

ДОСПЕХИ

Доспех	КД	Сила	Скрытность	Вес	Цена
Лёгкий доспех (1 минута на надевание или снятие)					
Стёганный доспех [Padded Armor]	11+модификатор Лов	—	Помеха	8 фнт.	5 зм
Кожанный доспех [Leather Armor]	11+модификатор Лов	—	—	10 фнт.	10 зм
Проклёпанная кожа [Studded Leather Armor]	12+модификатор Лов	—	—	13 фнт.	45 зм
Средний доспех (5 минут на надевание и 1 минута на снятие)					
Шкурный доспех [Hide Armor]	12+модификатор Лов (макс. 2)	—	—	12 фнт.	10 зм
Кольчужная рубаха [Chain Shirt]	13+модификатор Лов (макс. 2)	—	—	20 фнт.	50 зм
Чешуйчатый доспех [Scale Mail]	14+модификатор Лов (макс. 2)	—	Помеха	45 фнт.	50 зм
Кираса [Breastplate]	14+модификатор Лов (макс. 2)	—	—	20 фнт.	400 зм
Полулаты [Half Plate Armor]	15+модификатор Лов (макс. 2)	—	Помеха	40 фнт.	750 зм
Тяжёлый доспех (10 минут на надевание и 5 минут на снятие)					
Кольчатый доспех [Ring Mail]	14	—	Помеха	40 фнт.	30 зм
Кольчуга [Chain Mail]	16	Сила 13	Помеха	55 фнт.	75 зм
Наборный доспех [Splint Armor]	17	Сила 15	Помеха	60 фнт.	200 зм
Латы [Plate Armor]	18	Сила 15	Помеха	65 фнт.	1500 зм
Щит (действие использование для надевания или снятия)					
Щит [Shield]	+2	—	—	6 фнт.	10 зм

ДОСПЕХИ

В таблице «Доспехи» перечислены основные доспехи игры.

Таблица включает цену и вес доспеха, а также следующие детали:

Категория. Каждый тип доспехов относится к одной из категорий: лёгкая, средняя или тяжёлая. Категория определяет, сколько времени требуется, чтобы надеть или снять доспех (как указано в таблице).

Класс Доспеха (КД). Столбец «КД» в таблице показывает ваш базовый КД, когда вы носите определённый тип доспеха. Например, если вы носите кожаный доспех, то ваш базовый КД равен 11 + ваш модификатор Ловкости, тогда как в кольчуге ваш КД равен 16.

Сила. Если в столбце «Сила» указано значение силы для определённого типа доспеха, то этот доспех уменьшает скорость носителя на 10 футов, если у него нет значения силы, равного или выше указанного.

Скрытность. Если в столбце «Скрытность» для типа доспеха указано «Помеха», то носитель имеет помеху на проверки Ловкости (Скрытность).

ВЛАДЕНИЕ ДОСПЕХАМИ

Любой может надеть доспех или держать щит, но только обученные могут эффективно использовать их, как объяснено ниже. Класс персонажа и другие способности определяют какими типами доспехов владеет персонаж. Монстр обладает владением любым доспехом, указанным в его статблоке.

ЛЁГКИЕ, СРЕДНИЕ И ТЯЖЁЛЫЕ ДОСПЕХИ

Если вы носите лёгкие, средние или тяжёлые доспехи и не владеете ими, то вы получаете помеху на любой [Тест к20](#), связанный с Силой или Ловкостью, и не можете накладывать заклинания.

Щит

Вы получаете бонус к КД от щита только если владеете щитами.

ОДНОВРЕМЕННО

Существо может носить только один комплект доспехов и использовать только один щит одновременно.

Вариант: Размеры снаряжения

В большинстве кампаний вы можете использовать или носить любое снаряжение, найденное в приключениях, в пределах здравого смысла. Например, [орк-прикляченец](#) не сможет надеть кожаные доспехи [полурослика](#), а мантия облачного великана будет слишком большой для [гнома](#).

Мастер может ввести больше реализма. Например, комплект латных доспехов, сделанный для одного человека, который может не подойти другому без значительных изменений, а униформа стражника может выглядеть плохо сидящей, если прикляченец попытается использовать её как маскировку. При использовании этого варианта, когда прикляченцы находят [доспехи](#), одежду и подобные предметы, сделанные для ношения, им, возможно, потребуется посетить кузнеца, портного, кожевника или другого специалиста, чтобы сделать предмет пригодным для ношения. Стоимость такой работы составляет 1к4 x 10% от рыночной стоимости предмета.