# Оружие

## Обычное оружие

Обычное оружие зачастую изготовлено из самых распространенных материалов, Железа или Стали. Их специальные свойства обычно отражают их форму, вес и стиль, не более того. Такое оружие считается не-магическим, с точки зрения правил, но его можно посеребрить или зачаровать.

Внешне такое оружие выглядит как типичные представители своего вида. В случае же более экзотических версий (смотри секцию Экзотическое оружие), то их внешний вид всегда соответствует стилю, а не функционалу.

|  |  |
| --- | --- |
| **Свойство** | **Описание** |
| Высококритичное | +10 к проверке критической травмы за ранг |
| Громоздкое | Требует Сила Ранг и более, иначе увеличивает сложность |
| Дезориентация | При попадании  чтобы дезориентировать на Ранг раундов ( ко всему) |
| Неточное | + за Ранг |
| Нокдаун | При попадании  (+ за каждый силуэт выше 1), чтобы сбить с ног цель |
| Оборонительное | Увеличивает ближнюю защиту на Ранг |
| Обычное | Обычное |
| Отражающее | Увеличивает дальнюю защиту на Ранг |
| Подготовка | Перед использованием требует маневр Подготовка |
| Превосходное | Автоматическое  при проверках |
| Проникающее | Игнорирует Ранг поглощения |
| Сноровка | Требует Ловкость Ранг и более, иначе увеличивает сложность |
| Точное | + за Ранг |
| Укрепленное | Невосприимчив к Повреждению, Проникающему |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование** | **Навык** | **Урон** | **Крит** | **Дальность** | **Вес** | **Цена** | **Редкость** | **Свойства** |
| **Оружие ближнего боя** | | | | | | | | |
| Кинжал | Одноручное | +1 | 2 | Вплотную | 1 | 50 | 1 | Проникающее 1, Обычное |
| Меч | Одноручное | +2 | 2 | Вплотную | 1 | 100 | 2 | Проникающее 1, Обычное |
| Длинный меч | Одноручное | +3 | 3 | Вплотную | 2 | 200 | 2 | Оборонительное 1, Обычное |
| Двуручный меч | Двуручное | +4 | 2 | Вплотную | 3 | 300 | 4 | Проникающее 1, Оборонительное 1, Сноровка 3, Обычное |
| Боевой топор | Одноручное | +3 | 3 | Вплотную | 2 | 150 | 1 | Высококритичное 1, Обычное |
| Двуручная секира | Двуручное | +4 | 3 | Вплотную | 4 | 300 | 4 | Громоздкое 3, Проникающее 1, Высококритичное 2, Обычное |
| Булава | Одноручное | +3 | 4 | Вплотную | 2 | 75 | 1 | Обычное |
| Боевой молот | Одноручное | +3 | 4 | Вплотную | 2 | 150 | 2 | Дезориентация, Обычное |
| Молот | Двуручное | +4 | 4 | Вплотную | 4 | 300 | 3 | Дезориентация, Нокдаун, Обычное |
| Щит | Блокирование | +0 | 6 | Вплотную | 2 | 80 | 1 | Оборонительное 1, Отражающее 1, Неточное 1, Нокдаун, Обычное |
| Башенный щит | Блокирование | +0 | 6 | Вплотную | 3 | 160 | 2 | Оборонительное 2, Отражающее 2, Неточное 2, Нокдаун, Обычное |
| Копье | Одноручное | +2 | 4 | Короткая | 2 | 90 | 1 | Обычное |
| Алебарда | Двуручное | +3 | 3 | Короткая | 5 | 250 | 3 | Оборонительное 1, Проникающее 3, Обычное |
| **Оружие дальнего боя** | | | | | | | | |
| Короткий лук | Стрельба | 6 | 3 | Средняя | 2 | 150 | 3 | Обычное |
| Длинный лук | Стрельба | 8 | 3 | Длинная | 3 | 450 | 4 | Сноровка 3, Обычное |
| Арбалет | Стрельба | 7 | 2 | Длинная | 3 | 600 | 5 | Проникающее 2, Подготовка 1, Обычное |

### 

### Серебряное оружие

Оружие ближнего боя может быть покрыто слоем серебра за 200 септимов. Такое оружие считается более эффективным против некоторых монстров, и у него убирается свойство Обычное.

## 

## Редкое оружие

Редким оружием считаются образцы, изготовленные со знанием секретов опытных мастеров различных культур, древних исчезнувших цивилизаций или даже призванные из глубин Забевения. Такие практически всегда считаются магическими, если не указано особо.

### 

### Эльфийское мастерство

Эльфийское оружие зачастую создается из различных тонких и легких магических материалов, таких как мифрил и серебро. Такое оружие является результатом тысячелетий оттачивания мастерства, сопоставления эстетики и функциональности – образцы невиданной красы и тонких линий, орудия утонченной войны, блистающее гранями и серебряными узорами, часто с письменами или изображениями, например, орла, который представляет Ауриэль.

Эльфийское оружие задумано мастерами, как легкое, тонкое, и используемое с изяществом и скоростью. Клинки не особенно тяжелые, но сохраняют остроту дольше, чем другие виды оружия. Большинство эльфийского оружия хорошо прорезает броню и находит уязвимые места.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование** | **Навык** | **Урон** | **Крит** | **Дальность** | **Вес** | **Цена** | **Редкость** | **Свойства** |
| **Оружие ближнего боя** | | | | | | | | |
| Эльфийский кинжал | Одноручное | +1 | 1 | Вплотную | 0 | 150 | 3 | Проникающее 2 |
| Эльфийский меч | Одноручное | +2 | 2 | Вплотную | 1 | 300 | 4 | Проникающее 1 |
| Эльфийское копье | Одноручное | +2 | 3 | Короткая | 1 | 270 | 4 | Проникающее 1 |
| **Оружие дальнего боя** | | | | | | | | |
| Эльфийский короткий лук | Стрельба | 6 | 2 | Средняя | 1 | 450 | 4 | Проникающее 1 |
| Эльфийский длинный лук | Стрельба | 8 | 2 | Длинная | 2 | 1350 | 6 | Проникающее 1, Точное 1, Сноровка 2 |

Эльфийское оружие не имеет особенных свойств, кроме основных характеристик, с обычными свойствами Проникающее и Точное. Как и все эльфийские предметы, вес их значительно ниже, чем у аналогов.

### Двемерская эффективность

В прямой контраст своим двоюродным эльфийским братьям, Двемерское оружие сфокусировано на чистой эффективности и брутальной силе, с минималистичным дизайном. Созданное из тяжелой и крепкой Двемерской стали, оружие имеет оттенки латуни или бронзы, с крупными геометрическими узорами и золотыми остриями.

Тяжесть – это хорошо. Тяжесть – это надежно. Двемерское снаряжение может быть неудобно в использовании из-за своего значительного веса, но их прямолинейный дизайн и функциональность довольно эффективны и просты в освоении. Удары двемерским оружием оглушают противников и уверенно отражают удары слабых и мягких материалов.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование** | **Навык** | **Урон** | **Крит** | **Дальность** | **Вес** | **Цена** | **Редкость** | **Свойства** |
| **Оружие ближнего боя** | | | | | | | | |
| Двемерский длинный меч | Одноручное | +4 | 3 | Вплотную | 3 | 800 | 6 | Оборонительное 1, Высококритичное 1 |
| Двемерский боевой топор | Одноручное | +4 | 3 | Вплотную | 3 | 600 | 5 | Высококритичное 2 |
| Двемерская булава | Одноручное | +4 | 4 | Вплотную | 3 | 600 | 5 | Дезориентация, Высококритичное 1 |
| Двемерский щит | Блокирование | +1 | 6 | Вплотную | 3 | 320 | 6 | Оборонительное 2, Отражающее1, Неточное 1, Нокдаун |
| **Оружие дальнего боя** | | | | | | | | |
| Двемерский арбалет | Стрельба | 8 | 2 | Длинная | 3 | 2400 | 7 | Проникающее 2 |

Двемерское оружие тяжелое, крепкое, и эффективное. У него увеличен базовый урон, а также вес. Оружие, спроектированное на максимальную эффективность, имеет свойство Высококритичное.

### Орочье совершенство

Среди всех смертных рас Тамриэля, мало кто может соперничать в искусстве производства оружия с Орсимерами из Уротгара. Мастера кузнечного дела, орки проектируют и куют оружие безупречной формы, веса и качества. Орихальковое оружие цвета зеленой стали крепко, невероятно остро, обычно имеет опасные изгибы и шипы и отражают менталитет своих создателей.

Зачастую образцы этого оружия обладают идеальным балансом, несмотря на свои размеры, удивительно небольшим весом. Нет области, в которой бы Орочье оружие бы не обладало бы завидным преимуществом – и эффективность, и дизайн, и смертельность этих творений известны всем профессионалам. На каждом клинке есть клеймо мастера, что его изготовил, которое означает, что за качество он ручается, и готов сойтись в смертельном поединке с любым сомневающимся.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование** | **Навык** | **Урон** | **Крит** | **Дальность** | **Вес** | **Цена** | **Редкость** | **Свойства** |
| **Оружие ближнего боя** | | | | | | | | |
| Орочий боевой топор | Одноручное | +4 | 2 | Вплотную | 2 | 150 | 3 | Превосходное, Высококритичное 1 |
| Орочья секира | Двуручное | +5 | 2 | Вплотную | 4 | 300 | 5 | Превосходное, Громоздкое 3, Проникающее 1, Высококритичное 2 |
| Орочий боевой молот | Одноручное | +4 | 3 | Вплотную | 2 | 150 | 3 | Превосходное, Дезориентация |
| Орочий щит | Блокирование | +1 | 5 | Вплотную | 3 | 160 | 3 | Превосходное, Оборонительное 2, Отражающее 2, Неточное 2, Нокдаун |
| Орочья алебарда | Двуручное | +4 | 2 | Короткая | 5 | 250 | 4 | Превосходное, Оборонительное 1, Проникающее 3 |

Орихальковое оружие – это произведение искусства, вершина кузнечного мастерства и создания смерти. Кроме своего выдающегося урона, оно обладает свойствами Превосходное, увеличенным шансом Критического удара, а также предоставляет к проверкам Обаяния, связанных с демонстрацией боевого мастерства – только истинный воин может владеть таким оружием.

### Акавирская экзотика

Оружие из Акавира – это восхитительные произведения искусства из давно покинутой страны. Настолько же могучее, насколько редкое, оно попало в Тамриэль много веков назад, вместе с захватчиками и ремесленниками Тсаески. Это оружие превосходно выполняет свое предназначение, но зачастую совершенно неожиданно спроектировано и узнаваемо уникально. На первый взгляд простые и легкие, с тонкими, симметричными и изогнутыми лезвиями, но совершенные в изготовлении. Уникален и материал – магическим образом преобразованная и закаленная сталь.

Несмотря на то, что каждый образец Акавирского оружия – реликт давно ушедших эпох, оно все еще сохраняет смертоносную остроту, и хоть оно и не настолько крепко, как привыкли современные воины – оно крайне опасно в руках опытного воина.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование** | **Навык** | **Урон** | **Крит** | **Дальность** | **Вес** | **Цена** | **Редкость** | **Свойства** |
| **Оружие ближнего боя** | | | | | | | | |
| Акавирский танто | Одноручное | +2 | 2 | Вплотную | 1 | 1000 | 7 | Проникающее 3, Высококритичное 1 |
| Акавирский вакидзаши | Одноручное | +3 | 2 | Вплотную | 1 | 2000 | 8 | Проникающее 3, Высококритичное 1 |
| Акавирская катана | Одноручное | +4 | 3 | Вплотную | 2 | 3000 | 9 | Оборонительное 1, Проникающее 2, Высококритичное 1 |
| Акавирская дайкатана | Двуручное | +5 | 2 | Вплотную | 3 | 6000 | 9 | Проникающее 3, Оборонительное 1, Сноровка 2, Высококритичное 1 |
| Акавирский баклер | Блокирование | +0 | 6 | Вплотную | 2 | 1600 | 7 | Оборонительное 1, Отражающее 2, Нокдаун |

Акавирское оружие редко и экзотично - владелец его получает заслуженное уважение ценителей, и может служить показателем высокого положения в Империи Сиродила.

### Опасность Морровинда

Огненная земля Морровинда таит в себе множество опасностей – и не в последнюю очередь от разумных обитателей. Разобщенность народов Морровинда (постоянные конфликты Великих Домов, Эшлендеров), породили великое множество орудий убийства, различных видов и материалов.

#### Стекло

На самом деле не совсем стекло, «Стеклянное» оружие создается из переработанного минерала Малахита, ярко зеленого материала, который, пройдя сложные процедуры обработки, становится невероятно острым. Данмеры Ввандерфелла в совершенстве освоили это мастерство и умеют создавать лоружие из закаленного «стекла», которое пронзает броню и плоть с одинаковой легкостью.

Раны, нанесенные множественными гранями этого оружия, глубоки и сложны в исцелении. Неудивительно, что в течении столетий этим оружием пользовались исключительно защитники божественного Трибунала.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование** | **Навык** | **Урон** | **Крит** | **Дальность** | **Вес** | **Цена** | **Редкость** | **Свойства** |
| **Оружие ближнего боя** | | | | | | | | |
| Стеклянный кинжал | Одноручное | +1 | 1 | Вплотную | 0 | 225 | 5 | Проникающее 1, Высококритичное 2 |
| Стеклянный меч | Одноручное | +2 | 1 | Вплотную | 0 | 450 | 7 | Проникающее 1, Высококритичное 2 |
| Стеклянное копье | Одноручное | +2 | 3 | Короткая | 1 | 405 | 7 | Высококритичное 2 |
| Стеклянная алебарда | Двуручное | +3 | 2 | Короткая | 4 | 1125 | 8 | Оборонительное 1, Проникающее 3, Высококритичное 2 |
| **Оружие дальнего боя** | | | | | | | | |
| Стеклянный короткий лук | Стрельба | 6 | 2 | Средняя | 1 | 150 | 5 | Высококритичное 2 |

Стеклянное оружие очень легкое и очень острое, обладает свойствами Проникающее и Высококритичное и имеет низкий вес и критический рейтинг. Но, к сожалению, изящное и хрупкое оружие может получить повреждение при получении  при боевой проверке.

#### Эбонит

Чернее ночи и крепче стали, Эбонитовое оружие производится элитными кузнецами Данмерами для владык Великих Домов Морровинда. Стремительные изгибы и эстетика опасности соответствует их создателям – Темным Эльфам.

Эбонит считается одним из наикрепчайших материалов, которые могут создать смертные. Ковать его можно только прибегая к помощи магии.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование** | **Навык** | **Урон** | **Крит** | **Дальность** | **Вес** | **Цена** | **Редкость** | **Свойства** |
| **Оружие ближнего боя** | | | | | | | | |
| Эбонитовый кинжал | Одноручное | +2 | 2 | Вплотную | 1 | 500 | 5 | Проникающее 2, Укрепленное |
| Эбонитовый длинный меч | Одноручное | +4 | 3 | Вплотную | 2 | 2000 | 6 | Проникающее 1, Оборонительное 1, Укрепленное |
| Эбонитовый двуручный меч | Двуручное | +5 | 2 | Вплотную | 3 | 3000 | 7 | Проникающее 2, Оборонительное 1, Сноровка 3, Укрепленное |
| Эбонитовый щит | Блокирование | +0 | 6 | Вплотную | 2 | 800 | 5 | Проникающее 1, Оборонительное 2, Отражающее 2, Нокдаун, Укрепленное |
| Эбонитовое копье | Одноручное | +3 | 4 | Короткая | 2 | 900 | 6 | Проникающее 1, Укрепленное |

### 

В дополнение к увеличенному урону и свойству Проникающее, все Эбонитовое оружие считается Укрепленным, так что ему не грозит Разрушение и поломка.

### Глубины Забвения

Да, конечно, оружие выкованное руками смертных может впечатлить, и вполне может сопровождать искателя приключений на его пути побед и славы… Но ничто не может сравниться с смертоносным мастерством творцов из Забвения. Даэдрическое оружие считается самым ужасающим и опасным, что известно мерам и людям. Его угольно-черные грани источают опасность, изогнуты и искривлены его формы, шипы и проблески адского пламени напоминают о том, что оно сотворено руками иных сущностей.

На первый взгляд, Даэдрическое оружие тяжеловесно и опасно для самого же владельца, но каждый удар его грозит смертельными ранами и вселяет ужас в сердца тех, кто столкнется с ним на поле боя. Мало какое оружие может соперничать с кованным в Забвении.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование** | **Навык** | **Урон** | **Крит** | **Дальность** | **Вес** | **Цена** | **Редкость** | **Свойства** |
| **Оружие ближнего боя** | | | | | | | | |
| Даэдрический кинжал | Одноручное | +3 | 1 | Вплотную | 1 | 750 | 10 | Проникающее 1, Высококритичное 2 |
| Даэдрический длинный меч | Одноручное | +5 | 2 | Вплотную | 2 | 3000 | 10 | Оборонительное 1, Высококритичное 2 |
| Даэдрический двуручный меч | Двуручное | +6 | 2 | Вплотную | 3 | 4500 | 10 | Проникающее 1, Оборонительное 1, Сноровка 3, Высококритичное 2 |
| Даэдрический боевой топор | Одноручное | +5 | 2 | Вплотную | 2 | 2250 | 10 | Высококритичное 3 |
| Даэдрическая булава | Одноручное | +5 | 3 | Вплотную | 2 | 1125 | 10 | Высококритичное 2 |
| Даэдрический щит | Блокирование | +2 | 5 | Вплотную | 3 | 2400 | 10 | Оборонительное 3, Отражающее 3, Неточное 2, Нокдаун |
| Даэдрическая алебарда | Двуручное | +5 | 2 | Короткая | 5 | 3750 | 10 | Оборонительное 1, Проникающее 3, Высококритичное 2 |
| **Оружие дальнего боя** | | | | | | | | |
| Даэдрический короткий лук | Стрельба | 8 | 2 | Средняя | 2 | 2250 | 10 | Высококритичное 2 |
| Даэдрический длинный лук | Стрельба | 10 | 2 | Длинная | 3 | 6750 | 10 | Сноровка 3, Высококритичное 2 |

Кроме внушительного урона, шанса и силы Критических попаданий, Даэдрическое оружие внушает инстинктивный ужас всем смертным. которые должны пройти Сложную () проверку Страха при виде этого олицетворения самой сути убийства.

### Редкости

Существует оружие, которое создается более экзотичными кузнецами, которое не попадает на обычные прилавки и продается только у торговцев редкостями – оружие, которое принадлежит различным народам Тамриэля. Сияющие Каджитские лунные клинки, знаменитые изогнутые редгардские клинки и множество подобных прекрасных образцов культурного наследия.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование** | **Навык** | **Урон** | **Крит** | **Дальность** | **Вес** | **Цена** | **Редкость** | **Свойства** |
| **Оружие ближнего боя** | | | | | | | | |
| Каджитский кукри | Одноручное | +2 | 2 | Вплотную | 1 | 280 | 4 | Точное 1, Проникающее 2 |
| Каджитский лунный клинок | Одноручное | +2 | 2 | Вплотную | 1 | 100 | 5 | Оборонительное 1, Проникающее 1 |
| Редгардский скимитар | Одноручное | +3 | 3 | Вплотную | 2 | 200 | 4 | Сноровка 2, Оборонительное 1, Проникающее 1 |
| Нордский боевой топор | Одноручное | +3 | 3 | Вплотную | 2 | 150 | 4 | Превосходное, Высококритичное 2 |
| Хитиновый кинжал | Одноручное | +1 | 2 | Вплотную | 1 | 75 | 3 | Проникающее 1, Высококритичное 1 |
| Хитиновое копье | Одноручное | +2 | 3 | Короткая | 2 | 135 | 3 | Проникающее 1, Высококритичное 1 |
| **Оружие дальнего боя** | | | | | | | | |
| Костяной длинный лук | Стрельба | 8 | 3 | Длинная | 3 | 780 | 6 | Проникающее 1, Сноровка 2 |

### 

# Броня

## Обычная броня

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Название** | **Защита** | **Поглощение** | **Вес** | **Цена** | **Редкость** |
| **Кожаная броня** | 0 | 1 | 2 | 50 | 2 |
| **Кираса** | 1 | 1 | 2 | 100 | 2 |
| **Кольчуга** | 0 | 2 | 3 | 450 | 3 |
| **Латный доспех** | 1 | 2 | 4 | 1250 | 4 |

### Кожаный доспех

Кожаный доспех, хоть из мягкой, хоть из вываренной кожи, поглощает часть удара, но не может отклонить лезвие. Поэтому он дает поглощение, но не защиту. Состоит обычно набор из куртки, шлема, ботинок и перчаток. Предоставляет обычную защиту и не стесняет движения.

### Кираса

Обычная железная кираса защищает жизненно важные органы, относительно проста в изготовлении, не мешает движениям владельца, а также может быть скрыта под плащом или мантией.

### Кольчуга

Стальная кольчуга – обычное снаряжение стражи по всей Империи и провинциях. Кольчужный капюшон и полная туника соединенных колец защищает почти все тело от клинков и стрел, хорошо сдерживает попадание и рассеивает удар по большей поверхности.

К сожалению, кольчуга немного ограничивает передвижение и зачастую гремит, поэтому  добавляется к проверкам Скрытности.

### Латный доспех

Латы поглощают значительную часть урона, а загнутые пластины могут отвести удар целиком. Полный латный доспех закрывает все тело и превосходно защищает.

Даже хорошо прилаженные друг к другу части доспеха шумят и стесняют движение, поэтому   добавляется к проверкам Скрытности и Акробатики.

## Броня народов Тамриэля

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Название** | **Защита** | **Поглощение** | **Вес** | **Цена** | **Редкость** |
| **Валенвудская кожаная броня** | 0 | 1 | 1 | 150 | **5** |
| **Эльфийская кольчуга** | 0 | 2 | 1 | 650 | **5** |
| **Двемерская кираса** | 1 | 1 | 3 | 1,000 | **5** |
| **Двемерский полный латный доспех** | 2 | 3 | 5 | 3,000 | **5** |
| **Орочья пластинчатая броня** | 1 | 2 | 3 | 1,700 | **6** |
| **Орочий латный доспех** | 3 | 2 | 4 | 3,500 | **6** |
| **Акавирская броня** | 1 | 2 | 3 | 1,550 | **7** |
| **Стеклянно-кожаный доспех** | 0 | 2 | 3 | 450 | **6** |
| **Эбонитовый латный доспех** | 3 | 3 | 4 | 5,800 | **8** |
| **Даэдрическая кожаная броня** | 2 | 2 | 2 | 5,500 | **9** |
| **Даэдрический полный латный доспех** | 3 | 4 | 5 | 15,750 | **10** |

### Валенвудская кожаная броя

Создаваемая Босмерами в Валенвуде, эта кожаная броня обычно представляет собой набор сшитых кож, с простыми, но удобными завязками и пряжками, и украшается резными орнаментами из кости. Этот доспех так тщательно подогнан и хорошо смазан, что не скрипит и не шуршит при движении, что дает  к проверкам Скрытности.

### Эльфийская кольчуга

Эту сияющую кольчугу, сделанную из переплетения мифрила и серебра, обычно носят стражники и военные с Саммерсета. Она необычайно легка и производит крайне мало шума. В дополнение к сниженному Весу, этот доспех не добавляет  к проверкам Скрытности, как обычная кольчуга.

### Двемерская кираса

Designed by the Ancient Dwemer with the intention of protecting their common intellectuals and explorers from the rigors of the real world, this armor represents little more than a simple cuirass of sturdy Dwemersteel, but designed in a way to protect key parts of important individuals. While worn, a Dwemer Breastplate **ignores one rank of Проникающее**on enemy weapons.

### Dwemer Full-Plate

Built for the champions of the Dwemer armies, these suits made their soldiers indistinguishable from their fearsome automaton Centurions. With well designed seams and joints, a set of Dwemersteel Full Plate offers Превосходное protection for its wearer. Due to its Громоздкое nature, while wearing Dwemer Full-Plate, suffer a **Setback** to Stealth and Acrobatics checks.

### Orcish Splintmail

Made of simple strips and banding of Orichalc plating on leathers, Orcish Splitmail doesn’t at first seem particularly imposing. However, as with all things Orcish, the appearance betrays its capabilities. Well interlinked and designed to protect its wearer, Orcish Splintmail provides all the protection of Platemail, but without hindering its user’s mobility.

### Orcish Platemail

When something more imposing is required, Orcish Platemail is the go-to option. Made of the iconic steely-green Orichalc, and formed into fearsome visages and imagery, Orcish Platemail covers the body in sturdy metal, including a full faceguard - depicting typically a fearsome Orcish warrior or even Malacath himself. While offering Превосходное protection, Orcish Platemail also imposes a **Boost** to all Intimidate checks made while worn. Also, like most plate armor, due to its Громоздкое nature, suffer a **Setback** to Stealth and Acrobatics checks while worn.

### Akaviri Armor

Consisting of bands of ancient magicked metals and a thin chain undercoat, Akaviri Armor was designed for lightweight purpose and supreme protection. As capable of protecting its wearer as Platemail, but without hindering action. Additionally, this ancient armor is considered awe inspiringly and artistically crafted. While worn, suffer a **Setback** to Sneak checks but **not** Acrobatics, and add a **Boost** die to all Charm or Leadership checks.

### Glass-Plated Leathers

Worn traditionally by the Bouyant Armigers of Morrowind, this armor resembles a full suit of black leather, adorned with shimmering green malachite plates. Besides being an impressive sight, the armor is of low weight and high mobility.

### Ebony Plate

Crafted by the High Houses of Morrowind, a suit of Ebony Plate is regarded as the most potent and powerful armor crafted by mortal hands (though Orcs would argue otherwise). The armor is crafted of jet black ebony, and adorned with trim of gold and mithril in traditional Dunmeri style. Like most plate armor, due to its Громоздкое nature, suffer a **Setback** to Stealth and Acrobatics checks while worn, but gain a **Boost** to Leadership or Intimidation checks.

### Daedric-Forged Leathers

Worn by Dremora assassins and agents, this armor is said to allow its wearer to blend with shadows in a nearly improbable manner. Rarely found in Tamriel, Daedric-Forged Leathers are sickly black leathers adorned with wicked metal strips of ebon steel, glimmering lightly with the eldritch energy of Oblivion. While offering Превосходное protection for leather armor, it also provides an **Upgrade** to all Sneak checks while worn.

### Daedric Full-Plate

No matter the mortal claims, a suit of full Daedric plate is indeed the most fearsome armor to behold. When a Dremora Lord takes the field in such armor, those of weak constitution are known to simply flee the field in terror. Crafted of deep ebon steel, and adorned with glowing glyphs and patterns of Oblivion magicka, it possesses a jagged and cruel appearance, with prominent usage of spikes. While offering supreme protection, wearing Daedric Plate forces all opponents entering combat with the wearer to make a **Hard** Fear check. Lastly, like most plate armor, due to its Громоздкое nature, suffer a **Setback** to Stealth and Acrobatics.

## Экзотическая броня

## 

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Название** | **Защита** | **Поглощение** | **Вес** | **Цена** | **Редкость** |
| **Каджитская кожаная броня** | 0 | 1 | 2 | 125 | 4 |
| **Доспех Мораг Тонг** | 0 | 1 | 2 | 250 (Р) | 9 |
| **Доспех Темного братства** | 0 | 1 | 2 | 300 (Р) | 8 |
| **Доспех Имперского Легиона** | 0 | 2 | 3 | 400 (Р) | 4 |
| **Имперский латный доспех** | 1 | 2 | 4 | 1,100 (Р) | 4 |
| **Доспех Имперского гладиатора** | 1 | 1 | 2 | 75 (Р) | 4 |
| **Йокуданская кольчуга** | 0 | 2 | 3 | 650 | 6 |
| **Воровские одежды** | 1 | 0 | 2 | 75 | 4 |
| **Хитиновая броня** | 0 | 2 | 1 | 350 | 7 |
| **Костяная броня** | 1 | 2 | 3 | 825 | 7 |
| **Доспех Темного ящера** | 1 | 1 | 2 | 725 (Р) | 10 |
| **Доспех Гильдии Бойцов** | 1 | 2 | 4 | 1350 | 4 |

### Khajiiti Leathers

Tight fitting and slim leather armor, Khajiiti armor is designed to fare the plains and deserts of Elsweyr, but also to avoid interfering with a Khajiit’s natural acrobatic ability, with flexible seams and joints. While worn, conveys a **Boost** to Acrobatics checks, and removes one Setback caused by hot climates.

### Morag Tong Leathers

Designed and crafted by the Assassins of the Morag Tong, these leathers are considerably more discreet than one might expect for their craft. Adorned with jagged metal strips and chitin accents, it is intimidating armor to be sure, and designed to easily blend with shadows - but it is not easily identified as assassin’s garb. While worn, gain a **Boost** to Sneak and Deception checks.

### Dark Brotherhood Armor

More conspicuous are the Dark Brotherhood. Armor of deep black and blood red, this suit of skintight leather bears the iconic black hand insignia of the Dark Brotherhood, identifying its wearer as a member of the feared organisation. While worn, gain a **Boost** to Sneak and Intimidation checks, but will attract negative attention.

### Imperial Legionnaire Segmenta

The standard armor of the Imperial Legion, consisting of a basic leather tunic adorned with segmented steel bands. Provides significant protection, without the noise and restriction of chainmail. While cheap and effective, it is illegal to wear this armor if not part of the Imperial Military.

### Imperial Plate

Consisting of heavy steel plates adorned with the Imperial Insignia and sporting a reinforced tasset, this armor is heavy and protective, but like most plate armor, due to its Громоздкое nature, it will impose a **Setback** to Stealth and Acrobatics. While cheap and effective, it is illegal to wear this armor if not part of the Imperial Military.

### Imperial Gladiator Regalia

The armors worn by Imperial Gladiators is varietous in specific style, but always follows a central theme of mobility, exposed skin, and simple showy patterns. The armor provides substantial protection, but also a **Boost** to Athletics checks while worn.

### Yokudan Mail

Consisting of a light and flowy robe worn over a suit of light maile, Yokudan chain mail is designed to be worn in the scorching climates of Hammerfell. It’s flowing robing makes the wearer’s form difficult to discern, and protects from the sun. While worn, all enemy attacks generate an **Automatic Threat,** and the difficulty of Resilience checks due to Hot Climates is reduced by 1.

### Thieves Threads

Typically worn by members of the Thieves Guild, this attire of leather armor is flexible and doesn’t hinder movement. Most importantly however, it has numerous hidden pockets. Grants its wearer a pocket with 1 Encumbrance Threshold, and provides a Setback to any check made to detect any items stored in that pocket.

### Chitin Armor

Made of the chitinous hide of Nix Hounds and Ox, this armor is protective and adaptable. Crafted by the Dnumeri of Morrowind, it is quiet and capable, and the helmets are typically crafted with goggles into them, protecting the wearer from ash or sandstorms. When caught in such weather, Chitin Armor will **remove** one **Setback** imposed by these conditions.

### Bonemould Armor

Made of a composite of ground bone, and moulded into intricate armor patterns, Bonemould is a sturdy and protective set of armor, that is somewhat lighter than comparable plate armor found in the west. While it still imposes a **Setback** to Sneak and Acrobatics like standard plate armor, it is lighter and cheaper. Like Chitin armor, Bonemould helmets are designed to shield the wearer to Ash and Sandstorms, **removing** one **Setback** imposed by such conditions.

### Shadowscales

Rarely seen, this armor is worn by the Argonian assassins of the same name. Consisting of simple scaled leather from the marshes, rumoured to be Naga skin, this armor is light and flexible, and is said to be magicked to make one’s attacks more likely to strike true. While worn, grants a **Boost** to Sneak and an **Automatic Advantage** on all Одноручное attacks.

### Fighter’s Guild Plate

Resembling standard Platemail in appearance, but adorned with the crimson colouring of the Fighter’s Guild, and emblazoned with the crossed sword and shield iconography of the organisation. Built to a high standard and usually well polished, Fighter’s Guild Plate is an impressive display of armor. While wearing Fighter’s Guild Plate, suffer a **Setback** to Stealth and Acrobatics checks, but gain a **Boost** to Leadership checks.

## Робы и одеяния

## 

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Название** | **Защита** | **Поглощение** | **Вес** | **Цена** | **Редкость** |
| **Подбитый доспех** | 0 | 1 | 2 | 50 | 1 |
| **Костюм торговца** | 0 | 0 | 1 | 110 | 2 |
| **Туника из Имперского Города** | 0 | 0 | 1 | 35 | 3 |
| **Роба Подмастерья** | 0 | 1 | 2 | 100 | 4 |
| **Роба Зачарователя** | 0 | 1 | 2 | 450 | 5 |
| **Передник Алхимика** | 0 | 1 | 2 | 450 | 5 |
| **Роба Гильдии Магов** | 0 | 1 | 2 | 550 | 5 |
| **Костюм Политика** | 0 | 0 | 2 | 300 | 4 |
| **Непримечательная одежда** | 0 | 0 | 2 | 35 | 2 |
| **Затененный капюшон** | 0 | 0 | 1 | 40 | 3 |

### Padded Clothing

Typically a gambeson consisting of heavy wools and linens, padded clothing provides only the basic level of protection, without hindering the wearer in any way. Often preferred by merchants and travellers over comparable leather armor.

### Merchant Attire

Consisting of rich colours, embroidered hems and efficient construction, a Merchant’s attire is half their marketing. Looking the part certainly helps in trades and deals, and while wearing this professional clothing, gain a **Boost** to Mercantile checks.

### Imperial City Tunic

A simple toga-like tunic, made of fine silks or top quality linens, an Imperial City tunic is a charming knee-length garment that follows the latest Imperial fashion trends. While wearing this clothing, gain a **Boost** to Charm checks.

### Apprentice Robes

A set of wool or linen robes intended for freshly minted mages. Typically adorned with pockets for components and tomes, and imbued with just a hint of Magicka, these robes help mages with their magical arts, granting a **Boost** to all Magic Actions.

### Enchanter’s Robes

Crafted of simple fabrics, but adorned with numerous pockets and pouches, Enchanters robes are designed to both carry the components for, and ply the Enchanting trade. Enchanters who don these robes not only look the part, but gain a **Boost** to their Enchanting checks, and gain +1 to their Encumbrance Threshold.

### Alchemist’s Frock

A simple and lengthy coat, with a small apron included, these clothes give Alchemists places to store and gather components and ingredients, and keep them readily at hand. While wearing this professional clothing, gain a **Boost** to Alchemy checks, and gain +1 to Encumbrance Threshold.

### Mage’s Guild Robes

Crafted of the finest spellthreads and lightly enchanted fabrics, these blue robes are adorned with the Eye of Magnus, the symbol of the Mage’s Guild. Crafted and granted to those who have proven themselves as capable members of the Mage’s Guild, these robes grant a **Boost** to Magic Actions and Knowledge checks.

### Politician’s Attire

An attire indicative of someone of nobility or political power, featuring the colours of a great house, the Empire, or some other politicla body, and crafted carefully of materials of high quality and cost, these threads inspire others and add merit to the wearer’s words. While worn grant a **Boost** to Leadership and Charm checks.

### Unassuming Clothes

Brown linens, grey wools, a small hood and a lack of iconography or distinguishing figures makes these clothes easy to miss. And its wearer. While worn, the wearer gains a **Boost** to Sneak checks made to blend into crowds, and increases the Difficulty to identify the wearer at a distance by 1.

### Shadowed Shroud

Similar to the Unassuming Clothes, the Shadowed Shroud is consists of a heavy cloak and hood worn about the shoulders, and increases the Difficulty to identify the wearer at a distance by 1. This cowl can be worn over other armor, and is considered an accessory.

# Снаряжение

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Название** | **Цена** | **Вес** | **Редкость** |
| **Рюкзак** | 10 | - | 0 |
| **Веревка (10 метров)** | 25 | 1 | 0 |
| **Крюк-кошка** | 15 | 1 | 2 |
| **Факел** | 5 | 1 | 0 |
| **Обычный фонарь** | 100 | 2 | 2 |
| **Двемерский фонарь** | 250(Р) | 2 | 5 |
| **Отмычки и щуп Подмастерья** | 50 | 1 | 4 |
| **Отмычки и щуп Мастера** | 1000(Р) | 1 | 8 |
| **Ступа и пестик Подмастерья** | 150 | 1 | 4 |
| **Ступа и пестик Мастера** | 1000 | 1 | 8 |
| **Письменный набор** | 50 | 1 | 4 |
| **Маска** | 50 | 1 | 5 |
| **Обычные украшения** | 25+ | 0 | 3 |
| **Зимний плащ** | 45 | 2 | 5 |
| **Пустынные одеяния** | 45 | 2 | 5 |
| **Зелье восстановления Здоровья** | 40 | 0 | 4 |
| **Повреждающий яд** | 40 (Р) | 0 | 4 |
| **Зелье исцеления болезней** | 50 | 0 | 5 |
| **Бинты** | 5 | 0 | 2 |
| **Магический свиток** | 100+ | 1 | 5 |

### Backpack

Necessary to most adventurers, as a means of storing supplies, and treasures discovered in travel. This simple pack increases Encumbrance Threshold by 5, allowing for more of such things to be carried.

### Rope (25 ft)

Another adventurer essential: Rope. Whether lashing down a wagon, or lowering your companion to a platform, rope almost always finds a use in any adventurer’s pack. May be purchased in 25 foot increments, but can have any total length.

### Climbing Hook

What rope is complete without a climbing hook? Typically looking the part of a heavy iron fishhook with a sturdy bottom grip, this tool makes climbing up sheer services all the easier. On its own, it provides a **Boost** to all Athletics or Acrobatics checks made to climb. It can be combined with rope to make a grapple.

### Torch

A simple wooden shaft, wrapped with an oiled rag or other bit of pitch. When set to flame, it will produce bright light within Короткая Range, and dim light up to Средняя Range. Torches are easily doused with water, and players will have difficulty maintaining them in heavy storms. Once lit, torches burn for one hour.

### Lantern, Simple

A metal lantern with a hood protects a burning oil-soaked wick within. When lit, provides light within Короткая Range, and dim light up to Средняя Range. The hooded nature of the vessel protects a lantern from weather, and its self contained oil allows it to burn for four hours. Oil can be replenished for 5 Gold at most merchants.

### Lantern, Dwemer

A brass-lined chamber of class, with an intricate hood. The device is fairly and surprisingly simple to use, cranking a small mechanism to ignite a ring of crystal within. Produces pure white light up to Средняя Range, with dim light extending to Длинная Range beyond. Due to its magical nature, it cannot be extinguished by weather, and has no discernable duration.

### Lockpick and Probe, Journeyman

The basic set of tools required to pick a mechanical lock. At the bare minimum, it includes a toothed pick, and angled torque probe. While these tools convey no bonus to Security checks, they do reduce any **Setbacks** imposed due to not possessing the correct tools. These simple tools can break when three **Threat** or a **Despair** is generataed from such Security checks.

### Lockpick and Probe, Master

Crafted of fine materials and well designed to breach even the most difficult and hardened of locks, masterwork lockpicks. They are immune to being broken, and besides simply looking professional, they grant an automatic upgrade to the skill of any Security check made with them.

### 

### Mortar and Pestle, Journeyman

The basic tool required for the creation of alchemical concoctions, consisting of a heavy stone bowl (the mortar) and an equally heavy rod (the pestle) used for mashing and reducing components into soluable powders. Having this equipment on hand, removes any **Setback** to Alchemy checcks due to not having the proper equipment.

### Mortar and Pestle, Master

Crafted of high quality granite or even crystal, a masterwork Mortar and Pestle gives an alchemist an edge over others of their craft. While using this masterwork tool, Alchemists grant and automati upgrade to the skill of any Alchemy check made with it.

### Stationery Kit

A collection of pens, inks, sealing stamps and wax sticks, all for the purposes of crafting, writing, and properly sealing official documents, letters, and other forms of written word. When utilising a stationary kit, add a **Boost** to all checks made to write a letter, document, or similar. This *includes* forgery.

### Mask

A simple cloth mask that can be worn over the face. In addition to removing one **Setback** imposed by ash or sand storms, a mask makes one’s identity hard to determine. All checks make to identify the wearer have their difficulty increased by 1.

### Simple Jewelry

This entry compasses all sorts of basic quality jewelry. Typically iron, pewter or copper in make, and rarely embedded with gemstones, these are the types of accessories that prospective Enchanters might find as promising vessels for their craft. For more elaborate jewelry, work with your GM for prices and descriptions.

### Winter Cloak

A thick, heavy cloak of dense fabrics and fur lining. Worn over clothes or armor, it removes up to two **Setbacks** caused by winter conditions and cold climates.

### Desert Wraps

Flowing, light silks and linens, to protect from the sun and disperse heat. Worn over clothes or armor, these remove up to two **Setbacks** caused by intense heat and desert climates.

### Restore Wounds Potion

A basic potion of healing, crafted by the local alchemist or stocked in Imperial supplies. One of the most fundamental pieces of equipment for the average adventurer. When consumed, this potion restores 4 Wounds. Only five of such restoration potions can be used per day.

### Poison of Wounding

One of the more basic poisons available. While as illegal to trade as any other poison, it is often crafted by alchemists, rogues and hunters to aid in their tasks. When consumed, the imbiber must pass a **Hard Resistance** check or suffers 4 Wounds, ignoring Soak.

### Cure Disease Potion

Another essential for travel, Cure Disease Potions do exactly what the name suggests. When consumed, the imbiber selects one Simple or Serious Disease and the effect stops immediately, and is cured.

### Bandages

Basic strips of linen gauze, used to staunch bleeding. When used in conjunction with an Alchemy or Restoration check to manually heal wounds, adds one Automatic Success. Additionally, bandages may be used as an Action to remove any ongoing Bleed effects.

## Magical Scroll

Reference the **Spell Charge Enchantments** subsection within the Enchantments rules to create and price **Spell Scrolls**.

МАГИЧЕСКИЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ

Магические навыки, как любые другие, могут усиливаться разнообразными предметами. Вы можете узнать в них основные магические инструменты, такие как посохи, жезлы и сферы. У каждого магического приспособления есть определённый основной эффект (например, все посохи позволяют вашему персонажу увеличивать дистанцию заклинаний). Большая часть магических инструментов также усиливает базовый урон заклинаний атаки. Есть два жёстких правила касательно магических приспособлений. Первое заключается в том, что ваш персонаж может получить выгоду от использования только одного приспособления за раз. Таким образом, если у вашего персонажа есть одновременно сфера и жезл, он выбирает, что будет использовать при накладывании заклинания. Второе заключается в том, что если персонаж держит магическое приспособление в руках, то он не получает к проверке ■ за то, что руки у него не пустые.

Даэдрический якорь

Друидические венцы могут быть переплетёнными лентами металла, изысканными головными украшениями из рогов или даже коронами из плюща. Они помогают тем, кто использует природную магию, лучше общаться с миром природы. Когда владелец накладывает заклинание Призыва живого существа, добавление эффекта Призыв союзника не увеличивает его сложность. Кроме того, существо остаётся призванным до конца сцены, без необходимости персонажа концентрироваться.

МАГИЧЕСКИЕ ЖЕЗЛЫ

Жезлы могут создаваться из всего, что имеет хоть какое-то магическое значение, и в большинстве своем представляют собой небольшие украшенные палочки, которые легко положить в карман или кошель. Могучие и опытные маги имеют привычку носить с собой сразу несколько жезлов, чтобы использовать их как фокусировку для разных заклинаний. Чаще всего, их называют соответственно, «жезл огня» или «жезл лечения».

Жезлы позволяют владельцу накладывать заклинания определённым образом. Когда персонаж создаёт или получает жезл, ведущий, определяет эффект, который он позволяет добавить, не увеличивая сложность заклинания. Выбранный эффект должен быть тем, что в обычных условиях, без жезла, увеличивает сложность лишь на 1. Кроме того, заклинания атаки, сотворённые владельцем, увеличивают базовый урон на 3.

Например, у персонажа может быть жезл огня, позволяющий бесплатно добавлять к магическим атакам Огненный эффект.

МАГИЧЕСКИЕ ПОСОХИ

Большинство магов Тамриэля предпочитает старые-добрые надежные посохи в качестве подспорья в магических искусствах. Посохи, используемые волшебниками, могут быть изготовлены из латуни, обсидиана, обычного дерева или чего угодно другого, и зачастую их украшают рунами. Магические посохи усиливают способность накладывать заклинания на расстоянии. А также на посох можно опираться в длительных переходах и всегда огреть оппонента в особенно жарком споре о природе магии.

При накладывании заклинания с помощью посоха, добавление первого Дистанционного эффекта не увеличивает сложность заклинания. Кроме того, заклинания атаки, наложенные владельцем, увеличивают базовый урон на 4.

МАГИЧЕСКИЕ СФЕРЫ

Эти сферы изготавливают из стекла, драгоценных камней или полупрозрачных минералов, и обычно они достаточно малы, чтобы их можно было носить с собой. Магические сферы помогают владельцу воздействовать заклинаниями на большее количество целей. Когда владелец накладывает заклинание, добавление эффектов Дополнительная цель и Дополнительный призыв не увеличивает его сложность. Кроме того, заклинания атаки, сотворённые владельцем, увеличивают базовый урон на 3.

СВЯЩЕННЫЕ СИМВОЛЫ

Священные символы - это предметы, отражающие веру вашего персонажа и помогающие ему придавать этой вере форму заклинаний. Это некие религиозные символы, возможно ожерелья, кольца, четки, эмблемы или медальоны. Однако они также могут просто отражать мировоззрение вашего персонажа. Священный символ позволяет верующим заклинателям совершать уникальные чудеса. Когда они накладывают заклинание, добавление любых эффектов Восстановления увеличивает сложность на 1 меньше, чем обычно. Кроме того, число ран, устраняемых вашим Лечением, увеличивается на 2.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Предмет | Урон | Вес | Цена | Редкость |
| Даэдрический якорь | +0 | 0 | 750 | 6 |
| Магический жезл | +3 | 1 | 400 | 7 |
| Магическая сфера | +3 | 1 | 1000 | 7 |
| Магический посох | +4 | 2 | 400 | 6 |
| Священный символ | +0 | 0 | 250 | 4 |