

РАСШИРЕННОЕ И ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Дополнительные Варианты Оружия

Успокоившись и сосредоточившись на дыхании, молодой полуэльф поднимает свою узкую катану, встает в стойку и следит за деревянным учебным манекеном во внутреннем дворе. В мгновение ока он делает выпад, бьет, и узкое, проворное лезвие с легкостью ставит свою засечку.

Гибкая эльфийка с кожей, украшенной шрамами, поднимает свои безоружные руки, показывая противникам свою уязвимость. Моментально она выталкивает лезвие из ножа ботинка и бьет своих противников неожиданно острым пинком.

Молодая женщина, чей разум заполнен сжигающими тайнами и сверхестественной силой, тянется, чтобы схватить цепь с шипами прямо из глубин Ада. Она чувствует её обжигающие звенья, приятно тлеющие между ее пальцами. Так, с наводящего ужас разрешения её темного повелителя, она получила своё оружие.

Каждая страна и каждая группа людей

имеют свои собственные уникальные способы сражаться и нести смерть, странные и чуждые для остального мира. Даже в собственной стране, необычное оружие как правило используется редко и мало кто овладевает им в совершенстве. Это оружие как правило не лучше и не хуже, чем его более традиционные собратья, но иногда дает тактическое преимущество, за которое и ценится закалёнными воинами.

Расширенное Оружие

В дополнение к вариантам оружия, предлагаемым на странице 149 *Книги Игрока*, ваш мастер может разрешить вашему персонажу доступ к оружию из следующей таблицы. Если он делает это и у вашего персонажа есть мастерство в категории оружия (например “простое оружие”), вы автоматически получаете мастерство во всём оружии в соответствующей категории.

Вы можете также поменять владение одним известным вам оружием в определенной категории на одно из этого списка, так например одно дальнобойное воинское оружие на другое дальнобойное воинское оружие. Это можно сделать всякий раз, когда изучаете владение оружием.



Расширенное Оружие

Название	Цена	Урон	Вес	Свойства
<i>Простое рукопашное оружие</i>				
Боевая коса	1 зм	1к8 рубящий	6 фнт.	Двуручное, досягаемость,
Кинжал, в носке ботинка	15 зм	1к4 колющий	1 фнт.	Особое, скрытое, фехтовальное
Кинжал, на запястье	15 зм	1к4 колющий	1 фнт.	Лёгкое, скрытое, фехтовальное
Перчатки САП	2 зм	1к4 дробящий	1 фнт.	Лёгкое, особое, фехтовальное
Томагавк	2 зм	1к4 рубящий	1 фнт.	Лёгкое, метательное (дис. 20/60), фехтовальное
Тонфа	7 зм	1к4 дробящий	2 фнт.	Лёгкое, особое, фехтовальное
<i>Простое дальнбойное оружие</i>				
Бумеранг	3 зм	1к4 дробящий	2 фнт.	Возвращающееся, лёгкое, метательное (дис. 30/80)
<i>Воинское рукопашное оружие</i>				
Катана	25 зм	1к6 рубящий	3 фнт.	Универсальное (2к4), фехтовальное,
Катар	7 зм	1к6 колющий	2 фнт.	Необезоруживаемое, фехтовальное
Когти	5 зм	1к6 рубящий	2 фнт.	Необезоруживаемое, фехтовальное
Меч, трость	20 зм	1к6 рубящий	3 фнт.	Скрытое, фехтовальное
Ножны, от меча	3 зм	1к4 дробящий	1 фнт.	Лёгкое, фехтовальное
Нунчаки	10 зм	1к8 дробящий	2 фнт.	Фехтовальное
Хопеш	10 зм	2к4 рубящий	2 фнт.	Особое
Цзянь, меч	15 зм	1к8 рубящий	3 фнт.	Фехтовальное
<i>Воинское дальнбойное оружие</i>				
Сюрикен	1 см	1к4 колющий	1/4 фнт.	Лёгкое, метательное (дис. 40/100), особое

Новые свойства оружия

Некоторые из этого расширенного оружия имеют следующие новые свойства.

Возвращающееся. Когда метательное оружие со свойством возвращающееся метнули как часть атаки, оно возвращается к своему владельцу в конце его хода. Персонаж должен воспользоваться своим взаимодействием с объектами, чтобы поймать возвращающееся оружие или оно возвращается в землю у ног персонажа. Метая возвращающееся оружие, Вы можете выбрать чтобы оружие не возвращалось, чтобы добавить 5 фт. к его нормальной и 10фт. к его максимальной дистанции.

Необезоруживаемое. Любое оружие с этим свойством не может быть против вашей воли выбито из рук, пока вы в сознании.

Скрытое. Когда оружие не на виду, проверки Ловкость (Ловкость рук) чтобы спрятать это оружие осуществляется с преимуществом.

Особое Расширенное Оружие

Кинжал, в носке ботинка. Вы используете это оружие не используя руки, используя вместо этого ногу, к которой прикреплен кинжал. Вы можете только сделать одно нападение в свой ход, атакуя этим оружием.

Перчатки САП. Когда Вы атакуете не ожидающего нападения гуманоида этим оружием и на-носите урон, вы можете попытаться ударом ли-шить цель сознания. После того, как атака попала, вы можете выбрать кинуть 4к4.

Если количество хитов у цели меньше или равно результату броска, цель падает без сознания. Если у цели остается больше хитов, чем результат, цель остается в сознании, и бросок не имеет никакого эффекта.

Сюрикен. Вы можете держать в одной руке до трёх этих оружий за раз, но должны использовать по отдельной атаке на каждое.

Тонфа. Орудуя по одному из этих оружий в каждой руке, вы имеете бонус к КД +1 и считаетесь использующим щит для всех способностей и свойств, кроме классовой особенности монаха Защита без доспехов.

Хопеш. Это оружие наносит 1к4 дополнительного рубящего урона при критическом попадании.

Расширенное Оружие и Боевые искусства

Часто будучи родом из отдаленных земель, монахи обычно знакомы с большинством из этого оружия. Любое простое рукопашное оружие, у которого нет свойств двуручное или тяжелое, перечисленное здесь, является оружием монаха, как например когти, катар, и (с разрешения мастера) цзянь, катана, нунчаки, боевая коса и сюрикен.



Экзотическое Оружие

Даже более необычное, чем предыдущее - настоящее Экзотическое Оружие, оружие, столь специфическое и сильное, что требует знаний, выраженных особой чертой, чтобы получить бонус мастерства.

Ни у одного персонажа не может быть мастерства в этом оружии от любых источников, кроме как от черты, приведённой ниже (или альтернативный вариант из врезки), но как только мастерство получено, Экзотическое Оружие может использоваться для особенностей классов, таких как Боевые искусства монаха, Договор клинка колдуна и тому подобное. Экзотическое рукопашное оружие без свойства фехтовальное, в любом случае, все еще не может быть использована для свойства плута Скрытая атака.

Мастерство в Экзотическом Оружии

Вы обучались владению специализированным или в особенности уникальным оружием. Когда вы берете эту черту, то овладеваете одним Экзотическим Оружием на ваш выбор.

У персонажа без этой черты или её эквивалента нет доступа к свойству очередь или специальным свойствам, используя экзотическое оружие.

Новые свойства Экзотического оружия

Боекомплект. Это свойство оружия можно найти в Руководстве Мастера на странице 267.

Двойное оружие. Оружие с этим свойством требует две руки для использования, и рассматривается как два отдельных одно-ручных оружия, когда вы держите его. Оба из этих оружия считаются имеющими свойство легкое, и ни у одного из них нет свойства двуручное. Две половины этого оружия могут наносить различный вид урона

и иметь различные свойства, как приведено. Специальные свойства для двойного оружия относятся только к половине оружия, отмеченной свойством особое.

Хотя оно функционирует как два оружия, двойное оружие зачаровывается как единый предмет, и зачарование относится к обоим половинам оружия. Разоружение или разрушение любой стороны двойного оружия затрагивает всё оружие.

Очередь. Это свойство оружия можно найти в Руководстве Мастера на странице 267.

Экзотическое Оружие без Черт

Если Вы играете без черт, Вы можете все еще приобрести и использовать Экзотическое Оружие, выполнив квест, чтобы пройти обучение.

Как правило, такие квесты начинаются, когда персонаж приобретает странное оружие, что часто заставляет персонажа повсюду искать мастера, который может помочь ему раскрыть тайны этого оружия. После того, как найден мастер, могут быть дополнительные испытания и несчастья, но исход такого обучения - знание, которое иначе получается чертой.



Экзотическое Оружие

Название	Цена	Урон	Вес	Свойство
<i>Экзотическое рукопашное оружие</i>				
Гарпун	8 зм	1d10 колющий	8 фнт.	Двуручное, метательное (дис. 30/100), особое
Цепь, с шипами	30 зм	2d4 колющий	10 фнт.	Двойное оружие, досягаемость, особое, тяжёлое
другая сторона		1d4 колющий		Двойное оружие, досягаемость, особое, тяжёлое
Кусаригама	15 зм	1d8 рубящий	3 фнт.	Двойное оружие, фехтовальное
другая сторона		1d4 дробящий		Двойное оружие, досягаемость, особое, фехтовальное
Меч, с двумя клинками	25 зм	1d8 рубящий	8 фнт.	Двойное оружие, особое, тяжёлое, фехтовальное
другая сторона		1d8 рубящий		Двойное оружие, особое, тяжёлое, фехтовальное
Чакрам	10 зм	1d6 рубящий	2 фнт.	Возвращающееся, лёгкое, метательное (дис. 15/30), особое, фехтовальное
<i>Экзотическое дальнобойное оружие</i>				
Бола	1 см	1d4 дробящий	2 фнт.	Лёгкое, метательное (дис. 20/40), особое
Многозарядный арбалет, ручной	100 зм	1d6 колющий	4 фнт.	Боекомплект (10 выстрелов), боеприпас (дис. 30/120), лёгкое, очередь
Многозарядный арбалет, тяжелый	75 зм	1d10 колющий	20 фнт.	Боеприпас (дис.100/400), боекомплект (20 выстрелов), двуручное, очередь, тяжёлое

Особое Экзотическое Оружие

Бола. В ход, в который Вы атакуете болой, вы можете сделать только одну атаку. Большое или меньше существо, по которому попали болой, становится сбитым с ног, пока не освободится.

Всякий раз, когда Вы имеете преимущество на бросок атаки, совершаемой болой и попадаете, Вы можете сбить цель с ног и опутать её, а не только сбить с ног, если меньший из двух бросков к20 также попадает по цели. Бола не имеет никакого эффекта на бесформенных существ или Огромных и более крупных существ.

Существо может потратить действие в свой ход, чтобы совершить проверку Силы со Сл 10 или Ловкости со Сл 15, чтобы освободить себя или другое существо в пределах досягаемости, опутанное болой. Либо можно разрубить болу, нанеся её рубящий урон 5 (КД 10), освободив опутанное существо, не вредя ему.

Гарпун. Когда вы попадаете по врагу не более чем на одну категорию больше чем вы метательной атакой, используя это оружие, вы можете использовать обе руки, чтобы держать веревку, привязанную к древку. Если Вы делаете это, вы можете бонусным действием в свой ход совершить проверку Силы (Атлетика) против Силы (Атлетика) врага. Если Вы преуспеваете в этой проверке, Вы можете притянуть врага на 15 футов ближе к вам. Загарпуненный враг, если хочет отойти от вас в свой ход, должен сначала совершить проверку Силы (Атлетика) против вашей Силы (Атлетика).

Этот эффект заканчивается только когда вы используете взаимодействие с объектом, чтобы потянуть за веревку и вернуть гарпун, когда загарпуненный враг действием в свой ход пытается вытащить гарпун и проходит проверку Силы со Сл 15, чтобы сделать это или пока веревка гарпуна (КД 10) не будет перерезана, получив рубящий урон 5.

Кусаригама. Когда вы совершаете атаку другой стороной этого оружия, вы можете попытаться разоружить врага. При попадании атака не наносит урон, но вы выбиваете оружие или маленький предмет, который держит ваша цель, и подтянув цель на 10 футов ближе к вам.

Меч, с двумя клинками. Если Вы совершаете рукопашную атаку по существу этим оружием, то существо не может совершить провоцированное нападение против вас в остальную часть вашего хода.

Цепь, с шипами. Вы можете действием попытаться схватить Большое или меньше существо с этим оружием. Совершите бросок атаки любой половиной этого оружия. При попадании существо получает урон от атаки как обычно, и становится схвачено вами.

Пока этот захват не закончится, атаки той половиной оружия, которое совершило захват, может быть нацелено только на схваченное существо. Вы можете одновременно поддерживать только один такой захват.

Раз в свой ход, вы можете совершить атаку, которую вы совершаете половиной цепи, вовлеченной в захват, чтобы автоматически попасть по схваченному существу, нанося урон как обычно. Это нападение причиняет 1к4 дополнительного колющего урона.

Чакрам. Раз в ход, когда вы совершаете дальнобойную атаку этим оружием, вы можете выбрать отрикошетировать оружием по не более чем пяти врагам в пределах нормальной дистанции. Совершите бросок атаки против КД как обычно, и разделите значение урона одной атаки поровну между любыми врагами, по которым эта атака попала бы (округляя в меньшую сторону при необходимости). Вы можете применить особенности, такие как Божественный Удар к этому урону, но Скрытая Атака, урон наносимый только определенным существам, и подобные особенности могут быть применены, только если они могут быть применены к каждому врагу, по которому попала атака.

CREDITS:

Photoshop & design by /u/the_singular_anyone

Visit [WALROCK HOMEBREW](#) for more!

<http://walrock-homebrew.blogspot.com>

Art by Drew Baker, Kristopher P. Love, Akeiron, and Dmitry Burmak

Thanks to the kind folks of reddit and tumblr, to /u/Smyris for their resource pack, and to /u/skybugl2 for their Photoshop guide!

Перевод: FtZ. Шрифты: [dungeons.ru](#)

