

TABLE 4-10. GENERAL EQUIPMENT

Object	Size	Weight	Purchase DC	Restriction	Object	Size	Weight	Purchase DC	Restriction
Bags and Boxes					Electrical tool kit				
Aluminum travel case					Basic	Large	12 lb.	14	—
10 lb. capacity	Med	5 lb.	10	—	Deluxe	Huge	33 lb.	21	—
40 lb. capacity	Large	10 lb.	11	—	Evidence kit				
75 lb. capacity	Large	15 lb.	12	—	Basic	Med	6 lb.	7	—
Briefcase	Med	2 lb.	7	—	Deluxe	Med	8 lb.	15	—
Contractor's field bag	Med	2 lb.	6	—	Fake ID	Fine	—	See text	Illegal (+4)
Day pack	Small	2 lb.	5	—	First aid kit	Small	3 lb.	5	—
Handbag	Small	1 lb.	4	—	Forgery kit	Small	3 lb.	12	—
Range pack					Handcuffs				
Standard	Small	2 lb.	7	—	Steel	Tiny	1 lb.	7	—
Oversized	Med	3 lb.	9	—	Zip-tie (25)	Dim	0.5 lb.	6	—
Patrol box	Med	4 lb.	9	—	Instrument, keyboard	Large	12 lb.	12	—
Clothing					Instrument, percussion	Huge	50 lb.	14	—
Clothing outfit					Instrument, stringed	Large	7 lb.	13	—
Business	Med	3 lb.	12	—	Instrument, wind	Tiny	1 lb.	8	—
Casual	Med	2 lb.	8	—	Lockpick set	Tiny	1 lb.	9	Lic (+1)
Formal	Med	3 lb.	15	—	Lock release gun	Tiny	0.5 lb.	12	Res (+2)
Fatigues	Med	3 lb.	9	—	Mechanical tool kit				
Uniform	Med	2 lb.	9	—	Basic	Large	22 lb.	13	—
Ghillie suit	Med	5 lb.	6	—	Deluxe	Huge	45 lb.	20	—
Outerwear					Medical kit	Med	5 lb.	15	—
Coat	Med	2 lb.	8	—	Multipurpose tool	Tiny	0.5 lb.	9	—
Fatigue jacket	Med	2 lb.	7	—	Pharmacist kit	Med	6 lb.	17	Res (+2)
Overcoat	Med	3 lb.	9	—	Search-and-rescue kit	Med	7 lb.	12	—
Parka	Med	3 lb.	9	—	Spike strip	Huge	22 lb.	13	—
Photojournalist's vest	Med	1 lb.	9	—	Surgery kit	Med	5 lb.	16	Lic (+1)
Windbreaker	Med	1 lb.	6	—	Survival Gear				
Tool belt	Small	2 lb.	9	—	Backpack	Med	3 lb.	10	—
Computers and Consumer Electronics					Binoculars				
Camera					Standard	Small	2 lb.	7	—
35mm	Small	2 lb.	17	—	Range-finding	Small	3 lb.	15	—
Digital	Tiny	0.5 lb.	14	—	Electro-optical	Small	4 lb.	16	—
Disposable	Tiny	0.5 lb.	4	—	Chemical light sticks (5)	Tiny	1 lb.	2	—
Film	Dim	—	3	—	Climbing gear	Large	10 lb.	11	—
Film developing (roll)	—	—	3	—	Compass	Dim	0.5 lb.	5	—
Cell phone	Dim	—	9	—	Fire extinguisher	Med	3 lb.	8	—
Computer					Flash goggles	Tiny	2 lb.	15	—
Desktop	Large	10 lb.	22	—	Flashlight				
Notebook	Med	5 lb.	23	—	Penlight	Dim	0.5 lb.	3	—
Upgrade	—	—	See text	—	Standard	Tiny	1 lb.	4	—
Digital audio recorder	Tiny	1 lb.	10	—	Battery flood	Small	2 lb.	6	—
Modem					Gas mask	Small	5 lb.	13	—
Broadband	Tiny	1 lb.	3	—	GPS receiver	Tiny	1 lb.	15	—
Cellular	Tiny	1 lb.	6	—	Map				
PDA	Tiny	0.5 lb.	16	—	Road atlas	Tiny	1 lb.	4	—
Portable satellite phone	Small	2 lb.	17	—	Tactical map	Tiny	0.5 lb.	3	—
Portable video camera	Small	2 lb.	16	—	Mesh vest	Med	7 lb.	8	—
Printer	Med	3 lb.	12	—	Portable stove	Tiny	1 lb.	9	—
Scanner	Med	3 lb.	12	—	Rope (150 ft.)	Large	12 lb.	5	—
Walkie-talkie					Sleeping bag	Med	4 lb.	9	—
Basic	Tiny	1 lb.	7	—	Tent				
Professional	Tiny	1 lb.	15	—	2-person dome	Med	4 lb.	11	—
Surveillance Gear					4-person dome	Med	7 lb.	12	—
Black box	Tiny	0.5 lb.	4	Illegal (+4)	8-person dome	Large	10 lb.	13	—
Caller ID deflector	Tiny	1 lb.	5	—	Trail rations (12)	Tiny	1 lb.	5	—
Cellular interceptor	Tiny	0.5 lb.	23	—	Weapon Accessories				
Lineman's buttset	Tiny	1 lb.	13	Lic (+1)	Box magazine	Tiny	0.5 lb.	4	—
Metal detector	Small	2 lb.	11	—	Detonator				
Night vision goggles	Small	3 lb.	17	—	Blasting cap	Tiny	0.5 lb.	4	Lic (+1)
Tap detector	Tiny	1 lb.	7	—	Radio controlled	Tiny	0.5 lb.	10	Lic (+1)
Telephone tap					Timed	Tiny	0.5 lb.	7	Lic (+1)
Line tap	Tiny	0.5 lb.	13	Lic (+1)	Wired	Tiny	1 lb.	6	Lic (+1)
Receiver tap	Tiny	0.5 lb.	3	Res (+2)	Holster				
Telephone line tracer	Med	5 lb.	23	—	Hip	Tiny	1 lb.	5	—
Professional Equipment					Concealed carry	Tiny	0.5 lb.	5	—
Bolt cutter	Med	5 lb.	6	—	Illuminator	Tiny	0.5 lb.	7	—
Caltrops (25)	Small	2 lb.	5	—	Laser sight	Tiny	0.5 lb.	15	—
Car opening kit	Tiny	1 lb.	6	Lic (+1)	Scope				
Chemical kit	Med	6 lb.	16	—	Standard	Tiny	0.5 lb.	11	—
Demolitions kit	Med	5 lb.	13	Lic (+1)	Electro-optical	Small	3 lb.	18	—
Disguise kit	Med	5 lb.	12	—	Speed loader	Tiny	0.5 lb.	3	—
Duct tape	Tiny	1 lb.	4	—	Suppressor				
					Pistol	Tiny	1 lb.	12	Mil (+3)
					Rifle	Small	4 lb.	14	Mil (+3)

Про бонус Богатства:

Покупка экипировки.

Игра использует проверку Богатства, чтобы определить может персонаж купить что-то, или это ему не по карману. Каждый персонаж имеет бонус Богатства, который отражает его покупательскую способность. Чтобы приобрести объект, сделайте проверку Богатства против DC покупки.

Проверка Богатства.

Проверка богатства это бросок 1d20 плюс ваш текущий бонус Богатства. Ваш бонус Богатства изменчив, он увеличивается и уменьшается при получении денег или покупке вещей.

Если проверка Богатства была успешной, вы получаете то, что хотели. Если проверка была завалена, вы не можете приобрести этот объект сейчас: у вас нет наличных на руках или баланс на вашей кредитке слишком мал.

Если ваш существующий бонус Богатства равен или больше DC покупки, вы автоматически преуспеваете. Ваш персонаж может легко покупать любые объекты со сложностью ниже или равной вашему бонусу Богатства.

Если вы успешно покупаете объект или услугу с DC, который выше чем ваш бонус Богатства, этот ваш бонус уменьшается. Это отражает уменьшение вашей покупательной способности в некоторой мере, в результате покупки дорогого объекта или услуги.

Богатство и персонаж на старте.

Только что созданный первоуровневый персонаж имеет бонус Богатства +0 плюс:

- Богатство от начального рода занятий
- Бонусы от фитов, если есть
- Бросок 1d6 (в системе Dune, или 2d4 в D&D modern)
- +1 за ранги в умении Профессия (1-4 ранга)

Покупки и время

Обычные объекты или услуги можно купить за то время, которое достаточно, чтобы добраться до ближайшего магазина. Менее обычные объекты нужно поискать, и это занимает такое количество часов, какова покупательная DC объекта. Получение лицензии (Lic) или покупка объекта с рейтингом запрета (Res) увеличивает время, нужно чтобы совершить покупку, как описано далее.

Взять 10 и 20.

Вы обычно можете взять 10 или 20, когда совершаете проверку Богатства. Брать 20 требует в 20 раз больше времени, чем обычно. Таким образом, если сходить купить пончик занимает 30 минут, то при взятии 20 на проверку Богатства, у вас уйдет 10 часов на этот пончик.

Повтор попытки?

Вы можете повторить проваленную проверку Богатства, но это потребует затраты времени, обычно число часов, равное DC покупки или услуги. Во время создания персонажа, вы не можете совершать повторные попытки до тех пор, пока не начнется приключение.

Помощь другому

Какой-либо персонаж может помочь приобрести объект или услугу (совершить проверку Богатства по DC 10). Если попытка успешна, этот персонаж предоставляет вам +2 бонус на вашу проверку Богатства. Однако помогающий персонаж уменьшает свой бонус Богатства на 1.

Потеря Богатства

В любое время, когда вы покупаете объект или услугу с DC выше, чем ваш бонус Богатства, или при покупке объекта с DC 15 и выше, ваш бонус Богатства понижается (это отражает растрату ваших вкладов, увеличение кредита и прочее). Насколько понижается ваш бонус Богатства зависит от дороговизны объекта.

- DC 15 или выше: 1 пункт потери
 - на 1-10 пунктов выше, чем ваш бонус Богатства: 1 пункт потери
 - 11-15 пунктов выше, чем ваш бонус Богатства: 1d6 пунктов потери
 - 16 пунктов выше, чем ваш бонус Богатства: 2d6 пунктов потери
- например, если у вас бонус Богатства +9, и вы покупаете что-то с DC 13, ваш бонус Богатства уменьшится на 1. Если объект имеет покупательную DC 22 (что на 13 выше вашего бонуса Богатства), ваш бонус Богатства снижается на 1d6.

Вместе с этой потерей, при покупке объекта или услуги с DC 15 или выше, вы уменьшаете бонус Богатства на дополнительное 1 очко. Таким образом, в случае покупки объекта с DC 22, ваш бонус богатства уменьшится на 1d6+1.

Ваш бонус богатства уменьшается только в случае успешной попытки, если попытка провалена, бонус Богатства остается без изменений.

Восстановление Богатства

Покупка дорогих объектов может снижать ваш бонус Богатства. К счастью, ваш бонус Богатства восстанавливается при повышении уровня вашего персонажа.

Каждый раз при получении уровня, сделайте проверку умения Профессия (если нет этого умения, сделайте проверку Мудрости). DC равен вашему текущему бонусу Богатства. Если вы сделали успешную проверку, бонус Богатства увеличивается на 1. За каждые 5 очков, на которые вы превысили DC, вы получаете дополнительный +1 бонус Богатства.

Награды

Приключаясь, вы можете найти деньги, драгоценности или другие стоящие вещи. В этом случае их можно перевести в богатство. Если богатством награждается команда, они должны разделить бонус между собой.

ОБЪЕКТЫ С ОГРАНИЧЕНИЕМ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Некоторые объекты требуют лицензию чтобы владеть им или оперировать, или запрещены везде, кроме определенных организаций. В таких случаях персонаж должен купить лицензию чтобы легально владеть объектом. Лицензия это отдельная вещь, покупаемая в дополнение (и обычно до) объекту. Есть четыре типа запретов.

Licensed (лицензия): Нужно купить лицензию, чтобы легально владеть объектом. Обычно лицензия не дорогая и получение не сложное.

Restricted (ограничение): Только квалифицированные индивиды или организации технически могут использовать эти объекты. Однако на самом деле при должном упорстве, деньгам и времени, вы можете получить этот объект.

Military (военное): Объекты продаваемые только полиции и военным организациям. Военный рейтинг практически тоже самое, что и рейтинг ограничения, за исключением того, что изготовители и продавцы особо предупреждены и не будут продавать эти объекты частному лицу.

Illegal (нелегальные): Разнообразные запрещенные объекты.

Рейтинг ограничения	DC покупки лицензии или сборов	DC покупки ¹ на черном рынке	Требуемое время
Licensed	10	+1	1 день
Restricted	15	+2	2 дня
Military	20	+3	3 дня
Illegal	25	+4	4 дня

¹Добавляйте это число к DC покупки, если пытаетесь купить объект на черном рынке, не покупая лицензию.

Покупка лицензии

Чтобы купить лицензию или заплатить сборы, сделайте проверку Богатства против DC покупки в табличке выше. При успехе, персонаж получает лицензию через указанное число дней. Чтобы ускорить процесс, персонаж может применить соответствующее Знание против DC покупки лицензии. Успех означает, что лицензия выдается через 1d6 часов. (В процессе создания персонажа вы просто должны купить лицензию, время нет смысла учитывать).

Как основное правило, персонаж должен получить определенную лицензию, до того как купит объект сам по себе. Легитимные продавцы не будут продавать объекты с ограничением на использование тем, у кого нет лицензии. Однако персонаж всегда может обратить свой взор на черный рынок.

Черный рынок

Иногда персонаж хочет купить объект, не получая лицензию. Практически все доступно на черном рынке. Знание (улиц) позволит найти незаконопослушного продавца. DC зависит от местоположения, возможно DC 15 или 20 в большом городе, DC 25 и выше в маленьких городах.

Объекты, покупаемые на черном рынке, стоят дороже, чем покупать их легально. Добавляйте DC черного рынка из табличке к DC покупки объекта. Покупка предмета занимает указанное в табличке число дней, можно ускорить (до минимума в 1 день), но это повысит DC покупки на 1 за каждый день ускорения.

К примеру, вы хотите купить автомат на черном рынке.

Вы установили нужный контакт. Автомат имеет покупную DC 19 и ограничение (только для военных +3). Тогда окончательная DC 22, и это займет три дня, чтобы продавец доставил это вам. Если автомат вам нужен уже завтра, увеличиваем DC на 2 (ускоряем на 2 дня), итоговое DC 24. Если вы проваливаете проверку Богатства, вы не можете совершить ее повторно на это количество времени (в нашем случае 24 часа).

Продажа вещей

Иногда вам нужно избавиться от лишних вещей и их можно продать. Если они в рабочем состоянии и нормально выглядят, вы можете их продать.

Для начала определяется DC продажи, обычно это покупная DC минус 3.

Продажа вещей увеличивает ваш бонус Богатства. Увеличение производится на то же количество очков, сколько бы потрачено при покупке этой вещи. Например ваш бонус богатства +9. Если вы покупаете объект с DC 23, ваш бонус богатства уменьшится на 1d6+1. Таким же образом, если вы продаете объект с таким DC (учитывая, что нужно отнимать 3, мы продаем вещь с DC 26), вы получите 1d6+1 в вашем бонусу Богатства.

Независимо от вашего бонуса Богатства, вы увеличиваете его на 1, когда продаете вещь с DC 15 и выше (однако если вы продаете вещь, меньше или равную вашему бонусу Богатства и меньше DC 15, вы ничего не получаете).

Вы не можете легально продать ограниченные на использование объекты, если у вас нет лицензии на владение ими. Также нельзя продать украденные объекты, если известно, что они краденные. Продажа нелегальных объектов требует контактов на черном рынке, и уменьшает продажную DC еще на 3.

Мастеркрафт объекты

Объекты с бонусом мастеркрафт +1 могут быть куплены свободно, но DC увеличивается на 3. Очень редко вы сможете купить мастеркрафт объекты с бонусом +2 и выше, но в любом случае, это добавит лишние +3 к DC объекта за каждый бонус.

Фиксы и хомрулы:

1. Броня:

TABLE 4–9: ARMOR

Armor	Type	Equipment Bonus	Nonprof. Bonus	Maximum Dex Bonus	Armor Penalty	Speed (30 ft.)	Weight	Purchase DC	Restriction
Light Armor									
Leather jacket	Impromptu	+1	+1	+8	–0	30	4 lb.	10	—
Leather armor	Archaic	+2	+1	+6	–0	30	15 lb.	12	—
Light undercover shirt	Concealable	+2	+1	+7	–0	30	2 lb.	13	Lic (+1)
Pull-up pouch vest	Concealable	+2	+1	+6	–1	30	2 lb.	13	Lic (+1)
Undercover vest	Concealable	+3	+1	+5	–2	30	3 lb.	14	Lic (+1)
Medium Armor									
Concealable vest	Concealable	+4	+2	+4	–3	25	4 lb.	15	Lic (+1)
Chainmail shirt	Archaic	+5	+2	+2	–5	20	40 lb.	18	—
Light-duty vest	Tactical	+5	+2	+3	–4	25	8 lb.	16	Lic (+1)
Tactical vest	Tactical	+6	+2	+2	–5	25	10 lb.	17	Lic (+1)
Heavy Armor									
Special response vest	Tactical	+7	+3	+1	–6	20	15 lb.	18	Lic (+1)
Plate mail	Archaic	+8	+3	+1	–6	20	50 lb.	23	—
Forced entry unit	Tactical	+9	+3	+0	–8	20	20 lb.	19	Lic (+1)

2. Персонаж будет умирать не в -10, а в – модификатор Телосложения.