# Доспехи

Макс. покупка (в день): 750 зм

Макс. продажа (в день): 2000 зм

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Предмет | Стоимость | Кол-во | Класс Доспеха (КД) | Сила | Скрытность |
| *Лёгкий доспех* |  |  |  |  |  |
| Стёганный | 5 зм | — | 11 + модификатор Лов | — | Помеха |
| Кожаный | 10 зм | — | 11 + модификатор Лов | — | — |
| Клепанный | 45 зм | — | 12 + модификатор Лов | — | — |
| *Средний доспех* |  |  |  |  |  |
| Шкурный | 12 зм | — | 12 + модификатор Лов (макс. 2) | — | — |
| Кольчужная куртка | 50 зм | — | 13 + модификатор Лов (макс. 2) | — | — |
| Чешуйчатый | 50 зм | — | 14 + модификатор Лов (макс. 2) | — | Помеха |
| Панцирь | 400 зм | — | 14 + модификатор Лов (макс. 2) | — | — |
| Полулаты | 750 зм | — | 15 + модификатор Лов (макс. 2) | — | Помеха |
| *Тяжелый доспех* |  |  |  |  |  |
| Композитный | 30 зм | — | 14 | — | Помеха |
| Технокольчуга | 75 зм | — | 16 | Сил 13 | Помеха |
| Панцирный | 200 зм | — | 17 | Сил 15 | Помеха |
| Полные Латы | 1,500 зм | — | 18 | Сил 15 | Помеха |
| *Щит* |  |  |  |  |  |
| Щит, простой | 10 зм | — | +2 | — |  |
| Щит, баклер | 5 зм | — | +1, особое | — |  |
| Щит, башенный | 20 зм | — | +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.

**Кольчужная куртка.** Плотная куртка, сделанная из наложенных друг на другу керамических и кремниевых дисков, зажитых 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 слоёв наложенных друг на друга затвердевших смол формирующих прочный панцирь вокруг тела. 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.

**Полулаты**. Полулаты состоят из сформированных смолистых 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.

**Композитный**. 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.

**Технокольчуга**. Подобно средневековой кольчуге этот доспех сделан из чередующихся дисков, размером не больше монеты. Диски из кремния и керамики, распределены по всему телу обеспечивая надежную защиту. Доспех собран таким образом, чтобы достичь максимальной защиты и покрытия.

**Панцирный.** Панцирные доспехи состоят из прочных пластин, накладываемых на искусственную ткань. Панцирная броня собирается из составных частей, прикрепляющихся к пористому под-доспешнику. 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.

**Полные Латы**. Латы состоят из сочленений сформированных смолистых пластин, покрывающих всё тело. В комплект лат входят рукавицы, тяжёлые кожаные сапоги и шлем с забралом. Дополнительный слой из композитного материала нанесен на внутреннюю сторону пластин для распределения силы удара. 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.

**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.