



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 руби-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 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, 1 вес
- **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 *только для дварфов, 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

ВОЛШЕБНЫЕ ВЕЩИ

В мире есть вещи куда более странные, чем броня и клинки. Магические предметы это необычные вещи с присущими им силами.

Ты сам создаешь волшебные вещи для своей игры. Игроки могут творить магические предметы с помощью ритуалов волшебника или подобных ходов. Мастер может выдавать волшебные вещи как трофеи или награды за задания и подвиги. Нижеприведенный список предлагает определенные идеи, но все зависит от твоего решения.

Придумывая собственные волшебные предметы, помни, что они *волшебные*. Простые модификаторы вроде +1 урон это сфера обыденности — волшебные вещи должны давать бонусы поинтереснее.

Арго-Таан, Священный Мститель

взмах меча, вес 2

В мире много клинков, но только один Арго-Таан. Это меч из золота, серебра и света, почитаемый всеми орденами и религиями, для которых слово добро что-то значит. Его касание – благословение, и у многих один его вид вызывает слезы радости.

В руках паладина, он показывает истинную силу. Паладин, владеющий им, увеличивает свой дайс урона до k12 и получает доступ ко всем ходам паладина. Кроме того, Арго-Таан может причинять вред любому созданию зла, не важно какой защитой оно обладает. Ни одно существо зла не может коснуться его, не испытав жуткой боли. В руках не-паладина это обычный меч, более тяжелый и громоздкий, чем все остальные — он получает тэг неудобный.

Арго-Таан, хоят и не является разумным, всегда будет притягиваться к делу истинного добра, как железо к магниту.

Стрелы Ахерона

боезапас 1, вес 1

Созданные во тьме слепым мастером, эти стрелы могут найти свою цель даже в самой непроглядной темноте. Лучник может стрелять ими вслепую, в темноте, даже с завязанными глазами, и все равно попадет в цель. Но если свет солнца когда-либо коснется этих стрел, то они рассыплются как тень и пыль.

Секира Короля-Завоевателя

взмах меча, вес 1

Выкованная из сверкающей стали и сияющая золотистым светом, эта секира наполнена мистической силой власти. Пока ты носишь эту секиру, ты становишься источником вдохновения для всех, кого ведешь за собой. Любой наемник под твоим командованием, получает верность+1, не зависимо от твоих лидерских качеств.

Шип из Черных Врат

вес 0

Гвоздь или шип, кривой и вечно холодный, вырванный, как говорят, из Врат Смерти. Если вбить его в труп, то он исчезает и гарантирует, что мертвец никогда не восстанет — никакое колдовство, исключая силы самой Смерти, не сможет вновь разжечь огонь жизни (естественной или неестественной) в этом теле.

Сума с имуществом

вес 0

Сума с имуществом внутри больше, чем снаружи, она может вместить бесконечное количество предметов, и вес ее никогда не увеличивается. Когда ты пытаешься извлечь из сумы предмет, брось+МУД. *На 10+, он на месте.

*На 7-9, выбери одно:

- Ты достал то, что нужно, но это заняло время
- Ты получил похожий предмет на выбор мастера, но это заняло несколько мгновений.

Неважно, сколько в ней вещей, сума с имуществом всегда имеет вес 0.

Горящее Колесо

вес 2

Древнее деревянное колесо, обитое сталью, кажется, что от колесницы. На первый взгляд, в нем нет ничего особенного — много спиц разбиты и выглядит все вполне обычно. Но под пытливым взором магии или специалиста, открывается его истинная природа: Горящее Колесо это дар от Бога Огня, и пылает огнем его власти. Когда ты держишь Горящее Колесо и произносишь имя божества, брось+ТЕЛ. *На 7+, бог, которого ты назвал, обратил на тебя внимание и одарил аудиенцией. Однако встреча с богом не проходит бесследно: на 10+, ты выбираешь одну из характеристик и понижаешь ее до следующего модификатора (например, 14 дает +1, и она понизится до 12, дающей +0). *На 7-9, понижающуюся характеристику выбирает Мастер.

После использования, Горящее Колесо вспыхивает и пылает сверкающим светом. Оно не дает никакой защиты от этого пламени, а также не предоставляет никаких бонусов к плаванию.

Рог Изобилия Капитана Блая

вес 1

Этот витиеватый медный морской рожок украшен символами богов изобилия. Если подуть в него, то кроме звука, из рога также появится еда. Ее достаточно, чтобы накормить всех, кто слышит этот звук.

Шпиль Каркосы

удар копья, метательное, вес 3

Никто не знает, откуда взялось копье из искривленного белого коралла. Тот, кто носит его слишком долго, обнаруживает, что его разум наполняют чужеродные сны, и он начинает слышать странные мысли «иных». Никто не в безопасности. Когда его используют против «естественных» врагов (людей, гоблинов, совухов и т.д.), Шпиль действует как обычное копье. Его истинное предназначение — причинять вред созданиям, чья странная природа защищает их от обычного оружия. Шпиль может ранить врагов, иным образом неуязвимых для вреда. Носитель узнает этих жутких врагов с первого взгляда — Шпиль узнает своих.

Плащ Молчаливых Звезд

вес 1

Накидка из богатого черного вельвета снаружи, сверкающая маленькими точками света внутри, этот плащ искажает судьбу, время и саму реальность, чтобы защитить хозяина, который может превозмогать опасность той характеристикой, которой считает нужным. Чтобы сделать это, носитель призывает магию плаща и его игрок описывает, как плащ помогает «нарушать правила». Он может отразить огненный шар с помощью ХАР, убедив, что достоин жизни или избежать падение, применяя могучую логику ИНТ, чтобы доказать, что падение не причиняет вред. Плащ сделает это возможным. Его можно использовать однажды для каждой из характеристик, прежде чем магия плаща перестанет работать.

Монета воспоминаний

вес 0

Хотя на первый взгляд это обычный медный грош, на деле, это зачарованная монетка. Хозяин может в любой момент избавиться от нее, чтобы немедленно узнать факт, который был забыт. После этого монета исчезает. Это не обязательно вещь, которую забыл именно хозяин, но она не должна быть «известна». Трактровка этой ситуации остается на волю богов. Даже если монета не принесла желаемых результатов, она все равно нарисует пред оком разума образ того, кто помнит искомое.

Обычный свиток

1 применение, вес 0

Обычный свиток, на котором написано заклинание. Это заклятье должно быть доступно тебе или находиться в списке заклинаний твоего класса, чтобы ты мог его использовать. Когда ты используешь заклятье из свитка, оно действует — все просто.

Масло Гибели Дьявола*1 применение, вес 0*

Священное масло, созданное в очень ограниченном количестве сектой горных немых монахов, чей орден защищал человечество от Бездны Дьяволов в древние эпохи. Осталось всего несколько кувшинов. Нанесенное на любое оружие, которое используют против обитателей других измерений, масло разрушает магию, понижая существо. В некоторых случаях, это отправляет существо домой. В других случаях, это просто разрушает магию, что управляет созданием. Масло остается на оружии в течение нескольких часов, прежде чем высохнет и растворится.

Если нанести масло на дверной порог или нарисовать им круг, то оно не будет пускать существ из других измерений. Они просто не смогут пройти сквозь масло. Масло остается на полный день, пока не впитается или не испарится.

Хлопковый воск*1 применение, вес 0*

Желтоватая свеча. Кажется, будто она никогда не прогорит, и свет, что она дает, странный и слабый. Воск всегда прохладный. Капни воск в ухо жертвы и получи 3 «сохранения». Потрать «сохранение» и задай цели вопрос. Они вдруг поймут, что независимо от своей воли, говорят тебе правду. Какие последствия? Тебе предстоит с ними разобраться.

Эхо*вес 0*

Кажется, что бутылка пуста. Однако, откупорив ее, можно услышать шепот из другого измерения, что прозвучит однажды и замолкнет. В тишине, хозяин в самой своей душе узнает о великой опасности, и как ее избежать. В любой момент после использования Эха, ты можешь игнорировать результат одного броска — твоего или другого игрока — и бросить снова. Однажды открытое, Эхо освобождается и исчезает навсегда.

Линза эпох*вес 1*

Архимаг, слишком старый и слабый, чтобы покидать свою башню, создал этот хрупкий, исполненный силой предмет из золота и стекла, чтобы изучать истории и реликвии, которые он так любил. Если посмотреть на предмет сквозь линзу, то можно увидеть, кто создал его, и откуда он взялся.

Зрячий камень

вес 1

Вихри облаков наполняют эту дымчатую сферу, и те, кто находятся в ее присутствии, часто слышат странные голоса. В древние времена, была целая сеть этих камней, и их использовали для связи и наблюдения на дальние расстояния. Когда ты смотришь в камень, назови место и брось+МУД. *На 10+, ты точно видишь это место и можешь продолжать наблюдать за ним, покуда сосредоточен на сфере. *На 7-9, ты все еще видишь, но также привлекаешь внимание другого существа (ангела, демона или владельца другого Зрячего Камня), который использует сферу, чтобы наблюдать за тобой.

Кодекс фиаско

вес 0

Этот толстый том, как говорят, был написан кровью бедняков и баронов-разбойников неким князем демонов с присущим ему черным юмором. В этой книге содержатся истории о тех, чьи амбиции затмили рассудок. Читая этот том, ты научишься ценить трезвый взгляд, но внутри останется чувство страха. Когда ты читаешь Кодекс фиаско, брось+МУД *На 10+, задай два вопроса из приведенного ниже списка. *На 7-9, задай один:

- Какая возможность для меня лучшая прямо сейчас?
- Кого я должен предать, чтобы получить преимущество?
- Кому из союзников я не должен доверять?

Кодекс дает ответ только один раз для каждого читателя, и чтение его занимает 2-3 часа.

Фляжка дыхания

вес 0

Простая вещь, но очень полезная, когда тебе нужен глоток свежего воздуха. Фляжка кажется пустой, но ее нельзя ничем наполнить — все просто проливается наружу. Это потому, что фляжка наполнена бесконечным запасом воздуха. Если пометить ее под воду, то она будет пускать пузыри вечно. Если приложить фляжку ко рту, то можно дышать — дым, к примеру, перестанет быть проблемой. Я уверен, вы придумаете тысячи способов ее нетривиального использования.

Безрассудство возносит ввысь, Крылья из воска, Большая ошибка *вес 1*

Кто не мечтал парить в прекрасном голубом небе? В попытке воплотить мечту людей, прикованных к земле, были созданы эти волшебные крылья. Известные под многими именами, созданные самыми разными магами, они обычно принимают форму крыльев тех птиц, что живут поблизости. Носят их с помощью сбруи или, в некоторых жутких случаях, используются хирургические процедуры.

Когда ты возносишься в небо с помощью волшебных крыльев, брось+ЛОВ. *На 10+, твой полет управляем, и ты можешь парить, сколько тебе вздумается. *На 7-9, ты взмываешь ввысь, но твой полет короткий, неустойчивый или непредсказуемый — на твой выбор. *На 6-, ты взмыл в небеса, но приземление и все, что между, остается на волю мастера.

Недвижимый прут *вес 0*

Забавный металлический прут с кнопкой на нем. Нажми на кнопку, и прут просто останется на месте. Он застывает — в воздухе, стоя или лежа. Его невозможно сдвинуть. Ты можешь толкать его, тянуть, делать все, что угодно — прут останется на месте. Возможно, он уничтожим. Может быть, и нет. Нажми кнопку снова, и он свободен — можешь забрать его с собой. Иметь при себе такую упрямую вещь может быть полезно.

Бесконечная книга *вес 1*

В этой книге бесконечное количество страниц в конечном пространстве. Так как предела нет, то на страницах этой книги есть все, что было, есть и будет. К счастью, есть неплохое оглавление. Когда ты изливаешь знание, консультируясь с книгой, то получаешь дополнительный вариант: на 12+, мастер дает тебе решение проблемы или ситуации, в которой ты находишься.

Изучки *вес 0*

Плохо обработанные стекла в деревянной оправе. Дребезжащие и готовые развалиться, они каким-то образом позволяют носителю видеть куда больше, чем невооруженным глазом. Когда ты различаешь явь с помощью этих чудесных линз, то немного изменяешь правила. На 10+, ты можешь задать три любых вопроса. Они не обязаны быть в списке. Если зрение может дать тебе ответ, то мастер скажет тебе то, что ты желаешь знать.

Стратегемы Ку-Ме

вес 1

Огромный кожаный том, натертый до блеска руками сотен великих полководцев, эта книга обычно передается от воина к воину, от отца к сыну по линиям воителей прошлого. Всякий, кто читает его, может, когда закончил его впервые, бросить+ИНТ. *На 10+, получи 3 «сохранения». *На 7-9, получи 1 «сохранение». Ты можешь потратить свои «сохранения», чтобы дать компаньону совет тактического или стратегического значения. Этот совет позволяет тебе, в любой момент, независимо от расстояния, бросить на помощь ему в любом броске. В случае неудачи, мастер может получить 1 «сохранение» и потратить его, чтобы дать -2 на любой твой бросок или того неудачника, что прислушался к твоему совету.

Оплаканное напоминание

+1 броня, вес 1

Оплаканное напоминание в облике локона рыжих волос, перемотанных черной лентой и невосприимчивых к течению времени, несет на себе мрачные чары. В нем — память и чувства девушки, что так часто встречала Смерть у Черных Врат, что в конце концов они полюбили друг друга, и она оставила мир, чтобы быть с ним навечно. Ее память защищает хозяина. Если он обнаруживает себя у Врат, Напоминание можно отдать за автоматический результат 10+ на броске последнего вдоха.

Карта последнего патруля

вес 0

Древний орден отважных рейнджеров когда-то патрулировал земли, защищая деревни и предупреждая королей и королев о приближающейся опасности. Они давно сгинули, но наследие осталось. Эта карта, отмеченная кровью группы людей, будет всегда показывать их местоположение — куда они находятся в пределах карты, конечно.

Голова Нэда

вес 1

Старый череп, без челюсти и выглядящий потрепанным. Череп помнит безрассудство своего хозяина — человека, у которого чести было больше, чем мозгов. Один раз за ночь, владелец черепа может задать вопрос «Кто точит на меня зуб?» и череп произнесет имя грустным, одиноким голосом. Если владельца черепа убьют, то череп исчезнет самым таинственным образом. Никто не знает, где он появится в следующий раз.

Ключ ночного странника

вес 0

Этот ключ открывает для тебя любую дверь, если ты не должен находиться там, куда собираешься попасть. Покуда ты ничего не делаешь, чтобы выдать свое присутствие (остаешься неслышанным, неувиденным и незамеченным) и не забираешь с собой ничего, кроме воспоминаний, магия ключа скроет сам факт твоего проникновения. Как будто тебя там никогда и не было.

Священные травы

вес 0

Священные травы, собранные и приготовленные потерянным орденом монахов-волшебников, обычно собраны в связки на два-три применения. Будучи в сухом месте, они могут храниться вечно. Забитые в трубку или добавленные в жаровню, эти травы выделяют густой синий дым, вдыхая который, ты получаешь видения о далеких местах и дальних временах. Если ты сконцентрируешь волю на конкретной вещи, человеке или месте, травы откликнутся: брось+МУД. *На 10+, видение ясное и полезное — оно несет некие важные сведения. *На 7-9, видение все еще есть, но нечеткое, полное метафор или сложное для понимания. *На провале, мастер спросит «Чего ты боишься больше всего?» Ты, без сомнений, должен ответить искренне.

Утка Сартара

вес 0

Странная, вырезанная вручную деревянная утка. Кто бы мог сделать столь забавную вещь? Пока она у тебя в руках, ты становишься удивительно одаренным рассказчиком — не важно, на каком языке говоришь, ты и твои истории становятся понятными для слушателей. Если они и не поймут слова, то смысл точно уловят.

Слезы Аннелизы

вес 0

Мутные красные самоцветы размером с ноготь, Слезы Аннелизы всегда идут в парах. Проглоченные двумя разными людьми, они связывают их вместе — когда кто-то чувствует сильные эмоции (в частности, грусть, потерю, страх или желание), другой ощущает то же самое. Эффект действует, пока один не прольет кровь другого.

Комната телепортации

медленный

Джеймс Девятипалый, эксцентричный гениальный маг создал эти волшебные аппараты размером с комнату. Эти каменные покои исчерчены рунами и символами, что сияют слабым голубым светом. Когда ты заходишь и произносишь имя места, брось+ИНТ. *На 10+, ты попадаешь именно туда, куда собирался. *На 7-9, Мастер выбирает безопасное место неподалеку. *На провале, ты оказываешься где-то. Близко ли? Уж точно, там небезопасно. Странные вещи порой происходят с теми, кто искажает время и пространство с помощью этих приспособлений.

Доспехи Тимунна

броня 1, вес 1

Незаметный комплект брони, он выглядит по разному для разных людей, но всегда проявляется как соответствующее случаю одеяние. Для тех, кто смотрит на носителя, он всегда находится на пике моды.

Правдивый жир Титуса

вес 0

Свечка из воска света меди и слоновой кости и фитилем из скрученного серебра. Пока свеча горит, никто, на кого падает ее свет, не может говорить ложь. Он может молчать или умалчивать, но если вопрос задан напрямую, то ответить он может только правду.

Шаловливая веревка

вес 1

Веревка, которая слушается. Может выполнять трюки, как умная и послушная змея. Скажи ей «Узел!», «Соскользни!» или «Иди сюда, веревка», и она выполнит.

Надежная рука

вес 0

Созданная лудильщиками dwarфов, эта металлическая рука полностью покрыта рунами силы и восстановления. Созданная для того, чтобы заменять потерянные конечности во время несчастных случаев в шахтах, Надежная рука привязывается к ране, старой или новой, и становится сильной и прочной. Ее можно использовать как оружие (расстояние *близко*), и она сделана из серебра достаточно чистого, чтобы вредить созданиям, для которых оно опасно.

Перчатки Веллиуса*вес 1*

Созданные для Веллиуса Неуклюжего, Веллиуса Кривые Руки, Веллиуса Дурня, эти перчатки из простой ткани предохраняют тебя от того, чтобы ронять вещи, которые ты не хочешь ронять. Тебя не могут обезоружить, и ты не соскользнешь с веревки или лестницы. Этот предмет может привести к печальным последствиям, если что-то сильное тянет тебя за ноги, пока ты держишься за что-то прочное.

Глефа насилия*удар копья, вес 2*

Легендарный клинок, который, как говорят, заброшен назад во времени из мрачного будущего. Глефа насилия создана из странного зеленого железа. Клинок наносит вред как телу, так и разуму того, кого ранит. Когда ты рубишь и кромсаешь на 10+, у тебя появляется еще один вариант: ты наносишь повреждения, позволяешь нанести контратаку и внушаешь эмоции на твой выбор (страх, доверие или почитание).

Ворпальный меч*взмах меча, пробивание 3, вес 2*

Чик-чик, и все. Острый как все остальное, этот обычный на вид меч создан, чтобы отделять одно от другого — конечность от тела или человека от его жизни. Когда ты наносишь урон Ворпальным Мечом, враг должен выбрать что-то (предмет, преимущество, конечность) и потерять это навсегда.