

# Снаряжение

## Снаряжение

*Снаряжение для путешествий* - 5 использований, 20 монет, вес 1

Снаряжение для путешествий это набор полезных повседневных предметов, таких как мел, шесты, гвозди, веревки и т.д. Когда ты роешься в своем снаряжении в поисках полезного предмета, ты находишь то, что нужно и потратишь одно использование.

*Бинты* - 3 использования, медленно, 5 монет, вес 0  
Когда у тебя есть пара минут, чтобы перевязать чьи-то раны, вылечи ему 4 урона и потратишь использование.

*Припарки и травы* - 2 использования, медленно, 10 монет, вес 1

Когда ты аккуратно обрабатываешь чьи-то раны припарками и травами, вылечи ему 7 урона и потратишь использование.

*Целительное зелье* - 50 монет

Когда ты выпиваешь полностью целительное зелье, вылечи себе 10 урона или убери одно увечье, на твой выбор.

*Бочонок дворфского эля* - 10 монет, вес 4

Когда ты откупориваешь бочонок дворфского эля и все, кто хочет, могут пить из него, получи +1 к броску Гулянки. Если ты выпиваешь целый бочонок один, ты очень и очень пьян.

*Сумка книг* - 5 использований, 10 монет, вес 2

Когда в твоей сумке книг находится именно та, что нужна, чтобы Делиться знаниями, почитай ее, потратишь использование и получи +1 к броску.

*Противоядие* - 10 монет

Когда ты пьешь противоядие, ты исцеляешь от одного яда, который на тебя влияет.

*Сухой паек* - паек, 5 использований, 3 монеты, вес 1

Не очень вкусно, но и не плохо.

*Пир на одного* - паек, 1 использование, 10 монет, вес 1  
Просто роскошно.

*Дворфские галеты* - требование: дворф, паек, 7 использований, 3 монеты вес 1

Дворфы говорят у них домашний вкус. Все остальные говорят, что если это так, что этот дом - свиноферма, которую недавно спалили.

*Эльфийский хлеб* - паек, 7 использований, 10 монет, вес 1  
Лишь величайших друзей эльфов угощают этим деликатесом.

*Полуросличный трубочный лист* - 5 использований, 5 монет, вес 1

Когда ты делишься с кем-то полуросличьим трубочным листом, потратишь два использования и получи +1 чтобы договориваться с ними.

## Яды/Услуги/Еда/Взятки

### Яды

*Масло Тагита* - опасный, накладываемый, 15 монет, вес 0  
Цель впадает в неглубокий сон.

*Кровь-трава* - опасный, контактный, 12 монет, вес 0  
До излечения, когда пострадавший бросает урон, он кидаёт дополнительно d4 и вычитает из своего обычного урона.

*Золотой корень* - опасный, накладываемый, 20 монет, вес 0

Цель считает следующее существо, которое видит, верным союзником, пока не доказано обратное.

*Слезы аспиды* - опасный, контактный, 10 монет, вес 0  
Любой, кто наносит цели урон, бросает дважды и выбирает лучший результат.

### Услуги

*Неделя постоя в крестьянской гостинице* - 14-Харизма монет

*Неделя постоя в цивилизованной гостинице* - 30-Харизма монет

*Неделя постоя в самой дорогой гостинице города* - 43-Харизма монет

*Неделя неквалифицированного труда* - 10 монет

*Месячное жалование солдата* - 30 монет

*Предмет у кузнеца на заказ* - базовый предмет+50 монет

*"Сопровождение" на ночь* - 20-Харизма монет

*Вечер песни и танцев* - 18-Харизма монет

*Эскорт на день по дороге, где есть бандиты* - 20 монет

*Эскорт на день по дороге, где есть монстры* - 54 монеты

*Простое убийство* - 5 монет

*Спланированное "устранение"* - 120 монет

*Лечение у лекаря* - 5 монет

*Месяц молитв за почившего* - 1 монета

*Ремонт обычного предмета* - 25% цены предмета

### Еда

*Сытный обед на одного* - 1 монета

*Скудный обед на семью* - 1 монета

*Пир* - 15 монет на каждого

### Взятки

*Крестьянское приданное* - 20-Харизма монет

*"Защита" небольшого бизнеса* - 100-Харизма монет

*Правительственная взятка* - 50-Харизма монет

*Привлекательная взятка* - 80-Харизма монет

*Предложение от которого невозможно отказаться* - 500-Харизма монет

## Транспорт/Земля и строения/Подарки и украшения/Сокровища

### Транспорт

*Тележка и ослик, чтобы возить ваши пожитки* - 50 монет  
нагрузка 20

*Лошадь* - 75 монет, нагрузка 10

*Боевой конь* - 400 монет, нагрузка 12

*Фургон* - 150 монет, нагрузка 40

*Баржа* - 50 монет, нагрузка 15

*Речное судно* - 150 монет, нагрузка 20

*Купеческий корабль* - 5 000 монет, нагрузка 200

*Боевой корабль* - 20 000 монет, нагрузка 100

*Проезд по безопасному маршруту* - 1 монета

*Проезд по сложному маршруту* - 10 монет

*Проезд по опасному маршруту* - 100 монет

### Земля и строения

*Хибара* - 20 монет

*Коттедж* - 500 монет

*Дом* - 2 500 монет

*Имение* - 50 000 монет

*Крепость* - 75 000 монет

*Замок* - 250 000 монет

*Большой замок* - 1 000 000 монет

*Месячные расходы* - 1% от цены

### Подарки и украшения

*Крестьянский подарок* - 1 монета

*Дорогой подарок* - 55 монет

*Дворянский подарок* - 200 монет

*Кольцо или камень* - 75 монет

*Пышный наряд* - 105 монет

*Прекрасный гобелен* - 350+ монет  
*Корона, достойная короля* - 5 000 монет

### **Сокровища**

*Нычка гоблина* - 2 монеты  
*Безделушки людоящера* - 5 монет  
*"Бесценный" меч* - 80 монет  
*Дань орочьему вождю* - 250 монет  
*Драконьи сокровища* - 130 000 монет

### **Оружие**

Оружие не убивает монстров, это делают люди. Вот почему в *Dungeon World* у оружия не указан урон. Оружие в основном полезно своими метками, которые описывают в чем его польза. Кинжал полезен не тем, что наносит меньше или больше урона, чем другие клинки. Он полезен тем, что маленький и им легко нанести удар вблизи. Кинжал в руках мага совсем не так опасен, как в руках умелого воина.

### **Метки оружия**

У оружия могут быть метки, которые главным образом помогают его описать (как ржавое или светящееся), но вот эти метки имеют конкретный механический эффект.

*заряд п*: это считается зарядами для соответствующего дальнобойного оружия. Указанное число не равно отдельным стрелам или камням для пращи, а абстрактно описывает, что у тебя осталось.

*Мощное*: оно может отбросить кого-то на шаг назад, а может и сбить с ног.

*+п урона*: оно особенно опасно для ваших врагов. Когда наносишь урон, прибавь к нему п.

*Игнорирует броню*: не вычитай броню из полученного урона.

*Кровавое*: наносит урон особенно разрушительным образом, разрывая людей и предметы в клочья.

*п проникающий*: оно пробивает доспехи. Когда ты наносишь урон п проникающим, ты вычитаешь п из брони врага для этой атаки

*Точное*: оно вознаграждает аккуратные удары. Ты используешь *Лов* вместо *Сил*, чтобы *Резать* и *рубить* этим оружием.

*Перезарядка*: после того, как ты атаковал им, потребуется некоторое время, чтобы подготовить его к новой атаке.

*Оглушение*: когда ты им атакуешь, оно наносит оглушающий урон, вместо обычного.

*Метательное*: брось его в кого-нибудь, чтобы причинить ему вред. Если ты Делаешь залп этим оружием, ты не можешь решить уменьшить заряды на 7-9; если ты его бросил, его нет, пока ты его не подберешь.

### **Дальность**

У оружия есть метки, указывающие, на каком расстоянии оно применимо. *Dungeon World* не дает штрафов или бонусов за "оптимальную дальность" и прочее, но если твое оружие помечено *вплотную*, а враг от тебя в десяти ярдах, игроку будет сложно объяснить, как он использует это оружие против этого врага.

*Вплотную*: оно применимо для атаки кого-то, до кого можно дотянуться рукой, не дальше.

*Рядом*: оно применимо для атаки кого-то на расстоянии вытянутой руки плюс пара футов.

*На расстоянии*: оно применимо для атаки кого-то в нескольких футах - может быть вплоть до десяти.

*Недалеко*: оно применимо для атаки кого-то, если ты можешь различить белки его глаз.

*Далеко*: оно применимо для атаки кого-то на расстоянии крика.

### **Список оружия**

Ниже указаны параметры типичных предметов.

Естественно, встречаются вариации. Тупой длинный меч, может наносить -1 урон, а кинжал мастерской работы +1 урон. Читайте следующий список параметрами типичного оружия такого типа - конкретное оружие может иметь иные метки, отражающие его особенности.

*Некачественный лук* - недалеко, 15 монет, вес 2

*Отличный лук* - недалеко, далеко, 60 монет, вес 2

*Охотничий лук* - недалеко, далеко, 100 монет, вес 1

*Арбалет* - недалеко, +1 урон, перезарядка, 35 монет, вес 3

*Связка стрел* - заряд 3, 1 монета, вес 1

*Эльфийские стрелы* - заряд 4, 20 монет, вес 1

*Дубина* - рядом, 1 монета, вес 2

*Посох* - рядом, двуручный, 1 монета, вес 1

*Кинжал/Нож* - вплотную, 2 монеты, вес 1

*Метательный кинжал* - метательный, недалеко, 1 монета, вес 0

*Короткий меч/Топор/Боевой молот/Булава* - рядом, 8 монет, вес 1

*Копье* - на расстоянии, метательное, недалеко, 5 монет, вес 1

*Длинный меч/Боевой топор/Кистень* - рядом, +1 урон, 15 монет, вес 2

*Алебарда* - на расстоянии, +1 урон, двуручная, 9 монет, вес 2

*Рапира* - рядом, точная, 25 монет, вес 1

*Дуэльная рапира* - рядом, 1 проникающий, точная, 50 монет, вес 2

### **Доспехи**

Доспехи тяжелые, их сложно носить и они чертовски неудобные. Некоторые классы лучше тренированы игнорировать эти недостатки, но любой может нацепить доспехи и радоваться защите, которую они дают.

### **Метки доспехов**

Доспехи, как и оружие, имеют метки. Некоторые из них просто описательные, но те, что указаны ниже оказывают механическое влияние на того, кто их носит.

*п брони*: они защищают тебя от урона и поглощают его.

Когда ты получаешь урон, вычти свою броню из полученного урона. Если у тебя больше одного предмета с п брони, учитывается только высшее значение.

*+п брони*: они защищают тебя и суммируются с другой броней. Прибавь их значение к сумме твоей брони.

*Неуклюжие*: в них трудно передвигаться. -1 постоянно, пока ты их используешь. Этот штраф суммируется.

### **Список доспехов**

*Кожа/Кольчуга* - броня 1, носимые, 10 монет, вес 1

*Чешуя* - броня 2, носимые, неуклюжие, 50 монет, вес 3

*Латы* - броня 3, носимые, неуклюжие, 350 монет, вес 4

*Щит* - +1 брони, 15 монет, вес 2