

Расширенное описание Оружия и Снаряжения

Немного больше оружия и наборов снаряжения для великолепной ролевой игры.

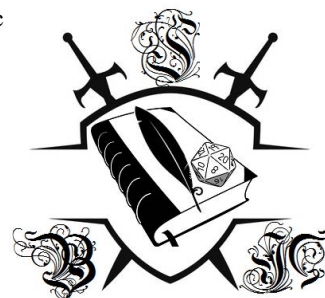
Джейсон Мендел



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные черты являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK

Все остальные исходные материалы в этой работе ©2016 Хуану Маркано и опубликованы в соответствии с соглашением о Содержании Сообщества для Dungeon Masters Guild



Расширенное описание Оружия и Снаряжения

На рынке множество покупателей и продавцов многих видов: Дварф кузнец и Эльф резчик, Полурослик фермер и Гном ювелир, не говоря уже о людях любой формы, размера и цвета взятых из спектра наций и культур. В крупных городах, почти всё, что можно представить продаётся, от экзотических специй и роскошной одежды до плетеных корзин и практичных мечей.

Для путешественников, наличие брони, оружия, рюкзака, веревки, и похожих товаров имеет первостепенное значение, так как правильное снаряжение может означать разницу между жизнью и смертью в подземелье или в дикой природе. В этом документе детали обычных и экзотических товаров, в которых путешественники обычно находят применение перед лицом опасности в представленном мире D&D.

Расширенное оружие

Ваш класс предоставляет владение определенным оружием, отражающим как внимание класса, так и инструменты, которые вы, скорее всего, будете использовать. Если вы предпочитаете длинный меч или длинный лук, ваше оружие и ваша способность эффективно использовать его, это может означать разницу между жизнью и смертью при приключениях.

Однако иногда вы захотите, чтобы ваш персонаж использовал несколько более предприимчивые и экзотические оружия, когда вы приносите их к жизни. Возможно, вы хотите, чтобы у вашего персонажа была более восточная тема на его фоне. Таким образом, вы захотите узнать, как функционируют вариации определенного стандартного оружия.

В таблице «Расширенное оружие» показано это более специализированное оружие, используемое в мире D&D, их цена и вес, урон, который они наносят при ударе, и любые специальные свойства, которыми они обладают. Каждое оружие классифицируется как ближний или дальний. Оружие ближнего боя используется для атаки цели в пределах 5 футов от вас, тогда как дальнее оружие используется для атаки цели на расстоянии.

Владение Оружием

Ваша раса, класс и черты дают владение конкретными видами и целыми категориями оружия. Категорий две: простое оружие и воинское оружие. Простым оружием могут пользоваться многие. В это оружие входят дубинки, булавы и прочее оружие, доступное обывателям. Воинское оружие включает мечи, топоры и древковое оружие, требующее для эффективного использования особых тренировок. Многие воители используют воинское оружие, потому что оно позволяет максимально использовать их стиль и обучение.

Владение оружием позволяет вам добавлять бонус мастерства к броскам атаки всех атак, совершённых

этим оружием. Если вы совершаете бросок атаки, используя оружие, которым не владеете, вы не добавляете к броску атаки бонус мастерства.

Свойства Оружия

У многих видов оружия есть особые свойства, отражённые в таблице «Оружие».

Боеприпас. (Боепр.) Вы можете использовать оружие со свойством «боеприпас» для совершения дальнобойной атаки только если у вас есть боеприпасы для стрельбы. Каждый раз, когда вы совершаете атаку с помощью этого оружия, вы тратите один боеприпас. Вынимается боеприпас из колчана или другого контейнера частью атаки. Для зарядки одноручного оружия требуется одна свободная рука. В конце сражения вы восстанавливаете половину использованных боеприпасов, потратив минуту на поиски на поле боя.

Если вы используете оружие со свойством «боеприпас» для совершения рукопашной атаки, вы считаете его импровизированным оружием (смотрите ниже «Импровизированное оружие»). Праща при этом должна быть заряжена.

Фехтовальное. При совершении атаки фехтовальным оружием вы сами выбираете, какой модификатор использовать при совершении бросков атаки и урона — модификатор Силы или Ловкости. Для обоих бросков должен использоваться один и тот же модификатор.

Тяжёлое. Существа Маленького размера совершают броски атаки тяжёлым оружием с помехой. Из-за размера и веса Маленькие существа не могут использовать такое оружие эффективно.

Лёгкое. Лёгкое оружие маленькое и удобное, и идеально подходит для сражения двумя оружиями. Смотрите правила по сражению двумя оружиями в главе 9.

Перезарядка. Из-за долгой перезарядки этого оружия вы можете выстрелить из него только один боеприпас одним действием, бонусным действием или реакцией, вне зависимости от количества положенных атак.

Дистанция. (Дис.) У оружия, с помощью которого могут совершаться дальнобойные атаки, указан диапазон в скобках после свойства «боеприпас» или «метательное». Диапазон состоит из двух чисел. Первое — это нормальная дистанция в футах, а второе указывает максимальную дистанцию оружия. При совершении атаки по цели, находящейся на расстоянии, превышающем нормальную дистанцию, бросок атаки совершается с помехой. Цель, находящуюся на расстоянии, превышающем максимальную дистанцию, атаковать нельзя.

Достигаемость. Это оружие добавляет 5 футов к расстоянию, на котором вы можете совершать этим оружием атаки, а также провоцированные атаки.

Особое. Оружие со свойством «особое» используется по специальным правилам, указанным в описании этого оружия (смотрите ниже «Особое оружие»).

Метательное. Если у оружия есть свойство «метательное», вы можете совершать им дальнобойные атаки, метая его. Если это рукопашное оружие, вы используете для бросков атаки и урона тот же модификатор характеристики, что и при совершении рукопашной атаки этим оружием. Например, если вы метаете ручной топор, вы используете Силу, а если метаете кинжал, то можете использовать либо Силу, либо Ловкость, так как у кинжала есть свойство «фехтовальное».

Двуручное. Это оружие нужно держать двумя руками, когда вы атакуете им.

Универсальное. Это оружие можно использовать как одной, так и двумя руками. Урон, указанный в скобках после этого свойства, означает урон при совершении рукопашной атаки двумя руками.

Особое оружие

Здесь описано оружие, использующее специальные правила.

Полуторный меч. Это оружие слишком велико, чтобы орудовать им в одной руке, обычно, если вы встречаете определённое требование к силе. Вы должны иметь не менее 18 Силы или страдать от помехи за каждую атаку этим оружием.

Болас. У врагов есть недостаток в любых спасениях от атаки, которая позволит вам сбить их с ног при атаке этим оружием.

Бумеранг. Это оружие вернется к вам, если вы не достигнете цели. Используя вашу реакцию, вы можете поймать ее, выполнив проверку Ловкости со сложностью 10.

Наручные когти. У вас не могут разоружить это оружие.

Полноценный клинок. Это оружие слишком велико, чтобы нормально орудовать им, обычно, если вы встречаете определённое требование к силе. Вы должны иметь не менее 18 Силы или страдать от помехи за каждую атаку этим оружием.

Джитте. У врагов есть недостаток в любых спасениях от атаки, которая позволит вам разоружить их при атаке этим оружием. Это может быть использовано в качестве оружия монаха.

Кама. Это может быть использовано в качестве оружия монаха.

Катар. У вас есть преимущество, чтобы противостоять разоружению с этим оружием.

Кусаригама. У врагов есть недостаток в любых спасениях от атаки, которая позволила бы вам подвергнуть их воздействию или разоружить при атаке этим оружием. Вы можете относиться к этому оружию так, как если бы это было двойным оружием и применяли любые соответствующие подвиги, зачем использовать это оружие. Это оружие можно использовать как оружие монаха.

Нэкодэ. У вас не могут разоружить это оружие. Кроме того, любая проверка Атлетики, которую вы делаете, владея этим оружием, имеет преимущество.

Нунчаки. У врагов есть помеха в любых спасениях от атаки, которая позволит вам разоружить их при атаке этим оружием. Это может быть использовано в качестве оружия монаха.

Нодаши. Это оружие слишком велико, чтобы нормально орудовать им, если вы не достигли определенного требования к силе. У вас должен быть показатель Силы не менее 18 или иметь помеху во всех атаках, совершаемых с этим оружием. Кроме того, у вас есть помеха, когда вы пытаетесь атаковать врага в пределах 5 футов от вас.

Окатана. Это оружие слишком велико, чтобы орудовать им в одной руке, обычно, если вы встречаете определённое требование к силе. Вы должны иметь не менее 18 Силы или страдать от помехи за каждую атаку этим оружием.

Тычковый нож. У вас есть преимущество перед проверками Ловкости Рук, выполненными с этим оружием.

Сай. У врагов есть помеха в любых спасениях от атаки, которая позволила бы вам разоружить при атаке этим оружием. Это может быть использовано в качестве монашеского оружия.

Сюрикен. У вас есть преимущество перед проверкой Ловкости рук

выполненными с этим оружием. Это может быть использовано в качестве оружия монаха.

Трёх-секционная палка. У врагов есть помеха в любых спасениях от атаки, которая позволит вам разоружить их при атаке этим оружием. Это может быть использовано в качестве оружия монаха.

Тонфа. У врагов есть помеха в любых спасениях от атаки, которая позволит вам разоружить их при атаке этим оружием. Это может быть использовано в качестве оружия монаха.

Боевой веер. У вас есть преимущество перед проверками Ловкости Рук, выполненными с этим оружием. Это может быть использовано в качестве оружия монаха.

Боевая коса. У вас есть помеха, когда вы пытаетесь атаковать врага в пределах 5 футов от вас.

Наручный арбалет. У вас не могут разоружить это оружие.

Снаряжение

В этом разделе описываются предметы, используемые по особым правилам, или требующие разъяснений.

Гибкая металлическая проволока. Гибкая металлическая проволока имеет 5 хит-поинтов. Он может быть взломан с успешной проверкой силы со сложностью 20.

Expanded Equipment Packs

Начальное снаряжение, которое вы получаете от своего класса, включает в себя набор полезных приключений, собранных в набор. Содержимое этих наборов приведено здесь. Если вы покупаете свое начальное оборудование, вы можете приобрести пакет за указанную цену, что может быть дешевле, чем покупать предметы отдельно.

Набор охотника за головами (40 зм). Включает сундук, 2 контейнера для карт и свитков, переносной барабан, молоток, 10 футов цепи, 50 футов пеньковой веревки, фонарь направленный, замок, кандалы, 5 флаг с маслом, 10 крюков, 10 железных шипов, 10 листов пергамента, 1 бутылка чернил, 5 чернильных ручек, 5 дней рациона и бурдюк.

Набор детектива (140 зм). Включает сундук, набор отличной одежды, абак, 5 свечей, 2 контейнера для карт и свитков, лом, 10 листов бумаги, 10 мела, бутылку чернил, 5 чернильных ручек, увеличительное стекло, Стальное зеркало, уплотнительный воск и сигнальный свисток.

Набор ниндзя (40 гп). Включает рюкзак, сумку из 1000 шарикоподшипников, сумку из 20 чеснока (противоконная ловушка), 10 футов гибкой металлической проволоки, 2 костюма, крюк кошки, контейнер для карт и свитков, бутылку чернил, ручку для чернил, 10 листов бумаги, 5 свечей, 10 крюков, 5 дней рационов, трутница и бурдюк.

Набор путешественника (17 зм). Включает в себя рюкзак, простыню, 2 комплекта обычной одежды, блок и снасти, ведро, 50 футов пеньковой веревки, 5 свечей, рыболовные снасти, 2 охотничьих ловушки, кувшин, лампа, 5 флаг с маслом, столовый набор, 10 крюков, железный горшок, лопата, палатка для двух человек, трутница, точильный камень, маленький нож, 5 дней рациона и бурдюк.

Расширенное Оружие

Имя	Цена	Урон	Вес	Свойства
<i>Простое рукопашное оружие</i>				
Тычковый нож	2 зм	1к4 колющий	1 фнт.	Фехтовальное, Лёгкое, Особое
Коса	20 зм	1к10 рубящий или колющий	10 фнт.	Тяжёлое, Двуручное
<i>Воинское рукопашное оружие</i>				
Полторный Меч	125 зм	1к10 рубящий или колющий	6 фнт.	Тяжёлое, Особое, Универсальное (1к12)
Наручные когти	30 зм	1к6 колющий или рубящий	2 фнт.	Фехтовальное, Лёгкое, Особое
Фальшион	75 зм	2к4 рубящий	8 фнт.	Тяжёлое, Двуручное
Полноценный клинок	150 зм	2д8 рубящий	20 фнт.	Тяжёлое, Особое, Двуручное
Тяжёлый цеп	15 зм	2к6 дробящий	10 фнт.	Тяжёлое, Двуручное
Джитте	5 см	1к4 дробящий	2 фнт.	Фехтовальное, Лёгкое, Особое
Кама	2 зм	1к4 рубящий	2 фнт.	Фехтовальное, Лёгкое
Катана	400 зм	1к8 рубящий	3 фнт.	Фехтовальное, Универсальное (1к10)
Катар	20 зм	1к6 колющий	2 фнт.	Фехтовальное, Лёгкое, Особое
Кусаригама	10 зм.	1к4 рубящий или дробящий	3 фнт.	Фехтовальное, Лёгкое, Досыгаемость, Особое, Двуручное
Нэкодэ	5 зм	1к4 колющий	2 фнт.	Лёгкое, Особое
Ниндзято	10 зм	1д6 рубящий	3 фнт.	Фехтовальное, Лёгкое
Нунчаки	2 зм	1к4 дробящий	2 фнт.	Фехтовальное, Лёгкое, Особое
Нодаши	600 зм	2к8 рубящий	15 фнт.	Тяжёлое, Досыгаемость, Особое, Двуручное
Окатана	500 зм	1к10 рубящий	6 фнт.	Тяжёлое, Особое, Универсальное (1к12)
Сай	1 зм	1к4 колющий	2 фнт.	Фехтовальное, Лёгкое, Особое
Трёх-секционная палка	4 зм	1к8 дробящий	8 фнт.	Фехтовальное, Особое, Двуручное
Тонфа	5 см	1к4 дробящий	2 фнт.	Фехтовальное, Лёгкое, Особое
Вакизаси	300 зм	1к6 рубящий	2 фнт.	Фехтовальное, Лёгкое
Боевой веер	30 зм	1к6 рубящий	3 фнт.	Фехтовальное, Лёгкое, Особое
Боевая коса	50 зм	1к12 рубящий	12 фнт.	Тяжёлое, Досыгаемость, Особое, Двуручное
Кинжал-Кнут	25 зм	1к6 рубящий	3 фнт.	Фехтовальное, Досыгаемость
<i>Воинское дальнбойное оружие</i>				
Болас	1 зм	1к4 дробящий	2 фнт.	Фехтовальное, Лёгкое, Особое, Метательное(Дис. 10/30)
Бумегранг	10 зм.	1к4 дробящий	2 фнт.	Фехтовальное, Лёгкое, Особое, Метательное(Дис. 20/60)
Чакра	15 зм	1к4 рубящий	2 фнт.	Фехтовальное, Лёгкое, Метательное (Дис. 20/60)
Сюрикен	20 см	1к4 колющий	½ фнт.	Боепр. (Дис. 10/30), Фехт., Лёгкое, Особое, Метательное
Наручный арбалет	250 зм	1к6 колющий	2 фнт.	Боепр. (Дис. 25/90), Лёгкое, Перезарядка, Особое

