# Комендант

Макс. покупка (в день): 750 зм

Макс. продажа (в день): 2000 зм

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Предмет | Стоимость | Кол-во | Класс Доспеха (КД) | Сила | Скрытность | Вес |
| *ДОСПЕХИ* |  |  |  |  |  |  |
| *Лёгкий доспех* |  |  |  |  |  |  |
| Стёганный | 5 зм | 4 | 11 + мод. Лов | — | Помеха | 8 фнт. |
| Кожаный | 10 зм | 12 | 11 + мод. Лов | — | — | 10 фнт. |
| Клепанный | 45 зм | 3 | 12 + мод. Лов | — | — | 13 фнт. |
| *Средний доспех* |  |  |  |  |  |  |
| Кольчужная куртка | 50 зм | 4 | 13 + мод. Лов (макс. 2) | — | — | 20 фнт. |
| Чешуйчатый | 50 зм | 1 | 14 + мод Лов. (макс. 2) | — | Помеха | 45 фнт. |
| Панцирь | 400 зм | 6 | 14 + мод. Лов (макс. 2) | — | — | 20 фнт. |
| Полулаты | 750 зм | — | 15 + мод. Лов (макс. 2) | — | Помеха | 40 фнт. |
| *Щит* |  |  |  |  |  |  |
| Щит, простой | 10 зм | 16 | +2 | — |  | 6 фнт. |
| Щит, баклер | 5 зм | 4 | +1, особое | — |  | 4 фнт. |
| Щит, башенный | 20 зм | — | +3, особое | Сил 13 | Помеха | 30 фнт. |

**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.

**Кольчужная куртка.** Плотная куртка, сделанная из наложенных друг на другу керамических и кремниевых дисков, зашитых между несколькими слоями плотной ткани. Этот доспех предоставляет умеренную защиту торса и заглушает звон дисков внешним покрытием.

**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.

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

**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.

**Щиты.** Щит изготавливается из дерева или металла, и несётся одной рукой. Использование щита увеличивает КД на 2. Вы получаете преимущество только от одного щита одновременно.

**Щит, баклер.** Маленький металлический круглый щит. Может быть использован в качестве воинского рукопашного оружия со свойствами Легкое и Фехтовальное для совершения безоружной атаки, причиняющей колющий урон 1 + ваш модификатор атаки. Так же позволяет вам использовать щит и атаковать двуручным или универсальным 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 вместо совершение атаки рукопашным оружием предоставить себе 3/4 укрытия (+5 к КД и спасброскам Ловкости) до начала вашего следующего хода.