

Экстраординарные Товары

По мере того, как отряд набирает опыт и богатство в руинах Города Проклятых, он естественным образом обрывает редким оружием и артефактами. Отряд ветеранов будет обладать самым разнообразным снаряжением, от дорогих одежд до фешенебельных карет, чтобы раскатывать по окружающим Мордхейм поселения. Томас Пиринен, с помощью Тима Хакльберри, описывает здесь некоторые из наиболее экстравагантных предметов, которые вы можете добавить к имеющимся в списке снаряжения книги правил Мордхейма.

Знамя (Banner)

10 гс, Редкость 5

Многие из состоявшихся отрядов носят с собой знамя или флаг, не только для того, чтобы заявить всем о своём присутствии, но и для того, чтобы обозначить сборный пункт для отряда во время битвы.

Знамя переносится одной рукой и может находиться у любого Героя в отряде. Дружественные воины в 12" от знамени могут перебрасывать любые проваленные тесты на Совсем один (помните, что вы не можете перебросить переброс).

Роскошная карета (Opulent Coach)

250 гс, Редкость 10

Особенно успешные командиры отрядов обычно готовы оплачивать весьма экстравагантные прихоти, такие как редкие вина, инкрустированное драгоценностями оружие и доспехи или катаясь в роскоши. Вершина подобного потворства своим желаниям – роскошная карета, в которой командир богатого отряда может раскатывать по поселениям, окружающим Мордхейм. Мало что ещё может вызвать столь искреннее потрясение пейзаж и столь чёрную зависть прочих, менее успешных командиров.

Роскошная карета впечатляет даже самых подозрительных торговцев – они предлагают свои самые редкие и экзотические товары столь неприлично богатому покупателю. Командир отряда получает +3 ко всем броскам на поиск редких предметов.

Молот ведьм (Hammer of Witches)

100 гс, Редкость 10 (только Охотники на Ведьм)

Страницы этого тома живописуют служителей Хаоса, ведьм, еретиков, извращенцев, мутантов, колдунов, богохульников, некромантов, грешников и прочих врагов Зигмара во всей их мерзости.

Герой с Молотом Ведьм ненавидит всех Одержимых, Скавенов, Бистменов, Хаоситов, Демонов, Тёмных Эльфов, Орков с Гоблинами и Сестёр Зигмара.

Маятник из вирдстоуна (Wyrdstone Pendulum)

25+3D6 гс, Редкость 9

Маятник, сделанный из вирдстоуна, по слухам помогает в поисках ещё большего количества этого драгоценного камня.

Герой с маятником, если не был выведен из игры, может после битвы бросить тест на Лидерство. Если тест пройден, вы можете перебросить один любой камень в фазу разработки.

Креплёная кожа (Toughened Leathers)

5 гс, Обычная

Опытные кожевники способны превратить кожаную одежду в броню (несколько пожертвовав её внешним видом), и небогатые воины часто отдают предпочтение подобным жилетам и плащам, так как обычная броня гораздо дороже. Пропитанная окаменевшей солью, алкоголем и другими отнюдь не благоухающими веществами, креплёная кожа успешно держит удар и может служить определённой защитой в бою.

Креплёная кожа служит в точности как лёгкая броня, предоставляя владельцу защиту доспехом 6+, но этот эффект не может комбинироваться с эффектом любой другой брони, за исключением шлема и баклера. Креплёная кожа не может быть продана, так как одна только вонь от неё способна отпугнуть самого отчаянного барыгу!

Волчий плащ (Wolfcloak)

10 гс, Специальный (только Мидденхеймцы)

В Мидденхейме всё ещё считают, что истинный муж должен повергнуть матёрого волка голыми руками. Воины, отличившиеся подобным деянием, получают уважение своих правителей, и их плащи освящает сам Верховный Священник культа Ульрика, бога зимы, войны и волков.

Чтобы получить плащ, герой должен отдать 10 гс (это отображает расходы на его путешествие в Мидденхейм и участие в волчьей охоте). Кроме того, Герой должен выбросить на D6 значение, меньше или равное его Силе. В случае успеха, Герой находит и сражает волка, и отныне может носить плащ как знак его мощи и доблести. Заметьте, что мидденхеймцы могут приобретать волчьи плащи при сборе отряда без прохождения теста на доступность.

Воин, укрытый волчьим плащом, получает +1 к защите доспехом против попаданий из стрелкового оружия.

Карты Таро (Tarot Cards)

50 гс, Редкость 7 (недоступны Охотникам на Ведьм и Сёстрам Зигмара)

Объявленные богохульными и незаконными указом Высшего Первосвященника, карты Таро всё ещё используются для предсказаний будущего теми, кто отваживается обратиться к ним.

Герой с колодой карт Таро может обращаться к картам перед каждой игрой. Пройдите тест на Лидерство. В случае успеха Герой получает предчувствие о будущих событиях, и вы можете модифицировать результат на одном из кубиков во время фазы разработки на +1 / -1 (даже если Герой с колодой оказался вне игры). Если тест на Лидерство провален на 3 или больше (например, Герой с Лидерством 8 выбросил 11 или 12), карты показывают знамения рока и отчаяния, Герой отказывается биться в следующем бою и должен пропустить его.