

ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ В/Х

Анонс

Вы — группа опытных приключенцев, опустошивших ни одно подземелья и нашедших немало магических артефактов. Возвращаясь из очередного путешествия на базу, вы обнаруживаете тайник со свитками. Бумага для свитков была изготовлена из превосходного тонкого пергамента, но по дороге домой вы попали под внезапный ливень, и все промокли до нитки, а находка была залита водой. Когда вы наконец-то добрались до базы в портовом городе Спекуларум, который находится в Великом Герцогстве Карамайкос, выяснилось, что ни один из свитков не был магическим. Тем не менее маги всегда могут использовать хорошую бумагу для исследования заклинаний, поэтому вы аккуратно расстелили бумагу перед огнём, для просушки. К вашему большому удивлению, когда бумага высохла, на нескольких страницах появились надписи. Тепло проявило тайные письма на пергаменте — судовые записи, описывающие сокровища и карту острова...

Правила: OSE с хоумрулами, КБ нисходящий

Сеттинг: Мистара Стартовый уровень: 3

КАРМА: mode on and welcomed, созданные на этой игре персонажи 3+ уровня не являются КАРМ'ическими

Время: раз в две недели по субботам, с 16:00 до 19:00 по Москве

Старт: 5-го февраля

Голосовой чат: Disord сервер Восточных Земель

Видеокамеры: очень желательны

Рисовалка: [miro](#)

Бросалка кубов: создание персонажей — в дискорде на канале **#остров-ужаса** (!6x3d6 (STR/INT/WIS/DEX/CON/CHA), !8x1d100), броски на игре — в [miro](#), [инструкция](#)

Кол-во игроков и ПИ

Суммарный уровень персонажей нужен около 30. Сначала попробуем набрать 10-ых игроков, и каждый создаст по персонажу 3-го уровня, возможно ещё присоединится кто-то КАРМ'ический. На 0-ой сессии, после поиска наёмников, если будет сильно не хватать, я подумаю и либо повышу всем уровни, либо дам по неск. персонажей в руки.

На данный момент заявили 4 игроков:

1. [@YarosLOVE4eek](#)
2. [@JulyFrost](#)
3. [@FEATHERFELINE](#)
4. [@Ivan Devyatko](#)

Чарники

Чарник можно вести где угодно. Просто будьте готовы быстро определить свою скорость и прочие параметры. В [miro](#) добавлены образцы чарников, можете брать там. Не забудьте создать свою копию и достать из файла все листы pdf.

Я сделал в гуглдок таблицу самосчитающуюся [листик](#) для подсчёта "веса" экипировки и скорости.

Копируйте или займите один из листков (переназовите лист, чтобы показать, что он ваш) и заполняйте имеющимися предметами (при необходимости я могу

обновить его очень оперативно),
расставляя в соседней ячейки
местоположение данного предмета:

- ❖ Надет — надет на вас или находится в быстром доступе, можно сразу использовать
- ❖ Упакован — упакован где-то в ваших пожитках, крепко привязан к рюкзаку и т.п., требует 1 раунд на перемещение в статус "Надет"
- ❖ Упакован (бонус) — спец. статус не учитывающийся в подсчете скорости, используется если у вас есть положительный бонус к силе
- ❖ Контейнер — спец. статус чтобы обнулить вес контейнеров, если они используются, а не просто занимают место
- ❖ Транспорт — позволяет подсчитать загрузку вашего ослика, коня, телеги и т.п.

Магия Wonders and Wickedness и Marvels & Malisons

В игру добавляются 2 "класса" магов. Они используют правила из **Wonders and Wickedness**, в остальном равны* магу из В/Х.

Можно стать специалистом (читай правила в **W&W**, но это нужно заявить при создании персонажа.

- ❖ Чёрный маг берёт заклинания из **Wonders and Wickedness**
 - Диаболизм
 - Элементализм
 - Некромантия
 - Психомантия

- Спиритуализм
- Транслокация
- Живомантия

- ❖ Белый маг берёт заклинания из **Marvels & Malisons**, * — также его бонус опыта зависит от МУДРОСТИ, а не ИНТЕЛЛЕКТА, как у чёрного и обычного мага
 - Апотропаизм
 - Арахноморфоз
 - Физиургия
 - Хитрое ремесло
 - Трюки с верёвкой

Стартовые заклинания W&W / M&M (на 3-ий уровень)

Кидаем 3 раза к56 (или к5 + к8 для M&M) и затем, два раза дополнительно, но с каждым этим доп. броском ещё чек интеллекта, а заучили ли. И если не заучили — помечаем себе, какой спелл вы никогда выучить не сможете.

Волшебные предметы

После создания персонажа, вы будете кидать на шанс занять из предыдущих походов маг. предметы. 8 раз кидаете d% (!8x1d100) и если там значение 1–15, я ролю по соответствующей табличке маг. шмотку.

Если она подходит вашему персонажу, вы её получаете. Если не подходит - она теряется.

Если хотите, до начала игры любую маг. шмотку, которую вы получили можно обменять на случайную (к50) маг шмотку из **W&W**.

Подходит она вашему персонажу или нет
— не важно, вы её получаете.

Генераторы

Генераторы персонажей

Можно воспользоваться автоматическими генераторами персонажей.

<https://campaignwiki.org/halberdsnhelmets/en>

<http://character.totalpartykill.ca/basic/>

<http://www.dizzydragon.net/BXCharGen/>

<https://bxcharacter.netlify.app/>

Генераторы имён

<http://www.rinkworks.com/namegen/>

<https://www.fantasynamegenerators.com/>

http://wizardawn.and-mag.com/tool_names.php

Мировоззрение персонажа

- ❖ У ПИ нет мировоззрения
- ❖ Персонажи не берут язык мировоззрения

Опыт

- ❖ Группа получает опыт за сокровища, перевезённые в безопасное место, из расчёта 1 ед. опыта за 1 зм.
- ❖ Опыт за убийство врагов начисляется сразу
- ❖ Если ПИ начинают игру не на 1-ом уровне:
 - Вместо стартового золота они получают золото в количестве, необходимом для перехода на их уровень с предыдущего

- Могут закупиться любым снаряжением и попытаться нанять кого-нибудь
- Могут претендовать на магические предметы с шансом 5% за каждый уровень по каждой из 8 таблиц магических предметов
 - Предмет определяет ведущий
 - Не подходящий ПИ предмет должен быть удалён

Загруз-перегруз

- ❖ Используется слотовая система подсчёта экипировки
- ❖ У каждого персонажа есть слоты надетых предметов и слоты упакованных предметов
- ❖ В зависимости от того, как заполнен первый или второй список, скорость персонажа меняется
- ❖ Надетые предметы — это то, что персонаж держит в руках, активно использует, готов быстро выхватить, например, его доспех и щит, оружие которое он несёт в руках или ножах, предметы на его поясе — такие предметы можно использовать без подготовки
- ❖ Для доступа к упакованным предметам требуется 1 раунд
- ❖ Вес одежды, ожерелья, колец и т.п. не учитывается, если только не переносится в большом количестве (по решению ведущего)

- ❖ Модификатор силы сдвигает количество упакованных предметов, которое может нести персонаж
- ❖ Загрузка вьючных животных, телег и т.п. рассчитывается по формуле:
Кол-во слотов = их загрузка в монетах / 100
- ❖ Вес человека — примерно 15 слотов, если вес в фунтах не известен заранее (в противном случае **кол-во фунтов / 10 = слотам**)

Предметы

Предметы занимают разное кол-во слотов:

Один слот: одноручное оружие, лёгкий доспех, щит, дополнительный колчан, большинство приключенческой экипировки, 1-100 монет/драг. камней, большие украшения, магические предметы

Два слота: двуручное оружие (дальнобойное оружие включает в себя 1 контейнер со снарядами), тяжёлый доспех, магические посохи

Связка: 3 одинаковых предмета приключенческой экипировки можно считать связкой, занимающей 1 слот

Крошечные: небольшие предметы не учитываются при подсчёте, пока их не несут в большом количестве (по решению ведущего)

Контейнеры: вес контейнера не учитывается, если он используется, в противном случае он занимает 1 слот

Загрузка	Скорость
0–3 надетых 0–10 упакованных	120' (40')
4–5 надетых 11–12 упакованных	90' (30')
6–7 надетых 13–14 упакованных	60' (20')

8–9 надетых
15–16 упакованных 30' (10')

Наймиты

Поиск наймитов

Самый простой способ найти потенциальных наймитов — это посетить таверны в поселении разумных размеров и напеть всем, какой вы классный наниматель, щедро поощряющий смельчаков, покупая выпивку присутствующим. На это уходит 5 зм в течение вечера. Бросок 2к6 с модификатором Харизмы ПИ и таблица ниже определяют, сколько безрассудных типов решат попробовать себя в качестве наймитов данного конкретного ПИ.

2	Нет претендентов
3–5	1 претендент
6–8	2 претендента
9–11	3 претендента
12+	4 претендента

Модификаторы поиска:

- ❖ Персонажи, которые потратят 10 зм на поиски (например, это может включать развешивание объявлений), получают бонус +1 к броску
- ❖ Те, кто не жалеет средств и выкладывает все 25 зм (это, безусловно, включает в себя найм городского глашатая), получают бонус +2
- ❖ Поиск в деревне влечёт за собой штраф -2
- ❖ Поиск в большом городе или столице даёт бонус +2
- ❖ Конкретизированный запрос на какой-либо класс влечёт за собой штраф -2
- ❖ Поиск только обычных людей или только классовых

приключенцев влечёт за собой штраф -1

Реакция на найм

После озвучивания предполагаемых задач и/или маршрута, наёмник проходит проверку реакции и в случае успеха готов назвать свою цену.

2кб	Реакция на найм
2-	Враждебность
3-5	Отказ
6-8	Переброс
9-11	Согласие
12+	Согласие, +1 к боевому духу

Ставка

Деньги принято давать авансом, который наёмник оставляет дома. Если удалось договориться о ежедневной или еженедельной оплате, она передаётся наёмникам в конце дня, перед ночлегом. Если наёмник не получает платы, на утро он уходит.

- ❖ Обычные люди просят **к10** зм за месяц службы. Не забывайте кормить, поить и одевать их от непогоды, иначе они бросят вас в самый неподходящий момент
- ❖ Классовые приключенцы подобные вам претендуют на половину доли от общей добычи и требуют **2к10×5** зм × **уровень** за месяц помимо прочего

Боевой дух

Вместо статичной лояльности у наёмников вводится понятие **боевого духа**. Проверка боевого духа наёмников модифицируется модификатором Харизмы ПИ-наимателя, а проверка делается по правилам боевого духа у монстров.

2кб	Боевой дух
2-	Сдаётся
3-5	Убегаёт
6-8	Тактическое отступление
9-11	Перегруппировка, изменение тактики
12+	Бьётся до смерти

Инициатива

- ❖ Действия заявляемые до броска инициативы: магия-заявка, атака с разбега, отступление
- ❖ В начале каждого раунда все (обе) стороны кидают кб, у кого больше — ходит первым в этом раунде
- ❖ Если выпало поровну, стороны действуют одновременно по фазам (стрельба, движение, действия, ближний бой, магия-эффekt)
- ❖ Персонажи с двуручным оружием ближнего боя, мушкетами и арбалетами ходят последними в раунде, как если бы они проиграли инициативу

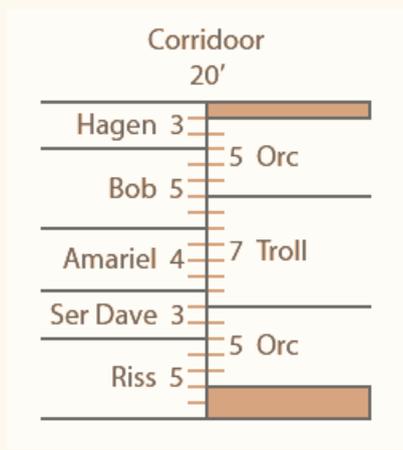
Бой

Боевой размах: в узких пространствах (например, коридорах) или в дикой местности (во время сражения больших армий) учитывается ширина участвующих в бою персонажей и врагов. В зависимости от используемого оружия, базовый боевой размах персонажа может измениться

Высота	Базовый размах
Менее 2'	3' или менее
2-3'	4'
4-6'	5'
7-8'	6'
Более 8'	7' или более

В бою: в первую очередь определите ширину пространства, в котором ведётся бой. Каждая сторона столкновения должна расположить своих персонажей ближнего боя так, чтобы занять эту ширину, как им захочется.

Пример:



Атака с фланга: если одна из сторон не может занять всю ширину, а другая сторона имеет большую ширину, любой участник боя, не находящийся напротив противника, может атаковать врага с ближайшего к ним фланга, получив бонус +1 к попаданию и урону против этой цели.

Персонажи и враги могут решить занимать ширину своего базового размаха, чтобы не быть атакованными с фланга.

Не смотря на то, что только первый ряд будет участвовать в ближнем бою, вы можете задать порядок и второму ряду, если такой имеется, чтобы они могли занимать места павших товарищей.

В случае смерти или отступления: в строю появляется брешь. Если её сразу же

не заполнят стоящие во втором ряду персонажи, у атакующих появится возможность прорваться через строй и атаковать магов и бойцов дальнего боя.

Чтобы предотвратить это, весь строй может инициировать отступление для перегруппировки. В противном случае, любой, кто будет находится напротив бреши, получит бонус +1 к попаданию и урону по целям, открывшимся с помощью такой бреши.

Бой двумя оружиями: персонаж может сражаться двумя лёгкими оружиями одновременно. Игрок делает проверку на попадание каждым оружием, а попадает тем, у которого значение броска выше. В случае, если оба броска одинаковые, он попадает обоими оружиями, но бонус к урону от Силы добавляется лишь один раз.

Персонаж также может держать в руках два одноручных оружия, но атаковать может лишь одним за раз.

Большая досягаемость: древковое оружие может взаимодействовать с предметами на расстоянии до 10 футов. В бою это выражается в уменьшении боевого размаха.

Атака с разбега: должна заявляться до броска инициативы.

Закрепление оружия: древковое оружие можно упереть и нанести двойной урон по цели, которая атакует с разбега. Для этого необходимо выиграть против неё инициативу. Обе цели наносят друг другу урон, но если атакующий с разбега умирает, он не наносит урона защищающемуся.

Стрельба

- ❖ Стрелять в упор нельзя

- ❖ При критическом промахе случайным образом выбирается союзная цель поблизости от изначальной цели
- ❖ Перезарядка арбалетов занимает целый раунд, а выполнять её могут только боец, дварф и эльф с шансом 2-из-6
- ❖ Перезарядка мушкетов занимает целый раунд, а выполнять её могут дварф с шансом 2-из-6 и боец с шансом 1-из-6
- ❖ Поиск использованных стрел/болтов:
 - 10 и более стрел: половина находится целыми автоматом, а остальное кол-во бросается на кубе и сколько выпало — столько находится целыми
 - Менее 10 стрел: находится половина с округлением вверх

Чтение магии, свитки, гримуары

Чтение магии: если у мага будет время в спокойной обстановке, он сможет дешифровать заклинание со свитка или из гримуара, как если бы действовало заклинание *чтение магии*. После этого он сможет в любое время использовать данный свиток или запомнить заклинание из гримуара.

- ❖ Время, необходимое на дешифровку заклинания рассчитывается по формуле **уровень заклинания - уровень мага**, но не меньше 1 часа
- ❖ Дешифровку можно производить в несколько заходов

Масло

Лужа: если масло разлито, оно покрывает поверхность диаметром 3 фута и горит 1 ход (10 минут), нанося повреждение всем, кто проходит через образовавшуюся стену огня.

- ❖ Горящее масло наносит **к8** урона
- ❖ Если горящую склянку с маслом метнуть в цель, при попадании цель покрывается маслом и загорается. Урон наносится ей в течении двух раундов. Во второй раунд кубик урона нужно кинуть заново
- ❖ При промахе, масло разбрызгивается вокруг и сгорает полностью через 2 раунда

Отход и отступление

Отход: персонаж отступает назад с 1/2 боевой скорости

- ❖ Персонаж может атаковать в этом раунде

Отступление: персонаж убегает с поля боя со скоростью больше, чем 1/2 от боевой скорости

- ❖ Должно заявляться до броска инициативы, в самом начале раунда
- ❖ В этом раунде персонаж не может атаковать, а противник получает бонус +2 на попадание по этому персонажу
- ❖ Если отступление не было заявлено до броска инициативы, враги могут атаковать его вне очереди с бонусом +2 на попадание

Поиск ловушек

- ❖ Занимает 1 ход (10 минут)
- ❖ Броски на поиск ловушек совершает только ведущий
- ❖ Искать ловушки в комнате может любой класс: делается проверка 1-из-6
- ❖ Обыскивать можно какой-то крупный объект (бочка, дверь) или область 10'×10'
- ❖ Поиск ловушек у вора используется (ведущим) только для каких-то маленьких скрытых механизмов (обычно на сокровищах): ядовитая игла в замке двери, колба с газом, разрывающаяся при открытии сундука и т.п.

Питание

ПИ должны есть как минимум один рацион и выпивать порцию воды каждый день. Если они этого не делают, начинает происходить следующее:

- ❖ Без воды
 - **2 дня:** снижение скорости на 1 ступень
 - **3 дня:** действует в конце раунда
 - **7 дней:** смерть
- ❖ Без еды
 - **2 дня:** помехи на броски на попадание
 - **6 дней:** штраф к2 на КБ и открытие дверей

➤ **14 дней:** смерть

Обычные рационы требуют готовки на огне. Готовка в подземелье или дикой местности скорее всего потребует наличия дров. Готовка в подземелье может привлечь нежелательное внимание.

Смерть

- ❖ Когда очки здоровья персонажа достигают 0 или меньшего значения, он умирает
- ❖ Один раз за сессию ПИ имеет право отогнать смерть в обмен на травму (определяет ведущий)
 - Вместо смерти персонаж падает на пол без сознания с 1 оз
 - Другой персонаж может привести его в чувства и помочь встать, потратив на это 1 раунд
 - Вы можете принять решение не приходить в себя или не вставать, если хотите

Список предметов

Оружие ближнего боя

Тип	Класс	Урон	Цена	Слоты	Боевой размах	Способности	Метательные
Топор	Лёгкое	к4!	5 зм	1	+0	разбить дверь +1	10/20/30, к4
Топор	Одноручное	к6!	7 зм	1	+0	разбить дверь +1	10/20/30, -2 попадание, к6
Топор	Двуручное	к8!	10 зм	2	+1	разбить дверь +1	10/20/30, -4 попадание, к8
Клинок	Лёгкое	к6	7 зм	1	-2	престиж +1	размах -1*, 10/20/30
Клинок	Одноручное	к8	10 зм	1	-1	престиж +1	-
Клинок	Древковое	к8	15 зм	2	+0	престиж +1	-
Клинок	Двуручное	к10	15 зм	2	-2	разбить дверь +1	-
Дробящее	Одноручное	к6	5 зм	1	-1	разбить дверь +1, сокрушение +1	-
Дробящее	Древковое	к6	7 зм	2	-1	разбить дверь +1, сокрушение +1	урон кавалерийского копыя к4/к6х2
Дробящее	Двуручное	к6!	7 зм	2	+0	разбить дверь +1, сокрушение +1	-
Простое	Лёгкое	к4	3 зм	1	+0	урон без учёта бонуса Силы	10/20/30
Простое	Одноручное	к4	4 зм	1	+0	престиж +1	-
Простое	Двуручное	к4!	6 зм	2	+0	спас от магии +1	-

“!” в конце кубика урона означает “взрывной кубик” — если выбросить на нём максимальное значение, можно кидать кубик ещё раз и ещё раз, пока выпадает максимальное значение, каждый раз складывая значения урона

* — не всякий лёгкий клинок можно метать, метательные (например, лёгкое копьё) получают лишь -1 модификатор к размаху, зато то оружие, метать которое нельзя (например, короткий меч) получает модификатор к размаху -2

Престиж — клинками владеют богатые и влиятельные люди. Когда вы открыто носите клинок, окружающие узнают в вас человека, достойного уважения: копыя стражников, боевые мечи рыцарей, рапиры дворян, кортик опытного моряка или кинжал искателя приключений. Если ваш клинок выставлен на всеобщее обозрение, вы получаете бонус +1 к броскам реакции смелых и цивилизованных ПВ, таких как простолюдины или солдаты союзников, или тех, кто распознает ваше оружие, например, пират, распознающий кортик.

Сокрушение — против хрупких врагов, таких как скелеты, дробящее оружие имеет бонус +1 к попаданию и урону. Такой же бонус можно получить, если наносить дробящим оружием нелетальные повреждения.

Простое оружие — единственный тип оружия, который может использовать маг (и ещё прашу).

Оружие дальнего боя

Оружие	Расстояние	Урон	Цена	Слоты	Снаряд
Короткий лук	50/100/150	к6	25 зм	2	стрелы
Лук	60/120/180	к6	30 зм	2	стрелы
Длинный лук	70/140/210	к6	40 зм	2	стрелы
Камень	10/20/30	к4	-	1*	-
Праща	30/60/90	к4	2 зм	1*	камни
Джавелин	30/60/90	к4	1 зм	1	-
Копьеметалка	50/100/150	к6	20 зм	2	джавелины
Дарт	10/20/30	-	5 зм	-	-
Духовая трубка	20/40/60	-	10 зм	1	дарты
Арбалет	80/160/240	2к6	70 зм	2	болты, перезарядка 2-из-6
Мушкет	200, осечка на 1-из-6	спас от волшебных палочек или 3к6	200 зм	2	пули, перезарядка 2-из-6
Сеть	20/40/60	спас от паралича	10 зм	1*	-

Снаряды

Снаряд	Набор	Цена	Для
Стрелы	20	5 зм	лука
Камень	-	-	пращи
Джавелин	1	1 зм	копьеметалки
Болты	20	8 зм	арбалета
Пуля	1	1 зм	мушкета

Контейнеры для снарядов

Контейнер	Цена	Слоты	Держит
Колчан	1	1*	20 стрел или болтов
Мешок для камней	1	1*	5 камней

Доспехи

Доспех	КБ	Цена	Слоты
--------	----	------	-------

Кожаный	7	20 зм	1
Кольчуга	5	40 зм	2
Латы	3	60 зм	2
Щит	Бонус - 1	10 зм	1

Предметы

Предмет	Цена	Слоты
Бечёвка (моток 100')	1 зм	1
Бочка	1 зм	2 (контейнер)
Бумага/пергамент (2 листа)	1 зм	0 (крош)
Бурдюк	1 зм	1
Верёвка (50')	1 зм	1
Вино (2 пинты)	1 зм	1
Волчий аконит (1 связка)	10 зм	1
Воск	1 зм	0 (крош)
Гвозди (12)	1 зм	1
Долото	2 зм	1
Дорогие одежды	100 зм	1
Дрова	1 зм	1
Замок	20 зм	1
Зеркало (с ладошку, металл)	5 зм	1
Калтропы (сумка с 20)	1 зм	1
Кандалы	15 зм	1
Карта местности	200 зм	0 (крош)
Кирка	3 зм	1
Книга заклинаний	50 зм	1
Колокольчик	1 зм	0 (крош)
Колья (3) и колотушка	3 зм	2 (связки)
Корм для животных (7 дней)	3.5 зм	3 (связки)
Коробка (железная, большая)	30 зм	1 (контейнер)
Коробка (железная, маленькая)	10 зм	1 (контейнер)
Котелки для готовки	3 зм	1
Крюк-кошка	25 зм	1
Кувалда	5 зм	1
Лампа	10 зм	1
Лестница (деревянная, 10')	5 зм	2
Лом	10 зм	1
Лопата	2 зм	1
Масло (1 пинта)	2 зм	1
Мел (10 палочек)	1 зм	0 (крош)
Мешок (большой)	2 зм	1 (контейнер)
Мешок (маленький)	1 зм	1 (контейнер)
Молоток	2 зм	1
Музыкальный инструмент (духовой)	5 зм	1
Музыкальный инструмент (струнный)	20 зм	1
Навес-палатка	20 зм	1
Обычная одежда	3 зм	1

Огниво (кремень, кресало и трут)	3 зм	1
Отмычки	25 зм	1
Перо	1 зм	0 (крош)
Пила	1 зм	1
Полиспаг	5 зм	1
Рацион (7 дней)	5 зм	3 (связки)
Рюкзак	5 зм	1 (контейнер)
Свечи (10)	1 зм	1
Свисток	1 зм	0 (крош)
Святая вода (склянка)	25 зм	1
Святой символ (деревянный)	1 зм	0 (крош)
Святой символ (золотой)	100 зм	0 (крош)
Святой символ (серебряный)	25 зм	0 (крош)
Скатка одеяла	2 зм	1
Склянка (стеклянная)	1 зм	1
Стеклянные шарики (сумка с 20)	1 зм	0 (крош)
Сумка на пояс	1 зм	0 (контейнер)
Сундук (деревянный, большой)	5 зм	2 (контейнер)
Сундук (деревянный, маленький)	1 зм	1 (контейнер)
Сухой паёк (7 дней)	15 зм	3 (связки)
Табак	1 зм	0 (крош)
Травы и специи	1 зм	0 (крош)
Увеличительное стекло	3 зм	0 (крош)
Удочка и снасти	4 зм	1
Факелы (6)	1 зм	2 (связки)
Флакон (стеклянный)	1 зм	0 (крош)
Фонарь "Бычий глаз"	20 зм	1
Футляр для свитков	1 зм	1
Цепь (10')	30 зм	1
Чернила (флакон)	1 зм	0 (крош)
Чеснок	5 зм	0 (крош)
Шёлковая верёвка (50')	45 зм	0 (крош)
Шест (длиной 10', деревянный)	1 зм	2

Бечёвка: клубок из тонкого шнура или бечёвки. Может выдерживать до 30 фунтов веса

Бочка: вмещает 40 галлонов (320 пинт) жидкости

Бумага/пергамент: лист размером примерно 1 фут

Бурдюк: вмещает 2 пинты (1 кварту)

Верёвка: длиной 50 футов, выдерживает вес 3 людей

Волчий аконит: эту траву можно использовать для отпугивания

оборотней. Существо должно быть поражено травой в ближнем бою

Воск: небольшой комок воска. Подходит для временной изоляции чего-либо и прочих задумок

Гвоздь: длиной ½ фута (6 дюймов)

Долото: используется с молотком для откалывания или дробления камня

Дрова: расходуются для готовки еды и согревания, хватает на 8 часов для группы до 6 человек

Замок: железный, с ключом

Зеркало: с ладошку, полированный металл

Калтропы: небольшие металлические колючки, которые могут покрыть площадь 5 квадратных футов. Существует движущееся через эту область имеет шанс 2-из-6 наступить на колючку, что замедлит его на 50%, пока оно не вылечится

Кандалы: кандалы с цепью, позволяют заковать руки или ноги

Книга заклинаний: !!! to-do !!!

Колокольчик: медный, размером 1 дюйм

Колья и колотушка: деревянная киянка и 3 кола длиной 18 дюймов

Корм для животных: портится через 6 месяцев

Коробка: большая вмещает 800 монет (занимает 4 слота), а маленькая вмещает 250 монет (занимает 1 слот)

Котелки для готовки: кастрюли и сковородки для приготовления пищи на костре

Крюк-кошка: железный, с 3 или 4 крюками

Кувалда: большой тяжеленный молот для разбивания камней

Лампа: горит 4 часа/пинту масла, светит на 30 футов

Лом: железный, длиной 2–3 фута, используется для открытия чего-либо, например, дверей

Лопата: штыковая либо совковая

Масло: 1 пинта (16 ж. унций), используется для ламп и фонарей, но также можно метнуть склянку во врага или разлить по полу

Мел: можно рисовать на камне

Мешок: большой вмещает 600 монет (занимает 3 слота), маленький вмещает 200 монет (занимает 1 слот)

Молоток: используется при строительстве или для забивания чего-либо

Музыкальный инструмент: духовой (дудка, флейта и т.п.), струнный (лютня, мандолина и т.п.). Цена дана на базовый инструмент. Качественный или изысканный инструмент может стоить до 10 раз дороже.

Навес-палатка: двухместная

Огниво: кремень, кресало и трут. Шанс зажечь 2-из-6 каждый раунд

Отмычки: инструменты для вскрытия замков

Пила: ручная для дерева

Полиспаст: уменьшает вес на верёвке в 4 раза, требует в 4 раза больше верёвки

Рацион: портится через 7 дней, требуют готовки

Рюкзак: вмещает 400 монет

Свеча: горит 1 час, светит на 5 футов, ночью в ясную погоду её пламя видно за 1.6 мили

Свисток: используется для подачи сигналов или имитации звуков птиц

Святая вода: вода из святого источника. Используется в некоторых религиозных ритуалах и причиняет вред нежити

Святой символ: необходим некоторым жрецам, часто носится в качестве подвески на шее. В зависимости от материала даёт штраф или бонус на проверку изгнания нежити

Седельные сумки: вмещает 300 монет

Скатка одеяла: позволяет спать не в постели без штрафов

Склянка: пустая, 1 пинта (16 ж. унций)

Стеклянные шарики: сумка с разноцветными шариками

Сумка на пояс: вмещает 50 монет

Сундук: большой вмещает 1,000 монет (занимает 4 слота), а маленький вмещает 300 монет (занимает 1 слот)

Сухой паёк: портится через 3 месяца

Табак: недельный запас расхожего табака

Травы и специи: расхожий месячный запас специй для готовки

Увеличительное стекло: позволяет рассмотреть мелкие детали

Удочка и снасти: удочка, леска, крючок и коробка с наживкой

Факел: горит 1 час, светит на 30 футов

Флакон: пустой, 1 ж. унция (1/16 пинты)

Фонарь "бычий глаз": горит 4 часа/пинту масла, светит узким конусом на 120 футов (шириной 20 футов на конце)

Футляр для свитков: промасленный футляр с крышкой, водонепроницаем не на 100%

Цепь: железная тяжёлая цепь длино 10 футов

Чернила: флакон чёрных чернил, хватает для записей на 50 страницах. Цветные чернила стоят в 2 раза дороже

Шёлковая верёвка: длиной 50 футов, весит меньше обычной верёвки

Вьючные животные

Животное	Цена	Не загружен			Загружен		
		Миль/день	Скорость	Слоты	Миль/день	Скорость	Слоты
Верблюд	100 зм	30	150' (50')	30	15	75' (25')	60
Тяжеловоз	40 зм	18	90' (30')	45	9	45' (15')	90
Верховая лошадь	75 зм	48	240' (80')	30	24	120' (40')	60
Боевой конь	250 зм	24	120' (40')	40	12	60' (20')	80
Мул	30 зм	24	120' (40')	20	12	60' (20')	40

Упряж

Предмет	Цена	Слоты
Бардинг	150 зм	2
Седло и уздечка	25 зм	2
Седельные сумки	5 зм	2 (контейнер)

Наземный транспорт

Транспорт	Цена	Миль/день	Скорость	Минимум животных	Слоты	Доп. животные	Слоты
Телега	100 зм	12	60' (20')	1 тяжеловоз или 2 мула	40	2 тяжеловоза или 4 мула	80

Повозка	200 зм	12	60' (20')	2 тяжеловоза или 4 мула	150	4 тяжеловоза или 8 мулов	250
---------	--------	----	-----------	----------------------------	-----	-----------------------------	-----