

Вашъ Старой Антікварной Магазинчикъ

Annual 2002

Список снаряжения

Далее следует список снаряжения, доступного в руинах Мордхейма. Список разбит на разделы Оружия, Доспехов и Различного снаряжения.

Оружие

Все нижеперечисленные предметы – необычные и особые виды оружия, вышедшие из рук опытных оружейников.

Они недоступны начинающим отрядам и могут использоваться только героями, получившими навык *Тренировки с оружием*.

Рапира (Rapier)

Рапира – длинное тонкое лезвие, получившее большое распространение среди дуэлистов. Это смертоносное, острое как бритва оружие способно моментально наносить множество ударов, но лишено мощи, присущей широкому мечу.

Дистанция: Ближний бой; **Сила:** как у пользователя; **Специальные правила:** Парирование, Швейная машинка, Модификатор защиты.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Парирование: Подобно другим видам мечей, рапира может быть использована для парирования в ближнем бою. Когда удар оппонента попадает по бойцу, бросайте D6. Если выпало больше, чем максимальное значение на попадание, удар парирован и атака считается отражённой.

Швейная машинка: Рапира – лёгкое и гибкое оружие. Это лишает её мощи меча или топора, но зато рапирой можно нанести множество молниеносных ударов ещё до того, как ваш противник сможет отреагировать. Тренированный боец может за считанные секунды нанести множество неглубоких ран, которых часто оказывается достаточно, чтобы вывести из строя даже самого опасного врага. Воин, вооружённый рапирой, бросает на попадание и пробивание как обычно. Однако, если он попал по оппоненту, но не пробил его, вы можете атаковать ещё раз, как если бы у вас была ещё одна атака, но со штрафом –1 на попадание (если при броске на попадание при таком штрафе требуется результат не больше 6). Вы можете продолжить бой обычным образом после нанесения удара, и существует возможность использовать это правило несколько раз, если у вашего воина больше одной базовой атаки.

Модификатор защиты: Поскольку рапира – очень лёгкое оружие, лишённое массы и прочности широкого меча, защита доспехом бросается с модификатором +1 (если у противника нет доспехов, он получает защиту 6+).

Ломатель мечей (Sword Breaker)

Ломатель мечей – оружие опытных воинов, которое способны выковать лишь самые талантливые кузнецы. В его лезвии возле гарды скрыты два зубца, которыми при должной ловкости можно захватить меч противника и выкрутить его из рук владельца.

Дистанция: Ближний бой; **Сила:** как у пользователя; **Специальные правила:** Парирование, Захват клинка

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Парирование: Ломатель мечей даёт владельцу возможность парировать удары оппонента в ближнем бою. Когда удар оппонента попадает по бойцу, бросайте D6. Если выпало больше, чем максимальное значение на попадание, удар парирован и атака считается отражённой.

Захват клинка: Два зубца, предназначенные для захвата оружия противника, выскакивают из основания лезвия в момент парирования. Когда боец успешно отпарировал удар, бросьте D6. Если выпало 4+, оружие противника сломано. Оружие стало бесполезным, и противник должен использовать другое, или же положиться на свои кулаки.

Боевая жаровня (Brazier Iron)

Боевая жаровня – оружие, широко применяющееся охотниками на ведьм. Она состоит из длинной рукояти, завершающейся железной ёмкостью с горящими углями. В бою это ужасающее оружие, ибо угли разгораются от взмахов жаровни, и противники бегут или же падают в агонии, объятые жадным пламенем.

Дистанция: Ближний бой; **Сила:** как у пользователя +1; **Специальные правила:** Двуручное, Огонь

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Двуручное: Чтобы эффективно использовать жаровню, нужно держать её обеими руками, поэтому воин не может использовать щит, баклер или второе оружие. Тем не менее, он может носить с собой щит и укрываться им от стрел.

Огонь: Пламенеющие угли в жаровне способны превратить противника в пылающий факел одним лишь пришедшимся вскользь ударом. Когда вы нанесли успешный удар бросьте D6. На 5+ жертва загорается. Если воин пережил атаку, он должен выбросить 4+ в свою фазу Восстановления, или получить удар с Силой 4 каждый ход, пока он горит. Всё это время он не может делать ничего, кроме передвижения. Другие воины могут попытаться помочь ему сбить огонь. Для этого они должны войти с ним в контакт подставками и выбросить 4+ в фазу Восстановления.

Доспехи

В торговых лавках, окружающих Мордхейм, можно отыскать множество различных видов брони. Некоторые выделяются среди других, и многие воины предпочитают такие неортодоксальные методы защиты, ибо такова уж эклектичная природа искателей приключений Города Проклятых.

Осадный щит (Pavise)

Осадный щит – это огромный щит, наподобие тех, что используются регулярными войсками для защиты от стрел. Он очень тяжёл и плохо подходит для длинного боя, но незаменим для защиты от стрел.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Укрытие/Защита: Воин, использующий осадный щит, считается находящимся в укрытии (-1 на попадание из стрелкового оружия). В ближнем бою осадный щит считается как обычный щит (защита доспехом +1), но только если воин был атакован спереди. Поскольку осадный щит очень тяжёл и неуклюж, владелец движется с половинной скоростью.

Различное снаряжение

Следующее снаряжение может быть добавлено к тому, что перечислено в разделе «Разнообразное снаряжение» книги правил. Оно подчиняется тем же правилам, что и всё снаряжение из этого раздела.

Подзорная труба (Telescope)

Распространённые среди астрономов в обсерваториях Нулна, подзорные трубы редки, но весьма полезны в Городе Проклятых. Широкий обзор, который они предоставляют, упрощает прицеливание и даёт воину лучшее представление о происходящем в округе.

Любой Герой, владеющий подзорной трубой, может увеличить дистанцию поражения любого стрелкового оружия, которое он использует, на D6" каждый ход. Кроме того, он утраивает расстояние, на котором может обнаруживать спрятанных противников.

«Чеснок» (Caltrops)

«Чеснок» - это небольшие шары с острыми шипами, которые применяются на поле боя для того, чтобы пороть коням копыта и задерживать атаки кавалерии. В Городе Проклятых киста с этими небольшими предметами может оказаться достаточно, чтобы задержать любого атакующего, который не склонен протыкать себе ноги, пробегая по острым шипам.

Одной партии «чеснока» достаточно только для одного применения. Он может быть использован в тот момент, когда противник объявляет атаку. Защитник просто-напросто швыряет «чеснок» на пути атакующего, уменьшая таким образом дистанцию его атаки на D6". Если после этого дистанция атаки недостаточна, чтобы добежать до цели, атака считается проваленной.

Пороховая бомба (Fire Bomb)

Разработанные гномьими инженерами с Окраинных Гор, эти бомбы – редкое и смертоносное оружие. Небольшой пороховой заряд запечатан в железном корпусе, снаряжённом коротким фитилём. Когда фитиль подожжён, у метателя есть считанные секунды перед взрывом пороха. Это оружие известно свое капризностью: если фитиль приспособлен неаккуратно, метатель легко может оказаться в самом центре взрыва...

Бомба может быть брошена в фазу стрельбы, таким же образом, как и святая вода. Если бомба попадает в цель, жертва получает D3 ударов с силой 4 без защиты доспехом, и все бойцы, как дружественные, так и враждебные, в 1" от него, получают 1 удар с Силой 3, применяя защиту как обычно. Если метатель выкинул 1 при броске на попадание, бомба взрывается у него в руках, что расценивается так, как если бы он попал ей сам в себя.

Вспышечный порошок (Flash Powder)

Древнее изобретение гномов, вспышечный попрах использовался в рудниках, чтобы освещать самые тёмные расщелины в поисках золота и других драгоценных минералов. В Морджейме небольшие мешочки этого порошка могут быть использованы, чтобы ослепить противника, приводя его в замешательство во время атаки.

Вспышечный порошок применяется в тот момент, когда противник атакует его владельца (в качестве прерывания атаки). Атакующий должен немедленно пройти тест на Инициативу – проверку, успел ли он прикрыть глаза. Если тест провален, атакующий временно ослеп, что считается проваленной атакой. Пороха хватает только на одно применение.

Зажигательные стрелы (Fire Arrows)

К таким стрелам привязывают тугие мешочки с тряпками, пропитанными маслом. Во время удара мешочек разрывается, поджигая одежду и снаряжение цели.

Если вы нанесли удар зажигательной стрелой, бросьте D6. При результате 4+ противник загорелся. Если воин пережил атаку, он должен выбросить 4+ в свою фазу Восстановления, или получить удар с Силой 4 каждый ход, пока он горит. Всё это время он не может делать ничего, кроме передвижения. Другие воины могут попытаться помочь ему сбить огонь. Для этого они должны войти с ним в контакт подставками и выбросить 4+ в фазу Восстановления. Стрел хватает только на один бой.

Боевой рог (War Horn)

Пронзительный рёв боевого рога может укрепить сердца людей, что уже дрогнули и готовы были бежать. Он придаёт воинам храбрости и даёт им силы отчаянно сражаться.

Боевой рог может быть использован только раз за время битвы, в начале любого хода. Он позволяет отряду увеличить его Лидерство на +1. Эффект продолжается с начала одного хода до начала следующего. Боевой рог может использоваться сразу перед тем, как отряд проходит тест на Разгром.

Кроличья лапка (Rabbit's Foot)

Кроличья лапка – символ удачи, который суеверные воины часто носят на шее, на тонком кожаном шнурке.

Кроличья лапка позволяет владельцу перебросить один кубик во время боя. Если не использована во время боя, она может использоваться для переброса одного кубика во время фазы разработки, в том случае, если герой способен исследовать руины.

Таблица цен

Следующая таблица перечисляет цены на описанное выше снаряжение, а также указывает его редкость. Некоторые предметы доступны или запрещены для конкретных отрядов, и это указано там, где необходимо. В остальных случаях, используются обычные правила из секции о торговле книги правил.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Предмет	Цена	Доступность
Рапира	15 gc	Редкость 5
<i>(доступна только рейкландцам и мариенбургцам)</i>		
Ломатель мечей	30 gc	Редкость 8
Боевая жаровня	35 gc	Редкость 7
<i>(доступна только Охотникам на Ветрах)</i>		

ДОСПЕХИ

Предмет	Цена	Доступность
Осадный щит	25 gc	Редкость 8

РАЗЛИЧНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Предмет	Цена	Доступность
Подзорная труба	75+3D6 gc	Редкость 10
«Чеснок»	15+2D6 gc	Редкость 6
Пороховая бомба	35+2D6 gc	Редкость 9
Вспышечный порох	25+2D6 gc	Редкость 8
Зажигательные стрелы	30+D6 gc	Редкость 9
Боевой рог	30+2D6 gc	Редкость 8
Кроличья лапка	10 gc	Редкость 5

Навыки Знаний

Писец (Scribe). Воин от природы обладает талантом изготовления свитков и каллиграфии. Любой воин, способный использовать заклинания или молитвы, может взять этот навык. Он позволяет изготовить перед битвой свиток и нанести на него одно заклинание или молитву, которое известно воину. Свиток может использоваться непосредственно перед произнесением заклинания или молитвы и добавляет +2 к броску на преодоление его Сложности.

После использования свиток распадается в прах и более не может применяться. Свитки нельзя сохранять на следующий бой, даже если они не использованы.

Концентрация мыслей (Mind Focus). Воин обладает мощным рассудком, который позволяет ему достичь концентрации, невообразимой для обычного человека. Этот навык может взять только воин, способный использовать заклинания или молитвы. Произнося заклинание или молитву, воин с этим навыком может перебросить один кубик в броске на преодоление их Сложности.

Тактик (Tactician). Этот навык может брать только командир отряда. Воин обладает тактическим складом ума и может отыскать для своих воинов оптимальную позицию, чтобы противостоять атаке противника. В любом сценарии командир может поменять позицию своих воинов после того, как расставились противники, и кроме того может с самого начала продвинуть их на 12" вместо 8".

Интуиция (Hunch). Этот навык может брать только командир отряда. Командир имеет сверхъестественный дар размещать своих людей в нужном месте в нужное время, как если бы жопой чувствовал опасность. В любом сценарии командир может расположить до трёх своих бойцов, способных получать опыт, внутри любого из разрушенных домов на столе, который расположен по крайней мере в 12" от моделей противника и не находится в зоне высадки противника.

Талантливый колдун (Magical Aptitude). Этот навык может брать только воин, способный произносить заклинания. Он не может использоваться Сёстрами Зигмара и Воинствующими Священниками. Воин имеет природную склонность к колдовству и способен выходить за рамки, отмеренные обычному колдуну, поднимая целую бурю заклинаний. Воин может пытаться произносить по два заклинания в ход, пока не находится в ближнем бою. После первой попытки он должен пройти тест на Выносливость. Если тест пройден, он может пытаться произнести второе заклинание, или даже повторить первое. Если тест не пройден, вы должны немедленно бросить на Повреждение без защиты доспехами, трактуя результат вне игры как оглушён.