

Базар Чудес

Доспехи Доблести

Автор: Джонатан М. Ричардс • Иллюстрации: Арни Свэкед

Перевод: Валентин Дмалекс

Нет сомнений, что святой мститель - самое великое оружие паладина. Такое оружие имеет специальные полномочия, доступные только представителям класса паладина. Множество предыдущих работ давали персонажам паладина новые святые мечи, но часто пропускали самых верных союзников паладина.

Паладин, как предполагается, будет находиться на передней линии сражения, и поэтому будет нуждаться в самой лучшей броне, которую он может получить. Большинство комплектов доспехов, описанных ниже имеют специальные полномочия доступные только паладинам, но любой ИП, чей класс позволяет ему носить доспехи, также может получить, по крайней мере некоторую выгоду из них. Однако каждый из этих комплектов доспехов был создан по специальному заказу паладинов, и любой пойманный ИП носящий их "неправомочно" может оказаться целью возмездия.

МП могут вставить эти комплекты доспехов в кампанию несколькими методами. Доспех мог принадлежать церкви ИП и выдан на временное пользование членам ордена относительно достойного случая (предоставление паладину доспеха Драхенсгаарда, когда его посылают, например убить дракона). Возможно паладин, одетый в доспех был послан на задание и с тех пор от него не было известий. ИП могут послать, чтобы исследовать исчезновение паладина, с инструкциями, чтобы найти доспехи и вернуть их в церковь. Возможно святые доспехи носимы тем, кто не достоин их (или не осознает их силы) их истинной силы. Первое столкновение ИП с комплектом святого доспеха могло бы произойти в сражении с тем человеком в бою!

Наконец, орден паладина мог бы отдать в дар комплект святого доспеха одному из их членов. Пройдя ряд успешных заданий, паладин высокого уровня мог бы "заслужить" один из комплектов доспехов и стать одним из немногих в истории ордена, удостоенных такой чести.

Однако введенные в кампанию доспехи маловероятны в нахождении сокровищ в логове каких-либо существ. Ордены, для которых они были созданы, пристально наблюдают за местонахождением столь мощных предметов.

Драхенсгаард

Драхенсгаард - комплект полных лат +1. Они были заколдованы, чтобы обеспечить следующие дополнительные силы паладинам:

- Наделяет +2 бонус устойчивости против оружия дыхания драконов, которое требуют проверки спас-броска Рефлекса.
- Пока носимы, позволяют владельцу понимать и говорить на языке Драконов.
- Когда обладатель произносит командное слово, на подошвах ботов появляются шипы, которые помогают обладателю взбираться на скалистые утесы и ледяные горы, где расположено большинство логов драконов. Волшебные шипы дают паладину +2 условный бонус к проверкам навыка Взбирание.

Драхенсгаард часто носился паладинами, которые посвятили свою жизнь уничтожению злых драконов. Он был создан магом Таргасом "Гибель Драконов" Доррном для его компаньона и товарища уничтожителя драконов Джастиниана Граевиса. С тех пор, как Джастиниан погиб от когтей древнего красного дракона, Драхенсгаард переходил в обладание разных паладинов его ордена, но доспех превосходно действует надетый на любом паладине.

Уровень Заклинателя: 6-й; Необходимые Условия: Создать Волшебные Доспехи или Оружие, противостоять элементам, языки; Рыночная Цена: 11000 зм; Стоимость Создания: 5500 зм + 440 Оп.

Название	Доспех	Бонус Доспеха	Макс. Бонус Ловкости	Штраф Проверки из-за Доспеха	Шанс Провала Заклинаний	Скорость		Вес
						(9 м.)	(6 м.)	
Драхенсгаард	полные латы +1	+9	+1	-5	35%	6 м.	4,5 м.	22,5 кг.
Адский щит	полные латы +3	+11	+1	-5	35%	6 м.	4,5 м.	22,5 кг.
Хамильянфир	кожаный доспех и попона +1	+5	+3	0	10%	9 м.	6 м.	6,75/ 13,5 кг.
Испускающая Свет	полные латы +1	+9	+1	-5	35%	6 м.	4,5 м.	22,5 кг.
Прерыватель Заклинаний	полные латы +1	+9	+1	-5	35%	6 м.	4,5 м.	22,5 кг.
Истинная Смерть	полные латы +1	+9	+1	-5	35%	6 м.	4,5 м.	22,5 кг.

Адский Щит

Адский Щит - комплект *полных лат* +3, которые были заколдованы, чтобы позволить паладину выстоять в войне против извергов пришедших на его землю.

- Адский Щит обеспечивает своего обладателя способностью находиться в экстремальных условиях внешней среды без повреждений. Паладин, одетый в такой комплект получает сопротивление 25 против огня и против холода.
- Обладатель получает +4 бонус пронизательности к проверкам Чувства Мотива против злых Внешних. Эта сила позволяет паладину лучше игнорировать скользкую ложь, шелковые соблазны, и ложные обещания злых существ, которых он отправился уничтожить.

Щит Ада был создан магом Армадэйном для паладина Корнелиуса Борагона, верного последователя Хайрониуса, посвятившего свою жизнь уничтожению извергов. Корнелиус был убит клинком красивой наемной убийцы, состоявшей на службе у демонического лорда; так как он полностью сосредоточился на зле от демонических и дьявольских рас, он часто закрывал глаза на злых представителей его собственной расы.

Уровень Заклинателя: 9-й; *Необходимые Условия:* Создать Волшебные Доспехи и Оружие, чтение мыслей, защита от элементов; *Рыночная Цена:* 25000 зм; *Стоимость Создания:* 12500 зм + 1000 Оп.

Хамилльянфир

Из-за сильных связей между паладином и его скакуном, были разработаны специальные доспехи для них обоих. Известный как Хамилльянфир ("Связь доспехов между Лошадью и Владельцем на Эльфийском), он состоит из комплекта доспеха для паладина и набора экипировки для скакуна. На экипировке для скакуна встроили под него седло. Обе части были созданы в то же самое время эльфийской чародейкой Аеллиэнной

для ее брата, паладина Калдета, и его боевого коня Серебрекопытного. Это - один из немногих примеров кожаного святого доспеха.

Хамилльянфир – комплект *кожаной брони*+3 для наездника и *кожаная попона* +3 для лошади. Детали относительно экипировок для лошадей могут быть найдены на странице 112 *Руководства Игрока*.

Используя действие равное передвижению паладин может телепортироваться на своего скакуна, и быть готовым к сражению. Но у этой способности есть ограничения:

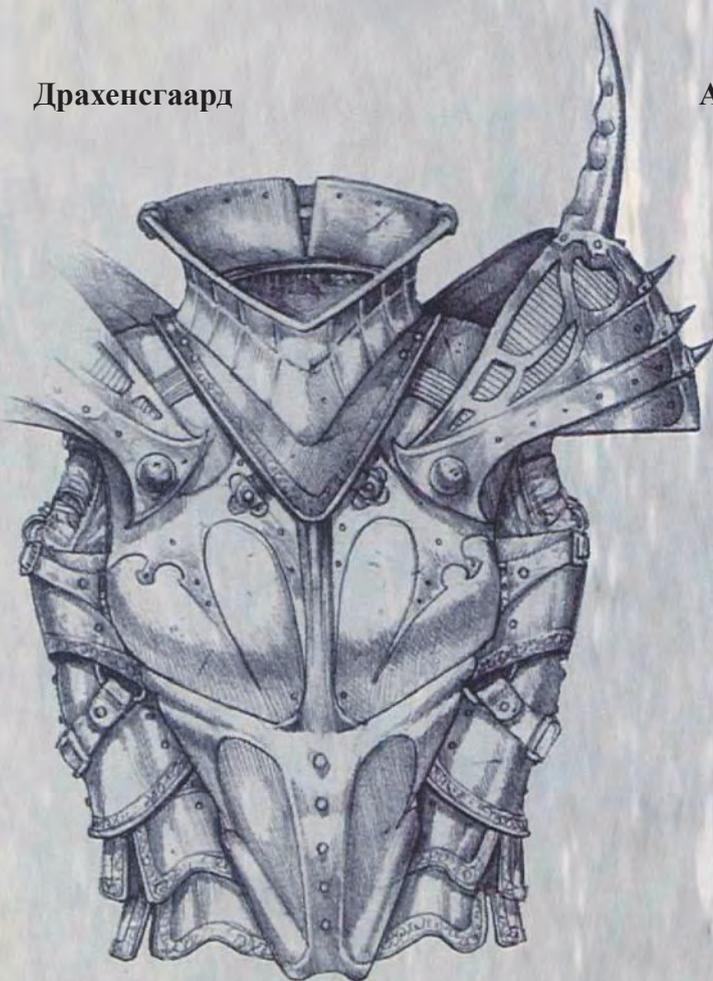
- Первое, паладин должен быть в пределах 150 метров от его скакуна.
- Телепортация происходит, только если и лошадь и наездник одеты в эти доспехи.
- Скакун больше никого не может нести в седле.
- Способность *безошибочного телепорта* действует лишь на паладина и его верного скакуна. Обычный скакун или ИП не-паладин получают только магическую защиту от доспеха.
- Паладин не может использовать Хамилльянфир чтобы телепортироваться со своего скакуна.

Если доспех паладина или попоны скакуна разрушены, оставшаяся половина набора теряет свою способность *безошибочного телепорта* (хотя это все также функционирует как *кожаная броня* +3 или *кожаная попона* +3). Поврежденная или разрушенная попоны Хамилльянфира не может быть заменена новой попоной; должен быть выкован полностью новый набор и попоны и доспеха.

Из-за легкого веса, Хамилльянфир может быть помещен на любого воздушного коня Большого - размера наподобие пегаса, грифона, или гиппогрифа. Паладин с летающим скакуном и Хамилльянфир может выпрыгнуть из седла в воздухе, сбить вражеского наездника из его летающего скакуна, а затем телепортироваться в безопасность своего собственного седла, в то время как его враг улетит вниз, и скорее всего разобьется.

Уровень Заклинателя: 13-й; *Необходимые Условия:*

Драхенсгаард



Адский Щит



Создать Волшебные Доспехи и Оружие, безошибочный телепорт; Рыночная Цена: 21000; Стоимость Создания: 10500 зм + 840 Оп.

Испускающая Свет

Этот доспех из *полных пластинчатых лат* +1 пылает святым светом, когда он надеет на паладина. Этот свет - проявление чистоты и совершенства, свойственного паладину и его божеству. Он создает столь сильное освещение, как дневной свет в пределах 9-метрового радиуса и имеет следующие дополнительные волшебные эффекты:

- Все добро-направленные существа в пределах 9 метров от паладина получают +1 бонус морали к броскам атаки.
- Все зло-направленные существа в пределах 9 метров от паладина получают -1 бонус морали к броскам атаки.
- Существа с специальной способностью чувствительность к свету, -1 условный штраф к попаданию в пределах радиуса освещения.
- Свет показывает всех невидимых существа в пределах 9-метров от паладина. Эти существа становятся видимыми любым, не только паладину.
- Свет показывает все формы волшебной смены облика создающего внушительные образы, видимые любым существом, открывая исходную форму сменившего облик существа поверх его текущей маскировки. Пока существо - в пределах 9 метров от паладина, его его исходная и текущая форма видны в своего рода двойном изображении. Это двойное изображение исчезает как только существо упадет или на него напали в пределах диапазона света. Обратите внимание, что власть света доспеха не вызывает физического изменения у сменяющего облик; он просто позволяет каждому видеть существо, его действительный облик. Более того, как только существо выходит из радиуса освещения, изображение его исходной формы исчезает.

Кроме того, волшебная сила делает доспех более легкой для надевания. Помещая шлем на свою голову и произнося имя Хайрониус, паладин мысленно может пожелать действие телепортации остальной части Воплощения Света на его тело. Способность телепортации действует только если доспех в пределах 3 метров от паладина. Призыв брони - стандартное действие.

Испускающая Свет была создана волшебником Бомбалайо для паладина Шиорны Рэйвенсторм после того, как она спасла его жизнь и его башню от магического нападения сил Хекстора.

Не-паладин, носящий Испускающую Свет не может активизировать ни одной из его волшебных способностей, хотя броня все также функционирует как *полные пластинчатые латы* +1.

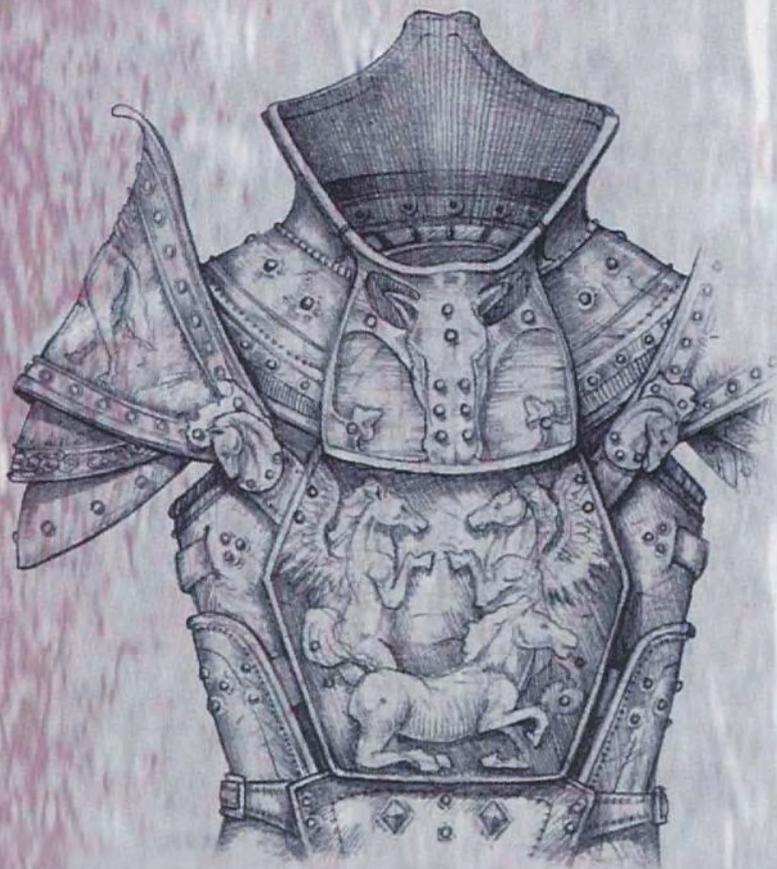
Уровень Заклинателя: 9-й; Необходимые Условия: Создать Волшебный Доспех или Оружие, безошибочный телепорт, молитва, благословление, дневной свет, истинное зрение; Рыночная Цена: 24000; Стоимость Создания: 12000 зм + 960 Оп.

Прерыватель Заклинаний

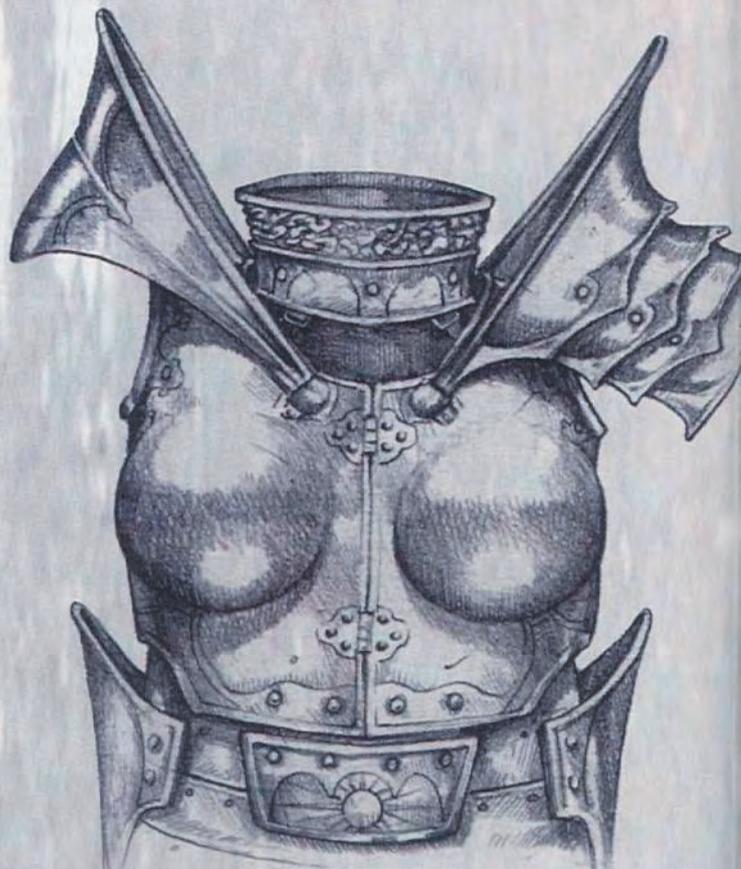
Этот доспех - неоценимый инструмент в борьбе против злых магов. Прерыватель - комплект *полных пластинчатых лат* +1.

- Он автоматически поглощает 1d4+2x10 уровней заклинаний "злой" магии. Злая магия определяется в виде губительных заклинаний, и волшебных эффектов с активированных заклинателями со злым мировоззрением. Таким образом, Прерыватель Заклинаний поглощает заклинания *магическая стрела* или *очарование персоны*, примененные злым волшебником, но не заклинание *обнаружение магии*, с активированное тем же самым волшебником. Точно так же он не поглощает заклинания выпущенные заклинателями не злыми по мировоззрению.
- Прерыватель Заклинаний имеет уникальную силу, доступную только паладинам: независимо от уровня, владелец может применить заклинание *святой меч* однажды в день.

Хамилльйанфир



Испускающая Свет



Прерыватель Заклинаний был создан Волифумом Формейдалом, магом, длительное время связанным с различными заказами паладинов. (Ходят слухи, что именно Волифум также создал святые мечи Клятва Истинны, Рассекатель Шлемов, и Страдание Демонов). Установленный в нагрудном узоре доспехов "V" – состоит из пяти драгоценных эллиптических камней. Каждый драгоценный камень темно-фиолетового цвета, пылает сам по себе внутренней силой.

Когда доспех поглощает свой полный предел уровней заклинаний, эти пять камней сгорают, и доспех неспособен поглощать далее злое волшебство (хотя и остается полными пластинчатыми латами +1). Лишь Волифум был способен "перезарядить" Прерыватель Заклинаний, заменяя камни; но, к сожалению, этот процесс был утерян, когда волшебник умер. Если он оставил любые заметки с деталями процесса, их пока не обнаружили; поэтому Прерыватель Заклинаний не может быть перезаряжен, но может использоваться любым ИП, которому разрешено ношение доспехов.

Уровень Заклинателя: 13-й, плюс паладин 15-го уровня; *Необходимые Условия:* Создать Волшебные Доспехи и Оружие, Создать Необычный Предмет, *неограниченная иммунитет к заклинаниям, святой меч;* *Рыночная Цена:* 40000; *Стоимость Создания:* 20000 зм +1600 Оп.

Истинная Смерть

Эта доспех был разработан для Сира Майкла Пеллингроува из Холмов Сражений, паладину, посвятившего себя уничтожению всех форм нежити. Заказ выполнил маг Вхандал Дитсбэйн. Комплект *полных пластинчатых лат +1* Истинная Смерть обладает символом ордена Сира Майкла, выгравированного на нагрудной пластине.

- Когда доспех надет, символ начинает мерцать в присутствии нежити, приводя в готовность паладина, когда такое существо - в пределах 15 метров. Паладин может использовать символ, чтобы изгонять нежить. Это происходит не автоматически, и требует полной концентрации паладина, так же, как если бы паладин использовал свой священный символ, чтобы делать обычную попытку изгнания. Паладин, используя эту силу, может изгонять нежить как жрец на один уровень ниже, чем его собственный, а не как обычно ниже на два уровня.

- Истинная Смерть была волшебным омыта в купели со святой воды в церкви Сира Майкла. Пока купель остается заполненной, любое существо-нежить обладающее телом, входящее в контакт с волшебным доспехом, попадает под эффект омывания святой водой: отвратное существо переносит 2d4 пункта повреждений, будто его плоть (или кость) была обожжена в месте контакта. Когда это происходит, в церкви, святая вода в купели начинает кипеть и пузыриться. После 1d4+4 таких использований, святая вода должна быть восполнена в купели, или эта сила прекращает функционировать, и остается бездействующей, пока купель вновь не наполнена.
- Владелец Истинной Смерти является иммунным к эффектам магического старения от атак нежити.

Поскольку каждый из различных орденов паладинов имеет различные символы, Истинная Смерть имеет пользу только для члена ордена, для которого она была изготовлена. Способности обнаружения нежити действует только у активного сторонника веры ордена, поэтому жрец той же самой веры может носить её и использовать все выгоды доспеха (включая изгнание на один уровень выше чем обычно), но воины другой веры (даже другой законный доброй религии) или паладин иного бога получает только защиту от эффектов магического старения от атак нежити, и разъедающего эффекта святой воды, пока купель заполнена водой. МП должен решить, к какому ордену паладинов принадлежал Сир Майкл.

Название "Истинная Смерть" связано с несением покоя для мучающихся душ, которые стали нежитью против собственной воли. Сир Майкл Пеллингроув обладал состраданием к тем несчастным, кто попал в такое состояние не по своей воле; для существ подобных личам, кто длительно и тщательно подготавливал свою собственную смерть, он имел только свой клинок и пылающую силу ярости его бога.

Уровень Заклинателя: 5-й; *Необходимые Условия:* Создать Волшебные Доспехи и Оружие, *обнаружение нежити, благословить воду;* *Рыночная Цена:* 26000; *Стоимость Создания:* 13000 зм + 1040 Оп.

Прерыватель Заклинаний



Истинная Смерть

