

Обратите внимание, что в отличие от правил «Дневника авантюриста», в Круге Земном нет специализированных знаний. Этот навык включает в себя все знания о мире.

Лазание (выносливость) — полностью соответствует аналогичному *навыку* из книги правил «Дневник авантюриста».

Лечение (мудрость) — умение лечить ранения и болезни.

Мастерство (характер) — этот *навык* говорит об умении героя создавать предметы, имеющие большое значение в мире Круга Земного. Люди, обладающие этим *навыком*, будут пользоваться уважением. Мастерство требует указания специализации и может быть взято неоднократно.

- **Кузнец** — герой умеет работать с металлами. В глазах многих людей это практически магия. Считается, что кузнецы имеют гораздо более близкое отношение к мирам волшебных существ, чем простые люди. И, конечно, эта специализация позволяет герою создавать оружие и украшения из металла.
- **Корабел** — герой умеет создавать внушительные конструкции, дома, укрепления и, что наиболее важно, корабли. Мир Круга Земного изобилует водными пространствами, и тот, кто может строить хорошие корабли, несомненно будет важным человеком. Кроме того, считается, что корабельи находятся под покровительством богов моря.
- **Умелец** — герой умеет работать с деревом, кожей или тканью. Смастерить сундук, соткать ковёр, сделать лыжи и, конечно, изготовить лук или щит — всё это под силу герою.

Метание (ловкость) — полностью соответствует аналогичному *навыку* из книги правил «Дневник авантюриста». Более распространено, чем *стрельба*, поскольку позволяет быстро переходить от дистанционного боя к ближнему и при этом укрываться за щитом.

Мореходство (мудрость) — в целом соответствует *навыку судовождения* из книги правил «Дневник авантюриста». Кроме того, это умение полезно всем, кто совершает плавания на кораблях, даже в качестве пассажиров

Охота (ловкость) — умение охотиться: выслеживать добычу, подкрадываться, изготавливать ловушки. Герой обладает знаниями о повадках животных, умеет обрабатывать шкуры. Поскольку охотник обязан уметь подкрадываться к жертве, этот *навык* включает в себя *маскировку* и *выслеживание* из книги правил «Дневник авантюриста».

Поэзия (характер) — умение слагать скальдические стихи. Эти стихи способны усилить или ослабить удачу героев. Принести славу или бесславие. Кроме того, этот *навык* может быть использован в *поединке воли* вместо *навыка провокации* из книги правил «Дневник авантюриста» с преимуществом +2 за силу поэтической формы.

Плавание (выносливость) — полностью соответствует аналогичному *навыку* из книги правил «Дневник авантюриста».

Путешествия (выносливость) — умение преодолевать большие пространства пешком или на лыжах. Включает в себя *навык выживание* из книги правил «Дневник авантюриста».

Разговор (мудрость) — умение красиво и правильно излагать свои мысли, сочинять захватывающие рассказы,

Выбор изъянов и черт

Так же как и *навыки*, *черты* и *изъяны* в мире Круга Земного во многом отличаются от тех, что представлены в книге правил «Дневник авантюриста». Используйте *черты* и *изъяны* только из приведённого ниже списка. Если *черта* не сопровождается дополнительным описанием, это значит, что она полностью соответствует аналогичной *черте* из «Дневника авантюриста».

Изъяны

Болезненность (мелкий)

Боязнь (мелкий или крупный)

Вне закона (крупный)

В мире Круга Земного нет тюрем и полиции. Однако герой может быть объявлен вне закона. Это означает, что он перестал быть частью общества и закон более не защищает его. Кто угодно может безнаказанно убить героя, и, более того, это даже является обязанностью всякого свободного человека.

Отношение к герою автоматически понижается на одну ступень. И на две, если это происходит в той же местности, где он был объявлен вне закона.

Верный друг (мелкий)

Враг (мелкий или крупный)

Герой (крупный)

Длинный язык (мелкий)

Дурная слава (мелкий или крупный)

Заслуженно или нет, герой стал известен совсем не лучшим образом. Это налагает штраф –2 на *проверки реакции*, если до тех, с кем он общается, долетела о нём молва.

Мелкий *изъян* говорит о том, что слава о герое распространена в пределах его родной земли. Крупный — о том, что эта слава вышла далеко за пределы его родины.

Дурной характер (мелкий)

Жадность (мелкий или крупный)

Жажда крови (мелкий)

В суровом мире Круга Земного этот *изъян* не является таким уж страшным недостатком. Герой не получает штрафа к *харизме*. Каждый раз, когда игрок желает сохранить жизнь пленному, его персонаж должен выполнить *проверку характера*, и *провал* будет означать, что кровожадная натура взяла верх

Заносчивость (крупный)

Клятва (мелкий или крупный)

Кодекс чести (крупный)

В мире Круга Земного некоторые действия расцениваются как бесчестные: убийство под покровом ночи, нападение на того, кто не может защищаться, поджог дома, обман, воровство. Герой, взявший этот *изъян*, никогда не предпримет подобных действий, даже если от этого будет зависеть его жизнь.

Заметьте также, что понятия чести в Северных Странах далеки от современных; война, разбой, кровная месть — вполне достойные деяния.

Коротышка (крупный)

Любопытство (крупный)

Мстительность (мелкий)

Так как месть в мире Круга Земного является общественным долгом, а не прихотью отдельного человека, то этот *изъян* рассматривается как мелкий. Мстительность героя проявляется в том, что он видит повод для мести в любой обиде и всегда отказывается от выкупа или иного способа примирения.

Неудачник (крупный)

Одноглазый (крупный)

Одноногий (крупный)

Однорукий (крупный)

Выбор снаряжения

Если ведущий считает необходимым выдать имущество героям сам, он вправе это сделать.

В противном случае герои закупают всё, что хотят иметь, на сумму, определённую их *родом*. То, что не будет потрачено при закупке оружия, одежды и прочих вещей, остаётся у героя в виде монет или серебряных слитков.

И игрокам и ведущему стоит иметь в виду, что приобретённые предметы будут являться личным имуществом героя. Смотри те подробнее в разделе «Руна Феу. Имущество»

Напоминаем, что герои с высоким социальным статусом получают преимущество в *харизме*, только если их внешний вид соответствует их статусу.

То есть, чтобы ярл получал +2 к *харизме*, он должен носить одежду и иметь вооружение с *красотой* +2. В противном случае *харизма* падает до уровня внешнего вида. При этом штраф к *харизме* за низкое происхождение подобным образом компенсировать нельзя.

1 марка = 100 монет.



Берсерки

Так называют воинов, которые в бою приходят в такую ярость, что перестают чувствовать боль от ран. Они бросаются в самую гущу боя и раздают удары направо и налево, совсем не думая о своей защите.

Берсерков считают лучшими воинами, но часто они обладают неуязвимым нравом. Поэтому в обыденной жизни их часто сенько недолюбливают.

Называют двух братьев, которые были всех хуже. Одного звали Торир Брюхо, а другого Эгмунд Злой. Они были родом с Халоголанда, сильнее и выше ростом, чем прочие люди. Они были берсерками и, впадая в ярость, никого не щадили. Они уводили мужских жён и дочерей и, продержав неделю или две у себя, отсылали назад. Где только они ни появлялись, всюду грабили и учиняли всякие другие бесчинства. Эйрик Ярл объявил их вне закона во всей Норвегии.

Морской поход

Люди Северных Стран — это морской народ. Именно человек, ушедший в морской поход или живущий за счёт таких походов, называется викингом. Все деления в войске проводятся по корабельным командам, и у каждой команды — свой предводитель, даже если войско выступает по суше.

Обычно для морских набегов снаряжают один-два корабля. Реже такие группы объединяются в большие флоты для нападения на крупные города или сильных противников. Конечно, конунги и ярлы способны собирать гораздо большие флоты, чем простые викинги.

Самым почётным в морском бою местом является нос корабля. Там обычно стоят вожди и самые лучшие воины.

Весной Харальд конунг стал собираться в морской поход. Зимой по его распоряжению был построен большой и роскошный корабль с драконьей головой на носу. Он отрядил

Право первого удара определяется жребием.

Инициатива не тянется. Вместо *инициативы* перед поединком каждая сторона тянет карту *расположения богов*. Стороны не должны знать карт своего противника.

После любой *проверки* (в том числе и на *урон*) герой вправе раскрыть свою карту. Его противник выбирает: тоже раскрыть карту или оставить её закрытой.

Если карта героя старше или его противник не стал открывать своей карты — *проверка* получает +4. Если же карта противника оказалась старше — то -4.

Открытые карты сбрасываются и тянутся новые. Если карта не открывалась, она остаётся у героя на следующий *раунд*.

Бой на кораблях

В мире Круга Земного бои часто происходят на море.

Корабли Северных Стран не вооружены ни таранами, ни артиллерией. Поэтому морской бой происходит только как *абордажный*. Корабли маневрируют, чтобы оказаться в более выгодном положении для атаки и стрельбы, затем корабли сходятся и начинается *рукопашная схватка*.

Палуба корабля считается *ненадёжной опорой* при стрельбе и метании.

Корабли могут находиться на 5 различных дистанциях:

1. Очень далеко — стрельба невозможна.
2. Далеко — дальняя дистанция для стрелкового оружия.
3. Средне — средняя дистанция для стрелкового оружия и дальняя для метательного.



Значение карты указывает степень опасности или важности встречи.

- **Валет** — небольшая опасность или незначительная встреча или находка.
- **Дама** — опасность, равная героям по силе, или полезная встреча/находка.
- **Король** — большая опасность или важная встреча, ценная находка.
- **Туз** — встреча с чем-то волшебным: чудовищами, альвами, находка волшебного предмета.
- **Джокер** говорит о том, что кто-то из героев встречается со своей Судьбой.

География

География мира Круга Земного отличается от географии реального мира. Мы специально не приводим подробной карты мира, чтобы лучше отразить её специфику.

Основной принцип, которому она подчиняется: чем дальше от центра мира — тем больше странного, чудесного и чудовищного встречается. Центр — это Северные Страны («центр» не в геометрическом смысле). Вокруг живут другие народы. За их землями начинаются странные, неведомые страны, которые переходят в край мира, за которым простирается мир Хаоса — Утгард, где обитают злые великаны и другие враждебные человечеству силы.

Финнмарк

На север и восток от Северных Стран лежит Финнмарк — земля финнов. У них нет единой власти, а есть много разных племён, часто воюющих друг с другом. Финны считаются лучшими колдунами

и лучше всех бегают на лыжах. В этой стране много озёр и непроходимых лесов. Ещё там много пушного зверя, и конунги Северных Стран часто посылают своих людей собирать с финнов дань пушниной.

От Северных Стран до этих земель 3–4 дня пути, что пешком через горы, что по морю.

Гардари́ка

Дальше на восток находится Гардари́ка, страна славян. Так она названа потому, что в ней много укреплённых городов. Славяне считаются хорошими мастерами в кузнечном деле и прочих ремёслах. Там правят свои ярлы и конунги, многие из которых — родичи правителей Северных Стран. Дальше этой страны нельзя плыть по морю, но от неё начинается Восточный Путь по большим рекам, ведущий далеко на юг, в Дальние Страны. От Северных Стран до Гардарики 5–7 дней пути по морю. И 2–3 дня пути от Финнмарка.

Дале́кие страны

Если же двигаться по Восточному Пути дальше, то можно достичь дальних, неведомых стран. Самым значительным городом там является Миклагард. Это огромный город, который, как говорят, может вместить в себя все города и селения Северных Стран. Там правит могущественный конунг, и он охотно берёт в свою дружину храбрых и опытных мужей.

Страна са́ксов

На запад от земель славян и на юг от Северных Стран лежит Страна Саксов. Обычаи и язык в этой стране схожи

ся с землёй, ставят под него копьё с тайными знаками такой длины, что стоя как раз можно достать рукою до того места, где наконечник крепится к древку. Им, Торгриму, Торкйлю, Гисли и Вестейну, надо было всем четвёрым пройти под дёрном. Потом они пускают себе кровь, так что она течёт, смешиваясь, в землю, выкопанную из-под дёрна, и перемешивают всё это, кровь и землю. А потом спускаются все на колени и клянутся мстить друг за друга, как брат за брата, и призывают в свидетели всех богов.

Побратимами обычно становятся близкие друзья, и эти узы считаются почти такими же крепкими, как при кровном родстве. Известны даже случаи, когда наследство оставлялось не родичам, а побратимам.

Торольв и Бард лежали раненные. Раны Торольва начали заживать, а у Барда стали опасными для жизни. Тогда он попросил позвать к себе конунга и сказал так:

— Если мне придётся умереть от этих ран, то я хочу просить вас, чтобы вы разрешили мне распорядиться своим наследством.

Когда же конунг дал своё согласие, он сказал:

— Я хочу, чтобы всё, чем я владею, земля и всё добро, получил в наследство Торольв, товарищ мой и родич. Ему я хочу дать и жену свою, и сына на воспитание, потому что доверяю ему в этом больше, чем остальным людям.

Бард сделал своё завешание, как полагалось по законам и с одобрения конунга. Потом он умер.

Очень часто такие связи возникают в викингской среде и среди дружинников конунгов и ярлов.

Договоры

Все договоры заключаются устно, и поэтому, чтобы обрести законную силу, они должны быть скреплены достаточным количеством свидетелей. Это относится к любым договорам, будь то примирение в распре, большая покупка или помолвка.

Нарушение договора — бесчестное деяние. Очень редко кто решает на нарушения заключённого договора, и всегда это приводит к большому бесчестию.

Пир

Очень важным элементом жизни людей Северных Стран являются пиры. Для их проведения находится множество поводов: ежегодные праздники, свадьбы, похороны, проезд гостей (особенно знатных), удачная охота и так далее. Порой пиры могут длиться несколько дней.

Пир — это не просто совместный приём пищи, это средство общения и объединения людей. На пирах ведутся мудрые беседы, и позор тому, кто не сможет их поддержать, рассказываются мифы из жизни богов и саги о предках, читаются скальдические стихи, происходит одаривание вождем своих воинов, решаются дела между соседями или вождями, заводятся знакомства, обретается дружба... Конечно, на пире может случиться и ссора или открыться вражда.







Бергфинн возразил:

— *Я не думаю, что это так.*

Тогда Торстейн сказал:

— *Ну, скажи мне, что, по-твоему, должен значить мой сон, я послушаю.*

Бергфинн сказал:

— *Птицы — это, должно быть, души людей. Ведь жена твоя беременна, и она родит девочку необыкновенной красоты, и вы с женой будете её очень любить. К дочери твоей будут свататься два знатных человека с тех сторон, откуда прилетели орлы. Они сильно полюбят её, и будут биться друг с другом из-за неё, и оба погибнут в этой битве. Затем третий человек посватается к ней с той стороны, откуда прилетел ястреб, и она выйдет за него замуж. Вот я и истолковал твой сон, — сказал он, — и думаю, что он сбывается.*

Торстейн возразил:

— *Истолковал ты мой сон плохо и недружеско. Не умеешь ты толковать сны.*

Бергфинн сказал:

— *Увидишь сам, что этот сон сбывается.*

Погребения

Конечно, завершением жизненного пути каждого человека обычно оказывается его погребение.

Знатных и могущественных людей в загробный мир сопровождает множество вещей: одежда, оружие, посуда, лошади, собаки. Особо могущественных людей — ярлов, конунгов и больших хёвдингов — погребают в кораблях.

Иногда вместе со знатыми людьми хоронят и их рабов. Чаще всего это происходит добровольно, так как считается, что если раб или рабыня пошли на такое, то в загробном мире они будут уже не рабами, а жёнами или дружинниками умершего.

Похороны бедных людей, конечно же, гораздо менее пышны. Их часто просто закапывают в могилы, положив с ними только одежду и пару вещей вроде ножа или точильного камня.

Во время или после погребения устраивается тризна по умершему. Разумеется, её пышность и размах зависят от статуса умершего и достатка его семьи. Тризна — это большой праздник, на который могут приглашаться многие люди из округи и не только.

Однажды, когда люди отправились к Скале закона, Олав поднялся, попросил внимания и рассказал всем людям о кончине своего отца:

— *Здесь собралось много мужей, его родичей и друзей. Такова воля моих братьев, чтобы я пригласил вас на тризну в честь Хаскульда, нашего отца, ибо многие знатные мужи были связаны с ним родством. Я должен объявить также, что ни один из знатных людей не уйдёт от нас без подарка. Далее мы хотим пригласить всех бондов и всякого, кто захочет, богат он или беден. На полмесяца приглашаются гости, к тому времени, когда пройдёт десять недель от начала зимы.*

Руна Перт. Тайна

бённым мертвецом происходит на его могиле. Могилу вскрывать не нужно, но мертвец должен действительно там находиться.

Заклинание позволяет задать мёртвому (но не ходячему мертвецу) один вопрос, на который мёртвый отвечает честно, но не обязательно подробно. Каждый *подъём* позволяет задать один

вопрос дополнительно. Мёртвый может обладать большим объёмом знаний, чем при жизни, на усмотрение ведущего.

Усмирение сердец

Герой может повлиять на поведение других персонажей. Для этого необходимо выполнить встречную *проверку характера* цели заклинания против



вернётся. Будучи побеждённым в *борьбе*, становится уязвим, и может быть убит окончательно.

- **Нежить:** +2 к *стойкости*, +2 при попытке выйти из *шока*.
- **Ночное зрение:** не получает штрафа за темноту.

Драуг

Люди, утонувшие в море, не получают нормального погребения и часто становятся драугами. Это особый вид живых мертвецов, обитающий в море. Они могут выглядеть как люди, но всегда в мокрой одежде с налипшими водорослями.

Их обуревают два желания: быть погребёнными на суше и стремление погубить как можно больше живых людей, в отместку за то, что они не могут обрести покой.

Из-за первого желания они частенько выбираются на сушу в поисках подходящей могилы или кургана. Бывает и так, что драуги вступают в схватки с обычными мертвецами, пытаясь захватить их могилы. Рассказывают даже о целых сражениях, произошедших между мертвецами земли и моря за прибрежные кладбища.

Характеристики: ловкость d8, мудрость d6, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: борьба d6, владение оружием d8, плавание d10.

Шаг: 6, **Защита:** 5, **Стойкость:** 9.

Особенности:

- **Бесстрашный:** иммунитет к запугиванию.
- **Водный:** в воде *шаг* 6.
- **Когти:** сила + d4.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*, +2 при попытке выйти из *шока*.
- **Ночное зрение:** не получает штрафа за темноту.

дить в курган. Греттир просил его подержать верёвки.

— А я уж дознаюсь, кто здесь живёт!

Спустился Греттир в курган. Там было темно и запах не из приятных. Он старался разведать, что там такое. Ему попались конские кости. Потом он ударился о столбы седалища, и оказалось, что на седалище сидит человек. Там была сложена груда сокровищ — золото и серебро, а под ноги ему поставлен ларец, полный серебра. Греттир взял все эти сокровища и понёс к верёвкам, но в то время, как он шёл к выходу из кургана, кто-то крепко его схватил. Он бросил сокровища, и они кинулись друг на друга и стали биться ожесточённо. Всё разлеталось у них на пути. Могильный житель напал на свирепо. Греттир всё пытался ускользнуть. Но видит, что от того не уйдёшь. Теперь оба бьются нещадно. Отходят они туда, где лежат конские кости. Всё же кончается тем, что могильный житель падает навзничь со страшным грохотом.

Тут Аудун убежал от верёвок: он подумал, что Греттир погиб. Греттир же выхватил меч и, ударив могильного жителя по шее, срубил ему голову. Потом он пошёл с сокровищами к верёвкам, но Аудуна и след простыл. Пришлось ему самому карабкаться вверх по верёвке. Он привязал сокровища к бечеве и вытянул их за собою.



Кроме домовых ниссе бывают и ниссе корабельные. В шторм они способны помочь спасти корабль, могут предсказывать ветер. Живут же в щелях палубы рядом с якорем или мачтой.

Выглядит ниссе, чаще всего, как человек очень маленького роста с четырёхпалой ладонью. Но может прикинуться кошкой или даже комком шерсти.

Характеристики: ловкость d10, мудрость d8, характер d10, сила d10, выносливость d6.

Навыки: борьба d10, знания d6, разговор d8, хозяйство d12.

Шаг: 4, **Защита:** 3, **Стойкость:** 6.

Особенности:

- **Боязнь железа:** урон от железного оружия +2.
- **Дух:** ниссе нельзя убить. Его можно победить в борьбе, запугать, прогнать, но нельзя убить совсем. Получив рану, ниссе просто исчезает. Через сутки он появляется снова.
- **Различный облик:** ниссе может принимать множество различных обликов или быть вовсе не видимым обычным людям.

Нёкк (Водяной)

Духи, живущие в реках, озёрах или прибрежных заводях. Они враждебно-нейтральны по отношению к людям. Порой требуют человеческих жертвоприношений, обычно раз в год. Могут напасть на пловца и нанести ему раны или даже утопить.

Чаще всего водяной выглядит как куча водорослей с горящими глазами. Иногда принимает облик белого коня, пасущегося рядом с водоёмом, и бросается в воду, когда неосторожный человек заберётся ему на спину.

Характеристики: ловкость d8, мудрость d6, характер d10, сила d10, выносливость d8.

Навыки: борьба d10, плавание d12.

Шаг: 6, **Защита:** 3, **Стойкость:** 6.

Особенности:

- **Боязнь железа:** урон от железного оружия +2.
- **Водный:** в воде его шаг 10.
- **Дух:** нёкка нельзя убить. Его можно победить в борьбе, запугать, прогнать, но нельзя убить совсем. Получив рану, нёкк просто исчезает. Через сутки он появляется снова.

Фоссегрим (Дух водопада)

В большинстве водопадов обитают особенные духи — фоссегримы. Они не враждебны к людям и часто делятся с людьми своими умениями и знаниями. За некоторую плату, конечно. Это может быть ценный (с точки зрения духа) предмет или выполнение задания. Обычно фоссегримы предстают перед людьми в виде невысокого человека, сидящего на камне в потоке воды, но могут принимать и иные формы. Очень любят фоссегримы музыку.

Характеристики: ловкость d8, мудрость d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.

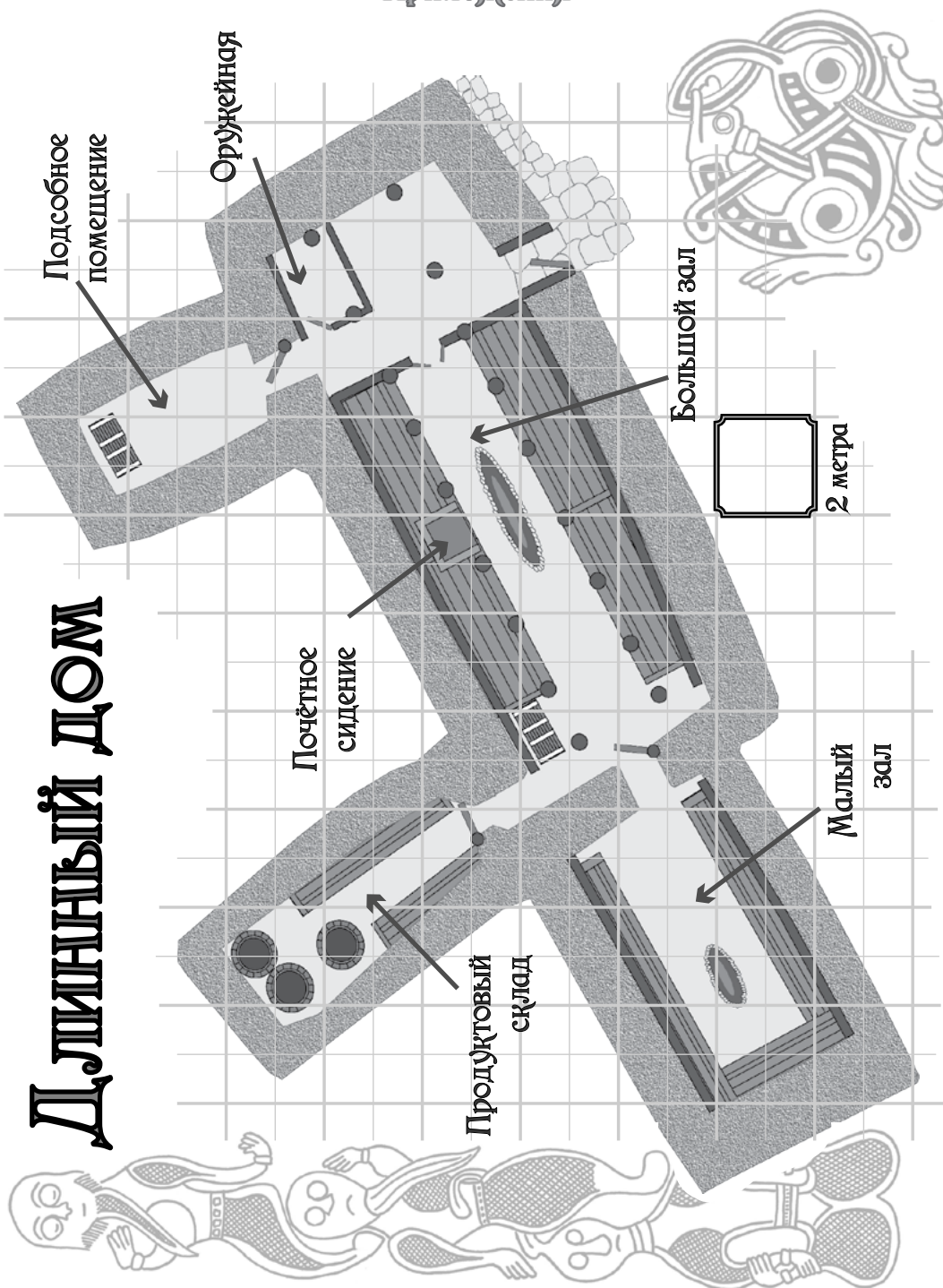
Навыки: знания d10, разговор d10, поэзия d12, мастерство: умелец d12, языки d10.

Шаг: 6, **Защита:** 3, **Стойкость:** 6.

Особенности:

- **Боязнь железа:** урон от железного оружия +2.
- **Дух:** фоссегрима нельзя убить. Его можно победить в борьбе, запугать, прогнать, но нельзя убить совсем. Получив рану, фоссегрим просто исчезает. Через сутки он появляется снова.

Длинный дом



Приложения

Определение Судьбы

Бросок d12	Пики	Червы	Бубны	Трефы
1	камень	раб	птицы	солёная вода
2	меч	ребёнок	змеи	пресная вода
3	копье	чужеземец/незнакомец	волк	огонь
4	топор	брат/сестра	медведь	лёд
5	секира	конунг/ярл	конь	скалы
6	стрела	колдун	бык/баран	ветер
7	нож/скрамасац	кузнец	мертвец	лиственные деревья
8	рогатина	скальд	кабан	пещеры
9	лангсац	финн	лось/олень	хвойные деревья
10	дротиц	кельт	кошқа	кусты и трава
11	короткий меч	увечный	кит/тюлень	золото
12	волшебное оружие	волшебное существо	чудовище	волшебство

Таблицы оружия

Оружие ближнего боя

Тип оружия	урон	мин. сила	вес	цена красота 0/+1/+2	примечания	прочность	создание проверки/успехи
Меч	сила + d8	d6	2	100/150/300	защита +1*, +1 к владен. оружием	10	5/5 кузнец
Короткий меч	сила + d6	d4	1,5	80/120/250	защита +1*, +1 к владен. оружием	10	4/4 кузнец
Лангсац	сила + d8	d6	2	50/80/-	защита +1*	9	5/4 кузнец
Боевой топор	сила + d8	d6	1	20/40/-	ББ 1	7	4/3 кузнец
Скрамасац	сила + d4	d4	1	10/30/70	защита +1*	11	3/3 кузнец
Дротиц	сила + d6	d4	1	15/25/-	дальность 1	7	3/2 кузнец
Копье	сила + d8	d6	2	25/40/60	дальность 1	8	3/3 кузнец
Рогатина	сила + d10	d8	3	30/40/-	двуруч., дальность 1	9	3/3 кузнец
Секира	сила + d10	d8	2	50/80/150	двуруч., ББ 1	8	5/5 кузнец

* Герой получает это преимущество, только если у него нет щита.

Щиты

Тип щита	защита	вес	цена красота 0/+1/+2	примечания	прочность	создание проверки/успехи
Щит большой	+3	4	15/25/50	+2 броня против дистанц. атак	10 (1)	3/2 умелец
Щит малый	+2	2	10/20/40	+1 броня против дистанц. атак	8 (1)	3/1 умелец
Щит усиленный	+3	5	20/30/60	+3 броня против дистанц. атак	12 (2)	4/3 умелец