# 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) |
| Палица | 2 см | 1к8 дробящий | 10 фнт. | Двуручное |
| Ручной топор | 5 зм | 1к6 рубящий | 2 фнт. | Лёгкое, метательное (дис. 20/60) |
| Серп | 1 зм | 1к4 рубящий | 2 фнт. | Лёгкое |
| *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 |
| Короткие лук | 25 зм | 1к6 колющий | 1/4 фнт. | Боеприпас (дис. 80/320), двуручное |
| Праща | 1 см | 1к4 дробящий | — | Боеприпас (дис. 30/120) |
| Шоковый метатель | 75 зм | 1 колющий | 3 фнт. | Боекомплект (12 выстр), боеприпас (дис. 30/120), боеприпас (дис. 15/30), легкое, особое |
| *Воинское рукопашное оружие* | | | | |
| Алебарда | 20 зм | 1к10 рубящий | 6 фнт. | Двуручное, досягаемость, тяжёлое |
| Боевая кирки | 5 зм | 1к8 колющий | 2 фнт. | — |
| Боевой молот | 15 зм | 1к8 дробящий | 2 фнт. | Универсальное (1к10) |
| Боевой топор | 10 зм | 1к8 рубящий | 4 фнт. | Универсальное (1к10) |
| Глефа | 20 зм | 1к10 рубящий | 6 фнт. | Двуручное, досягаемость, тяжёлое |
| Двуручный меч | 50 зм | 2к6 рубящий | 6 фнт. | Двуручное, тяжёлое |
| Длинное копье | 10 зм | 1к12 колющий | 6 фнт. | Досягаемость, особое |
| Длинный меч | 12 зм | 1к8 рубящий | 3 фнт. | Универсальное (1к10) |
| Кнут | 2 зм | 1к4 рубящий | 3 фнт. | Досягаемость, фехтовальное |
| Короткий меч | 10 зм | 1к6 колющий | 2 фнт. | Лёгкое, фехтовальное |
| Молот | 10 зм | 2к6 дробящий | 10 фнт. | Двуручное, тяжёлое |
| Моргенштерн | 15 зм | 1к8 колющий | 4 фнт. | — |
| Пика | 5 зм | 1к10 колющий | 18 фнт. | Двуручное, досягаемость, тяжёлое |
| Рапира | 25 зм | 1к8 колющий | 2 фнт. | Фехтовальное |
| Секира | 30 зм | 1к12 рубящий | 7 фнт. | Двуручное, тяжёлое |
| Силовое копье | 50 зм | 1к12 колющий | 18 фнт. | Боекомплект (6 выстр), боеприпас (дис. 30/60), двуручное, досягаемость, особое, перезарядка, тяжелое |
| Скимитар | 25 зм | 1к6 рубящий | 3 фнт. | Лёгкое, фехтовальное |
| Трезубец | 5 зм | 1к6 колющий | 4 фнт. | Метательное (дис. 20/60), универсальное (1к8) |
| Цеп | 10 зм | 1к8 дробящий | 2 фнт. | — |
| *Воинское дальнобойное оружие* | | | | |
| Арбалет, ручной | 75 зм | 1к6 колющий | 3 фнт. | Боеприпас (дис. 30/120), лёгкое, перезарядка |
| Арбалет, тяжелый | 50 зм | 1к10 колющий | 18 фнт. | Боеприпас (дис. 100/400), двуручное, перезарядка, тяжёлое |
| Баллистический ускоритель | 120 зм | 2к8 колющий | 10 фнт. | Боекомплект (30 выстр), боеприпас (дис. 20/80/240), двуручное, очередь, осечка 2; |
| Болос | 1 зм | 1к4 дробящий | 2 фнт. | Метательное (дис. 20/60), легкое, особо |
| Волновой эммитер | 100 зм | 1к8 звуком | 20 фнт. | Боекомплект (20 выстр), боеприпас (дис. 30/90), двуручное, перезарядка, тяжелое, особое |
| Длинный лук | 50 зм | 1к8 колющий | 2 фнт. | Боеприпас (дис. 150/600), двуручное, тяжёлое |
| Духовая трубка | 10 зм | 1 колющий | 1 фнт. | Боеприпас (дис. 25/100), перезарядка |
| 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 |
| Сеть | 1 зм | — | 3 фнт. | Метательное (дис. 5/15), особое |
| Удило | 50 зм | 1 колющий | 18 фнт. | Боеприпас (дис. 60/180), двуручное, перезарядка, особое |

**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»).

**Очередь.** Оружие с этим свойством может совершать как обычные атаки по одной цели, так и атаки по области 10-футового куба в пределах обычной дистанции. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, иначе они получат обычный урон этого оружия. Такое действие использует десять боеприпасов.

**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.

**Болас**. Перед тем как совершить атаку вы можете решить, нанесет ли болос кость урона, как указанно в таблице «Оружие» или же оплетет ноги существа и собьет ее с ног. В последнем случае болас оплетает ноги существа, и оно падает ничком и не может подняться до тех пор не освободится. Чтобы освободиться самой или освободить из болас другое существо, оно должна потратить одно действие. Причинение болас рубящего урон 3 (КД 10) тоже освобождает существо, не причиняя ему урон, и уничтожает болас.

**Волновой эммитер**. Перед тем как совершить атаку вы можете решить, произвести обычную атаку дальнобойным оружием или специальную атаку. В последнем случае все существа и небольшие незакрепленные предметы в приделах 15 фт. конус а, чье направление соответствуют направление совершенной атаки на 10 фт. получают урон от оружия. Существа так же должны совершить спасбросок Телосложения сл. 14, получая половину урона при успехе или быть сбиты с ног.

**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.

**Силовое копье**. Вы используете силовую пику как длинное копье. При попадании рукопашной атакой оружие вы можете решить потратить один из зарядов и нанести дополнительную кость урона силовым полем 1к6.

Помимо этого, вы можете потратив один заряд совершить силовой пикой дальнобойную атаку оружием, нанося кость урона силовым полем 1к6. Вы можете использовать силовое копье как длинное копье даже после того, как расходовали все заряды.

**Шоковый метатель**. После того как вы совершили успешную атаку шоковым метателем по существу, к нему прикрепляются две прочных тонких нити. Пока нити прикреплены вы можете бонусным действие нанести существу 1к4 урона электричеством и существо должно совершить спасбросок Телосложения сл.10 +1 за каждый последующий ход, при провале цель ОШЕЛОМЛЕНА до конца своего следующего хода. Существо может открепить нити действием или передвинуться за пределы дистанции.