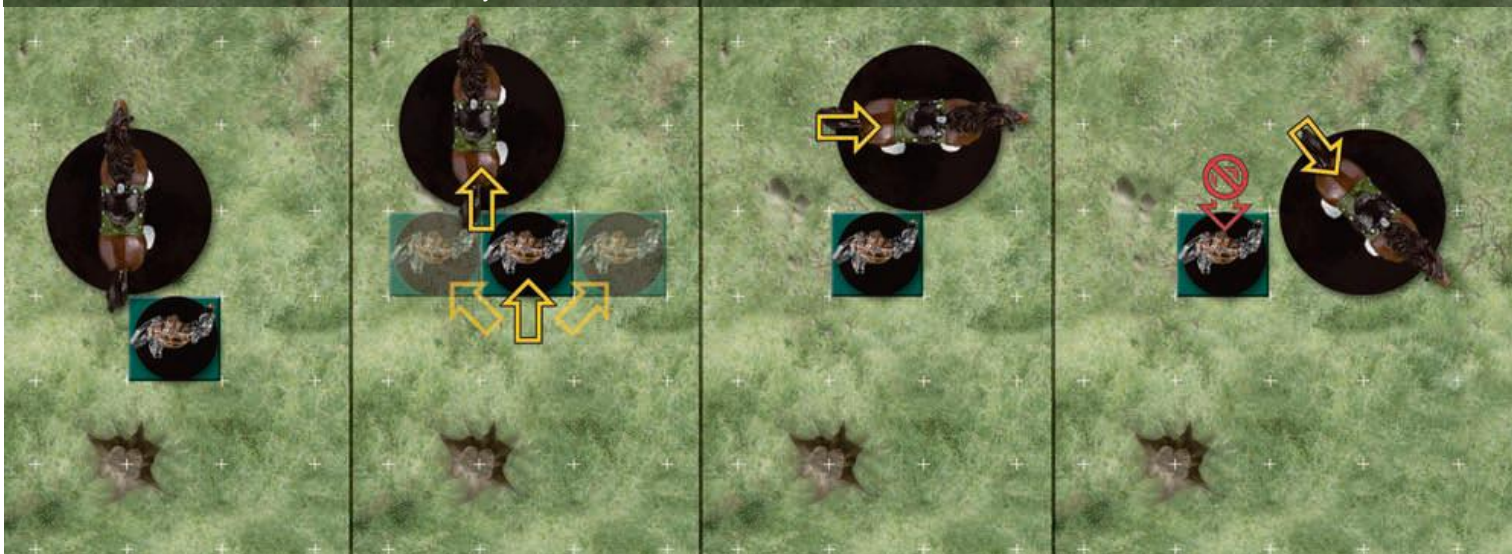
ДВИЖЕНИЕ ТРАНСПОРТА

Существо, тянущее телегу, всегда находится в соседней с ней клетке.

Существо движется, потому оно не смежно. Колесница движется вместе с существом, оставаясь смежной. Повторяйте это после каждой 1 клетки движения существа.

Существо остается рядом. Колесница не движется.

Существо может «сократить угол» колесницы, но не может пройти сквозь нее.



Дирижабль **Гигантский транспорт**

Хиты 400 **Пространство** 4 на 8 клеток **Стоимость** 85,000 зм

КД 4; **Стойкость** 20; **Реакция** 2;

Скорость 0, летая 12 (парение), длительный перелет 15

Без Контроля

Вышедший из-под контроля дирижабль движется с половиной своей скорости. Каждый раунд он имеет 50% шанс на снижение. Он снижается на 5 клеток за раунд в течении 10 раундов. После 10 раундов он спускается на 10 клеток за раунд. Вышедший из-под контроля дирижабль, упавший с высоты более чем 20 клеток, тут же уничтожается.

Нагрузка

Тридцать Средних существ; 20 тонн груза.

Палубы

Кабина дирижабля имеет четыре палубы: внешняя смотровая площадка, верхняя экипажная палуба, средняя палуба для пассажиров, и нижний грузовой отсек.

Пилот

Пилот должен встать за колесо управления, которое, как правило, находится в передней части верхней палубы – кабине дирижабля.

Хрупкий Механизм

За каждые 50 урона, которые получает дирижабль, его скорость уменьшается на 2. При скорости летая 0, корабль не в состоянии путешествовать, и летит без контроля.

Экипаж

В дополнение к пилоту, дирижаблю требуется экипаж из пяти человек, каждый из которых в свой ход использует стандартное действие, чтобы помочь управлять дирижаблем. Уменьшите скорость судна на 4 за каждого отсутствующего члена экипажа. При скорости летая 0, дирижабль не в состоянии путешествовать, и летит без контроля.

Колесница, Тяжелая

Большой транспорт

Хиты 60 **Пространство** 2 на 2 клетки **Стоимость** 840 зм

КД 4; **Стойкость** 12; **Реакция** 4;

Скорость существа -2

Без Контроля

Вышедшая из-под контроля колесница останавливается в начале своего хода. По усмотрению ДМ, колесница может двигаться в случайном направлении, если существа, запряженные в колесницу, будут в панике или под атакой.

Водитель

Кучер тяжелой колесницы стоит в передней ее части. Он или она должна держать поводья по крайней мере одной рукой, иначе колесница выходит из-под контроля.

Запрягаемая Существами

В тяжелую колесницу можно запрячь два Больших существа или одно Огромное. Тяжелая колесница получает штраф -2 к скорости, если в нее запряжено только одно Большое существо.

Нагрузка

Четыре Средних существа; 181,4 кг. груза.

Укрытие

Тяжелая колесница обеспечивает покров для кучера и пассажиров.

Колесница, Легкая

Средний транспорт

Хиты 30 **Пространство** 1 клетка **Стоимость** 520 зм

КД 5; **Стойкость** 10; **Реакция** 5;

Скорость существа -2

Без Контроля

Вышедшая из-под контроля колесница останавливается в начале своего хода. По усмотрению ДМ колесница может двигаться в случайном направлении, если существа, запряженные в колесницу, будут в панике или под атакой.

Водитель

Кучер легкой колесницы должен держать поводья по крайней мере одной рукой, иначе она выходит из-под контроля.

Запрягаемая Существами

В легкую колесницу можно запрячь одно Большое существо.

Нагрузка

Одно Среднее существо; 45,3 кг. груза.

Укрытие

Легкая колесница обеспечивает покров для кучера и пассажиров.

Большой Корабль

Гигантский транспорт

Хиты 400 **Пространство** 8 на 20 клеток **Стоимость** 13,000 зм

КД 4; **Стойкость** 20; **Реакция** 2;

Скорость плавая 6

Без Контроля

Вышедший из-под контроля большой корабль движется вперед с половиной своей скорости. По усмотрению ДМ, корабль может двигаться в направлении сильного ветра со скоростью вплоть до максимальной.

Нагрузка

Двести Средних существ; 500 тонн груза.

Палубы

Большой корабль имеет четыре палубы: верхняя открытая палуба (которая включает в себя верхнюю палубу и кормовую палубу), две средних палубы для экипажа и пассажиров, и грузовой отсек.

Паруса

По усмотрению ДМ, большой корабль может получить штраф или бонус к скорости от -4 до +4 в зависимости от силы и направления ветра.

Пилот

Рулевой должен стоять на колесе корабля, как правило, в задней части верхней палубы, на корме.

Экипаж

В дополнение к рулевому, кораблю требуется экипаж из двадцати человек, каждый из которых использует стандартное действие каждый раунд, чтобы помочь управлять кораблем. Уменьшите скорость корабля на 2 за каждые 5 недостающих членов экипажа. При скорости плавая 0, корабль дрейфует без контроля.

Галера		
Гигантский транспорт		
Хиты 300	Пространство 4 на 14 клеток	Стоимость 5,000 зм
КД 3; Стойкость 20; Реакция 2;		
Скорость плавая 5		
Без Контроля		
Вышедшая из-под контроля галера движется вперед с половиной своей скорости. По усмотрению ДМ, корабль может двигаться в направлении сильного ветра со скоростью вплоть до максимальной.		
Нагрузка		
Пятьдесят Средних существ; 3 тонны груза.		
Паруса		
По усмотрению ДМ, галера может получить штраф или бонус к скорости от -4 до +4 в зависимости от силы и направления ветра.		
Пилот		
Рулевой должен стоять в задней части верхней палубе галеры, и рулить с помощью колеса.		
Экипаж		
В дополнение к рулевому, галере требуется экипаж из трех человек, каждый из которых использует стандартное действие каждый раунд, чтобы контролировать корабль. Уменьшите скорость корабля на 2 за каждого недостающего члена экипажа. При скорости плавая 0, корабль дрейфует без контроля.		

Махокрыл		
Большой транспорт		
Хиты 40	Пространство 2 на 2 клетки	Стоимость 3,400 зм
КД 4; Стойкость 12; Реакция 4;		
Скорость летая 5		
Без Контроля		
Вышедший из-под контроля махокрыл останавливается в начале своего хода. На этом заканчивается его горизонтальное движение, но его крылья изначально предотвращают падение до конца его следующего хода. Пилот может попытаться совершить проверку Силой со Сл 20 действием движения, чтобы восстановить контроль. Если пилот проваливает проверку, махокрыл падает на землю.		
Махокрыл, падающий с высоты более 100 клеток и не коснувшийся земли до конца своего второго хода, дает пилоту возможность вернуть контроль.		
Нагрузка		
Одно Среднее существо; 45,3 кг. груза.		
Пилот		
Пилот должен работать управляющей рукояткой махокрыла обеими руками.		

Пинас		
Гигантский транспорт		
Хиты 250	Пространство 2 на 6 клеток	Стоимость 1,800 зм
КД 2; Стойкость 20; Реакция 2;		
Скорость плавая 8		
Без Контроля		
Вышедший из-под контроля пинас движется вперед с половиной своей скорости. По усмотрению ДМ, корабль может двигаться в направлении сильного ветра со скоростью вплоть до максимальной.		
Нагрузка		
Двадцать Средних существ; 30 тонн груза.		
Палубы		
Пинас имеет три палубы: верхняя открытая палуба, среднюю палубу для экипажа и пассажиров, и грузовой отсек.		
Паруса		
По усмотрению ДМ, пинас может получить штраф или бонус к скорости от -4 до +4 в зависимости от силы и направления ветра.		
Пилот		
Рулевой должен стоять на колесе корабля, как правило, в задней части верхней палубы.		
Экипаж		
В дополнение к рулевому, пинасу требуется экипаж из четырех человек, каждый из которых использует стандартное действие каждый раунд, чтобы помочь управлять кораблем. Уменьшите скорость корабля на 2 за каждого недостающего члена экипажа. При скорости плавая 0, корабль дрейфует без контроля.		

Фургон		
Большой транспорт		
Хиты 100	Пространство 2 на 2 клетки	Стоимость 20 зм
КД 3; Стойкость 10; Реакция 3;		
Скорость существа -4		
Без Контроля		
Вышедший из-под контроля фургон останавливается в начале своего хода. По усмотрению ДМ, фургон может двигаться в случайном направлении, если существа, запряженные в повозку, будут в панике или под атакой.		
Водитель		
Кучер сидит в передней части. Он должен держать поводья по крайней мере одной рукой, иначе фургон выходит из-под контроля.		
Запрягаемый Существами		
Фургон, как правило, запрягается двумя Большими существами или одним Огромным. Фургон получает дополнительный штраф -2 к скорости, если в него запряжено только одно Большое существо. Фургон предназначен для размещения четырех Больших существ, и если все четыре запряжены в фургон, то он получает дополнительно 2 клетки движения.		
Нагрузка		
Четыре Средних существа; 4 тонны груза.		
Укрытие		
Некрытый фургон обеспечивает покров для пассажиров и водителя. Крытый фургон или карета обеспечивает превосходный покров пассажирам, сидящим в нем.		

ОПИСАНИЕ ТРАНСПОРТА

Статистические блоки для этих транспортных средств представлены выше.

Аппарат Квалиша: Этот транспорт напоминает огромного металлического омара. Волшебник Квалиш искусен в архитектуре и магической инженерии, и построил оригинальный аппарат, чтобы исследовать морские глубины и установить контакт с разумными подводными расами.

Люк, расположенный ниже хвоста аппарата, ведет в полое центральное туловище. В этом месте располагаются два стула для пилота и пассажира. Аппарат движется посредством магии и может опуститься на любую глубину и пройти сквозь любой поток. Он может пересечь самые быстрые реки и спуститься на дно морских глубин.

Дирижабль: Это судно плавает над землей, и поднимается вверх с помощью воздушного шара, наполненного магическим газом. Воздушный шар держится на деревянном или металлическом каркасе, под которым находится кабина, где пребывает команда, пассажиры и груз.

Несмотря на то, что большинство дирижаблей оснащено магическими пропеллерами, некоторые похожи на парусные корабли и управляются магическими ветрами. Дирижаблю требуется команда из пяти человек (в дополнение к пилоту), чтобы полет был удачен. Включая воздушный шар с газом, это судно 8 клеток в длину, 4 клетки в ширину и 6 клеток в высоту.

Колесница: Эта двухколесная повозка предназначена для битвы и обычно запрягается лошадьми. Легкая колесница везет одного только кучера и тянется одним существом. Тяжелая колесница может перевозить до трех пассажиров плюс кучера, и она запрягается двумя существами.

ПОДГОТОВКА ЭТОГО ВСЕГО ЛИШЬ ЧАСТЬ УДОВОЛЬСТВИЯ

Основная задача большинства транспортов и скакунов, это позволить группе передвигаться с места на место. Тем не менее, планы путешествующих ИП могут привести в игру больше жизни. В своем путешествии к древней горной крепости персонажи могли бы нанять или купить лошадей у соседствующего клана эльфов. Вместо этого эльфы могли бы предложить им использовать несколько махокрылов, помогая персонажам подняться по крутым склонам. Если ИП должны достигнуть подводных руин, появляется необходимость купить ездовых акул или аппарат Квалиша, что делает мини-квест более красочным и дает надежду на динамичные подводные сражения.

Большие транспорты могут служить базой для работы или их можно использовать как локацию для приключений. С находящимся под атакой парусником или дирижаблем сцена становится более захватывающей. Возможно, ИП придется отразить атаку захватчиков, в то время, как другие удерживают судно под контролем. Битва на большом корабле может быть на нескольких палубах, что перерастает в массу различных сцен.

Большой корабль: Это огромное судно имеет четыре мачты и может перевозить до двухсот Средних существ. Большие суда часто используются во время войны, чтобы переправлять солдат. В дополнение к пилоту ему требуется команда из двадцати человек, чтобы корабль мог полноценно идти. Судно длиной в 20 клеток, шириной в 8 клеток, а также у него есть палубы, которые возвышаются над линией воды на 4 клетки.

Галера: У этого одномачтового корабля малая осадка, что позволяет ему путешествовать по рекам и отмелям. В дополнение к пилоту судно требуется экипаж из трех человек, чтобы корабль полноценно шел. В длину галера 14 клеток, в ширину 4 клетки, и она имеет одну палубу, которая выше уровня воды на 1 клетку.

Махокрыл: Этот волшебный магический агрегат был разработан гномами, и он используется для разведки и одиночного путешествия. Его хлопающие крылья обеспечивают как подъем, так и рулевое управление.

Пинас: Этот двухмачтовый корабль одинаково хорош вблизи берега и в открытом море. В дополнение к пилоту ему требуется экипаж из четырех человек, чтобы корабль мог полноценно идти. Длина судна 6 клеток, его ширина 2 клетки, и он имеет три палубы, которые выше уровня воды на 2 клетки.

Фургон: Наиболее распространенное транспортное средство, используемое для перевозки грузов на суше. Фургон, как правило, запрягается двумя лошадьми. Он может быть как с открытым, так и с закрытым верхом. В фургоне находится отдельная кабина для пассажиров.

АЛХИМИЯ

Создание магических предметов – дорогое дело. Для тех, кто экономит или не хочет тратить ресурсы на создание магических предметов, алхимия обеспечивает неплохую альтернативу. Следопыт может использовать алхимию для изготовления припарки, которая поможет излечению союзника. Плут может сделать алхимическую известь, которая уничтожит замок, в рамках его навыка Воровства. Жрец может использовать алхимию, чтобы сделать его или ее оружие более мощным против неосязаемых существ.

Для создания алхимических предметов магия не требуется, но магические ингредиенты необходимы. Эти предметы редкие и дорогие, поэтому у алхимиков есть познания в приключениях.

На применение алхимического вещества или управление алхимическим предметом требуется стандартное действие. На принятие внутрь алхимического вещества или чтобы достать алхимический предмет из сумки, требуется малое действие.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АЛХИМИИ

Процесс создания алхимического предмета похож на процесс совершения ритуала (см. главу 10 *Книги Игрока*). Как и для совершения ритуала, использующий алхимию персонаж сначала должен получить специальную черту, которая позволяет ему понимать и использовать алхимические формулы.

Алхимик

Героический Этап

Выгода: Вы можете создавать алхимические элементы вашего или ниже уровня. У вас должна быть соответствующая формула и необходимый навык.

Особенность: Если вы получили черту Ритуальный Заклинатель в качестве классовой особенности, то вы можете взять вместо нее черту Алхимик.

Получение и Использование Алхимических Формул

Алхимические формулы как и ритуалы, как правило, записаны в книге или на свитке. В отличие от ритуалов формулы не магические и записаны нормальными материалами. В результате, алхимические формулы дешевле, чем ритуалы. Также их нельзя выполнить со свитка, как в случае с ритуалом. Персонаж, желающий использовать формулу, должен купить ее и выучить, либо заплатить кому-то, чтобы он научил этой формуле (по той же рыночной цене).

Алхимические формулы имеют стоимость и время создания, которое персонаж должен потратить на создание предмета. Компоненты, используемые в алхимических формулах, такие же, как и для ритуалов (*КИ 300*).

АЛХИМИЧЕСКИЕ ФОРМУЛЫ

Название	Рыночная Цена (зм)	Ключевой Навык
Алхимическое серебро	200	Воровство, Природа, Религия
Кислота алхимика	70	Воровство, Магия
Огонь алхимика	70	Воровство, Магия
Холод алхимика	70	Воровство, Магия
Противоядие	70	Исцеление, Природа
Звериная отравка	160	Исцеление, Природа
Взрывающаяся накладка	120	Воровство, Магия
Ослепляющая бомба	120	Воровство, Магия
Яд кровавого жала	120	Воровство, Природа
Порошок чистых чувств	80	Исцеление, Природа
Раствор чистой воды	100	Магия, Природа, Религия
Смола огненного дракона	120	Воровство, Природа
Масло призрачного удара	500	Воровство, Природа, Религия
Настойка «спокойной ночи»	150	Воровство, Природа
Травяной компресс	90	Природа
Встрянутая колба	800	Воровство, Магия
Взрывающаяся замки известь	160	Воровство, Магия
Скользкая мазь	375	Воровство, Природа
Замедляющее масло	120	Воровство, Природа, Магия
Дымовая палка	450	Воровство, Магия
Превосходный клей	375	Воровство, Магия
Липкая сумка	100	Воровство, Магия
Громовой камень	200	Воровство, Природа, Магия
Следящая пыль	160	Воровство, Природа
Универсальный растворитель	600	Воровство, Магия

КАТЕГОРИЯ

Каждая алхимическая формула имеет категорию, которая определяет тип предмета, который будет создан.

Летучий: Предмет этого типа взрывается или распространяется, если он сломан или разбит, зачастую нанося существу урон определенным типом энергии, таким как кислота, огонь, холод или электричество.

Масло: Масла применяются к предметам (в основном к оружию), предоставляя им временные свойства или таланты.

Целебный: Эти предметы помогают в исцелении или в преодолении отрицательных и ослабляющих эффектов.

Яд: Яд – это токсин, который мешает или вредит существу.

Другое: Некоторые предметы имеют разнообразные эффекты, которые не попадают под другие алхимические категории.

МОДИФИКАЦИИ

Некоторые алхимические предметы можно изменить, модифицируя некоторые аспекты функций предмета, например таких, как изменение предмета из метательного в боеприпасы. Изменение функций предмета, соответственно, увеличивает его уровень и стоимость.

РАСХОДНЫЙ

Алхимические предметы – это расходный материал, также как зелья и эликсиры. Они обладают одноразовыми талантами, которые расходуются при их использовании либо разрушаются, что делает эти предметы менее эффективными.

АЛХИМИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Приведенные ниже предметы представляют собой лишь несколько примеров из тех типов вещей, которые алхимики могут создать, прикладывая к этому свой ум.

АЛХИМИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Ур	Название	Цена Компонентов (зм)
1	Кислота алхимика	20
1	Огонь алхимика	20
1	Холод алхимика	20
1	Противоядие	20
1	Порошок чистых чувств	20
1	Раствор чистой воды	20
2	Кислота алхимика (боеприпасы)	25
2	Огонь алхимика (боеприпасы)	25
2	Холод алхимика (боеприпасы)	25
2	Липкая сумка	25
3	Ослепляющая бомба	30
3	Яд кровавого жала	30
3	Смола огненного дракона	30
3	Масло призрачного удара	30
3	Травяной компресс	30
3	Замедляющее масло	30
4	Звериная отравка	160
4	Взрывающаяся накладка	40
4	Взрывающаяся замки известь	40
4	Следящая пыль	40

АЛХИМИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ (продолжение)

Ур	Название	Цена Компонентов (зМ)
5	Алхимическое серебро	50
5	Громовой камень	50
6	Кислота алхимика	75
6	Огонь алхимика	75
6	Холод алхимика	75
6	Порошок чистых чувств	75
6	Настойка «спокойной ночи»	150
6	Дымовая палка	150
7	Кислота алхимика (боеприпасы)	100
7	Огонь алхимика (боеприпасы)	100
7	Холод алхимика (боеприпасы)	100
7	Липкая сумка	100
8	Ослепляющая бомба	125
8	Яд кровавого жала	125
8	Смола огненного дракона	125
8	Масло призрачного удара	125
8	Травяной компресс	125
8	Скользкая мазь	125
8	Замедляющее масло	125
8	Превосходный клей	125
9	Звериная отравка	320
9	Взрывающаяся накладка	160
9	Взрывающаяся замки известь	160
9	Следящая пыль	160
10	Встряхнутая колба	200
10	Громовые камни	200
10	Универсальный растворитель	200
11	Кислота алхимика	350
11	Огонь алхимика	350
11	Холод алхимика	350
11	Противоядие	350
11	Порошок чистых чувств	350
11	Настойка «спокойной ночи»	700
12	Кислота алхимика (боеприпасы)	500
12	Огонь алхимика (боеприпасы)	500
12	Холод алхимика (боеприпасы)	500
12	Липкая сумка	500
13	Ослепляющая бомба	650
13	Яд кровавого жала	650
13	Смола огненного дракона	650
13	Масло призрачного удара	650
13	Травяной компресс	650
13	Скользкая мазь	650
13	Замедляющее масло	650
14	Звериная отравка	1,600
14	Взрывающаяся накладка	800
14	Взрывающаяся замки известь	800
14	Следящая пыль	800
15	Алхимическое серебро	1,000
15	Встряхнутая колба	1,000
15	Громовой камень	1,000
16	Кислота алхимика	1,800
16	Кислота алхимика	1,800
16	Кислота алхимика	1,800

АЛХИМИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ (продолжение)

Ур	Название	Цена Компонентов (зМ)
16	Порошок чистых чувств	1,800
16	Настойка «спокойной ночи»	3,600
17	Кислота алхимика (боеприпасы)	2,600
17	Огонь алхимика (боеприпасы)	2,600
17	Холод алхимика (боеприпасы)	2,600
17	Липкая сумка	2,600
18	Ослепляющая бомба	3,400
18	Яд кровавого жала	3,400
18	Смола огненного дракона	3,400
18	Масло призрачного удара	3,400
18	Травяной компресс	3,400
18	Скользкая мазь	3,400
18	Замедляющее масло	3,400
18	Превосходный клей	3,400
19	Звериная отравка	9,400
19	Взрывающаяся накладка	4,200
19	Взрывающаяся замки известь	4,200
19	Следящая пыль	4,200
20	Встряхнутая колба	5,000
20	Громовой камень	5,000
21	Кислота алхимика	9,000
21	Огонь алхимика	9,000
21	Холод алхимика	9,000
21	Противоядие	9,000
21	Порошок чистых чувств	9,000
21	Настойка «спокойной ночи»	18,000
22	Кислота алхимика (боеприпасы)	13,000
22	Огонь алхимика (боеприпасы)	13,000
22	Холод алхимика (боеприпасы)	13,000
22	Липкая сумка	13,000
23	Ослепляющая бомба	17,000
23	Яд кровавого жала	17,000
23	Смола огненного дракона	17,000
23	Масло призрачного удара	17,000
23	Травяной компресс	17,000
23	Скользкая мазь	17,000
23	Замедляющее масло	17,000
24	Звериная отравка	42,000
24	Взрывающаяся накладка	21,000
24	Взрывающаяся замки известь	21,000
24	Следящая пыль	21,000
25	Алхимическое серебро	25,000
25	Встряхнутая колба	25,000
25	Громовой камень	25,000
26	Кислота алхимика	45,000
26	Огонь алхимика	45,000
26	Холод алхимика	45,000
26	Порошок чистых чувств	45,000
26	Настойка «спокойной ночи»	90,000
27	Кислота алхимика (боеприпасы)	65,000
27	Огонь алхимика (боеприпасы)	65,000
27	Холод алхимика (боеприпасы)	65,000
27	Липкая сумка	65,000
28	Ослепляющая бомба	85,000

АЛХИМИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ (продолжение)

Ур	Название	Цена Компонентов (зм)
28	Яд кровавого жала	85,000
28	Смола огненного дракона	85,000
28	Масло призрачного удара	85,000
28	Травяной компресс	85,000
28	Скользкая мазь	85,000
28	Замедляющее масло	85,000
28	Превосходный клей	85,000
29	Звериная отрав	210,000
29	Взрывающаяся накладка	105,000
29	Взрывающаяся замки известь	105,000
29	Следящая пыль	105,000
30	Встряхнутая колба	125,000
30	Громовой камень	125,000

АЛХИМИЧЕСКОЕ СЕРЕБРО

Уровень: 5

Категория: Масло

Время: 15 минут

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 200 зм

Ключевой навык: Воровство, Природа или Религия (без проверки)

Вы можете полить этой серебряной жидкостью свое оружие, затем дать серебру застыть. Это позволит вам воспользоваться слабостями некоторых существ.

Алхимическое Серебро

Уровень 5+

Эта мерцающая жидкость прилипает к оружию, придавая ему вид зеркально отполированного серебра.

Ур 5 50 зм Ур 25 25,000 зм

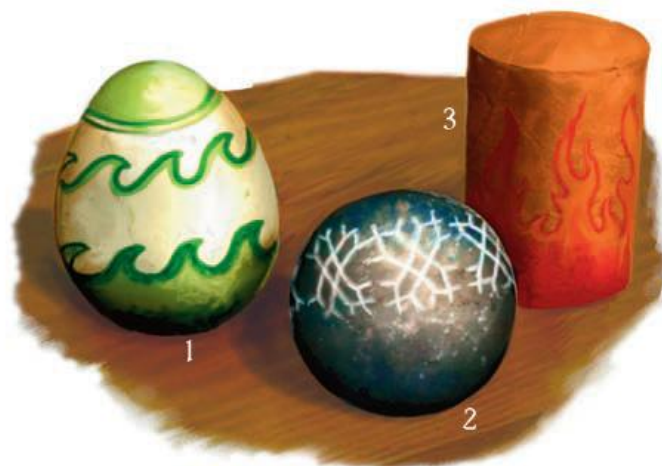
Ур 15 1,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный): Стандартное действие. Ваше оружие или одна группа вашей амуниции (30 стрел, 10 арбалетных болтов, 20 ядер пращи или 5 сюрикенов) атакует как посеребренное оружие до конца сцены или на следующие 5 минут. Алхимическое серебро можно наложить на немагическое оружие или на магическое оружие 14-го и ниже уровня.

Уровень 15: Оружие наносит дополнительно 1кб урона существам, которые имеют уязвимость к серебряному оружию или существам, которые страдают другими вредящими эффектами от посеребренного оружия. Например, на способность оборотней использовать регенерацию. Алхимическое серебро можно наложить на немагическое оружие или на магическое оружие 24-го и ниже уровня.

Уровень 25: Оружие наносит дополнительно 2кб урона существам, которые имеют уязвимость к серебряному оружию или существам, которые страдают другими вредящими эффектами от посеребренного оружия. Например, на способность оборотней использовать регенерацию. Алхимическое серебро можно наложить на немагическое оружие или на магическое оружие 34-го и ниже уровня.



1.Кислота алхимика; 2.Холод алхимика; 3.Огонь алхимика

КИСЛОТА АЛХИМИКА

Уровень: 1

Категория: Летучий

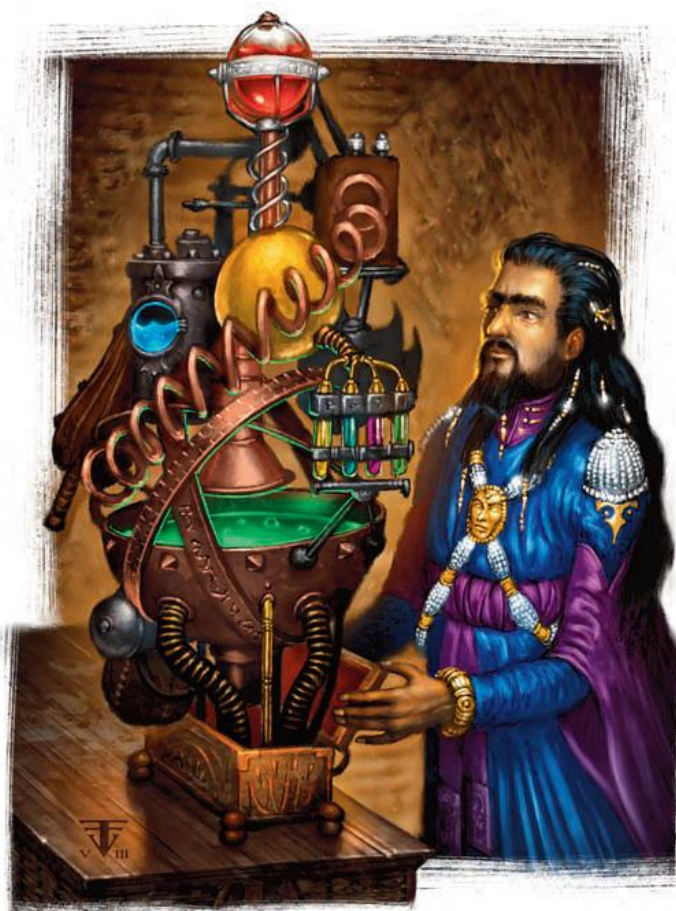
Время: 30 минут

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 70 зм

Ключевой навык: Воровство или Магия (без проверки)

Стеклянный флакон, содержащий кислоту алхимика, способен выдержать гремучие смеси, но легко разбивается от удара. Когда это происходит, летучие кислоты взрываются, разъедая все на своем пути.



Кислота Алхимика Уровень 1+

Когда флакон разбивается, во все стороны летят кислотные брызги.

Ур 1	20 зм	Ур 16	1,800 зм
Ур 6	75 зм	Ур 21	9,000 зм
Ур 11	350 зм	Ур 26	45,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный ♦ Кислота): Стандартное действие.

Атака: Дальнобойный 5\10 (одно существо); +4 против Реакции;
Попадание: Урон 1к10 урона кислотой и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и нет продолжительного урона.
Уровень 6: +9 против Реакции; 1к10 урона кислотой и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).
Уровень 11: +14 против Реакции; 2к10 урона кислотой и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).
Уровень 16: +19 против Реакции; 2к10 урона кислотой и продолжительный урон кислотой 10 (спасение оканчивает).
Уровень 21: +24 против Реакции; 3к10 урона кислотой и продолжительный урон кислотой 10 (спасение оканчивает).
Уровень 26: +29 против Реакции; 3к10 урона кислотой и продолжительный урон кислотой 15 (спасение оканчивает).

Модификации: Боеприпасы (уровень + 1). Вы создаете предмет для использования его вместе с дальнобойным оружием, таким как лук, арбалет, или праща. Дальнобойность предмета руководствуется дальнобойностью оружия, но использует указанный модификатор атаки. Вы не прибавляете бонус владения или бонус улучшения при атаке. Стоимость компонентов для предмета приведена в таблице ниже.

Уровень	Цена Компонентов (зм)
2	25
7	100
12	500
17	2,600
22	13,000
27	65,000

Огонь Алхимика

Уровень: 1

Категория: Летучий

Время: 30 минут

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 70 зм

Ключевой навык: Воровство или Магия (без проверки)

Это взрывчатое вещество плотно закрывают в герметичной колбе из глины. Брошенная колба разбивается, попадая на твердый объект, а жидкость внутри загорается.

Огонь Алхимика Уровень 1+

Когда колба разбивается, область заполняется алхимическим огнем.

Ур 1	20 зм	Ур 16	1,800 зм
Ур 6	75 зм	Ур 21	9,000 зм
Ур 11	350 зм	Ур 26	45,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный ♦ Огонь): Стандартное действие.

Атака: Зональная вспышка 1 в пределах 10 (все во вспышке); +4 против Реакции;
Попадание: Урон 1к6 урона огнем.
Промах: Половина урона.
Уровень 6: +9 против Реакции; 2к6 урона огнем.
Уровень 11: +14 против Реакции; 3к6 урона огнем.
Уровень 16: +19 против Реакции; 3к6 урона огнем.
Уровень 21: +24 против Реакции; 4к6 урона огнем.
Уровень 26: +29 против Реакции; 4к6 урона огнем.

Модификации: Боеприпасы (уровень + 1). Вы создаете предмет для использования его вместе с дальнобойным оружием, таким как лук, арбалет, или праща. Дальнобойность предмета руководствуется дальнобойностью оружия, но использует указанный модификатор атаки. Область вспышки остается неизменной. Вы не прибавляете бонус владения или бонус улучшения при атаке. Стоимость компонентов для предмета приведена в таблице ниже.

Уровень	Цена Компонентов (зм)
2	25
7	100
12	500
17	2,600
22	13,000
27	65,000

Холод Алхимика

Уровень: 1

Категория: Летучий

Время: 30 минут

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 70 зм

Ключевой навык: Воровство или Магия (без проверки)

Холод алхимика плотно закрывают в герметичном керамическом флаконе. Когда он разбивается, внезапное воздействие воздуха вызывает мороз алхимика, который расширяется и замораживает.

Холод Алхимика Уровень 1+

Взрываясь, эта керамическая колба выпускает ледяной туман, который при попадании в цель вызывает ледяное онемение.

Ур 1	20 зм	Ур 16	1,800 зм
Ур 6	75 зм	Ур 21	9,000 зм
Ур 11	350 зм	Ур 26	45,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный ♦ Холод): Стандартное действие.

Атака: Дальнобойный 5\10 (одно существо); +4 против Реакции;

Попадание: Урон 1к10 урона холодом, и цель замедлена до конца вашего следующего хода.

Промах: Половина урона и цель не замедлена.

Уровень 6: +9 против Реакции; 1к10 урона холодом.

Уровень 11: +14 против Реакции; 2к10 урона холодом.

Уровень 16: +19 против Реакции; 2к10 урона холодом.

Уровень 21: +24 против Реакции; 3к10 урона холодом.

Уровень 26: +29 против Реакции; 3к10 урона холодом.

Модификации: Боеприпасы (уровень + 1). Вы создаете предмет для использования его вместе с дальнобойным оружием, таким как лук, арбалет, или праща. Дальнобойность предмета руководствуется дальнобойностью оружия, но использует указанный модификатор атаки. Вы не прибавляете бонус владения или бонус улучшения при атаке. Стоимость компонентов для предмета приведена в таблице ниже.

Уровень	Цена Компонентов (зм)
2	25
7	100
12	500
17	2,600
22	13,000
27	65,000

Противоядие

Уровень: 1

Категория: Целебный

Время: 15 минут

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 70 зм

Ключевой навык: Природа или Целительство (без проверки)

Противоядие содержится в маленьком флаконе. Принятие препарата обеспечивает дополнительную устойчивость к яду.

Противоядие Уровень 1+

Это густое тонизирующее средство может помочь в борьбе с последствиями большинства ядов.

Ур 1	20 зм	Ур 21	9,000 зм
Ур 11	350 зм		

Алхимический предмет

Талант (Расходный): Малое действие.

Эффект: Вы получаете бонус +2 к спасброску от ядов 10-го уровня и ниже. Эффект длится до конца сцены или на следующие 5 минут.

Уровень 11: От ядов 20-го и ниже уровней.

Уровень 21: От ядов 30-го и ниже уровней.

ЗВЕРИНАЯ ОТРАВА

Уровень: 4

Категория: Другое

Время: 30 минут

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 160 зм

Ключевой навык: Природа или Целительство (без проверки)

Вы можете зажечь этот предмет, сломав его. После этого создается зона отпугивающего животных аромата.

Звериная Отравка Уровень 4+

Эта палочка быстрогорящего ладана создает дымный туман, который сдерживает животных.

Ур 4	160 зм	Ур 19	9,400 зм
Ур 9	320 зм	Ур 24	42,000 зм
Ур 14	1,600 зм	Ур 29	210,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный ♦ Зона): Стандартное действие.

Атака: Ближняя вспышка 1 (только животные); +10 против Стойкости;

Эффект: Вспышка создает зону, и цель, по которой есть попадание, сдвигается за пределы зоны в ближайшую с этой зоной клетку. Зона длится до конца сцены, и животные, которые входят в клетку с этим эффектом или начинают в ней ход, подвергаются той же атаке животного яда.

Уровень 9: +15 против Стойкости.

Уровень 14: +20 против Стойкости.

Уровень 19: +25 против Стойкости.

Уровень 24: +30 против Стойкости.

Уровень 29: +30 против Стойкости.

Взрывающаяся Накладка

Уровень: 4

Категория: Летучий

Время: 30 минут

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 120 зм

Ключевой навык: Воровство или Магия (без проверки)

Взрывающаяся накладка собирается из набора маленьких кристаллов. Тщательно скрытые в земле они могут стать опасной ловушкой, которая взрывается, если на нее наступить. Взрывающаяся накладка бывает трех видов. Ее тип определяется при создании накладки.

Взрывающаяся Накладка Уровень 4+

Эти зернистые кристаллы взрываются, если на них наступить.

Ур 4	40 зм	Ур 19	4,200 зм
Ур 9	160 зм	Ур 24	21,000 зм
Ур 14	800 зм	Ур 29	105,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный ♦ Огонь, Холод или Электричество): Стандартное действие.

Эффект: Вы устанавливаете взрывающуюся накладку в смежной незанятой клетке. Когда существо проходит через эту клетку, взрывающаяся накладка совершает атаку против существа немедленным прерыванием; +7 против Реакции; при попадании цель получает урон и страдает эффектом в зависимости от вида взрывающейся накладки.

Огненная накладка – урон огнем 2к8.

Ледяная накладка – урон холодом 1к8, и цель обездвижена до конца своего следующего хода.

Шоковая накладка – урон электричеством 1к8, и цель предоставляет боевое превосходство до конца своего следующего хода.

Взрывающаяся накладка может быть обнаружена при проверке Внимательности Сл 20. Существо, которое пролетает или перепрыгивает клетку с взрывающейся накладкой, не провоцирует триггера.

Уровень 9: +12 против Реакции.

Уровень 14: +17 против Реакции; +1к8 урона; Внимательность Сл 25.

Уровень 19: +22 против Реакции; +1к8 урона; Внимательность Сл 25.

Уровень 24: +27 против Реакции; +2к8 урона; Внимательность Сл 30.

Уровень 29: +32 против Реакции; +2к8 урона; Внимательность Сл 30.

ОСЛЕПЛЯЮЩАЯ БОМБА

Уровень: 3

Категория: Летучий

Время: 30 минут

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 120 зм

Ключевой навык: Воровство или Магия (без проверки)

В этой керамической сфере содержатся реактивы, которые перемешиваются и загораются ослепляющей вспышкой, если сферу разбить.

Ослепляющая Бомба Уровень 3+

Эта размером с кулак сфера взрывается ослепляющей вспышкой, когда брошена.

Ур 3	30 зм	Ур 18	3,400 зм
Ур 8	125 зм	Ур 23	17,000 зм
Ур 13	650 зм	Ур 28	85,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный): Стандартное действие.

Атака: Зональная вспышка 1 в пределах 10 (все во вспышке); +6 против Стойкости;

Попадание: Цель рассматривает всех не смежных существ как имеющих покров до конца вашего следующего хода. Существа, которые не полагаются на зрение, чтобы видеть других существ, неуязвимы к применению этого таланта.

Уровень 8: +11 против Стойкости.

Уровень 13: +16 против Стойкости.

Уровень 18: +21 против Стойкости.

Уровень 23: +26 против Стойкости.

Уровень 28: +31 против Стойкости.

ЯД КРОВАВОГО ЖАЛА

Уровень: 3

Категория: Яд

Время: 30 минут

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 120 зм

Ключевой навык: Воровство или Природа (без проверки)

Этот черный яд сделан из химически усиленных ядов пауков, многоножек и скорпионов.

Яд Кровавого Жала Уровень 1+

Этот чернильного цвета токсин наносит раны, которые долго горят после первого нанесенного удара.

Ур 3	30 зм	Ур 18	3,400 зм
Ур 8	125 зм	Ур 23	17,000 зм
Ур 13	650 зм	Ур 28	85,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный ♦ Яд): Стандартное действие.

Нанесите яд на свое оружие или одну единицу боеприпасов. Совершите вторичную атаку против следующей цели, по которой вы попали открытым ядом оружием или боеприпасами; +6 против Стойкости.

Попадание: Цель получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Уровень 8: +11 против Стойкости.

Уровень 13: +16 против Стойкости.

Уровень 18: +21 против Стойкости.

Уровень 23: +26 против Стойкости.

Уровень 28: +31 против Стойкости.

ПОРОШОК ЧИСТЫХ ЧУВСТВ

Уровень: 1

Категория: Целебный

Время: 30 минут

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 80 зм

Ключевой навык: Природа или Целительство (без проверки)

Как правило, этот белый порошок хранится в небольшом пузырьке, который можно поместить под нос субъекта. При вдыхании порошок может избавить от эффекта ослепления или оглушения.

Порошок Чистых Чувств Уровень 1+

Этот сухой серебристый порошок может восстановить ваши утраченные чувства.

Ур 1	20 зм	Ур 16	1,800 зм
Ур 6	75 зм	Ур 21	9,000 зм
Ур 11	350 зм	Ур 26	45,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный): Малое действие.

Эффект: Вы или смежный с вами союзник можете совершить спасбросок от эффекта ослепления или оглушенного состояния, которое может закончиться спасением. Источник состояния должен быть 5-го или ниже уровня.

Уровень 6: 10-го уровня или ниже.

Уровень 11: 15-го уровня или ниже.

Уровень 16: 20-го уровня или ниже.

Уровень 21: 25-го уровня или ниже.

Уровень 26: 30-го уровня или ниже.

Раствор Чистой Воды

Уровень: 1

Категория: Другое

Время: 30 минут

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 100 зм

Ключевой навык: Магия, Природа или Религия (без проверки)

Раствор чистой воды делает застоявшуюся воду питьевой и очищает даже самые смертельные жидкости.

Раствор Чистой Воды

Уровень 1

Этот небольшой шар белого желе очищает даже самые токсичные жидкости от ядов дварфскими духами.

Алхимический предмет 20 зм

Талант (Расходный): Малое действие.

Примените раствор чистой воды к объему жидкости, заполняющей куб 1 клетки (1,5 метра на 1,5 метра на 1,5 метра, примерно 935 галлонов). Раствор удаляет любой яд или болезнь из жидкости в течение 1 минуты.

Раствор чистой воды не может удалить яд или болезнь из воды, которая уже в существе, и он не оказывает влияния на водных существ или существ с ключевым словом вода. Если применить его к большему объему жидкости, чем указано выше, то раствор не имеет никакого эффекта.

Смола Огненного Дракона

Уровень: 3

Категория: Летучее

Время: 30 минут

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 120 зм

Ключевой навык: Воровство или Природа (без проверки)

Эта зеленая смола обернута защитным покрытием, которое разрывается при ударе о твердый предмет. Смола огненного дракона прилипает к цели и горит алхимическим пламенем.

Смола Огненного Дракона

Уровень 3+

Это липкое вещество поджигает врага длительным пламенем.

Ур 3	30 зм	Ур 18	3,400 зм
Ур 8	125 зм	Ур 23	17,000 зм
Ур 13	650 зм	Ур 28	85,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный): Стандартное действие.

Атака: Дальнобойный 5\10 (одно существо); +6 против Реакции;

Попадание: Цель получает продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает).

Уровень 8: +11 против Реакции и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает).

Уровень 13: +16 против Реакции и продолжительный урон огнем 10 (спасение оканчивает).

Уровень 18: +21 против Реакции и продолжительный урон огнем 10 (спасение оканчивает).

Уровень 23: +26 против Реакции и продолжительный урон огнем 15 (спасение оканчивает).

Уровень 28: +31 против Реакции и продолжительный урон огнем 15 (спасение оканчивает).



Масло Призрачного Удара

Уровень: 3

Категория: Масло

Время: 15 минут

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 500 зм

Ключевой навык: Воровство, Природа или Религия (без проверки)

Это прозрачное масло наносится на оружие и несет проклятие привидениям, призракам и другим неосязаемым существам.

Масло Призрачного Удара

Уровень 3+

Оружие, покрытое этим мутным маслом, источает призрачный желтый туман.

Ур 3	30 зм	Ур 18	3,400 зм
Ур 8	125 зм	Ур 23	17,000 зм
Ур 13	650 зм	Ур 28	85,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный): Стандартное действие.

Нанесите масло на свое оружие или одну единицу боеприпасов. Совершите вторичную атаку против следующей цели-нежити с сопротивлением «неосязаемый», по которой вы попали покрытым маслом оружием или боеприпасами; +6 против Стойкости.

Попадание: Вы игнорируете сопротивление существа «неосязаемый», когда определяете урон, нанесенный этой атакой.

Уровень 8: +11 против Стойкости.

Уровень 13: +16 против Стойкости.

Уровень 18: +21 против Стойкости.

Уровень 23: +26 против Стойкости.

Уровень 28: +31 против Стойкости.

Настойка «Спокойной Ночи»

Уровень: 6

Категория: Яд

Время: 1 час

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 750 зм

Ключевой навык: Воровство или Природа (без проверки)

Эта жидкость растворяется в пище или напитке ничего неподозревающей жертвы, после чего субъект падает в беспамятстве.



1.Настойка «спокойной ночи»; 2.Встряхнутая колба;
3.Травяной компресс

Настойка «Спокойной Ночи»

Уровень 6+

Это миленькое средство может вывести противника из строя, даже не навредив ему.

Ур 6	150 зм	Ур 21	18,000 зм
Ур 11	700 зм	Ур 26	90,000 зм
Ур 16	3,600 зм		

Алхимический предмет

Талант (Расходный ♦ Сон): Малое действие.

Вы добавляете настойку «спокойной ночи» в смежную с вами еду или напиток. Существо, которое принимает еду или напиток, подвергается атаке через 1 минуту: +12 против Стойкости.

Попадание: Это существо становится без сознания в течение 1 часа или до тех пор, пока оно не станет целью атаки или резких движений.

Уровень 11: +17 против Стойкости.

Уровень 16: +22 против Стойкости.

Уровень 21: +27 против Стойкости.

Уровень 26: +32 против Стойкости.

Травяной Компресс

Уровень: 3

Категория: Целебный

Время: 30 минут

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 90 зм

Ключевой навык: Природа (без проверки)

Эти собранные лекарственные травы предоставляют субъекту дополнительные хиты, если он использует исцеление после короткого отдыха.

Травяной Компресс

Уровень 3+

Этот мешочек специально подготовленных для лечебных трав увеличивает естественную способность к восстановлению сил.

Ур 3	30 зм	Ур 18	3,400 зм
Ур 8	125 зм	Ур 23	17,000 зм
Ур 13	650 зм	Ур 28	85,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный ♦ Исцеление): Стандартное действие.

Используйте перед вашим или вашего союзника коротким отдыхом. Цель восстанавливает дополнительно 2 хита, когда он или она использует исцеление в конце своего короткого отдыха.

Уровень 8: Восстанавливает дополнительно 4 хита.

Уровень 13: Восстанавливает дополнительно 6 хита.

Уровень 18: Восстанавливает дополнительно 8 хита.

Уровень 23: Восстанавливает дополнительно 10 хита.

Уровень 28: Восстанавливает дополнительно 12 хита.

Встряхнутая Колба

Уровень: 10

Категория: Летучий

Время: 1 час

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 800 зм

Ключевой навык: Воровство или Магия (без проверки)

Специально приготовленные реактивы создают ошеломляющий взрыв, когда эта запечатанная емкость разбивается.

Встрянутая Колба Уровень 10+

Когда колба разбивается, она создает отталкивающую волну, которая изумляет ваших врагов.

Ур 10	200 зм	Ур 25	25,000 зм
Ур 15	1,000 зм	Ур 30	125,000 зм
Ур 20	5,000 зм		

Алхимический предмет

Талант (Расходный): Стандартное действие.

Атака: Зональная вспышка 1 в пределах 10 (все во вспышке); +13 против Стойкости;

Попадание: Цель изумлена до конца вашего следующего хода.

Уровень 15: +18 против Стойкости.

Уровень 20: +23 против Стойкости.

Уровень 25: +28 против Стойкости.

Уровень 30: +33 против Стойкости.

ВЗРЫВАЮЩАЯ ЗАМКИ ИЗВЕСТЬ

Уровень: 4

Категория: Другое

Время: 30 минут

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 160 зм

Ключевой навык: Воровство или Магия (без проверки)

Этот небольшой стержень известняка изготовлен из специальных реактивов, которые расширяются, если его часть отломана.

Взрывающая Замки Известь Уровень 4+

Этой тонкой палочкой из извести можно взломать даже самые сложные замки, если вставить его в замочную скважину.

Ур 4	40 зм	Ур 19	4,200 зм
Ур 9	160 зм	Ур 24	21,000 зм
Ур 14	800 зм	Ур 29	105,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный): Стандартное действие.

Совершите проверку Воровства против соседнего закрытого объекта или объекта, который вы держите в руках. Получите бонус к проверке +7 вместо ваших обычных модификаторов проверки. Успешная проверка разрушает замок, неудачная не повреждает его.

Уровень 9: Бонус +9.

Уровень 14: Бонус +12.

Уровень 19: Бонус +14.

Уровень 24: Бонус +17.

Уровень 29: Бонус +19.

СКОЛЬЗКАЯ МАЗЬ

Уровень: 8

Категория: Другое

Время: 1 час

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 375 зм

Ключевой навык: Воровство или Природа (без проверки)

Это зеленовато-черное масло позволяет существу уйти от захвата или выскользнуть из ловушки.

Скользкая Мазь Уровень 8+

Этот маслянистый гель позволяет легко избежать удерживания.

Ур 8	125 зм	Ур 23	17,000 зм
Ур 13	650 зм	Ур 28	85,000 зм
Ур 18	3,400 зм		

Алхимический предмет

Талант (Расходный): Стандартное действие.

Вы или союзник смежный с вами, получаете бонус к проверкам Акробатики +14 против сложности Сл удерживающего или Рефлексов схватившего существа на 5 минут или до конца сцены. Используйте этот модификатор вместо вашего обычного модификатора проверки.

Уровень 13: Бонус +16..

Уровень 18: Бонус +19.

Уровень 23: Бонус +21.

Уровень 28: Бонус +24.

ЗАМЕДЛЯЮЩЕЕ МАСЛО

Уровень: 3

Категория: Масло

Время: 1 час

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 120 зм

Ключевой навык: Воровство, Магия или Природа (без проверки)

Это парализующее масло наносится на оружие, чтобы ваши атаки замедлили наступление врагов.

Замедляющее Масло Уровень 3+

Оружие, покрытое этим белым маслом, может замедлить ваших врагов.

Ур 3	30 зм	Ур 18	3,400 зм
Ур 8	125 зм	Ур 23	17,000 зм
Ур 13	650 зм	Ур 28	85,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный): Стандартное действие.

Нанесите масло на свое оружие или одну единицу боеприпасов. Совершите вторичную атаку против следующей цели, по которой вы попали покрытым маслом оружием или боеприпасами; +6 против Стойкости.

Попадание: Цель замедлена (спасение оканчивает).

Уровень 8: +11 против Стойкости.

Уровень 13: +16 против Стойкости.

Уровень 18: +21 против Стойкости.

Уровень 23: +26 против Стойкости.

Уровень 28: +31 против Стойкости.

ДЫМОВАЯ ПАЛКА

Уровень: 6

Категория: Летучее

Время: 1 час

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 450 зм

Ключевой навык: Воровство или Магия (без проверки)

Дымовая палка содержит реактивы, которые смешиваются и воспламеняются, если она надтреснута, создавая область с дымом.



Дымовая Палка

Уровень 6

Этот жезл из алхимической глины зажигается, выпуская заслоняющий дым.

Алхимический предмет 150 зм

Талант (Расходный ♦ Зона): Стандартное действие.

Дымовая палка создает дым в пределах зональной вспышки 1 в пределах 5 клеток. Вспышка создает зону, и все клетки в ее пределах считаются слегка затемненными. Зона длится до конца вашего следующего хода.

ПРЕВОСХОДНЫЙ КЛЕЙ

Уровень: 8

Категория: Другое

Время: 2 часа

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 375 зм

Ключевой навык: Воровство или Магия (без проверки)

Превосходный клей хранится в специальном флаконе, который держит его в вязком состоянии, пока он не подвергнется воздействию воздуха. В этот момент он создает прочное соединение между двумя объектами.

Превосходный Клей

Уровень 8+

Этот серого цвета клей создает практически неразрываемое соединение между объектами, которые он склеивает.

Ур 8	125 зм	Ур 28	85,000 зм
Ур 18	3,400 зм		

Алхимический предмет

Талант (Расходный): Стандартное действие.

Нанесите этот клей на объект и прикрепите его к другому объекту в пределах досягаемости. Два объекта должны оставаться прикрепленными друг к другу до конца вашего следующего хода. В конце вашего следующего хода клей застывает, и чтобы разделить предметы, требуется проверка Силы Сл 29. Успешная проверка Силы наносит 2к10 урона каждому склеенному объекту.

Уровень 18: Проверка Силы Сл 35.

Уровень 28: Проверка Силы Сл 42.

ЛИПКАЯ СУМКА

Уровень: 2

Категория: Другое

Время: 1 часа

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 100 зм

Ключевой навык: Воровство или Магия (без проверки)

Липкая сумка содержит липкий гель, который расширяется и затвердевает при контакте с воздухом. Мешок, содержащий гель, специально запечатывается, чтобы он взорвался при ударе.

Липкая Сумка

Уровень 2+

Это небольшой кожаный мешок или сумка, содержащая липкий гель и способный обездвигнуть врагов.

Ур 2	25 зм	Ур 17	2,600 зм
Ур 7	100 зм	Ур 22	13,000 зм
Ур 12	500 зм	Ур 27	65,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный): Стандартное действие.

Атака: Дальнобойный 5\10 (одно существо); +5 против Реакции;
Попадание: Цель обездвигнута до конца вашего следующего хода, после чего цель замедлена до конца ее следующего хода

Уровень 7: +10 против Реакции.

Уровень 12: +15 против Реакции.

Уровень 17: +20 против Реакции.

Уровень 22: +25 против Реакции.

Уровень 27: +30 против Реакции.

ГРОМОВОЙ КАМЕНЬ

Уровень: 5

Категория: Летучий

Время: 1 часа

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 200 зм

Ключевой навык: Воровство, Магия или Природа (без проверки)

Громовой камень распадается при столкновении с твердой поверхностью. Мощные реактивы смешиваются, и получается оглушающий взрыв.

Громовой Камень

Уровень 5+

Эта глиняная сфера вызывает удар грома, который может оглушить существ и сбить их с ног, если ее разбить.

Ур 5	50 зм	Ур 20	5,000 зм
Ур 10	200 зм	Ур 25	25,000 зм
Ур 15	1,000 зм	Ур 30	125,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный): Стандартное действие.

Атака: Зональная вспышка 1 в пределах 10 (все существа); +8 против Стойкости.

Попадание: Урон звуком 1к4, и цель толкается на 1 клетку от центра вспышки, и становится оглохшей (спасение оканчивает).

Уровень 10: +13 против Стойкости.

Уровень 15: +18 против Стойкости; урон звуком 2к4.

Уровень 20: +23 против Стойкости; урон звуком 2к4.

Уровень 25: +28 против Стойкости; урон звуком 3к4.

Уровень 30: +33 против Стойкости; урон звуком 3к4.



СЛЕДЯЩАЯ ПЫЛЬ

Уровень: 4

Категория: Другое

Время: 1 час

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 160 зм

Ключевой навык: Воровство или Природа (без проверки)

Эта мелкая пыль, как правило, используется в таких областях, как поиск уже существующих следов или если вы хотите обнаружить существо, проходившее здесь много раньше.

Следящая Пыль

Уровень 4+

Мелкие зерна этого серебристого порошка могут выявить едва различимый след.

Ур 4	40 зм	Ур 19	4,200 зм
Ур 9	160 зм	Ур 24	21,000 зм
Ур 14	800 зм	Ур 29	105,000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходный ♦ Зона): Стандартное действие.

Следящая пыль создает зону в 5 последовательных клеток. В районе, где лежит пыль, проверку Внимательности можно сделать с общим бонусом +7. Используйте этот модификатор вместо вашего обычного модификатора проверки. Следящую пыль можно обнаружить при проверки Внимательности Сл 20, и ее эффект длится 1 час.

Уровень 9: Бонус +9.

Уровень 14: Бонус +12.

Уровень 19: Бонус +14.

Уровень 24: Бонус +17.

Уровень 29: Бонус +19.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ РАСТВОРИТЕЛЬ

Уровень: 10

Категория: Другое

Время: 30 минут

Цена компонентов: См.ниже

Рыночная цена: 600 зм

Ключевой навык: Воровство или Магия (без проверки)

Эта прозрачная жидкость имеет запах аналогичный цветку ириски. Он часто хранится рядом со склянкой превосходного клея (см. выше).

Универсальный Растворитель

Уровень 10

Этот прозрачный раствор может растворить практически любой клей.

Алхимический предмет 200 зм

Талант (Расходный): Стандартное действие.

Примените это вещество на существо или объект. Уничтожает любой тип земного клея (в том числе превосходный клей), действующего на вас, ваш предмет или в площади, смежной с вами.

Универсальный растворитель позволяет существу, обездвиженному земным клеем, таким как горшок клея кобольда пращника или слизь мага аболета – талант *взрыв слизи* – немедленно защитит вас от эффекта. Это не влияет на последствия от этих веществ (таких как эффект замедления *взрыва слизи*), и не имеет никакого влияния на существ, обездвиженных другими эффектами (например, атака упыря когтем).