

ГЛАВА 4: НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Рынок большого города кишит покупателями и продавцами разных мастей: дворфы-кузнецы, гномы-ювелиры и эльфы-резчики по дереву, тролльские талисманы и гоблинские реликвии, а уж сколько здесь самых разных людей всех комплекций, размеров и цветов кожи, наций и культур. В крупнейших городах Азерота в продаже можно найти практически всё: от экзотических специй и роскошных одежд до острых мечей и утончённых эльфийских луков.

Для искателя приключений броня, оружие, рюкзак, верёвки и прочие товары — предметы первой необходимости, поскольку правильное снаряжение решает в минуту между жизнью и смертью в подземелье или густых дебрях. В этой главе подробно описываются простые и экзотические предметы, которые искатели приключений могут найти полезными перед лицом опасности, которую таит Азерот.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

При создании своего персонажа вы получаете экипировку, основанную на его классе и предыстории. Кроме того, у вас на старте может быть N-количество золотых монет, которые вы можете потратить на товары из списка в этой главе. Ознакомьтесь с таблицей богатства классов, чтобы определиться с золотом.

Вы сами решаете, как ваш персонаж получит стартовое снаряжение. Оно могло достаться ему в наследство или он мог купить их сразу как отправился в путешествие. Возможно, оружие, снаряжение и броня остались вам после военной службы. А может, вы его украли. Оружие может быть фамильной реликвией, передаваемой из поколения в поколение, пока, наконец, не попадёт в руки вашего персонажа и не отправится с ним в приключение.

СТАРТОВОЕ ЗОЛОТО КЛАССОВ

Класс	Деньги
Воин	5к4 х 10 зм
Друид	2к4 х 10 зм
Жрец	4к4 х 10 зм
Маг	4к4 х 10 зм
Монах	5к4 зм
Охотник	5к4 х 10 зм
Охотник на демонов	2к4 х 10 зм
Паладин	5к4 х 10 зм
Разбойник	4к4 х 10 зм
Рыцарь смерти	4к4 х 10 зм
Чернокнижник	4к4 х 10 зм
Шаман	5к4 х 10 зм

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Ваша раса или класс могут владеть навыками обращения оружием, с которым совладает не каждый. К такому оружию относятся круглые лунные мечи ночных эльфов, покрытые резьбой боевые тотемы тауранов или культовые боевые клинки охотников на демонов.

ВЛАДЕНИЕ ЭКЗОТИЧЕСКИМ ОРУЖИЕМ

Ваши раса, класс или определённые умения позволяют вам владеть некоторым экзотическим оружием. Оно не похоже на обычное и требует специальной подготовки для каждого. Причём, некоторые из них взамен дают вам определённые преимущества. Но в то время, как для правильного владения им требуется определённое мастерство, само оружие функционирует как воинское оружие с характерными для простого или воинского оружия эффектами.

Владение экзотическим оружием позволяет вам добавлять бонус навыка к броску любой атаки этим оружием. Если вы совершаете бросок атаки, используя экзотическое оружие, для которого вам не хватает умения, вы не добавляете бонус к броску атаки.

НОВЫЕ СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

Здесь описаны новые свойства оружия.

Грохочущее. Воспламенение пороха вызывает сильный грохот, яркую вспышку и оставляет после себя запах гари. Это оружие можно услышать за 200 футов, если совершался бросок дальнобойной атаки.

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

В отличие от простого или воинского, экзотическое оружие зачастую уникально. Здесь описано подробнее об экзотическом оружии.

Боевой тотем. Боевые тотемы представляют из себя искусно вырезанные стволы деревьев. Они служат не только тяжёлым дробящим оружием, но и предметами культурного значения, и даже предметами искусства.

Лунный клинок. Лунные клинки представляют собой странные округлые лезвия диаметром около 2 и 1/2 фута с заострённым краем, образующим почти полный круг. Эти серповидные мечи — культовое оружие Стражей ночных эльфов. Их используют только чрезвычайно опытные воины.

Лунная глефа. Лунные глефы пользуются популярностью у Часовых ночных эльфов и представляют собой три равноудалённых от центра изогнутых лезвия, которые исходят от центральной рукояти.

Пистолет. Короткие металлические цилиндры, прикреплённые к прочным рукояткам из железа или дерева — это пистолеты. Но за простым внешним видом скрывается сложный и хитроумный механизм.

Ружьё. Внешне похожие на пистолеты, ружья достигают в длину 1-2 фута, в то время как пистолеты — всего 3 дюйма. Большая часть ствола винтовки зачастую покрыта деревом.

Двойной клинок. Двойные клинки — любимое оружие разрушителей чар кровавых эльфов. Они состоят из двух длинных лезвий, выступающих с обоих концов рукояти средней длины.

Кастет. Кастеты очень распространены среди орков, шаманов и монахов. Они представляют из себя несколько острых лезвий в фут длиной, выступающих из рукояти, сжатой в кулак. Кулак при этом покрыт защитной перчаткой или наручем.

Парный клинок. Оружие ночных эльфов и эльфов крови, больше всего любимое охотниками на демонов. Это два серповидных лезвия, что отходят из центральной рукояти в противоположные стороны.



ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Название	Цена	Урон	Вес	Свойства
<i>Оружие ближнего боя</i>				
Боевой тотем	50 зм	2к6 дробящий	35 фнт.	Особое, тяжёлое, двуручное
Лунный клинок	65 зм	2к4 рубящий	5 фнт.	Особое, фехтовальное
Лунная глефа	25 зм	1к6 рубящий	2 фнт.	Особое, фехтовальное, лёгкое, метательное (радиус 60/120)
Двойной клинок	100 зм	1к6 рубящий	5 фнт.	Особое, универсальное (1к8)
Кастет	20 зм	1к6 рубящий	2 фнт.	Особое, фехтовальное, лёгкое
Парный клинок	25 зм	1к8 рубящий	3 фнт.	Метательное (радиус 20/60), универсальное (1к10)
<i>Дальнобойное оружие</i>				
Пистолет	75 зм	1к8 колющий	2 фнт.	Боеприпас (радиус 30/120), грохочущее, перезарядка, лёгкое
Ружьё	75 зм	1к12 колющий	6 фнт.	Боеприпас (радиус 60/240), грохочущее, перезарядка, тяжёлое, двуручное

ОСОБОЕ ОРУЖИЕ

Оружие с особыми эффектами описано здесь. Чтобы активировать эти эффекты, вы должны уметь им владеть.

Боевой тотем. Если вы умеете произносить заклинания, вы можете использовать его для фокусировки, держа в руках или просто нося с собой. Также оружие служит переносным тараном.

Лунный клинок. Всякий раз, когда вы успешно хватаете существо или выигрываете проверку на захват, вы наносите ему урон, как если бы атаковали его этим оружием.

Лунная глефа. Когда вы совершаете дальнюю атаку, при промахе оружие возвращается вам в руку.

Двойной клинок. Сразу после совершения атаки этим оружием в рамках своего действия вы можете сразу совершить дополнительную атаку бонусным действием. Эта атака считается атакой второй рукой, как будто вы ведёте бой двумя оружиями.

Кастет. Это оружие требует отдельного действия для того, чтобы его надеть или снять. Если оно на вас надето, его не могут выбить у вас из руки, но сама рука при этом считается пустой, и ей можно брать предметы или творить заклинания. Оружие или щит этой рукой удерживать нельзя.

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В этом разделе рассказывается о предметах, которые используются по специальным правилам, а их цена скорректирована, чтобы лучше отражать положение дел на Азероте.

Штык. Этот короткий клонкок можно закрепить на конце ружья или арбалета в качестве оружия ближнего боя. Штык на оружии дальнего боя с точки зрения урона и владения представляет из себя копье, а когда используется отдельно — как кинжал.

Сигнальный огонь. Это изобретение механиков внешне напоминает большой фонарь. Оно излучает яркий свет в радиусе 30 футов, и тусклый в радиусе ещё 30 футов. Действием вы можете включить, выключить или убавить свет, уменьшив радиус освещения до 5 футов.

Бомба. Действием вы можете поджечь запал бомбы и бросить её на расстояние до 60 футов. Каждое существо в пределах 5 футов от неё должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе получит 2к6 урона от огня.

Жужжалка. С помощью этого небольшого рюкзачка его владелец может общаться с другими обладателями жужжалок в радиусе 5 миль. Его сигнал может быть заблокирован 1 футом камня, 1 дюймом обычного металла, тонким листом свинца или 3 футами дерева или грязи.

Динамит. Действием вы можете поджечь динамитную пашку и бросить её на расстояние до 60 футов. Каждое существо в пределах 5 футов от неё должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе получит 4к6 урона от молнии.

Поджигалка. Этот маленький коробок, способный производить небольшое пламя для освещения 5 футов ярким светом и ещё 5 футов тусклым, часто используется для поджигания факела или чего-то горючего.

Фонарь. Фонарик отбрасывает яркий свет в 60-футовом конусе и тусклый свет ещё на 60 футов. Действием вы можете включить или выключить фонарик.

Хис. Действием вы можете зажечь одну или несколько светящихся палочек, обеспечив яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в радиусе ещё 10 футов в течение 8 часов. Однажды зажжённая палочка уже не может быть потушена.

Парашют. Существо, которое носит этот рюкзачок на спине, может использовать его реакцией при падении. При активации скорость падения уменьшается до 6 футов за раунд, пока оно не приземлится, не получив урона. После использования упаковка такого парашюта занимает 10 минут.

НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Название	Цена	Вес
<i>Новые боеприпасы</i>		
Патроны (20)	2 зм	2 фн.
Бомба	75 зм	2 фн.
Динамит	200 зм	1 фн.
Жужжалка	2,000 зм	10 фн.
Книга	25 зм 10 зм	5 фн.
Поджигалка	25 зм	—
Сигнальный огонь	50 зм	2 фн.
Стеклянная бутылка	2 зм 1 см	2 фн.
Фонарь	50 зм	2 фн.
Хис	5 зм	—
Цепь (10 футов)	5 зм 2 зм	10 фн.
Штык	2 зм	1 фн.
<i>Новые священные символы</i>		
Бумага (1 лист)	2 см 1 см	—
Кольцо с печатью	5 зм 2 зм	—
Манускрипт	10 зм	5 фн.
Набор для наложения швов	25 зм	3 фн.
Парашют	30 зм	15 фн.
Пергамент (1 лист)	1 см 5 см	—
Песочные часы	25 зм 2 зм	1 фн.
Подзорная труба	5 2 зм	—
Прицел	60 зм	1 фн.
Стальное зеркало	5 зм 2 см	1/2 фн.
Увеличительное стекло	100 зм 5 зм	—
Фиал	1 зм 5 см	—
Часы	25 зм	—
Чернила (бутылка 1 унц.)	10 зм 4 зм	—

НОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Название	Цена	Вес
<i>Инструменты ремесленника</i>		
Инструменты оружейника	25 зм	10 фн.
<i>Инструменты игрока</i>		
Набор для игры в пандаренский чжихуэй	5 зм	2 фн.
Набор для игры в Хартстоун	5 зм	—

Прицел. Оптический прицел можно прикрепить к двуручному огнестрельному оружию или арбалету за 1 минуту. Бонусным действием вы можете прицелиться через оптический прицел, устранив помеху большой дистанции для атаки до конца хода.

Набор для наложения швов. Набор для наложения швов — это набор из иглол и ниток квазиманического происхождения. Отрёкшиеся могут использовать его, чтобы пришить отвалившуюся конечность. Они так же могут использовать их, чтобы пришить себе чужую часть тела при условии, что она соответствует утерянной конечности. Использование этого набора обычно требует успешной проверки Мудрости (Медицина) и занимает от пары минут до нескольких часов в зависимости от сложности процедуры.

НАБОР ДЛЯ НАЛОЖЕНИЯ ШВОВ

Процедура	Сл
Сшить или залатать кожу	10
Пришить собственную конечность	15
Пришить новую конечность взамен собственной	20

ИНСТРУМЕНТЫ ОРУЖЕЙНИКА

Инструменты оружейника позволяют персонажу создавать огнестрельное оружие и производить боеприпасы.

Компоненты. Инструменты оружейника включают в себя отбойный молоток, наборы отверток, перфораторы, напильники и плоскогубцы, защитные очки с увеличительными линзами, линейки и квадраты, чистящие стержни, бутылки с жиром и маслом, рожок для пороха, небольшую ступку и пестик и, наконец, винты и пружины.

Создание огнестрельного оружия. Если вы хорошо владеете инструментами оружейника, вы можете изготовить пистолет или винтовку в течение одной рабочей недели (5 дней по 8 часов работы), потратив материалов и ресурсов на сумму 50 зм.

Создание боеприпасов. Если вы хорошо владеете инструментами оружейника, во время длительного отдыха вы можете делать пули партиями по 6 штук + ваш двойной бонус к мастерству. Вам нужно потратить по 1 зм на материалы для каждой партии, которую вы делаете.

