# Доспешник

Макс. покупка (в день): 750 зм

Макс. продажа (в день): 2000 зм

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Предмет | Стоимость | Кол-во | Класс Доспеха (КД) | Сила | Скрытность |
| *Лёгкий доспех* |  |  |  |  |  |
| Стёганный | 1500 мм | 15 | 11 + модификатор Лов | — | Помеха |
| Кожаный | 1350 мм | 15 | 11 + модификатор Лов | — | — |
| Клепанный | 2000 мм | 1 | 12 + модификатор Лов | — | — |
| *Средний доспех* |  |  |  |  |  |
| Шкурный | 1000 мм | — | 12 + модификатор Лов (макс. 2) | — | — |
| Панцирь | Не продается |  | 13 + модификатор Лов (макс. 2) | — | — |
| Чешуйчатый | 50000 мм | 3 | 14 + модификатор Лов (макс. 2) | — | Помеха |
| Кираса | Не продается |  | 14 + модификатор Лов (макс. 2) | — | — |
| Полулаты | 75000 мм | 3 | 15 + модификатор Лов (макс. 2) | — | Помеха |
| *Тяжелый доспех* |  |  |  |  |  |
| Составной | 4500 мм | — | 14 | — | Помеха |
| Панцирный | 6750 мм | — | 16 | Сил 13 | Помеха |
| Наборный | Не продается |  | 17 | Сил 15 | Помеха |
| Полные Латы | Не продается |  | 18 | Сил 15 | Помеха |
| *Щит* |  |  |  |  |  |
| Щит, простой | 900 мм | 15 | +2 | — |  |
| Щит, баклер | 1050 мм | 6 | +1, особое | — |  |
| Щит, башенный | 2000 мм | — | +3, особое | Сил 15 | Помеха |

**ЛЁГКИЙ ДОСПЕХ**

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

**Стёганый.** Стёганый доспех состоит из прошитых слоёв ткани и ватина.

**Кожаный.** Нагрудник и плечи этого доспеха изготовлены из кожи, вываренной в масле. Остальные части доспеха сделаны из более мягких и гибких материалов.

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

**СРЕДНИЙ ДОСПЕХ**

Средние доспехи предлагают лучшую защиту, чем лёгкие, но немного ограничивают перемещение. Если вы носите средний доспех, вы при определении Класса Доспеха к базовому числу, предоставленному доспехом, добавляете модификатор Ловкости, но не более +2.

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

**Панцирь.** Нагрудник состоящий из нескольких слоёв наложенных друг на друга затвердевших смол. Материал способен поглощать большую часть силы удара, но не обеспечивает защиты для конечностей. Он недорог и довольно прост в изготовлении, так как не требует специальных сложных технологий.

**Чешуйчатый.** Этот доспех состоит из десятков тысяч переплетающихся фрагментов термопласта, вместе образующих подобие чешуи пресмыкающихся или кольчуги. При ударе доспех мгновенно становится плотным и распределяет его силу по гораздо большей площади. Из-за этого доспех сковывает движения того, кто его носит.

**Кираса.** Этот доспех состоит из подогнанного металлического панциря, носимого с подкладкой из кожи. Несмотря на то, что руки и ноги остаются практически без защиты, этот доспех хорошо защищает жизненно важные органы, оставляя владельцу относительную подвижность.

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

**ТЯЖЁЛЫЙ ДОСПЕХ**

Из всех видов доспехов, тяжёлые доспехи предоставляют лучшую защиту. Эти комплекты доспехов покрывают всё тело и созданы для защиты от самых разных атак. Их вес и нагрузку могут выдержать только самые тренированные воители. Тяжёлый доспех не позволяет добавлять к Классу Доспеха модификатор Ловкости, но и не даёт штраф, если модификатор Ловкости отрицательный.

**Составной.**

**Панцирный.** Этот доспех сделан из толстых пластин высокопрочного слоистого материала на основе затвердевших смол. Сочленения доспеха выполнены плотной легкой ткани. Такую броню тяжело носить, но она предоставляет гораздо большую защиту, нежели прочие, легкие типы брони.

Обладает своим собственным источником питания емкостью на несколько лет, при отсутствии которого все, из приведенных ниже свойств доспеха, перестают действовать. Полностью герметичен и обладает запасом воздуха на 1 час, запас которого пополняется из окружающей среды со скоростью 10 минут воздуха в 1 минуту времени. Так же обладает двумя встроенными в подкладку доспеха инъекторами. Потратив 1 минуту вы можете заполнить один из инъекторов зельем или какой-либо еще жидкостью, что бы потом ввести ее себе бонусным действием.

**Композитный.** Композитные доспехи состоят из прочных пластин, накладываемых на искусственную ткань. Панцирная броня собирается из составных частей и носится поверх пористого поддоспешника. С учетом того, что броню приходится носить в течение многих часов подряд, часто во время периодов чрезвычайных физических нагрузок, этот тяжелый доспех легок и удобен.

**Наборный.**

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

**ЩИТ.**

Щит - это полезное защитное устройство, как в сочетании с броней, так и сам по себе. Их изготавливают из различных материалов: от импровизированных щитов из костей крупных животных или панцирей насекомых, до продвинутых – из металлических или композитных пластин. Размеры также широко варьируются - от маленьких кулачных баклеров до огромных ростовых башенных щитов.

**Щит, баклер.** Маленький металлический круглый щит. Позволяет вам использовать щит и атаковать двуручным оружием не добавляя модификатор мастерства к броску рукопашной атаки оружием.

**Щит, башенный**. Большой массивный щит, чтобы его удержать, требуется недюжинная сила. Такой щит прекрасно останавливает и отражает удары. Позволяет вам действием предоставить себе 3/4 укрытия (+5 к КД и спасброскам Ловкости) до начала вашего следующего хода.