



ГЛАВА 18



Полезные вещи наполняют затхлые гробницы и забытые сокровищницы мира. Боец может найти новый острый клинок, а вор — наткнуться на смертельный яд. Многие предметы — обыденные, вовсе не магические или уникальные от природы. Любая волшебная или единственная-в-своем-роде вещь никогда не является обыденной, когда речь заходит о ходах. Знаковое оружие бойца также никогда не бывает обыденным.

У каждого предмета экипировки есть набор тэгов. Они говорят о том, как экипировка воздействует на персонажа, который ей пользуется (например, +Броня) или советуют, как ее использовать (например, Расстояние). Как и все в Dungeon World, это помогает создавать твои описания в игре. Если оружие неудобное, то шансов выронить его во время неудачного броска рубли-и –кромсай намного больше.

Это никоим образом не исчерпывающий список — ты вправе создавать собственные тэги.

СНАРЯЖЕНИЕ

ОБЩИЕ ТЭГИ СНАРЯЖЕНИЯ

Это общие тэги, которые можно применять практически к любому предмету снаряжения. Ты встретишь их в описании брони, оружия и прочих приспособлений, полезных для искателя приключений.

Контакт: Полезен только если его аккуратно ввести в персонажа или добавить в еду

Неудобный: Его неудобно или сложно использовать.

+*Бонус:* Модифицирует эффективность персонажа в той или иной ситуации. Это может быть следующие+1 к изливанию знаний или постоянные-1 на руби-и-кромсай.

к монет: Обычная цена этого предмета. Если цена включает –Харизма, то это означает, что небольшие торги сбросят цену на значение (а не модификатор) Харизмы персонажа.

Опасный: Использование сопряжено с опасностью. Если персонаж не предпринял мер предосторожности, Мастер вправе обрушить на его голову все последствия его глупого поступка.

Рацион: Это съедобно, так или иначе.

Требования: Только определенный тип людей может использовать это. В противном случае, от него не будет никакого толку.

Медленный: Требуется минуту или больше для использования.

Касание: Применим только при прикосновении

Двуручный: Для эффективного использования нужно две руки.

к Вес. Столько считается при Нагрузке персонажа. Если вес не указан, то это не приспособлено для перемещения. 100 монет стандартной ценности имеют вес 1. Драгоценные камни или предметы искусства той же стоимости могут весить меньше – или больше.

Надетый: Чтобы использовать, придется это надеть.

к применений: Это можно использовать только к раз.

ОРУЖИЕ

Чудовищ убивает не оружие, а люди. Именно поэтому в Dungeon World у оружия нет своего показателя урона. Оружие полезно своими тэгами, которые в свою очередь описаны, для чего это оружие удобно применять. Кинжал полезен не тем, что он наносит больше ли меньше урона, чем другие клинки, а тем, что он маленький и им удобно наносить удары на близком расстоянии. Кинжал в руках волшебника совсем не так опасен, как на вооружении опытного бойца.

ТЭГИ ОРУЖИЯ

Оружие может иметь тэги, помогающие описывать его (например, Ржавое или Сияющее), но нижеперечисленные тэги имеют конкретный игромеханический эффект .

к Боезапас: Считается, что это боезапас для оружия дальнего действия. Это число не отражает точное количество стрел или камня для пращи, а в целом сообщает, что есть у персонажа на руках.

Мощное: Может отбросить противника или даже сбить его с ног.

+к Урон: Особо опасно для врагов. Персонаж добавляет это значение к наносимому урону.

Игнорирует броню: Из наносимых повреждений не вычитается броня.

Кровавое: Оно наносит повреждения особо жестоким образом, буквально разрывая жертв на куски.

к Пробивание: Проходит сквозь броню. Нанося урон, персонаж вычитает значение пробивания из брони цели.

Изящное: Поощряет точные удары. Персонаж может использовать Ловкость вместо Силы, когда рубит-и-кромсает.

Перезарядка: После применения, требуется определенное время на перезарядку.

Оглушающее: Атакуя этим оружием, персонаж наносит оглушающий урон вместо обычного.

Метательное: Чтобы ранить кого-то, персонаж метает это. Используя залп этим оружием, на 7-9, персонаж не может выбрать потерю боезапаса — метнув оружие, персонаж не может более его применить, пока не вернет.

ТЭГИ ДИСТАНЦИИ

У оружия есть тэги, показывающие, на каком расстоянии оно эффективно. Правила «Подземелий» не налагают штрафов и не дают бонусов за «оптимальное» расстояние, но если твое оружие говорит Рука, и враг на расстоянии десяти футов, то игроку придется потрудиться, чтобы оправдать применение оружия против него.

Рука: Полезно только если атакуешь того, кого можешь и так схватить рукой.

Взмах меча: Длина руки плюс один-два фута.

Удар копья: Полезно против тех, кто находится в нескольких футах от персонажа — где-то до десяти.

Близко: Можно атаковать тех, чьи белки глаз можешь разглядеть.

Далеко: Можно атаковать тех, кто находится на расстоянии различного крика.

СПИСОК ОРУЖИЯ

Нижеперечисленные характеристики применяются к обычному оружию. Конечно, возможны варианты. Тупой меч может давать -1 урон, а мастерски выполненный кинжал — +1 к урону. Считай нижеприведенные характеристики обычными для своего вида оружия — конкретное оружие может иметь другие тэги для его описания.

- **Потрепанный лук:** близко, 15 монет, 2 вес
- **Хороший лук:** близко, далеко, 60 монет, 2 вес
- **Охотничий лук:** близко, далеко, 100 монет, 1вес
- **Арбалет:** близко, +1 урон, перезарядка, 35 монет, 3 вес
- **Колчан стрел:** 3 боезапас, 1 монета, 1 вес
- **Эльфийские стрелы:** 4 боезапас, 20 монет, 1 вес
- **Дубинка:** взмах меча, 1 монета, 2 вес
- **Посох:** взмах меча, двуручный, 1 монета, 1 вес
- **Кинжал, нож, заточка:** рука, 2 монеты, 1 вес
- **Метательный кинжал:** метательное, близко, 1 монета, 0 вес
- **Короткий меч, топор, молот, булава:** взмах меча, 8 монет, 1 вес
- **Копье:** удар копья, метательное, близко, 5 монет, 1 вес
- **Длинный меч, секира, кистень:** взмах меча, +1 урон, 15 монет, 2 вес
- **Алебарда:** удар копья, +1 урон, двуручное, 9 монет, 2 вес
- **Рапира:** взмах меча, изящное, 25 монет, 1 вес
- **Рапира дуэлянта:** взмах меча, изящное, 1 пробивание, 50 монет, 2 вес

БРОНЯ

Броня тяжелая, ее трудно надевать и чертовски неудобно носить. Некоторые классы обучены игнорировать эти минусы, но по сути дела любой может втиснуться в доспехи и получать от них преимущества.

ТЭГИ БРОНИ

У брони, как и оружия, есть тэги. Некоторые нужны только для описания, но приведенные ниже обладают игромеханическими эффектами на персонажа, который носит эту броню.

к Броня: Защищает от вреда и ранений. Когда персонаж получает урон, он вычитает значение брони из полученного урона. Если у персонажа несколько предметов с к Броней, то считается самое высокое значение.

+к Броня: Защищает персонажа в дополнение ко всем остальным доспехам. Добавь это значение к общей броне.

Неуклюжий: В ней непросто передвигаться. Персонаж получает постоянные-1, пока использует это. Данный штраф кумулятивен.

СПИСОК БРОНИ

- **Кожа, кольчуга:** 1 броня, надетый, 10 монет, 1 вес
- **Чешуя:** 2 броня, неуклюжий, надетый, 50 монет, 3 вес
- **Латы:** 3 броня, неуклюжий, надетый, 350 монет, 4 вес
- **Щит:** +1 броня, 15 монет, 2 вес

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Снаряжение авантюриста 5 применений, 20 монет, 1 вес

Снаряжение авантюриста это вещмешок со всем необходимым — там есть колышки, веревки, мел, шесты и все такое... Каждый раз, когда персонаж ищет нужный обычный предмет, он копается в вещмешке, находит то, что ему надо и зачеркивает 1 применение.

Бинт 3 применения, медленный, 5 монет, 0 вес

Когда у персонажа есть несколько минут, чтобы перевязать раны товарищу, то он восстанавливает ему 4 ОЗ и зачеркивает 1 применение.

Травы и припарки 2 применения, медленный, 10 монет, 1 вес

Когда персонаж аккуратно обрабатывает чьи-то раны травами и припарками, то он восстанавливает ему 7 ОЗ и зачеркивает 1 применение.

Зелье исцеления 50 монет, 1 вес

Когда персонаж выпивает зелье исцеления целиком, то он восстанавливает 10 ОЗ или излечивает одно Увечье.

Бочонок дварфийского пива 10 монет, 4 вес

Когда персонаж раскупоривает бочонок и предлагает всем выпить, то он получает +1 на бросок Пирушки. Если он выпьет бочонок в одного, то становится очень-очень пьяным.

Сумка с книгами 5 применений, 10 монет, 2 вес

Если в сумке персонажа есть нужная книга, то изливая знание, он может проконсультироваться с ней и получить +1 на этот бросок.

Противоядие 10 монет, 0 вес

Выпив противоядие, персонаж тут же избавляется от действия одного из ядов.

Рацион для подземелья рацион, 5 применений, 3 монет, 1 вес

Не очень вкусный, но есть можно.

Личный пир рацион, 1 применение, 10 монет, 1 вес

Как минимум, выглядит он впечатляюще.

Дварфские сухари требуется дварф, рацион, 7 применений, 3 монет, 1 вес

Дварфы говорят, что вкус напоминает им о доме. Все остальные говорят, что вкус напоминает им о доме, если дом это охваченная пламенем свиноферма.

Эльфийские хлебцы рацион, 7 применений, 10 монет, 1 вес

Только достойнейшие из друзей эльфов могут отведать этот редкий деликатес.

Трубочное зелье 6 применений, 5 монет, 0 вес

Когда персонаж делится с кем-нибудь трубочным зельем, то он зачеркивает 2 применения и получает следующие+1 на переговоры с ним.

ПРОДУКТЫ

Вкусный обед для одного: 1 монета

Паршивый обед для семьи: 1 монета

Пир: 15 монет за человек

ЯДЫ

Тагитово масло: *опасное, контакт, 15 монет, 0 вес*
Жертва погружается в легкий сон.

Кровавая Водоросль: *Опасное, касание, 12 монет, 0 вес*
Покуда яд не исцелен, каждый раз, когда жертва бросает урон, она бросает также 1к4 и вычитает из своего результата.

Золотой корень : *опасное, контакт, 20 монет, 0 вес*
Жертва считает первого встречного верным союзником, пока не получит доказательств обратного.

Слезы змея : *опасное, касание, 10 монет, 0 вес*
Всякий, кто наносит урон жертве, бросает дважды и выбирает лучший результат.

УСЛУГИ

Неделя в деревенском трактире: *14-Харизма монет*

Неделя в приличной таверне: *30-Харизма монет*

Неделя в лучшем заведении города: *43-Харизма монет*

Неделя низкоквалифицированного ручного труда: *10 монет*

Месячное жалование в армии: *30 монет*

Индивидуальный предмет у кузнеца: *цена предмета+50 монет*

Компания на ночь: *20-Харизма монет*

Вечер песен и танцев: *18-Харизма монет*

Сопровождение на один день по дороге, полной бандитов: *20 монет*

Сопровождение на один день по дороге, полной чудовищ: *54 монеты*

Убийство в подворотне: *5 монет*

Заказное убийство: *120 монет*

Услуги хирурга: *5 монет*

Молитва за усопшего в течение месяца: *1 монета*

Починка обычного предмета: *25% стоимости предмета*

ВЗЯТКИ

Приданное крестьянина: *20-Харизма монет*

«Защита» для небольшого дела: *100-Харизма монет*

Взятка для чиновника:*50-Харизма монет*

Соблазнительная сумма: *80-Харизма монет*

Предложение, от которого нельзя отказаться: *500-Харизма монет*

ТРАНСПОРТ

Тележка и ослик, торжественно поклявшийся разделить с тобой ношу:	50 монет, нагрузка 20
Конь:	75 монет, нагрузка 10
Боевой конь:	400 монет, нагрузка 12
Фургон:	150 монет, нагрузка 40
Барка:	50 монет, нагрузка 15
Речная лодка:	150 монет, нагрузка 20
Торговый корабль:	5000 монет, нагрузка 200
Боевой корабль:	20000 монет, нагрузка 100
Путешествие по безопасному маршруту:	1 монета
Путешествие по тяжелому маршруту:	10 монет
Путешествие по опасному маршруту:	100 монет

НЕДВИЖИМОСТЬ

Землянка:	20 монет
Домик:	500 монет
Дом:	2500 монет
Особняк:	50000 монет
Крепость:	75000 монет
Замок:	250000 монет
Великий замок:	1000000 монет
Месячные расходы:	1% от стоимости

ПОДАРКИ И РОСКОШЬ

Подарочек для селянки:	1 монета
Достойный подарок:	55 монет
Дар для дворянина:	200 монет
Кольцо или колье:	75 монет
Наряд:	105 монет
Отличный гобелен:	350+ монет
Венец, достойный короля:	5000 монет

ДОБЫЧА

Тайник гоблина:	2 монеты
Безделушки человека-ящера:	5монет
«Бесценный» клинок:	80 монет
Дань воеводы орков:	250 монет
Сокровища дракона:	130000 монет