

18+

И. В. ЖУКОВИЧ



ВОЙНЫ И ВОЙНЫ

Иван Мельников

Нити Судьбы. Войны и войны

«Издательские решения»

Мельников И.

Нити Судьбы. Войны и воины / И. Мельников — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-984429-3

Сражения, будь то столкновения огромных армий или стычки небольших отрядов, — неотъемлемая часть сюжетов настольных ролевых игр многих жанров. Это расширение основных правил для «Нитей Судьбы» позволит вам включать сражения в ваши истории, избегая при этом излишних расчетов. Тем не менее, правила позволяют достаточно детализировать происходящее, даже если сражения являются центральным элементом игры.

ISBN 978-5-44-984429-3

© Мельников И.
© Издательские решения

Содержание

Как использовать эту книгу	6
Атрибуты	7
Трюки	10
Свойства оружия	12
Оружие ближнего боя	13
Дальнобойное оружие	15
Конец ознакомительного фрагмента.	17

Нити Судьбы. Войны и войны

Иван Мельников

Дизайнер обложки Елена Мельникова

© Иван Мельников, 2020

© Елена Мельникова, дизайн обложки, 2020

ISBN 978-5-4498-4429-3

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Как использовать эту книгу

«Войны и войны» – расширение основных правил «Нитей Судьбы». Для игры вам потребуется основная книга правил. Это расширение предназначено для игроков и мастеров, желающих увеличить детализацию боевых сцен. Оно содержит новые свойства и виды оружия, дополнительные Атрибуты и Трюки и описательный блок. Также здесь вы найдете правила для сражений отрядов.

Атрибуты

Бретер

Дуэль – танец отваги и смерти, священнодействие, омывающее горячей кровью поруганную честь. Так поют менестрели, и с ними согласны многие. Хотя там, где есть возможность нанять бретера, дуэль – всего лишь узаконенный способ убийства. Бретер получает деньги, сражаясь вместо других, и честь для него – скорее финансовая величина.

Ничего личного: Бретер использует любую возможность спровоцировать жертву и благополучно прикончить ее. **Модификатор Мудрости** раз за игровую встречу (минимум 1 раз), убивая противника с Ин 6 или больше, Бретер может повысить свое Богатство на 1. Разумеется, Бретеру не помешает заранее позаботиться о том, чтобы у представителей закона не было к нему претензий!

Обратите внимание, что эта способность – не только способ повысить Богатство, но и повествовательный инструмент. Объяснив, кем был противник Бретера и кому тот насолил, вы получите множество зацепок для развития истории. Даже если Бретер убивает нищего и применяет «Ничего личного», это лишь означает, что нищий был совсем не так прост!

Ход – **Дуэльный кодекс** (1 Нить): если Бретер прикончил свою жертву в соответствии с правилами местного дуэльного кодекса, то совершив Ход, он избежит ответственности вне зависимости от положения убитого в обществе. *Почему и как* ему это удалось – вопрос открытый, и ответ на него предстоит найти игрокам и мастеру, если эти детали важны для истории.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Бретер должен пройти проверку Общения (Ин, Об) против 15. Финальную сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Провал может привести к самым разнообразным последствиями – от штрафа или тюремного заключения до кровавой вендетты!

Гладиатор

В конечном счете, убить живое существо не так уж и сложно. Но вот превратить смерть противника в *зрелище* под силу немногим. Гладиатор – один из тех, кто на это способен.

Болезельщики: пока за боем Гладиатора наблюдает хотя бы один зритель – герой или статист, Доброжелательный, Восторженный или Очарованный им, Гладиатор прибавляет **Модификатор Обаяния** (минимум 1) ко всем активным проверкам. Зритель должен отказаться от Действия, чтобы не упустить ни единой детали и позволить Гладиатору получить бонус.

Ход – **Добей его!** (1 Нить): Если Гладиатор нанес противнику Повреждения, превышающие Волю противника, он может потратить Быстрое действие и немедленно совершить еще одно Действие. Ход может быть применен, только если за боем Гладиатора наблюдает хотя бы один зритель – герой или статист, Доброжелательный, Восторженный или Очарованный им.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Гладиатор должен пройти проверку Обаяния против 10. В случае провала Быстрое действие героя все равно считает потраченным.

Ниндзя

Таинственные и смертоносные, ниндзя наносят удар из ниоткуда и бесследно исчезают, оставляя за собой трупы жертв.

Тысяча лиц: Ниндзя – мастера перевоплощения. Ниндзя может перевоплотиться в любого статиста или другого героя, за которым наблюдал хотя бы **160 – Наблюдательность (Ин) Ниндзя** минут, либо принять вид абстрактного «нищего», «крестьянина», «торговца», «монаха», «аристократа» и так далее. Перевоплощение занимает **120 – Ловкость рук (Лв) Ниндзя** минут. Перевоплощаясь, Ниндзя не может использовать доспехи, ограничивающие модификатор Ловкости (кроме доспеха ниндзя), если только он не копирует кого-то, кто *дол-*

жен носить доспех! Когда Ниндзя перевоплощается в личность, имеющую реальный прототип, и встречается с тем, кто имел дело с оригиналом, либо сталкивается со статистом, имеющим основания его подозревать, совершите проверку Неприятностей.

Ход – **Из тени в тень** (1 Нить): Ниндзя особенно опасен там, где его сложно заметить. Если ниндзя находится в плохо освещенной области, он может потратить Быстрое действие и переместиться на **X метров** в любом направлении (даже вверх!), где **X = Реакции Ниндзя**. Чаще всего ниндзя проделывают подобное в темных закоулках, залах, скупо озаренных факелами и в садах камней, посеребренных неверным светом молодого месяца, но даже в солнечный полдень в густом лесу или внутренних помещениях замков достанет тени для выполнения этогохода! Ниндзя не может избежать атаки, совершив этот Ход.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Вне подозрений. Ниндзя виртуозно играет роль. Никому не приходит в голову заподозрить его.
13-18	Что-то не так. Поведение Ниндзя вызывает у статистов смутное беспокойство. Впрочем, это вряд ли выльется во что-то более серьезное, если Ниндзя покинет статиста не позже, чем через Общение (Об) Ниндзя минут. По истечении этого времени Ниндзя должен преуспеть в проверке Общения (Об) против 15 + наибольшая Воля среди наблюдающих за ним статистов , чтобы избежать подозрений.
7-12	Прокол. Ниндзя совершил серьезную ошибку и балансирует на грани провала. Герой должен преуспеть в проверке Общения (Об) против 15 + наибольшая Воля среди наблюдающих за ним статистов , чтобы избежать подозрений.
1-6	Провал. Ниндзя выдал себя! Теперь маскировка невозможна или бессмысленна – остается бежать или драться!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Ниндзя должен пройти проверку Реакции против **15**. В случае провала Быстрое действие героя все равно считает потраченным.

Пират

Для кого-то морской разбой – всего лишь источник не таких уж и легких денег. Для пирата это *стиль жизни*. Но море не прощает ошибок и готово покориться лишь самым лучшим.

Царь горы: Пират привычен к безжалостным схваткам на переполненных палубах, в тесноте корабельных трюмов и моряцких кабаков. Если Пират находится внутри враждебного отряда или толпы существ размером не меньше Маленького, он получает Повреждения равные **|Доблесть отряда – Защита Пирата|**. Внутри враждебного отряда или толпы существ размером не меньше Маленького Пират не должен совершать проверки, чтобы остаться на ногах.

Ход – **Внезапный крен** (1 или более Нитей): на корабле Пират – хозяин положения. Он может отследить малейшие изменения в ходе корабля и использовать их в бою с менее осмотрительными противниками. Совершение Хода требует Быстрого действия. Все существа в **X метрах** (минимум в 1 метре) от него должны отказаться от Действия или Перемещения, а также не могут совершать любые Маневры, кроме Атаки, до конца Круга. **X = Наблюдательности Пирата x число оборванных Нитей**.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Пират должен пройти проверку Реакции против **15**. В этом случае, умножайте Наблюдательность Пирата на 1. При провале Быстрое действие героя все равно считается потраченным.

Чемпион

Лучший из лучших, и этим сказано все. Чемпион чувствует себя в бою, как хищная и смертельно опасная рыба в воде.

Один в поле воин: Чемпион не получает Помеху, атакуя отряд в одиночку. Атакуя отряд в составе дружественного отряда, Чемпион получает Преимущество. Отряды не получают Преимущество, атакуя одинокого Чемпиона.

Чемпиону не требуются проверки Наблюдательности, чтобы атаковать вражеских Специалистов. Также Чемпион не может быть случайно выведен из боя, когда его отряд атакуют враги.

Ход – Легенда (1 или более Нитей): совершение Хода требует Быстрого действия. Когда Чемпион наносит отряду Повреждения, превышающие его Решимость, за каждую оборванную Нить отряд получает Помеху на проверку Воли.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Чемпион должен пройти проверку Общения (Сл, Об) против **15**. Увеличьте сложность на 5 за каждую дополнительную Помеху на проверку Воли отряда. При провале Быстрое действие героя все равно считается потраченным.

Трюки

Безбашенный: герой бросается в бой, очертя голову. Совершая Атаку с разбега и/или Сокрушительную атаку, герой может перебросить Доблесть или Меткость и использовать любой из выпавших результатов.

Болевые точки: герой знает, как вывести противника из строя, не нанося ему действительного ущерба. Когда герой наносит Повреждения, он может нанести на 5 Повреждений меньше и выдать жертве Состояние «Ранен». Если герой нанесет на 10 Повреждений меньше, он может выдать жертве Состояние «Серьезно ранен». Если герой нанесет на 15 Повреждений меньше, он может выдать жертве Состояние «Агония». Мастер может запретить применение этого Трюка против существ, с которыми герой никогда не сражался раньше. Состояния длятся число минут, равное $|\text{Модификатор Мудрости героя} \times 10|$, но не меньше 10 минут, или до того, как жертве будет отказана квалифицированная медицинская помощь (проверка Врачевания против 15 сложности). Заклинания, восстанавливающие Единицы Здоровья, не могут снять Состояния, полученные при применении этого Трюка.

Трюк не действует на существ, не способных испытывать боль – таких, как не-мертвые или автоматы.

Верный выстрел: герой с детства обучался стрельбе из лука. Увеличьте на 5 метров ближнюю дистанцию и на 15 метров – дальнюю, когда герой стреляет из лука.

Костолом: захваты и болевые приемы – конек героя. Если герой Захватил противника, он может выдать ему состояние «Ранен» в дополнение к прочим эффектам. Состояние длится число минут, равное $|\text{Модификатор Мудрости героя} \times 10|$, но не меньше 10 минут, или до того, как жертве будет отказана квалифицированная медицинская помощь (проверка Врачевания против сложности 15). Заклинания, восстанавливающие Единицы Здоровья, не могут снять Состояние «Ранен», полученное при применении этого Трюка.

Если герой получил Критический успех при проверке Доблести во время Захвата, он может выдать противнику состояние «Серьезно ранен»!

Крепкая рука: герой добился больших успехов в обращении с метательным оружием и пращей. Увеличьте на 5 метров ближнюю дистанцию и на 15 метров – дальнюю, когда герой использует метательное оружие или пращу.

Находчивый боец: герой творчески использует окружающую обстановку, чтобы получить преимущество в бою. В ситуациях, когда Громоздкое или Длинное оружие дает Помеху на проверки Доблести, герой получает Преимущество на проверки Доблести (и Меткости при использовании Метательного оружия), если только сам не использует Громоздкое или Длинное оружие! Если схватка происходит в лавке, таверне или любом другом месте, где герой может разбить или сломать что-то ценное, совершите проверку Неприятностей в конце сцены.

Перехват: когда герой подвергается атаке в ближнем бою, он может потратить Быстрое действие и применить любой из перечисленных Маневров: Захват, Разоружение, Сбивание с ног. Если героя атакуют Длинным оружием, ему доступно только Разоружение, если только он сам не вооружен Длинным оружием.

Пламенная речь: герой воодушевляет своих соратников и придает им решимости в самом безнадежном бою. Потратив Быстрое действие, герой выбирает X дружественных ему существ с Ин 6 или выше, где $X = \text{Обществу (Об) героя}$. Каждое из выбранных существ получает временные ЕЗ, равные модификатору Обаяния произносящего речь героя. Временные ЕЗ прибавляются к обычным ЕЗ существа и остаются с ним до тех пор, пока герой продолжает говорить и тратить Быстрое действие в свою Очередь. Если существо получает Повреждения, сначала тратятся временные ЕЗ. Если обычные ЕЗ существа не затронуты Повреждениями, на его теле не остается ничего, кроме синяков, шишек и царапин.

Временные ЕЗ влияют на величину Повреждений, необходимых для потери конечностей и Опасных ран. Потеря временных ЕЗ активирует любые эффекты, связанные с потерей ЕЗ, например, действие яда.

Прорехи в броне: исключительная наблюдательность позволяет герою атаковать врагов, используя уязвимые места доспехов. Если навык Наблюдательности (Мд) героя превышает Бонус к защите доспеха противника, понизьте БЗщ вдвое. Например, Наблюдательность героя равна 5. Если он атакует противника, облаченного в чешуйчатый доспех с Бонусом к защите +4, Бонус к защите доспеха понизится до +2. Если этот же герой атакует противника, облаченного в кольчато-пластинчатый доспех с БЗщ +6, то его Наблюдательности не хватит для поиска слабых мест в защите.

Снайпер: герой знает, как послать болт или пулю на максимально возможную дальность. Увеличьте на 5 метров ближнюю дистанцию и на 15 метров дальнюю, когда герой стреляет из арбалетов и огнестрельного оружия.

Туча стрел: при использовании лука во время атаки герой может потратить Быстрое действие и выпустить дополнительную стрелу. Атака получает свойство Скорострельность $X + Y$, где X – число Быстрых действий, потраченных героем, а Y – изначальная Скорострельность оружия.

Удар головой: в свою Очередь герой может потратить Быстрое действие, чтобы ударить противника головой. Удар имеет Дробящий тип Повреждений, Бонус к Повреждениям -3 и использует Навык Рукопашного боя. Если герой обладает Атрибутом «Боевые искусства», Бонус к Повреждениям увеличивается до 0. При использовании этого Трюка мастер может запретить герою выбирать ноги и пах противника как зоны поражения.

Фехтовальщик: если герой получает Повреждения в ближнем бою, он может потратить Быстрое действие и вычесть из полученных Повреждений **модификатор Мудрости + Бонус к Повреждениям своего фехтовального оружия!** (минимум 1 Повреждение). Трюк не может быть применен, если герой подвергается Критическому удару или Внезапному нападению.

Что в руку легло: герой эффективно использует в бою самые неожиданные предметы. Даже карандаш, спичечный коробок или игральная карта в его руках превращаются в оружие с Бонусом к Повреждениям 0 и КУ 20 с Колющим, Дробящим или Рубящим типом Повреждений.

В случае использования Импровизированного оружия из таблицы или образцов, подготовленных мастером, понизьте Минимальную силу на 1 и увеличьте Бонус к Повреждениям на 1. Минимально возможный Бонус к Повреждениям, который получает герой при использовании Импровизированного оружия, не может быть ниже 0.

Трюк не влияет на Прочность и Единицы Здоровья импровизированного оружия. Посоветуйтесь с мастером для определения конкретных свойств и параметров импровизированного оружия, которое желает использовать герой.

Свойства оружия

Крюк: оружие может использоваться для Захвата.

Сеть: атаки Сетью не наносят Повреждений, но герой может совершать Захват с помощью этого оружия. Используйте Доблесть (или Меткость при метании) героя. Игнорируйте Бонус доспеха и щита цели. При критическом попадании цель становится Неподвижной. Если сеть оснащена веревкой или цепью для контроля жертвы, повысьте минимальную Силу оружия на 1.

Если сеть оснащена веревкой или цепью, то совершив успешный Захват, герой может потратить Действие и повалить жертву, или подтянуть ее к себе. Для этого он должен преуспеть в проверке Силы, Ловкости или Атлетики (Сл, Лв) против **10 + модификатор Силы жертвы**. Жертва падает, либо приближается к герою на число метров, равное величине успеха проверки (но не больше, чем на **модификатор Силы или Ловкости героя**). Прибавьте 5 к сложности проверки за каждую категорию размера больше Среднего и отнимите 5 за каждую категорию размера меньше Среднего. При провале проверки герой выпускает веревку. При Критическом провале проверки герой падает.

Гарпун: когда герой успешно наносит Повреждения, оружие остается в теле жертвы. Запишите повреждения, полученные жертвой при атаке. Если гарпун оснащен веревкой или цепью для контроля жертвы, повысьте минимальную Силу оружия на 1.

Если гарпун оснащен веревкой или цепью, то совершив успешный Захват, герой может потратить Действие и повалить жертву, или подтянуть ее к себе. Для этого он должен преуспеть в проверке Силы, Ловкости или Атлетики (Сл, Лв) против **10 + модификатор Силы жертвы**. Жертва падает, либо приближается к герою на число метров, равное величине успеха проверки (но не больше, чем на **модификатор Силы или Ловкости героя**). Прибавьте 5 к сложности проверки за каждую категорию размера больше Среднего и отнимите 5 за каждую категорию размера меньше Среднего. При провале проверки герой выпускает веревку. При Критическом провале проверки герой падает.

Жертва может освободиться, преуспев в проверке Силы или Атлетики (Сл) против **10 + полученные при атаке Повреждения** и повторно получив Повреждения, полученные при атаке.

Огнемёт: сеет панику на поле боя! Если атака огнемёта наносит цели Повреждения, превышающие ее Волю, цель дрожит от Ужаса. При атаке Огнемёт поражает все объекты, находящиеся на линии между стрелком и целью атаки. Совершите только одну проверку Меткости и определите повреждения для всех пораженных объектов, исходя из нее. Обратите внимание, что в случае выпадения Критического удара его эффекты применяются ко всем объектам, пораженным Огнемётом.

Символ «*» обозначает качества оружия и доспехов, не указанные в таблице, не входящие в унифицированный перечень Свойств и перечисленные в описательном блоке. **Символ «Ф»** обозначает оружие и доспехи, уместные лишь в фэнтезийном антураже.

Оружие ближнего боя

Название	Свойства	Бонус к Повреждениям	Тип Повреждений	Минимальная Сл	Шанс Критического удара	СП	Вес
Шест	Длинное, Универсальное, Упредительный удар	0, +1	Дробящие	11, 9	20	1	3
Боевой серп	Крюк, Легкое	0	Колющие/Рубящие	8	19-20	7	1
Меч-крюк* ^o	Крюк	0	Рубящие	9	19-20	7	1
Хопеш	Крюк	+1	Рубящие	10	19-20	7	2
Двуручный меч с крючьями ^o	Двуручный, Громоздкий, Крюк	+3	Рубящие	12	19-20	11	4
Гизарма	Двуручное, Длинное, Громоздкое, Крюк, Упредительный удар	+4	Рубящие/ Колющие	13	20	5	6
Протазан	Длинное, Двуручное, Упредительный удар	+3	Колющие	13	20	5	6
Пика*	Громоздкое, Длинное, Двуручное, Упредительный удар	+2	Колющие	13	20	7	7
Трезубец*	Универсальное, Упредительный удар	0, +1	Колющие	13, 11	20	7	2.5
Металлическая нить	Двуручное, Удавка	0	Рубящие	8	19-20	6	-
Сеть*	Громоздкое, Универсальное, Метательное, Сеть	-	-	12, 11	20	7	3
Боевая сеть*	Громоздкое, Универсальное, Метательное, Сеть	-	Рубящие	13, 12	20	10	5
Боевой веер*	Легкое, Потайное	-1	Рубящие/ Дробящие	6	19-20	7	0.5
Трость-меч*	Потайное	+1	Колющие/ Дробящие	8	20	10	2

Шест: длинная палка, позволяющая наносить хлесткие дробящие удары и держать врагов на расстоянии.

Боевой серп: боевая версия крестьянского серпа. Как правило, лезвие изгибается под прямым углом, а не плавно, как у сельскохозяйственного серпа. Это позволяет эффективно использовать боевой серп для захватов и страшных колющих ударов.

Хопеш: оружие, похожее на помесь меча и топора, обладает изогнутым серповидным клинком длиной от 50 до 60 сантиметров, незаточенную сторону которого удобно использовать для захватов. Существуют хопеши с обоюдоострой заточкой.

Меч-крюк: меч, на конце загнутый под прямым углом. Snаряжается заточенной гардой в виде полумесяца, которая служит как для блокирования, так и для атак. Крюк используется для подсечек и захватов. Мечи часто применяются в паре.

*Меч-крюк позволяет сбивать с ног. При использовании в паре дают Преимущество на Захват. Потратив Быстрое действие, герой может сцепить два меча крюками и использовать

их, как одноручное оружие с Рубящими повреждениями, Бонусом к Повреждениям +2 и свойством Длинное. Чтобы расцепить мечи, также необходимо потратить Быстрое действие.

Двуручный меч с крючьями: громадный тяжелый меч с односторонним лезвием, оснащенный опасного вида крючьями на незаточенной стороне. Излюбленное оружие фэнтезийных злодеев.

Гизарма: разновидность алебарды с крючьями на навершии. Этими крючьями очень удобно взрезать сухожилия скакунам и вытаскивать всадников из седла.

Протазан: разновидность копья с широким плоским лезвием и «ушками», отходящими в стороны и делающими клинок еще шире. Часто служит оружием наемной тяжелой пехоте.

Пика: очень длинное копье, предназначенное для использования воинами в плотном строю.

*Герой получает 2 Помехи, атакуя врагов в 1 метре от себя. Увеличьте в 2 раза Повреждения, успешно нанесенные Упредительным ударом.

Трезубец: копье с широким трезубым наконечником, как у вилки. В одноручном варианте часто используется с сетью.

Металлическая нить: гаррота, изготовленная из проволоки или струны. Может фактически обезглавить жертву.

*Трезубец дает Преимущество на Разоружение.

Сеть: прочная сеть для использования в бою. Традиционно используется в паре с трезубцем.

*В свою Очередь цель может совершить проверку Силы, Ловкости, Мудрости или Атлетики (Сл, Лв, Мд) против 20, чтобы освободиться. Успешная проверка, основанная на Силе, уничтожает сеть.

Боевая сеть: сеть из тонких металлических нитей. Попытки выбраться из нее могут привести к болезненным порезам.

*В свою Очередь цель может совершить проверку Силы, Ловкости, Мудрости или Атлетики (Сл, Лв, Мд) против 25, чтобы освободиться.

Каждая попытка вырваться, успешная или нет, наносит **Рубящие Повреждения = |10 – Бонус доспеха жертвы|**. Успешная проверка, основанная на Силе, уничтожает сеть.

Если герой желает, то потратив Действие, он может нанести жертве **Рубящие Повреждения = |10 – Бонус доспеха жертвы|**. Это не требует дополнительных проверок.

Боевой веер: складной веер, который может использоваться и для обмахивания. Внутренние спицы изготовлены из дерева, бронзы или латуни, внешние спицы и покрытие – из тонкого железа или другого металла. Легкий, но крепкий... и до поры не вызывающий подозрений.

*Рубящие Повреждения можно наносить только раскрытым веером, а Дробящие – сложенным. Раскрытие и складывание веера требует Быстрого действия.

Трость-меч: меч или шпага, спрятанные в трость. Из-за отсутствия гарды и вынужденной утонченности конструкции не предназначен для серьезного фехтования, но о нем никто не подозревает, пока не станет слишком поздно! Как правило, такой меч – штучное изделие, изготавливаемое на заказ, хотя в магазинах всегда можно купить претенциозные дешевки.

*Без ножен трость-меч весит 0.5 килограмма.

Дальнобойное оружие

Название	Свойства	Дистанция	Бонус к Повреждениям	Тип Повреждений	Минимальная Сл	Шанс Критического удара	СП	Вес
Томеанг*	Двуручное, Длинное, Перезарядка	Ближняя 10 Дальняя 30	Модификатор Вн-2 Модификатор Вн-3	Проникающий	7	20	4	0.5
Сеть*	Громоздкое, Метательное, Универсальное	Ближняя 5 Дальняя 10	-	-	11, 10	20	7	3
Боевая сеть*	Громоздкое, Метательное, Универсальное	Ближняя 5 Дальняя 10	-	-	13, 12	20	10	5
Бола*	Метательное	Ближняя 10 Дальняя 30	Модификатор Мд Модификатор Мд-1	Дробящий	8	20	2	1
Гарпун	Гарпун, Громоздкое, Метательное	Ближняя 10 Дальняя 30	Модификатор Сл+1 Модификатор Сл-1	Проникающий	13	20	5	3
Посох-праща*	Метательное	Ближняя 30 Дальняя 100	Модификатор Сл Модификатор Сл-2	Дробящий	9	20	3	2
Мушкетон*	Двуручное, Скорострельность 10, Перезарядка	Ближняя 10 Дальняя 50	-4 -8	Проникающий	11	20	16	5
Мушкет*	Двуручное, Длинное, Громоздкое, Перезарядка	Ближняя 30 Дальняя 200	+5 +1	Проникающий	14	20	19	9
Огненное копье*	Двуручное, Длинное, Громоздкое, Огнемет, Перезарядка	Ближняя 3 Дальняя 5	+3 +2	Огненный	10	13-20	10	5
Драконий зев**	Двуручное, Длинное, Громоздкое, Магазин 10, Огнемет, Перезарядка	Ближняя 5 Дальняя 15	+5 +4	Огненный	13	13-20	20	50*
Ракета*	Двуручное, Длинное, Громоздкое	Ближняя 50 Дальняя 250	-2 -4	Дробящий, Огненный	12	16-20	8	3

Томеанг: *очень длинная* (более 200 сантиметров) полая трубка для стрельбы миниатюрными дротиками. С виду (и только с виду!) может сойти за посох.

*При стрельбе из томеанга стрелок не обнаруживает себя при промахе. Если у стрелка есть Трюк Проньера, он не обнаруживает себя даже при успешной атаке.

Томеанг может использоваться для выдувания порошков (обычно ядовитых) в лицо противника. Для этого необходимо заявить лицо зоной поражения. Перезарядить порцию порошка во время боя невозможно.

Бола: два или более груза – каменных, костяных или металлических, соединенных веревкой или цепью. При броске могут опутать жертву или сбить ее с ног.

*Бола может применяться, как кистень. Используйте статистики кистеня в этом случае. Бола может применяться для Захвата или Сбивания с ног. Используйте Меткость героя для определения успеха маневра. При Захвате или Сбивании с ног бола не наносит Повреждений. Чтобы освободиться из Захвата, выполненного при помощи бола, жертва должна пропустить полный Круг (5 секунд в боевой сцене).

Гарпун: большое охотничье копьё с зазубренным наконечником, застревающим в плоти жертвы. Как правило, к гарпуну крепится веревка или цепь.

Посох-праща: шнур или полоска материи с кармашком или чашечкой для снарядов, притороченный к длинному посоху.

*Посох-пращу можно заряжать необработанными камнями и даже гранатами! Праща, заряженная необработанным камнем, имеет Осечку 6. При выбрасывании Критического Промаха во время проверки Меткости, шнур лопаается. Праща, заряженная гранатой, имеет Осечку $[X + 2]$, где X = Осечке гранаты. При выбрасывании Критического Промаха во время проверки Меткости, шнур лопаается, а эффекты гранаты применяются к стрелку!

Разумеется, Посох-пращу можно использовать, как обычный посох. Используйте статистики посоха в этом случае.

Мушкет: длинное гладкоствольное ружье, тяжелое и громоздкое. Мушкетер должен быть рослым и сильным, чтобы ворочать эдакую бандуру! Вес и отдача серьезно затрудняют стрельбу без опоры для ствола. Ею может служить башенный щит, либо специальная подпорка, втыкающаяся в землю и по форме напоминающая хват.

*При стрельбе с опорой для ствола Минимальная Сила для использования мушкета составляет 12.

Мушкетон: короткоствольный дробовик с широким раструбом на конце ствола. Многие считают, что раструб увеличивает разлет дроби, но это не так. На самом деле раструб упрощает засыпание дроби в мушкетон. А еще выглядит ну очень угрожающе!

*Вместо дроби мушкетон можно заряжать предметами, для этого не предназначенными – гвоздями, обрезками металла, мелкими камушками и тому подобным мусором. Мушкетон, заряженный таким образом, имеет Осечку 8, и взрывается при выбрасывании Критического Промаха во время проверки Меткости. Герой при этом теряет 10 ЕЗ и падает на спину.

Огненное копьё: металлическая емкость, наполненная горючей смесью и закрепленная на конце длинного шеста. Воин поджигает фитиль, наставляет шест на врагов и надеется на лучшее...

*Огненное копьё имеет Осечку 8 и взрывается при выбрасывании Критического Промаха во время проверки Меткости. Герой при этом теряет 10 ЕЗ и падает на спину.

Драконий зев: чудовищное оружие, изрыгающее горючую алхимическую смесь и являющее собой прообраз огнемёта. Известно ненадежностью и впечатляющими осечками.

*Оружие может использоваться парой воинов. В этом случае один воин несет бак с алхимической смесью (40 кг), а другой несет драконий зев (10 кг). Воины не могут отходить друг от друга дальше, чем на метр.

Драконий зев имеет Осечку 8. При выбрасывании Критического Промаха во время проверки Меткости воин, несущий бак, должен совершить проверку Неприятностей так, как будто поражен артиллерийским снарядом.

Ракета: примитивная пороховая ракета с фитилем, закрепленная на длинном шесте. Искрит, дымит, грохочет, иногда попадает в цель.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.