# Оружие

Макс. покупка (в день): 750 зм

Макс. продажа (в день): 2000 зм

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Название | Стоимость | Урон | Вес | Свойства |
| *Простое рукопашное оружие* | | | | |
| Боевой посох | 2 см | 1к6 дробящий | 4 фнт. | Универсальное (1к8) |
| Булава | 5 зм | 1к6 дробящий | 4 фнт. | — |
| Дубинка | 1 см | 1к4 дробящий | 2 фнт. | Лёгкое |
| Кинжал | 2 зм | 1к4 колющий | 1 фнт. | Лёгкое, метательное (дис. 20/60), фехтовальное |
| Копье | 1 зм | 1к6 колющий | 3 фнт. | Метательное (дис. 20/60), универсальное (1к8) |
| Легкий молот | 2 зм | 1к4 дробящий | 2 фнт. | Лёгкое, метательное (дис. 20/60) |
| Метательное копье | 5 см | 1к6 колющий | 2 фнт. | Метательное (дис. 30/120) |
| Ручной топор | 5 зм | 1к6 рубящий | 2 фнт. | Лёгкое, метательное (дис. 20/60) |
| *Простое дальнобойное оружие* | | | | |
| Арбалет, легкий | 25 зм | 1к8 колющий | 5 фнт. | Боеприпас (дис. 80/320), двуручное, перезарядка |
| Дротик | 5 мм | 1к4 колющий | 2 фнт. | Метательное (дис. 20/60), фехтовальное |
| Праща | 1 см | 1к4 дробящий | — | Боеприпас (дис. 30/120) |
| *Воинское рукопашное оружие* | | | | |
| Алебарда | 10 зм | 1к10 рубящий | 6 фнт. | Двуручное, досягаемость, тяжёлое |
| Боевая кирка | 7 зм | 1к8 колющий | 2 фнт. | — |
| Боевой молот | 10 зм | 1к8 дробящий | 2 фнт. | Универсальное (1к10) |
| Боевой топор | 7 зм | 1к8 рубящий | 4 фнт. | Универсальное (1к10) |
| Длинное копье | 7 зм | 1к12 колющий | 6 фнт. | Досягаемость, особое |
| Короткий меч | 20 зм | 1к6 колющий | 2 фнт. | Лёгкое, фехтовальное |
| Молот | 7 зм | 2к6 дробящий | 10 фнт. | Двуручное, тяжёлое |
| Моргенштерн | 10 зм | 1к8 колющий | 4 фнт. | — |
| Пика | 5 зм | 1к10 колющий | 18 фнт. | Двуручное, досягаемость, тяжёлое |
| Секира | 10 зм | 1к12 рубящий | 7 фнт. | Двуручное, тяжёлое |
| Цеп | 7 зм | 1к8 дробящий | 2 фнт. | — |
| *Воинское дальнобойное оружие* | | | | |
| Арбалет, тяжелый | 50 зм | 1к10 колющий | 18 фнт. | Боеприпас (дис. 100/400), двуручное, перезарядка, тяжёлое |
| Пистоль | 75 зм | 1к10 колющего | 10 фнт | Боекомплект (3 выстр), боеприпас (дис. 10/80/750), осечка 1 |
| Пищаль | 120 зм | 2к6 колющего | 18 фнт | Боекомплект (3 выстр), боеприпас (дис. 15/150/1200), двуручное, тяжелое, осечка 2 |

**Свойства оружия**

У многих видов оружия есть особые свойства, отражённые в таблице «Оружие».

**Боекомплект.** Из оружия с этим свойством можно совершить ограниченное число выстрелов. После этого персонаж должен перезарядить его действием или бонусным действием (на свой выбор).

**Боеприпас.** Вы можете использовать оружие со свойством «боеприпас» для совершения дальнобойной атаки только если у вас есть боеприпасы для стрельбы. Каждый раз, когда вы совершаете атаку с помощью этого оружия, вы тратите один боеприпас. Вынимается боеприпас из колчана или другого контейнера частью атаки. Для зарядки одноручного оружия требуется одна свободная рука. В конце сражения вы восстанавливаете половину использованных боеприпасов, потратив минуту на поиски на поле боя.

Если вы используете оружие со свойством «боеприпас» для совершения рукопашной атаки, вы считаете его импровизированным оружием (смотрите ниже «Импровизированное оружие»). Праща при этом должна быть заряжена.

Боеприпасы огнестрельного оружия уничтожаются при использовании.

**Двуручное**. Это оружие нужно держать двумя руками, когда вы атакуете им.

**Досягаемость**. Это оружие добавляет 5 футов к расстоянию, на котором вы можете совершать этим оружием атаки, а также провоцированные атаки.

**Дистанция (Дис).** У оружия, с помощью которого могут совершаться дальнобойные атаки, указан диапазон в скобках после свойства «боеприпас» или «метательное». Диапазон состоит из двух чисел. Первое — это нормальная дистанция в футах, а второе указывает максимальную дистанцию оружия. При совершении атаки по цели, находящейся на расстоянии, за пределами нормальной дистанции, бросок атаки совершается с помехой. Цель, находящуюся на расстоянии, превышающем максимальную дистанцию, атаковать нельзя.

Если диапазон указан в трех числах, то первое — начало нормальной дистанции в футах, второе — конец нормальной дистанции, а третье указывает максимальную дистанцию оружия.

**Лёгкое.** Лёгкое оружие маленькое и удобное, и идеально подходит для сражения двумя оружиями.

**Метательное.** Если у оружия есть свойство «метательное», вы можете совершать им дальнобойные атаки, метая его. Если это рукопашное оружие, вы используете для бросков атаки и урона тот же модификатор характеристики, что и при совершении рукопашной атаки этим оружием. Например, если вы метаете ручной топор, вы используете Силу, а если метаете кинжал, то можете использовать либо Силу, либо Ловкость, так как у кинжала есть свойство «фехтовальное».

**Осечка.** Оружие со свойство осечка крайне ненадежно в использовании. Если при совершении дальнобойной атаки этим оружием выпало указанное после свойства число — оружие заклинило и больше не может быть использовано. Для того что снова использовать оружие необходимо совершить проверку с инструментами жестянщика сл. 14. В случае провала — оружие сломано, у должно быть отремонтировано.

**Особое.** Оружие со свойством «особое» используется по специальным правилам, указанным в описании этого оружия (смотрите ниже «Особое оружие»).

**Перезарядка.** Из-за долгой перезарядки этого оружия вы можете выстрелить из него только один боеприпас одним действием, бонусным действием или реакцией, вне зависимости от количества положенных атак.

**Тяжёлое.** Существа Маленького размера совершают броски атаки тяжёлым оружием с помехой. Из-за размера и веса Маленькие существа не могут использовать такое оружие эффективно.

**Универсальное**. Это оружие можно использовать как одной, так и двумя руками. Урон, указанный в скобках после этого свойства, означает урон при совершении рукопашной атаки двумя руками.

**Фехтовальное**. При совершении атаки фехтовальным оружием вы сами выбираете, какой модификатор использовать при совершении бросков атаки и урона — модификатор Силы или Ловкости. Для обоих бросков должен использоваться один и тот же модификатор.

**Импровизированное оружие**

Иногда при персонажах нет оружия, и им приходится атаковать тем, что окажется под рукой. В импровизированное оружие входят все предметы, которые можно держать одной или двумя руками, такие как разбитая бутылка, ножка от стола, сковорода, колесо от телеги, или мёртвый гоблин.

Во многих случаях импровизированное оружие подобно настоящему оружию, и потому может использоваться как оно. Например, ножка от стола похожа на дубинку. Если Мастер позволит, персонаж, владеющий оружием, может использовать похожий предмет как это оружие и потому использовать бонус мастерства.

Предмет, не похожий на оружие, причиняет урон 1к4 (Мастер назначает вид урона в зависимости от используемого предмета). Если персонаж использует дальнобойное оружие для совершения рукопашной атаки или метает рукопашное оружие, у которого нет свойства «метательное», оно причиняет урон 1к4. У импровизированного метательного оружия нормальная дистанция 20 футов, и максимальная дистанция 60 футов.

**СЕРЕБРЕНИЕ ОРУЖИЯ**

У некоторых чудовищ есть иммунитет или сопротивление немагическому оружию или уязвимость перед серебряным оружием, поэтому осторожные искатели приключений за дополнительную плату покрывают своё оружие серебром. Вы можете посеребрить одно оружие или десять боеприпасов за 10 зм. В эту стоимость входит серебро и работы по его внедрению в оружие без ухудшения качеств последнего.

**ОСОБОЕ ОРУЖИЕ**

Здесь описано оружие, использующее специальные правила.

**Длинное копьё**. Вы совершаете с помехой атаки длинным копьём по существам, находящимся в пределах 5 футов от вас. Кроме того, если вы не находитесь верхом, длинное копьё используется двумя руками.

**Сеть.** Существа Большого и меньшего размеров, по которым попала атака сетью, становятся опутанными, пока не высвободятся. Сеть не оказывает эффекта на бесформенных существ и тех, чей размер Огромный или ещё больше. Существо может действием совершить проверку Силы со Сл 10, чтобы высвободиться самому или освободить другое существо, находящееся в пределах его досягаемости. Причинение сети 5 единиц рубящего урона (КД 10) тоже освобождает существо, не причиняя ему вреда, оканчивая эффект и уничтожая сеть.

Если вы действием, бонусным действием или реакцией совершаете атаку сетью, вы можете совершить только одну атаку, вне зависимости от количества положенных атак.