

Dungeon World – Nemagická výbava

Sage LaTorra & Adam Koebel
Přeložil: Miroslav „Arten“ Beran
originál, strany: 323-331
verze 0.001

Výbava

Zatuchlé hrobky a zapomenuté pokladnice světa jsou plné užitečných předmětů. Bojovník může nalézt nový ostrý meč nebo zloděj zakopne o smrtící jed. Většina předmětů je obyčejná – nejsou magické nebo sami o sobě unikátní. Žádný z předmětů, který je magický nebo je jediným svého druhu, ale není obyčejný z pohledu tahů. Bojovníkova rodová zbraň, například, není určitě obyčejná.

Každá část výbavy je popsána určitým počtem značek. Značky ti prozradí, jak určitý předmět ovlivňuje postavu, která ho využívá (jako +zbroj) nebo napoví o způsobu, jakým se používá (jako značky dostřelu). Stejně, jako cokoli v Dungeon Worldu, i značky jsou svázány s fikcí v herním světě. Pokud je zbraň těžkopádná, tak to nejspíš znamená, že pokud mineš při Útoku, měl bys ji raději zahodit.

Nejde ale o vyčerpávající seznam, bez rozpaků si doplňte vlastní značky.

Obecné značky vybavení

Následují obecné značky, které je možné využít pro většinu běžného vybavení. Můžete je vidět u zbraní, zbraní nebo výbavy pro dobrodruhy.

Aplikace: Použitelné pouze pokud je aplikováno přímo na osobu nebo na něco, co je sněženo nebo vypito.

Těžkopádná: Těžko se ovládá a není lehké ji použít.

+Bonus: Modifikuje efektivitu ve specifické situaci. Může jít například o „+1 jednorázově pro Znalosti“ nebo „-1 dočasně pro Útok“.

n stříbrňáků: Za kolik se dá předmět běžně koupit. Pokud cena obsahuje „-Charisma“, potom je možné při troše smlouvání odečíst Charisma (nikoli modifikátor) od ceny.

Nebezpečná: Snadno se s ní dostanete do potíží. Pokud s předmětem budete manipulovat bez předešlých opatření, PJ může volně vyvolat komplikace vycházející z vašich akcí.

Jídlo: Slouží k jídlu, víceméně

Vyžaduje: Předmět nemůže využívat každý. Pokud nesplňujete požadavky, může fungovat špatně nebo vůbec.

Pomalá: Vyžaduje minuty nebo více, aby ji bylo možné použít.

Dotyk: Aplikuje se stykem s pokožkou.

Obouruční: Pro efektivní použití je nutné využívat obě ruce.

Váha n: Přičti číslo ke svému nákladu. Předměty bez značky váha nejsou uzpůsobeny nošení. Váha stovky stříbrňáků je 1. Stejná hodnota v drahokamech nebo uměleckých dílech může být lehčí i těžší.

Výstroj: Pro použití musíš předmět obléknout nebo nosit na sobě.

n použití: Je možné předmět použít jen n krát.

Zbraně

Stvůry nejsou zabíjeny zbraněmi, ale lidé. To je důvodem, proč nemají zbraně v Dungeon Worldu vlastní zranění. Zbraň je užitečná zejména kvůli svým značkám, které popisují, k čemu je zbraň dobrá. Dýka není užitečná proto, že by měla větší nebo menší zranění, než jiné zbraně. Je užitečná, protože je malá a lehce použitelná na krátkou vzdálenost. Dýka v rukou kouzelníka není tak nebezpečná jako v rukou zkušeného bojovníka.

Značky zbraní

Značky zbraní slouží v první řadě k jejich popisu (jako Rezavá nebo Zářící). Některé značky mají specifický mechanický efekt.

Munice n: Počítá se jako munice pro příslušnou střelnou zbraň. Číslo nepředstavuje konkrétní počet šípů nebo kamenů do praku, ale co ještě můžeš využít.

Rázná: Může někoho odstrčit, možná i srazit k zemi.

+n zranění: Uděluje větší zranění. Pokud zraní, přičti n ke zranění.

Ignoruje zbroj: Neodečítej zbroj od zranění.

Masakr: Uděluje zranění destruktivním způsobem. Trhá lidi na kusy a rozbíjí předměty.

n průrazně: Projde skrz brnění. Když udělí zranění, odečti pro tento útok od soupeřovy zbroje n.

Vytříbená: Odměňuje pečlivé útoky. Pro Útok použij OBR místo SIL.

Nabíjecí: Jakmile se zbraní zaútočíš, je třeba více než chvilka k nabití zbraně k dalšímu útoku

Omračující: Pokud se zbraní zaútočíš, místo běžného zranění omračuje.

Vrhací: Můžeš zbraň po někom hodit, abys ho zranil. Pokud použiješ Střelbu, nemůžeš si při hodů 7-9 vybrat snížení počtu munice. Zbraň už jsi jednou hodil a je pryč, dokud ji nezískáš zpět.

Zbraně jsou popsány značkami, které ukazují na jakou vzdálenost je zbraň použitelná. Dungeon World neuděluje postihy nebo bonusy za „optimální vzdálenost“. Pokud má ale zbraň značku Příruční a nepřítel je 10 metrů daleko, bude mít hráč velký problém obhájit použití této zbraně proti cíli.

Příruční: Užitečná pro útok na někoho ne dále než ve tvém dosahu.

Krátká: Užitečná pro útok na někoho ve tvém dosahu plus stopu nebo dvě.

Dlouhá: Užitečná pro útok na něco co je od tebe vzdálené několik stop, řekněme kolem deseti.

Krátký dostřel: Použitelné do vzdálenosti, kdy vidíš bělmo v očích svého cíle.

Dlouhý dostřel: Použitelné do vzdálenosti, na kterou je slyšet křik.

Seznam zbraní

Seznam níže ukazuje typické zbraně. Samozřejmě, že existují jejich varianty. Tupý dlouhý meč bude mít -1 zranění a mistrovská dýka naopak +1. Považuj následující za parametry zbraní typických pro svůj druh – specifická zbraň může mít odlišné značky, které reprezentují její vlastnosti.

Luk (krátký dostřel, 15 stříbrňáků, váha 2)
Reflexní luk (krátký dostřel, dlouhý dostřel, 60 stříbrňáků, váha 2)
Lovecký luk (krátký dostřel, dlouhý dostřel, 100 stříbrňáků, váha 1)
Kuše (krátký dostřel, +1 zranění, nabíjecí, 35 stříbrňáků, váha 3)
Toulec šípů (munice 3, 1 stříbrňák, váha 1)
Toulec elfích šípů (munice 4, 20 stříbrňáků, váha 1)
Kyj, Obušek (krátká, 1 stříbrňák, váha 1)
Hůl (krátká, obouruční, 1 stříbrňák, váha 1)
Dýka, Tesák, Nůž (příruční, 2 stříbrňáky, váha 1)
Vrhací dýka (vrhací, krátký dostřel, 1 stříbrňák, váha 0)
Krátký meč, Sekera, Válečné kladivo, Palcát (krátká, 8 stříbrňáků, váha 1)
Kopí (dlouhá, vrhací, krátký dostřel, 5 stříbrňáků, váha 1)
Dlouhý meč, Válečná sekera, Řemdich (krátká, +1 zranění, 15 stříbrňáků, váha 2)
Halapartna (dlouhá, +1 zranění, obouruční, 9 stříbrňáků, váha 2)
Rapír (krátká, vytříbená, 25 stříbrňáků, váha 1)
Soubojový rapír (krátká, +1 průrazná, vytříbená, 50 stříbrňáků, váha 2)

Zbroje

Zbroje jsou těžké, obtížně se nosí a jsou sakra nepohodlné. Některá povolání jsou trénovaná v jejich používání, ale kdokoli na sebe může navléci kus brnění a užívat si jeho výhod.

Značky zbrojí

Zbroje mají, stejně jako zbraně, značky. Některé jsou čistě popisné, ale níže popsané mají mechanický efekt pro hráče, který je má oblečené.

Zbroj n: Ochrání tě před újmou a absorbuje zranění. Když utříš zranění, odečti od něho hodnotu zbroje. Pokud máš víc předmětů se značkou zbroj, započítej pouze nejvyšší z nich.

Zbroj +n: Ochrání tě a přičítá se k další zbroji. Přičti hodnotu zbroje ke své celkové zbroji.

Neohrabaný: Je obtížné se ve zbroji pohybovat. Obdržíš postih -1 dočasně, když máš oblečenu zbroj. Postih se sčítá s dalšími.

Seznam zbrojí

Kožená zbroj, Drátěná košile (zbroj 1, výstroj, 10 stříbrňáků, váha 1)
Šupinová zbroj (zbroj 2, výstroj, neohrabaná, 50 stříbrňáků, váha 3)
Plátová zbroj (zbroj 3, výstroj, neohrabaná, 350 stříbrňáků, váha 4)
Štít (zbroj +1, 15 stříbrňáků, váha 2)

Výbava na výpravu

Výbava dobrodruha (5 použití, 20 stříbrňáků, váha 1)

Výbava dobrodruha je kolekce užitečných předmětů jako křída, tyč, bodce, provaz a podobně. Když se prohruješ svojí výbavou dobrodruha, abys našel nějaký užitečný běžný předmět, najdeš, co potřebuješ, ale škrtni si jedno použití.

Bandáže (3 použití, pomalé, 5 stříbrňáků, váha 0)

Pokud máš několik minut, abys mohl ovázat zranění někoho jiného, vyléčíš ho za 4 životy a utratíš jedno použití.

Obvazy a bylinky (2 použití, pomalé, 10 stříbrňáků, váha 1)

Pokud opatrně léčíš něčí zranění pomocí obvazů a bylinek, utratíš jedno použití a vyléčíš ho za 7 životů.

Léčivý lektvar (50 stříbrňáků, váha 0)

Pokud vypiješ celý lektvar, vyléčíš se za 10 životů nebo odstraníš jedno oslabení dle své volby.

Soudek trpasličího ležáku (10 stříbrňáků, váha 4)

Pokud otevřeš soudek trpasličího ležáku a podělíš se o něj, získáš jednorázový bonus +1 pro hod na Bujaré oslavy. Pokud soudek vypiješ sám, budeš opravdu opilý.

Vak s knihami (5 použití, 10 stříbrňáků, váha 2)

Vak obsahuje přesně ty knihy, které potřebuješ. Pokud do knihy nahlédneš a utratíš jedno použití, získáš jednorázový bonus +1 ke Znalostem.

Protijed (10 stříbrňáků, váha 0)

Jakmile vypiješ protijed, jsi vyléčen od důsledků jednoho jedu.

Proviant (jídlo, 5 použití, 3 stříbrňáky, váha 1)

Žádná sláva, ale zasytí.

Osobní hostina (jídlo, 1 použití, 10 stříbrňáků, váha 1)

Okázalé, přinejmenším

Trpasličí chléb (vyžaduje Trpaslík, jídlo, 7 použití, 3 stříbrňáky, váha 1)

Trpaslíci říkají, že chutná jako jídlo od maminky. Ostatní říkají, že chutná jako jídlo od maminky, která vás vůbec nemá ráda.

Elfí chléb (jídlo, 7 použití, 10 stříbrňáků, váha 1)

Pouze největší z přátel elfů jsou poctěni touto vzácnou delikatesou.

Listí půlčiků (6 použití, 5 stříbrňáků, váha 0)

Pokud se s někým podělíš o listí půlčiků, škrtni dvě použití a získáš bonus +1 jednorázově na Jednání.

Jedy

Olej z rulíku (nebezpečné, aplikace, 15 stříbrňáků, váha 0)

Cíl upadne do lehkého spánku.

Krvavá tráva (nebezpečné, dotyk, 12 stříbrňáků, váha 0)

Cíl uděluje dočasně o -1k4 zranění méně, dokud není vyléčen.

Zlatý kořen (nebezpečné, aplikace, 20 stříbrňáků, váha 0)

Cíl se chová vůči nejbližší bytosti, kterou uvidí, jako k důvěryhodnému spojenci, dokud se neprokáže opak.

Hadí slzy (nebezpečné, dotyk, 10 stříbrňáků, váha 0)

Kdokoli, kdo udělí cíli zranění, si hází dvakrát a vezme lepší z hodů.

Služby

Týdenní pobyt ve vesnické krčmě (14-Charisma stříbrňáků)
Týdenní pobyt v městské krčmě (30-Charisma stříbrňáků)
Týdenní pobyt v nejlepším hostinci ve městě (43-Charisma stříbrňáků)
Týdenní neodporná práce (10 stříbrňáků)
Měsíční žold v armádě (30 stříbrňáků)
Běžný předmět vyrobený u kováře (cena předmětu + 50 stříbrňáků)
Večer tance a zpěvu (18-Charisma stříbrňáků)
Jednodenní eskorta skrze území zamořené bandity (20 stříbrňáků)
Jednodenní eskorta skrze území zamořené monstry (54 stříbrňáků)
Běžné odpravení (5 stříbrňáků)
Plánovaná vražda (120 stříbrňáků)
Chirurgický zákrok (5 stříbrňáků)
M2síční modlitba za zesnulého (1 stříbrňák)
Oprava běžného předmětu (25% ceny předmětu)

Strava

Vydatná strava, jedna porce (1 stříbrňák)
Chudé jídlo pro celou rodinu (1 stříbrňák)
Hostina (15 stříbrňáků na osobu)

Doprava

Kárka tažený oslem, sotva uveze tvoji výbavu (50 stříbrňáků, nosnost 20)
Kůň (75 stříbrňáků, nosnost 10)
Válečný kůň (400 stříbrňáků, nosnost 40)
Povoz (150 stříbrňáků, nosnost 40)
Bárka (50 stříbrňáků, nosnost 15)
Říční loď (150 stříbrňáků, nosnost 20)
Obchodní loď (5.000 stříbrňáků, nosnost 200)
Válečná loď (20.000 stříbrňáků, nosnost 100)
Cestovné za bezpečnou cestu (1 stříbrňák)
Cestovné za obtížnou cestu (10 stříbrňáků)
Cestovné za nebezpečnou cestu (100 stříbrňáků)

Pozemky a budovy

Chatrč (20 stříbrňáků)
Domek (500 stříbrňáků)
Dům (2.500 stříbrňáků)
Usedlost (50.000 stříbrňáků)
Tvrz (75.000 stříbrňáků)
Zámek (250.000 stříbrňáků)
Palác (1.000.000 stříbrňáků)
Údržba na měsíc (1% ceny)

Úplatky

Věno rolníkovy dcery (20-Charisma stříbrňáků)
„Ochrana“ malého obchůdku (100-Charisma stříbrňáků)
Úplatek pro správce (50-Charisma stříbrňáků)

Pádny argument (80-Charisma stříbrňáků)

Nabídka, kterou nelze odmítnout (500-Charisma stříbrňáků)

Dárky a cennosti

Dárek pro děvečku (1 stříbrňák)

Slušný dárek (55 stříbrňáků)

Vznešený dar (200 stříbrňáků)

Prsten nebo medailon (75 stříbrňáků)

Věc pro okrasu (105 stříbrňáků)

Gobelín, tapiserie (350+ stříbrňáků)

Královská koruna (5.000 stříbrňáků)

Kořist

Gobliní opasek (2 stříbrňáky)

Ještěří ozdoby (5 stříbrňáků)

„Bezcenný“ meč (80 stříbrňáků)

Skalp orčího náčelníka (250 stříbrňáků)

Dračí brloh plný zlata a drahokamů (130.000 stříbrňáků)