



ПУТЕШЕСТВИЯ И ИССЛЕДОВАНИЕ

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ПЯТОЙ РЕДАКЦИИ

ЧЕРНОВИК. ПРОИСХОДИТ ВЫЧИТКА И

РЕДАКТИРОВАНИЕ. v.0.7

Над документом работали

Главный дизайнер: Антон Палихов

Дизайнеры: Дмитрий Нелюбов, Антон Палихов, Алексей Живцов

Редактура: Антон Палихов

Шаблон: Этот документ был создан с использованием Palant Word Template

Тестировщики: Ирина aka Featona, mongo, Семен aka Essendi

Иллюстрации: Wizards of the Coast

Текущая версия документа: 0.6 от 05.12.2020

ЛИЦЕНЗИЯ: OGL 5.1

ЭТОТ ДОКУМЕНТ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ФИНАЛЬНОЙ ВЕРСИЕЙ

Наше сообщество все еще работает над ним, но оно уже находится в той стадии, когда его можно показывать посторонним людям.

Если вы хотите присоединиться к работе над этим дополнением, то присоединяйтесь к нашему Discord серверу

ЧЕРНОВИК. Происходит вычитка и редактирование. v.0.7.....	0
Над документом работали.....	1
ВВЕДЕНИЕ	4
Основные понятия.....	4
Базовые предпосылки и положения.....	4
Стилистика и базовая терминология.....	4
Единицы измерения.....	5
🗺️ Гекскраул и поинткраул. Гексагональные карты.....	5
Подходы к изменению стандартных правил D&D 5e.....	6
Новые понятия.....	6
Относительный урон и сложность.....	6
Использование ключевых слов и меток.....	7
Различные виды примечаний и дополнений в тексте.....	7
Модульность.....	7
1. ПЕРСОНАЖИ: ПОТРЕБНОСТИ И ВОЗМОЖНОСТИ	8
Потребности в пище, воде и сне.....	8
Возможности персонажей.....	9
2. ПОГОДА И ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА	12
Погодные условия и опасности.....	12
Температура.....	12
🌬️ Ветер.....	16
☁️ Осадки.....	16
Влажность.....	19
⚠️ Горные путешествия.....	19
💀 Осложнения и производные опасности внешней среды.....	20
Встречаемые Опасности.....	23
Генерация погоды.....	30
3. ПУТЕШЕСТВИЕ КАК ПРОЦЕДУРА	31
🕒 Обычный день в путешествии.....	31
Ежедневное планирование.....	31
Походный строй.....	31
Скорость путешествия.....	31
🚶 Темп путешествия.....	32
Деятельность во время путешествия.....	34
Источники Материалов.....	42
🏕️ Деятельность в лагере.....	44
Прочая деятельность во время путешествий.....	49
Управление большим отрядом [OotA].....	50
Местность.....	52
В качестве заключения. Процедура.....	58
4. СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ	61
👤 Столкновения в Дикой Местности.....	63
Дистанция случайной встречи.....	63
👤 Определение типа случайной встречи.....	63
Определение места случайной встречи.....	64
Определение заметности сторон.....	64
🛡️ Проверка реакции.....	65

👤 Боевой дух.....	66
5. ПРОЦЕДУРА (МАСТЕР)	67
6. ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА	68
Зрение, видимость и освещенность.....	68
Отдых.....	69
🏥 Медицина.....	71
Состояния.....	72
Псевдосостояния.....	74
7. ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК И НАВЫКОВ	76
Проверки характеристик и навыков.....	76
Испытания Навыков.....	76
Кости Напряженности.....	77
ССЫЛКИ И ИСТОЧНИКИ	79
Правовая информация	80
Человеческим языком.....	80
Лицензия Wotc.....	80
Лицензия OGL.....	81
Лицензия CC-BY-.....	82
Приложение 1. Наполнение гекса	83
Generating Hex Contents.....	83
Designing a Hex.....	83
A. Choose a primary terrain type.....	83
B. Determine the contents of the hex.....	83
C. Determine the contents of the lairs.....	83
D. Determine what ruins exist in the hex.....	83
E. Determine the inhabitants of the hamlets.....	83
F. Determine the castle and population center inhabitants.....	83
Ruin Type.....	83
Приложение 2. Дешевые и дорогие товары	85
LOW VALUE GOODS.....	85
HIGH VALUE GOODS.....	85
Приложение 3. Случайные встречи	87
Приложение 4. Предыстории	90
LONG ROAD RAIDER.....	90
NETHERIL REFUGEE.....	90
WATERDHAVIAN MERCHANT.....	90
CARAVAN RUNNER.....	91
MINTARN MERCENARY.....	92
TRAVELING MERCHANT.....	93
Приложение 5. Роли игроков	95
Говорящий от лица группы.....	95
Мастер помощник или CoМастер.....	95
Картограф.....	95
Интендант или Квартмейстер.....	95
Хронометрист.....	95
Отслеживающий инициативу.....	96
Летописец, Архивист.....	96
Координатор правил.....	96

Приложение 6. Волшебные предметы.....	97	Приложение 13. Дополнительные правила для сражений.....	139
Сабля Оркорез.....	97	Постоянные травмы и массивный урон.....	139
POTION OF HEALING (VARIANT).....	97	Характеристики НИП-ов и чудовищ.....	139
POTION OF GREATER HEALING (VARIANT).....	97	Базовые маневры.....	140
POTION OF SUPERIOR HEALING (VARIANT).....	97	Приложение 14. Снаряжение.....	141
POTION OF SUPREME HEALING (VARIANT).....	97	Оружие.....	141
Приложение 7. Изменения чудовищ.....	100	Предметы.....	141
Приложение 8. Статблоки существ.....	101	КОНТЕЙНЕРЫ.....	147
FRAGILE HORSE.....	104	ЯДЫ.....	149
Light warhorse.....	104	ТРАВЯНЫЕ СВАРЫ.....	150
HEAVY WARHORSE.....	105	Модифицирование Снаряжения.....	152
POSSIBLE TRAITS OF WARHORSES.....	105	****.....	155
PONIES AND SMALLER EQUINES.....	106		
LIGHT HOTBLOODS.....	109		
SADDLE HORSES.....	109		
WARMBLOODS, HUNTERS AND COURSERS.....	110		
LARGE DESTRIERS.....	112		
COLDBLOODS/DRAFT HORSES.....	112		
DIFFERENT HORSES.....	113		
ЛОШАДИ МИДГАРДА.....	120		
Приложение 9. Процедурные генераторы.....	122		
Банда разбойников.....	122		
Лагерь Разбойников.....	122		
Отряд орков.....	122		
Отряд гоблинов.....	122		
Торговый караван.....	122		
Занимательная локация.....	123		
Руины или развалины.....	123		
Группа авантюристов.....	123		
Случайное задание для авантюристов на доске объявлений.....	123		
Дополнительные виды встреч и столкновений.....	123		
БЕЗОПАСНЫЕ МЕСТА ВО ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЯ.....	126		
CIVILIZATION.....	128		
Поселения.....	129		
Description.....	130		
Districts.....	130		
Demographics.....	130		
Diversions.....	130		
Укрепления.....	130		
Owner Level Patrol Pursue IgnoreFriendly.....	131		
Приложение 11. Заклинания.....	132		
Приложение 12. Прогрессия персонажей.....	134		
Измененные таблицы опыта.....	134		
Изменение классовых свойств.....	134		
EXPLORATION KNACKS.....	136		
CLASS SPECIFIC LORE.....	136		
REPUTATION BENEFIT.....	136		
Изменения черт.....	136		

ВВЕДЕНИЕ

Путешествие и исследование неизведанных земель является неотъемлемой частью настольных ролевых игр. В частности, столб «Исследование» выделяется как один из основных в D&D 5e.

Данные правила во многом базируются на стандартных правилах D&D 5e, а в некоторых аспектах уточняют их или расширяют.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Для построения целостных правил по путешествию и выживанию в дикой местности мы рассматриваем несколько взаимосвязанных сущностей и явлений.

Путешествие в дикой местности всегда является опасным мероприятием для участвующих в нем персонажей, которое требует расхода определенных ресурсов – пищи, воды, обеспечения определенных условий для отдыха. Поэтому в первой главе мы рассматриваем **Потребности персонажей** и их игромеханическую имплементацию.

Путешествие происходит в определенных условиях – погоде, климате, особенностях местности, поэтому вторая глава посвящена **Окружающей Среде и Погоде**.

Путешествие и исследование является процессом, выполняемым Персонажами, поэтому в третьей главе мы детально рассматриваем процедуру путешествия и связанные с ней характеристики также **Роли Персонажей во время путешествия и во время стоянки**.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СУЩЕСТВУЮЩИХ ПРАВИЛ

Данное руководство построено на фундаменте, заложенном **Руководством Игрока** и **Руководством Мастера Подземелий**. Почти все правила, найденные здесь, являются дополнениями, расширениями или модификациями существующих, в частности правила, найденные в главе 8 руководства игрока и главе 5 руководства мастера подземелий, а также в главе 2 **Руководства Занатара по всему**. Настоятельно рекомендуется ознакомиться с этими главами, прежде чем двигаться дальше.

Кроме того, в этом руководстве делается несколько предположений о типе проводимой кампании и некоторых используемых правилах. Если следующие правила звучат непривлекательно для стиля игры, которую вы запускаете или играете, вполне вероятно, что правила, найденные здесь, не для вас (что нормально! Это руководство не для всех). Это руководство предполагает, что:

- Вы находитесь в кампании, которая проводит значительное количество времени в дикой местности.
- Вы находитесь в кампании, где важно отслеживать еду, воду и количество снаряжения, которое вы можете нести, или, по крайней мере, это отслеживание присутствует.
- Вы находитесь в кампании, которая охватывает более грубое, более опасное осознание дикой природы.
- Если ваша кампания не делает этого в настоящее время и не хочет пробовать, настоятельно стоит рассмотреть, подходят ли эти правила для вас и вашей игры.

Исследовательский ход (Ход Исследования) [Exploration Turn]

Это последовательность игры для хода исследования.

1. Вы определяете продолжительность хода.
2. Игроки решают, в каком направлении они персонажи пойдут, затем выберут темп передвижения своей группы и исследовательские задачи. Игроки также должны определить свое построение: кто будет впереди, в середине и сзади группы.
3. Вы разрешаете ход исследования, призывая проверки и другие действия персонажей по мере необходимости. Определите расстояние и направление, в котором двигались персонажи, с учетом темпа их движения и того, заблудились они или нет.

4. Вы проверяете бродячих монстров и, если они встречаются, разрешаете любое взаимодействие между монстрами и персонажами.

Если исследование продолжается, вернитесь к первому шагу и повторите последовательность еще раз.

Длина хода

Когда группа авантюристов исследует место любого размера – будь то руины трех зданий, забытая долина шириной в несколько миль или остров размером с Ирландию – вы определяете, сколько времени занимает каждый ход исследования. Это решение обычно основывается на обстоятельствах приключения и может также учитывать пожелания персонажей. Такие витки бывают трех основных длин.

5-минутный ход наиболее полезен в подземельях, руинах и других местах, где много интересных мест находится близко друг к другу. Эта длина хода разбивает путешествие на мелкие части, давая персонажам возможность внимательно изучить каждую область, через которую они проходят.

Часовой ход полезен для приключений на открытом воздухе, путешествий в Подземье и исследования подземелий или руин, в которых каждая комната или место отделены от других значительным расстоянием. Эта длина хода предполагает, что персонажи проводят большую часть своего времени, путешествуя из одного значимого места в другое, а не исследуя каждый укромный уголок и трещину по пути.

Однодневный ход лучше всего подходит для путешествий на большое расстояние, когда персонажи следуют по пути, дороге или карте в определенное место. Эта длина хода предполагает, что персонажи в основном озабочены тем, чтобы добраться до места назначения, и что в течение дня они встретят не более одного или двух препятствий или достопримечательностей. В течение однодневного хода персонажи проводят от 8 до 12 часов в пути и не менее 8 часов на отдых.

БАЗОВЫЕ ПРЕДПОСЫЛКИ И ПОЛОЖЕНИЯ

В этом документе мы исходим из следующих предпосылок и положений:

- Продолжительность суток: 24 ч
- Длительность 1 рабочей недели: 5 дней
- Если описание свойств или особенностей предметов указывает на восстановление каких-либо возможностей «на рассвете», «в полдень», «в полночь», то это может быть заменено без потери смысла на «после завершения длинного отдыха».

СТИЛИСТИКА И БАЗОВАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

Стилистика

Базовый стиль правил по пятой редакции D&D имеет несколько особенностей:

Часто используется обращение к игроку, хотя говорится о персонаже.

При проверках характеристик вначале указывается характеристика, а в скобках название навыка.

В нашем руководстве эти особенности стиля нарушаются вполне осознанно.

В отношении навыков мы используем следующий подход:

если вы не используете навыки на своих играх – то сможете использовать таблицу из приложений, в которой указана базовая привязка навыков к характеристикам в виде **Мудрость – Выживание** (см. приложение xxx).

Если указан навык в виде **Выживание** – и вы используете навыки на своих играх, значит при проверке Мастер должен указать какую характеристику использовать.

Если навык указан в виде **Выживание (Мудрость)**, и вы используете навыки – значит характеристика для навыка уже определена и Мастеру делать ничего не надо, а если не

используете – то используйте характеристику указанную в скобках.

Терминология перевода

Что касается базовых терминов, то мы продолжаем использовать подход к переводу SRD и, соответственно, терминология не совпадает ни с официальным переводом, ни с фанатским нелегитимным переводом.

Почему так? Потому что это наша работа, которая будет связана с нашим же переводом SRD, а возможностей подготовить документ с использованием нескольких вариантов терминов у нас нет.

- Спас-бросок – Saving Throw, Испытание
- УС Уровень Сложности – DC (Difficulty Class), Сл (Сложность)
- УЗ Уровень Защиты – AC (Armor Class)
- Восприятие – Perception, Внимание (Внимательность)
- Анализ – Investigation, Расследование
- Опыт –
- Бонус владения –
- Показатель опасности –
- Короткий отдых –
- Средний отдых –
- Длительный отдых –
- Продолжительный отдых –

Единицы измерения

Не каждый игрок и мастер свободно ориентируется в имперских единицах измерения, которые используются в правилах D&D, но подход некоторых групп переводчиков, которые переводили единицы измерения в метрическую – для нас также не приемлем, поэтому для удобства читателей мы приводим небольшую справку по переводу величин из одной системы в другую.

Вес

- 1 фунт – 0,454 кг
- 1 стоун – 14 фунтов –
- 1 фунт – 16 унций
- Вес 1 пинты воды = 0,473 кг ~ 1 фунт
- Вес 1 галлона ~ 8 фунтов

Расстояние

- 1 фут – 0,3045 м
- 1 ярд = 3 фута = 0,9144 м
- 1 миля – 1760 ярдов = 5280 футов = 1609,34 м = 1,60934 км
- 1 фут = 12 дюймов
- 1 ярд = 3 фута
- 1 чейн = 66 футов
- 1 фурлонг = 220 ярдов = 200 м
- 1 миля = 8 фурлонгов

Масштабирование «1 к 6» 6-мильного гекса
6 миль – 1 миля - 880 футов

Объем

- 1 унция – 1/15 пинты
- 1 пинта – 0,473 л
- 1 галлон – 8 пинт
- 1 куб.фут - 0,0283 куб.м
- 1 куб. фут = 49,8307 пинт ~ 50 пинт
- 1 пинта = 16 унций
- 1 кварта = 2 пинты
- 1 галлон = 4 кварталы
- 1 галлон = 8 пинт

Площадь

- 1 кв.фут – 0,093 кв.м
- 1 кв.ярд – 0,8361 кв.м
- 1 кв.миля – 2589975,2356 кв.м = 2,59 кв.км = 259 гектар

- 1 кв.ярд = 9 кв.футов
- 1 акр = 1 чейн * 1 фурлонг = 4840 кв.ярд
- 1 кв. миля = 640 акров = 64 кв. фурлонга

Почему просто не перевести в метрическую? Метрическая система для RPG не совсем удобна – получается слишком много дробных чисел.
К тому же многие выкладки, которые лежат в основе правил строились на основе английских средневековых документов, в которых и применялась имперская система исчисления.

Температура

Перевод в градусы Цельсия

Чтобы получить значение температуры в градусах Цельсия из температуры в градусах Фаренгейта используйте следующую формулу:

$$^{\circ}\text{C} = (^{\circ}\text{F} - 32) * 5/9$$

Перевод в градусы Фаренгейта

И наоборот чтобы из температуры в градусах Цельсия перейти к градусам Фаренгейта

$$^{\circ}\text{F} = ^{\circ}\text{C} * 9/5 + 32$$

ГЕКСКРАУЛ И ПОЙНТКРАУЛ. ГЕКСАГОНАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Гекскраул и пойнткраул

Как не трудно догадаться из названия, термин гекскраул (hexcrawl) предполагает исследование местности и путешествие основываясь на использовании гексов, а пойнткраул (pointcrawl) использует карту без деления на отдельные сегменты и в части путешествий оперирует направлением и скоростью.

В зависимости от того, что будут видеть ваши игроки и каким образом они будут формулировать свои заявки на путешествие будут изменяться и подходы к их интерпретации и используемые механики.

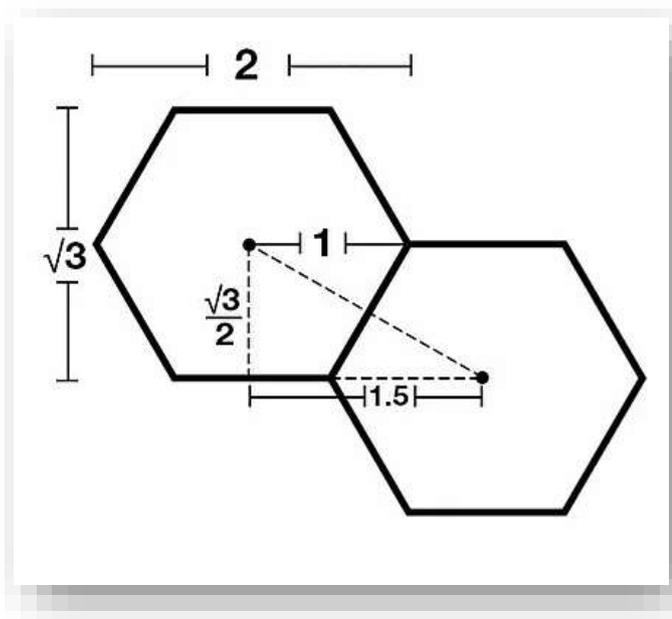
В базовом для этого документа сценарии мы предполагаем, что Мастер оперирует на своем уровне картой разделенной на гексы для удобства адресации, оценки видимости и движения, но при этом со стороны игроков идет путешествие в режиме пойнткраула.

Гексагональные карты.

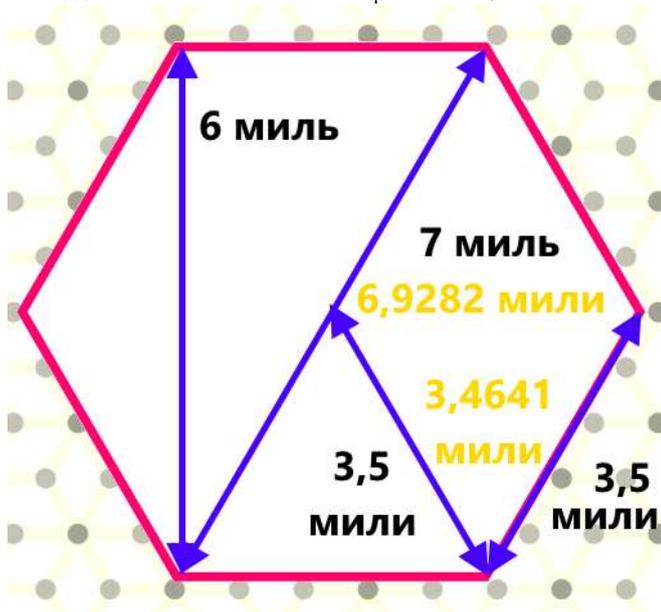
Карты, которые используют гексы в качестве основной единицы разметки, используют различные размеры гексов – 5 миль, 6 миль, 8 или даже 12 миль.

Мы предполагаем использование гекса с базовым размером 6 миль, который обладает несколькими преимуществами:

- прочие размеры гекса получаются почти целочисленными;
- размер гекса кратен шагу изменения скорости путешествия;
- при увеличении масштаба 6-мильный гекс легко переходит в 2-мильные, 3-мильные и 1-мильные гексы.
- при уменьшении масштаба 6-мильный гекс легко переходит в 24-мильные и 72-мильные гексы.
- и некоторые другие.



Ширина – $1w = 2R = 3.3194 r$
 Высота – $1h = 2r = 2$
 При этом – по оси $oY - h$, $oX - w$
 $t = 1.1547 r$
 $R = 1.1547 r$
 $S = 3.4641 r^2$
 Таким образом, для шестимильного гекса $2h = 2r = 6$
 $r = 3 \Rightarrow R = 3.4641$ а $2w = 2R = 6.9282$
 Площадь шестимильного гексагона равна $S = 31,1769$ кв. м.



Радиус, м	Ширина, миль	Длина, миль	Площадь, кв. миль
0,5	1,1547	1	0,8660
1	3,3194	2	3,4641
1,5	3,4641	3	7,7942
2	4,6188	4	13,8564
2,5	5,7735	5	21,6506
3	6,9282	6	31,1769
5	11,5470	10	86,6025
6	13,8564	12	124,7077
12	27,7128	24	498,8306
30	69,2820	60	3117,6915
36	83,1384	72	4489,4757

ПОДХОДЫ К ИЗМЕНЕНИЮ СТАНДАРТНЫХ ПРАВИЛ D&D 5E

Многие стандартные правила D&D 5e изменены в этом документе. Целью этих изменений было с одной стороны сделать некоторые аспекты путешествий значимыми, а с другой стороны дать игрокам новые возможности.

В частности:

- правила по отдыху были более детализированы
- свойства классов были изменены таким образом, чтобы больше не давать автоматические успехи
- заклинания не являются больше ультимативным ответом на возникающие преграды, хотя и существенно расширяют арсенал возможных действий персонажей.

НОВЫЕ ПОНЯТИЯ

Вахта – отрезок времени равный 4 часам

Роль персонажа во время путешествия – определяет чем, персонаж занимается во время путешествия, помимо, собственно движения

Роль игрока во время путешествия

Деятельность во время путешествия

Деятельность во время стоянки

Условия отдыха

Роли игроков

Для всей игровой группы будет проще если игроки поделят между собой следующие роли:

Организатор путешествия – сообщает Мастеру выбранный маршрут или точку назначения, темп путешествия, походный строй

Картограф – записывает для остальных игроков

Интендант

Подробнее смотри приложение «Роли игроков»

ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ УРОН И СЛОЖНОСТЬ

Существует два подхода к установлению УС проверок и урона от внешних эффектов:

1. Подход, который можно назвать **СИМУЛЯЦИОНИСТИЧЕСКИМ** или моделирующим, в рамках которого УС и урон являются заданными абсолютно, а меньшее влияние на персонажей более высокого уровня происходит за счет лучшей подготовленности персонажей.
2. Подход, который можно назвать описательным или **НАРРАТИВИСТИЧЕСКИМ**, который считает, что неизменной является относительная сложность преграды, что приводит к различным УС и урону для персонажей различных этапов игры.

В рамках этого документа мы основываемся на компромиссном подходе: во всех случаях, требующих указания УС и урона от эффектов мы будем указывать абсолютные значения, но ориентируясь на персонажей 5-7 уровня. Поэтому, если вам будет необходимо изменить какие-либо параметры для использования с персонажами других уровней вы сможете это сделать, повысив или понизив указанные в данном документе.

Этапы игры

В этих правилах используются измененный подход к этапам игры, отличный от четырех этапов представленных в стандартных правилах.

TIER	LEVELS	PROFICIENCY BONUS
APPRENTICE	1-2	+2
JOURNEYMAN	3-4	+2
ADVENTURER	6-8	+3

VETERAN	9-11	+4
CHAMPION	12-14	+5
HEROIC	15-17	+5
LEGENDARY	18+	+6

Относительный урон

Относительный урон	УС 1	УС 2	УС 3	УС 4	УС 5	УС 6	УС 7
--------------------	------	------	------	------	------	------	------

Очень легко

Относительная сложность

Сложность	УС 1	УС 2	УС 3	УС 4	УС 5	УС 6	УС 7
-----------	------	------	------	------	------	------	------

Очень легко

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КЛЮЧЕВЫХ СЛОВ И МЕТОК

Метка или Ключевое слово

В описании эффектов и сущностей мы используем ключевые слова и метки, которые призваны облегчить навигацию по правилам и выделить основные связанные сущности.

Ключевые слова могут указывать как на различные внешние эффекты, во время которых возникает дополнительные правила, так и на используемые навыки, инструменты или состояния персонажей.

Также используются метки:

- **Basic 5e**, если фрагмент правил используется в неизменном виде из базовых правил 5e
- **Core 5e**, если сущность дополняет базовые правила 5e, не вступая с ними в противоречие
- **E5E** или **Expanded 5e** или **Expert 5e**, если используются модификации или дополнения к стандартным правилам, заменяющие формулировки стандартных правил.

В финальной версии документа в приложениях будет приведен общий список используемых ключевых слов и меток.

РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ ПРИМЕЧАНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ В ТЕКСТЕ

ВЫНОСКА ИЛИ БОКОВАЯ ЗАМЕТКА. ВАРИАНТ 1

Совет Мастеру

Замечания и примечания

ПЕРЕВОД

ЗАМЕТКИ

Опциональное правило

Эффект

ПРИМЕР

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ИЛИ МЕТКА

Модульность

Данный набор правил и процедур является в своей основе фреймворком (базисом) для построения правил исследования или путешествий для желаемого сеттинга или набора правил.

Соответственно, в этот документ мы не включаем все разнообразие дополнительных правил, в частности, по природным опасностям, которые могут поджидать авантюристов, правил по снаряжению, охоте, добыче ресурсов, бонусные черты, хотя тем не менее по отдельным направлениям (наиболее для нас интересным правила весьма обширны). Поэтому в отдельных главах этого документа мы будем указывать на возможность или даже желательность дополнительной разработки модульных правил. Тем не менее базис правил будет оставаться неизменным.

1. ПЕРСОНАЖИ: ПОТРЕБНОСТИ И ВОЗМОЖНОСТИ

ПОТРЕБНОСТИ В ПИЩЕ, ВОДЕ И СНЕ

Существа, привыкшие к переполненным едой и питьем городским рынкам и тавернам, найдут дикие места негостеприимными. Постоялые дворы расположены далеко друг от друга, а единственные магазины, которые можно найти, это странствующие караваны и своенравные торговцы. Однако, тех у кого есть нужные знания и навыки дикие места обеспечат щедрыми дарами и горой ресурсов, просто надо знать где искать.

Выживание¹

Персонажи, которые не едят и не пьют, страдают от последствий истощения. Истощение, вызванное недостатком пищи или воды, не может быть устранено, пока персонаж не съест или не выпьет все необходимое количество еды и питья.

Потребность: указывает на необходимое количество потребление ресурса (как правило, за период равный 1 суткам) в базовых условиях. Отдельные условия внешней среды могут изменять потребность и в таком случае измененная потребность будет описана в описании эффекта внешней среды.

В случае отсутствия: описаны негативные проявления и эффекты, воздействующие на персонажа, который не получает необходимого количество ресурса, указанного в «Потребность»

Восстановление: в общем случае, недостаточное потребление того или иного ресурса не проходит бесследно и требуется некоторое время, прежде чем персонаж вернется к нормальному существованию.

Еда и голод

Потребность: Персонаж нуждается в двух фунтах пищи в день, и может растянуть еду подольше, питаясь половиной рациона. Съедание одного фунта пищи в день считается как пол дня без еды.

В случае отсутствия: Персонаж, который в течение дня съедает менее фунта пищи, должен преуспеть **УС 15 Телосложения** или получить один уровень истощения.

Персонаж может прожить количество дней без пищи, равное 3 + его или ее модификатор Телосложения (минимум 1). Если персонаж должен страдать от 6-го уровня истощения, вызванного недостатком пищи, до того, как пройдет это количество дней, он останется на 5 уровне, но автоматически получит 6-й при достижении последнего дня.

Опциональное правило

В случае наличия счетчика дней без полноценного питания персонаж автоматически получает 1 уровень истощения, который не может быть убран до обнуления этого счетчика. В случае наличия дегидрации, этот уровень истощения включает в себя уровень истощения от наличия дегидрации.

Восстановление: Каждый день нормального питания устраняет один уровень истощения.

Замечание

Стандартные правила устанавливают потребность в размере 1 фунта пищи в день, тогда как стандартный рацион весит 2 фунта. Изменение потребности до 2х фунтов пищи в день выглядит логичным

ПОТРЕБНОСТИ В ПИЩЕ И ВОДЕ

Размер существа	Пища в день, фунтов	Вода в день, галлонов
Крохотный	¼	1/4
Маленький	1	1
Средний	2	1
Большой	8	4
Огромный	32	16
Громадный ²	128	64

Tracking food but not water for experienced explorers matches the rule in Outdoor Survival for higher-level scenarios (e.g., Scenario 4, "Rescue", which also matches the D&D Vol-3 rules for being lost and having encounters).

Information on horse water consumption here: <http://extension.psu.edu/animals/equine/news/2012/how-much-drinking-water-does-your-horse-need> and <http://horses.about.com/od/basiccare/a/water.htm>.

Claim that a modern steer can feed 1,400 people; this was quartered for the estimate of food per HD: http://www.answers.com/Q/How_many_people_can_an_entire_cow_feed.

The rule for lack of food and water is intentionally harsh. Normal men will perish in 1.5 time units on average (computer simulation by author), whereas historically survival time may be 6 to 10 weeks without food, or within 10 days without water (for sedentary hunger strikers). The given rule was chosen for (a) simplicity and recall, (b) to increase drama and tension, and (c) to challenge mid-level PCs in the wilderness. Optionally, allow 1 or 2 time units to pass before damage rolls commence. See: https://en.wikipedia.org/wiki/Hunger_strike; <http://www.ctvnews.ca/health/health-headlines/how-long-can-one-survive-on-a-hunger-strike-1.1093051>

More generally, time units for survival rules echo the "rule of three" seen here and many other survival sites: https://en.wikipedia.org/wiki/Rule_of_threes_%28survival%29, <https://outdoors.stackexchange.com/questions/1023/is-the-rule-of-3-proven-for-food>

The move penalty for low hit points echoes the Outdoor Survival system, and is permissible by D&D Vol-1, p. 18 ("Whether sustaining accumulative hits will otherwise affect a character is left to the discretion of the referee.")

The "standard ration" considered here includes: Biscuits, hard cheese, beans, peas, oatmeal, salted/dried fish, and smoked meat/bacon. Armies on the march will have a dedicated cook staff, carrying unmilled wheat, making bread daily, possibly with a herd of cattle for meat (or taking any pillaged from the surrounding country), etc. Information on a medieval army's amount and variety of food, fodder for a knight's horse, cart carrying capacity (100 stone), etc., found here: [https://www.usna.edu/Users/history/abels/hh381/Medieval%20Logist ics.htm](https://www.usna.edu/Users/history/abels/hh381/Medieval%20Logistics.htm)

The phrase "iron ration" in reality refers to individual canned meals provided to soldiers in World War I on an emergency basis (for a day or two if cut off from normal supplies). This likely refers to the tin can containers, i.e., tinplate made of wrought iron with a thin coating of tin. (Gygax rather used the term to mean hard goods like cheese and preserved meats, which are the standard traveling ration above.) See (esp. Mike Mornard's report on Gygax's thoughts in first link): <http://blogofholding.com/?p=2525>,

https://en.wikipedia.org/wiki/United_States_military_ration, <http://www.dererstezug.com/IronRation.htm>, <http://firstworldwar.com/atoz/ironration.htm>, <https://en.wikipedia.org/wiki/Tinning>, https://en.wikipedia.org/wiki/Tin_can, <https://en.wikipedia.org/wiki/Canning>

¹ <https://www.dndbeyond.com/sources/phb/adventuring#FoodandWater>

² v

📌 Вода и Жажда

Персонаж нуждается в одном галлоне воды в день, или в двух галлонах в день, если погода очень жаркая.

Потребность: персонажу среднего размера нужен 1 галлон (8 пинт) воды в день, а при жаркой погоде - 1,5 галлона (12 пинт).

В случае отсутствия: Дегидратация. Персонаж, который пьёт только половину этого количества воды, должен преуспеть в **УС15 Телосложения** или получить уровень истощения в конце дня. Персонаж, имеющий доступ к меньшему количеству воды, автоматически получает один уровень истощения в конце дня.

При ношении среднего или тяжелого доспеха, а также плотной одежды в жаркую погоду персонаж получает помеху на проверку этого Спасброска.

При путешествии в быстром темпе также получают штраф -5 на спасброски дегидратации.

Если персонаж уже имеет один или несколько уровней истощения, он в любом случае получает два уровня истощения.

Опциональное правило

В случае наличия дегидратации персонаж автоматически получает 1 уровень истощения, который не может быть убран пока существует дегидратация. Этот уровень истощения также включает в себя уровень истощения от наличия дней без еды.

Восстановление: Каждый день нормального питья устраняет один уровень истощения.

Замечание.

1 бурдюк вмещает 0,5 галлона воды. Следовательно, для покрытия дневной нормы персонажу требуется иметь хотя бы два бурдюка.

🛏 Сон³

Как и в реальном мире, персонажи D&D проводят много времени во сне, чаще всего как часть продолжительного отдыха. Большинству монстров также необходим сон. Когда существо спит, оно находится в бессознательном состоянии. Далее приведены некоторые правила, дополняющие этот основополагающий факт.

Потребность: Персонажу требуется как минимум **6 часов сна (или его аналога) в сутки.**

В случае отсутствия: Персонаж, который не спит более 24 часов подряд автоматически получает 1 уровень истощения и должен преуспеть в спасброске Телосложения с УС 15 чтобы не получить еще 1 уровень истощения. Каждые следующие 4 часа (свыше 24) персонаж должен преуспевать в спасброске Телосложения чтобы не получить 1 уровень истощения.

Пробуждение. Существо, которое спит по естественным причинам, в отличие от усыпленных магическим или химическим путём, просыпается, если получает любой урон, а также если кто-то другой действием встряхнёт его или разбудит пощёчиной. Внезапный громкий шум, такой как вопль, раскат грома, или колокольный звон, также будит спящих по естественным причинам.

Шёпот не тревожит сон, кроме случаев, когда пассивное Восприятие спящего 20 и более, а источник шёпота в пределах 10 футов от спящего. Речь с обычной громкостью будит спящего, если без неё вокруг тихо (нет ветра, пения птиц, сверчков, уличных звуков и подобного), а спящий имеет пассивное Восприятие 15 и выше.

Замечание 1

Этот автоматический уровень истощения включает в себя возможные уровни истощения от наличия дней без еды или наличия дегидратации

Замечание 2

Стандартные правила D&D 5e не устанавливают потребность в сне.

Удушье

Существо может задержать дыхание на количество минут, равное 1 + модификатор Телосложения (минимум 30 секунд).

Если существо не может дышать, оно может жить в течение количества раундов, равного модификатору Телосложения (минимум 1 раунд). В начале своего следующего хода его хиты опускаются до 0, и оно начинает умирать. Если у вас кончился воздух или вас душат, вы не можете восстанавливать хиты и становиться стабилизированным, пока снова не сможете дышать.

Например, существо с Телосложением 14 может задержать дыхание на 3 минуты. Если оно начнёт задыхаться, у него будет 2 раунда, после чего его хиты опускаются до 0.

ВОЗМОЖНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Скорость перемещения

Базовая скорость передвижения персонажей – 30 футов.

Влияние нагрузки

При исследовании дикой местности и путешествиях особую роль начинают играть ресурсы персонажей, а следовательно и правила по нагрузке.

Если общий вес снаряжения, несомый персонажем, за вычетом одетого комплекта одежды находится в пределах от 0 до 5хЗначение Силы фунтов, то персонаж считается легко нагруженным и дополнительные эффекты не применяются.

В случае если вес составляет от 5хЗначение Силы до 10хЗначение силы фунтов, то персонаж считается средненагруженным и его скорость уменьшается на 1/3 (или же на 10 футов в раундов).

В случае если вес составляет от 10хЗначение Силы до 15хЗначение Силы, то персонаж считается сильно нагруженным и в дополнение к уменьшению скорости совершает проверки характеристик, спасброски и атаки с использованием Силы, Ловкости или Телосложения с помехой.

Увеличение категории размера увеличивает допустимый носимый вес вдвое.

Также носимый вес увеличен для существ, использующих четыре или более точек опор при передвижении (лошади)

Вместимость контейнеров

КОНТЕЙНЕР	ВМЕСТИМОСТЬ
Бочка	40 галлонов (150 литров), 4 кубических фута
Бурдюк	4 пинты (2 литра)**
Бутылка	1,5 пинты (0,75 литра)
Ведро	3 галлона (11 литров), 0,5 кубических футов
Горшок, железный	1 галлон (3,75 литра)
Корзина	2 кубических фута/40 фунтов (20 килограмм)
Кошель	0,2 кубических фута/6 фунтов (3 килограмма)
Кувшин или графин	1 галлон (3,75 литра)
Мешок	1 кубический фут/30 фунтов (15 килограмм)
Рюкзак*	1 кубический фут/30 фунтов (15 килограмм)
Сундук	12 кубических футов/300 фунтов (150 килограмм)
Флакон	4 унции (100 грамм)
Фляга или кружка	1 пинта (0,5 литра)**

* Вы также можете привязывать такие предметы как спальники и верёвки снаружи рюкзака.

** В бурдюк помещается половина дневной потребности воды персонажа, а во флягу – 1/8 дневной потребности.

³ <https://www.dndbeyond.com/sources/xgte/dungeon-masters-tools#Sleep>

Видимость и зрение персонажей

Дальность зрения

Первое ограничение на зрение — это то, как далеко может находиться предмет, чтобы персонаж смог его разглядеть. На это сильно влияют размеры предмета и погодные условия. Горы можно разглядеть с большого расстояния, от 60 до 100 миль (100-160 км) или больше, но, разумеется, никаких деталей рассмотреть нельзя. На уровне земли горизонт обычно начинается на расстоянии от 5 до 12 миль (8-20 км), но персонаж обычно не может разглядеть отдельный предмет на таком расстоянии. Предел видимости и распознавания объектов размером с человека гораздо меньше этой величины.

При оптимальных обстоятельствах максимальное расстояние, на котором можно разглядеть предмет размером с человека, составляет около 1500 ярдов (1,5 км), если объект движется. Если он не движется, его обычно нельзя разглядеть на таком расстоянии. Даже если он движется, все, что можно разглядеть - это некий перемещающийся объект. Персонаж не может сказать, что это такое или что оно делает.

На расстоянии 1000 ярдов (1 км) можно распознать как движущиеся, так и неподвижные объекты размером с человека. Можно определить общие размеры и форму, но точная идентификация невозможна. Маловероятно, чтобы на таком расстоянии можно было определить тип существа, если только оно не имеет чрезвычайно уникальную форму.

На расстоянии 500 ярдов (500 м) можно распознать общий вид. Различим размер, форма, цвет и тип существа. Отдельных существ все же нельзя распознать, если только они не отличаются одеждой или не отделены от остальной группы. Можно разглядеть наряды и геральдические символы на знаменах, если они крупные и отчетливые. На таком расстоянии нельзя разглядеть большинство гербовых щитов. С уверенностью можно установить общий характер действий.

На расстоянии 100 ярдов (100 м) можно разглядеть конкретных личностей (конечно, если они не скрывают свою внешность). Ясно различимы гербовые щиты. Большинство действий легко видны, хотя мелкие движения неразличимы.

На расстоянии 10 ярдов (10 м) видны все подробности, кроме мельчайших. Легко видимы выражения лиц и действия, в том числе такие незаметные, как обшаривание карманов (если оно поддается обнаружению).

Разумеется, условия редко бывают абсолютно благоприятными. Существует большое количество факторов, которые могут ухудшать видимость и изменять расстояния, на которых предметы можно выделить и распознать. В Таблице указаны пределы видимости в различных условиях.

Все расстояния приведены в ярдах (в метрах).

В столбце “Движение” дано максимальное расстояние, на котором можно распознать движущуюся фигуру. “Опознание” - это максимальное расстояние, на котором виден движущийся или неподвижный объект. В столбце “Тип” указано максимальное расстояние, на котором можно разглядеть общие свойства объекта - особенности расы, оружие и т. д. “Точность” - это расстояние, на котором возможно точное (в разумных пределах) опознание. В столбце “Детали” приведено расстояние, на котором можно разглядеть незначительные подробности.

Зоны видимости

Условия	Движение	Опознание	Тип	Точность	Детали
Ясное небо	1500	1000	50	100	10
Дымка или легкий дождь	1000	500	25	30	10
Сумерки	500	300	15	30	10

Легкий туман или снег	500	200	10	30	10
Полнолуная ночь	100	50	30	10	5
Умеренный туман	100	50	25	15	10
Безлунная ночь	50	20	10	5	3
Плотный туман или буря	10	10	5	5	3

Кроме погоды, существует много факторов, которые влияют на видимость. Важным фактором является размер. При разглядывании существа малого размера все категории дальности понижаются до следующей в порядке убывания (за исключением категории “Детали”, которая остается неизменной). Так, при ясной погоде зоны видимости малого существа — это “Движение” на расстоянии 1000 ярдов (1 км), “Опознание” на расстоянии 500 ярдов (500 м), “Тип” на расстоянии 100 ярдов (100 м) и “Точность” и “Детали” на расстоянии 10 ярдов (10 м).

При рассмотрении крупных существ числа, указанные в категориях “Движение”, “Опознание” и “Тип”, удваиваются. Особенно большие существа видимы еще более издали. На большом расстоянии можно увидеть многочисленную группу движущихся существ. Например, легко разглядеть стадо буйволов или армию в походе.

Зоны видимости, приведенные в Таблице 62, даны без учета типа местности. Все зоны указаны для плоской, открытой поверхности. Холмы, горы, толстые стебли трав и дремучие леса радикально уменьшают вероятность разглядеть существо. (Тип местности не изменяет зоны видимости, а только влияет на вероятность разглядеть существо.) Так, даже если в ясный день лес может скрыть медведя на расстоянии 30 ярдов (30 м), с точки зрения зон видимости это все же ясный день. Медведя, как только его увидели, быстро и легко можно опознать как медведя. У Мастера есть дополнительная информация о влиянии отдельных типов местности на видимость.

И последнее: зоны видимости в Таблице указаны для условий, подобных земным. Условия зрения в одном из Нижних пределов или расстояние до горизонта в другом мире могут быть абсолютно другими. Если ваш Мастер считает, что должен обратить на это внимание, ему придется изучить этот предмет поподробнее в местной библиотеке или выдумывать свои правила.

Освещение

Большинство персонажей не могут нормально видеть без света. Зоны видимости для некоторых ночных условий (вне помещения) указаны в Таблице. Но при этом предполагается хотя бы некоторый небольшой источник света. В условиях совершенной темноты обычное зрение не-возможно, если компания не носит с собой источник света.

Источники света различаются по тому, какую область они освещают. В Таблице приведены радиусы освещения и время сгорания топлива для наиболее распространенных источников света.

Источники света

Источник	Радиус освещения	(в футах)	Время сгорания
Бивачный костер	35 (10)	10	1 час / загрузка
Заклинание света	60		Различно
Костер	150 (45)	45	1/2 часа / 1 загрузка
Оружие**	5 (1,5)	1,5	По желанию

Долговременный свет	60 (20)	20	Долговременно
Свеча	5 (1,5)		10 минут / 1 дюйм (2,5 см)
Сигнальный фонарь	240 (75)*	75	30 минут / 1 пинта (0,5 л)
Факел	15 (5)	5	30 минут
Фонарь "бычий глаз"	60 (20)*	20	2 часа / 1 пинта (0,5 л)
Фонарь с крышкой	30 (9)	9	2 часа / 1 пинта (0,5 л)

* Свет от этих источников распространяется не в радиусе, а скорее в форме конусооб-разного потока. На своем дальнем конце конус света от сигнального фонаря имеет 90 футов (30 м) в ширину, от "бычьего глаза" - 20 футов (6 м) в ширину.

** Магическое оружие испускает свет, если Мастер допускает такое дополнительное правило.

Разумеется, хотя фонарь или огонь позволяет персонажам видеть, в применении источни-ков света есть и некоторые недостатки. Самый большой из них заключается в том, что трудно подкрасться к кому-нибудь, если он видит, что вы подходите. Трудно оставаться незаметным, да-же если вы разводите всего один костер на равнине или идете по подземелью с одним факелом в руке. При этом всякие существа не только знают о том, что вы приближаетесь, но и, как правило, могут видеть вас раньше, чем вы увидите их (так как источник света освещает некоторую область вокруг вас, те, кто находится вне этой области, могут видеть то, что происходит внутри нее). Пер-сонажам всегда следует помнить об этом риске.

Навигационная видимость

Обычно, горизонт находится примерно в 3 милях от вас, что означает, что за 3 милями невозможно увидеть ничего, что не огромное или высокое как гора. Однако более крупные объекты обычно можно увидеть с большего расстояния, что означает, что навигация по ориентирам, стоящим дальше 3 миль возможна, при условии, что на пути нет препятствий, таких как деревья, холмы или здания.

Как правило, ориентир виден с расстояния 3 миль, плюс одна дополнительная миля на каждые 100 футов, которые ориентир возвышается над окружающей местностью.

В некоторых случаях Мастер может потребовать проверки Восприятия, чтобы попытаться определить конкретные ориентиры в областях, где видимость может быть сомнительной. В области, которая слегка заслонена, видимость уменьшается до 1 мили. В сильно заслонённой местности видимость настолько мала, что навигация по ориентирам становится невозможной.

Замечание

Как уже указывалось, при использовании трех мильных гексов персонаж на равнине будет видеть середину соседних субгексов, при использовании шестимильных гексов персонаж будет видеть весь свой гекс, а при использовании двухмильных субгексов персоаж будет видеть свой гекс и полностью соседние.

Горизонт

Линия горизонта, как правило, отстоит на три мили от наблюдателя (при условии, что и наблюдатель, и горизонт расположены на уровне моря).

Соседние гексы

Когда герои находятся в центре гекса, они как правило не в состоянии видеть содержимое соседних гексов. Однако, при некоторых условиях, объекты из соседних гексов могут быть заметны, в силу особенностей ландшафта.

Горы

В ясную погоду герои могут отчетливо видеть высокие горы в пределах двенадцати гексов (72 миль) от себя.

Влияние высот

Реальная дистанция от героя-наблюдателя до видимой ему линии горизонта, в милях, равна квадратному корню высоты наблюдателя над уровнем моря умноженной в полтора раза ($\sqrt{\text{выс.} \times 1.5}$). Всегда добавляете высоту позиции наблюдателя к значению в нижеприведённой таблице.

Атмосфера

Загрязненный чем-либо (туманом, пылью, осадками и т.п.) воздух может уменьшить обозримую дистанцию, и не позволить видеть даже объекты огромного размера далее трёх-пяти гексов.

ОБОЗРИМАЯ ДИСТАНЦИЯ

Высота	Горизонт	Гексы, субгексы
Полурослик	2 мили	2м субгекс
Человек	3 мили	3м субгекс
10 футов	4 мили	2 2м субгекса
25 футов	6 миль	3 2м субгекса / 2 3м субгекса / 1 гекс
50 футов	9 миль	3 3м субгекса
100 футов	12 миль	6 2м субгекс / 4 3м субгекса / 2 гекса
400 футов	24 мили	4 гекса
1000 футов	39 миль	6,5 гексов
1500 футов	48 миль	8 гексов
2500 футов	60 миль	10 гексов

МАКСИМАЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ ОБНАРУЖЕНИЯ НЕБОЛЬШОГО ОБЪЕКТА ИЛИ (СЛУЧАЙНОЙ) ВСТРЕЧИ

Ландшафт	Дальность обнаружения
Пустыня	6к6 x 20 футов
Пустыня, барханы	6к6 x 10 футов
Лес редкий	3к6 x 10 футов
Лес средней плотн.	2к8 x 10 футов
Лес, бурелом	2к6 x 10 футов
Холмы, пологие	2к6 x 10 футов
Холмы, крутые	2к6 x 10 футов
Джунгли	2к6 x 10 футов
Торфяники	2к8 x 10 футов
Горы	4к10 x 10 футов
Степи	6к6 x 40 футов
Болота	6к6 x 10 футов
Тундра	6к6 x 20 футов

2. ПОГОДА И ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА

ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ И ОПАСНОСТИ

Реки пузырящейся лавы, ковёр из листвы, скрывающей коварные зыбучие пески, замерзшее озеро, трещащее под железными сапогами, горный склон, обрушивающийся на тропу, захваченный ураганом песок, который точит и рвёт все преграды - всё это можно встретить путешествуя по диким землям, но ничего из этого не сулит ничего хорошего для путешественника.

Эти опасности предназначены для использования мастерами подземелий в создании динамичных, интересных локаций и столкновений. Они должны дополнять регион, в котором находится группа, и служить напоминанием обо всех таящихся там опасностях.

Погода непредсказуема, дика, коварна и часто подводит путников. Погода может меняться каждый час, но не всегда так делает. Погода на определённый час состоит из трех основных компонентов: осадков, скорости ветра и температуры.

Каждый компонент случайно определяется для каждого часа, основываясь на определённых факторах, каждый компонент есть всегда, но их сила может сильно различаться. Мастер сам может выбирать ту погоду, которая ему нужна.

В целом погода характеризуется несколькими параметрами:

- Температура
- Ветер
- Осадки
- Влажность

ТЕМПЕРАТУРА

Как и другие компоненты, с течением дня меняется и температура, однако, в отличие от других компонентов она зависит от времени суток, и времени года намного сильнее.

Температура	Температура, F	Температура, C
Экстремальный холод	От -30 до -60	От -34,4 до -51
Мороз	от 0 до -30	От -18 до -34,4
Холодная погода	От 0 до 32	От 0 до -18
Обычная погода	От 32 до 60	От 0 до 15,5
Теплая погода	От 60 до 90	От 15,5 до 32,2
Жаркая погода,	От 90 до 120	От 32,2 до 49
Экстремальная жара	От 120 до 150	От 49 до 65,6

Основное различие между обычной и холодной погодой заключается в том - что ниже 32 градусов по Фаренгейту осадки выпадают в виде снега, а выше - в виде дождя.

Кроме этого, нет никаких механических различий. Экстремальная жара и холод требуют дополнительных мер предосторожности и смены поведения от персонажей, и подробно описаны в следующем разделе.

Для многих игр этих 7 уровней достаточно. Погода не сильно меняется в зависимости от недели или месяца, меняется только с сезонами, однако на некоторых играх имеет смысл добавить большую детализацию для температуры.

Температура

Градация температуры

Например, с 4:00 до 8:00 было ясно. Мастер бросает K20 и получает 9. Поэтому следующая вахта, с 8:00 до 12:00, будет ясной. В 12:00 Мастер снова катится, и получает 19. Следующая вахта, 12:

00-16:00, будет моросить. Если бы Мастер затем снова выбросил 19, начались бы сильные осадки.

Определение температуры

Чтобы определить точную дневную температуру, сначала нужно определить среднюю недельную температуру. Это является задачей Мастера, и средняя температура должна повышена летом, на среднем приблизительно одинаковом уровне весной и осенью, и низкой зимой. Это средняя недельная температура, а также средняя дневная температура, условно жаркий полдень и холодная полночь дают среднюю температуру.

После определения средней недельной температуры Мастер определяет конкретную температуру для каждой конкретной суточной вахты. Самая теплая вахта дня - примерно с 8:00 до 16:00 - это средняя температура плюс около 10 градусов. Самая холодная вахта - с 8:00 вечера до 4:00 утра при средней температуре минус 10 градусов. Две средние вахты - с 4:00 до 8:00 и с 4:00 до 8:00 - должны быть со средней температурой из-за естественного повышения и понижения температуры в течении суток.

Этого достаточно для большинства игр. Но если Мастер хочет использовать более сложную погоду, он может изменять её каждую вахту, или изменять среднедневную температуру. Мастер может назначать значения сам, или использовать наброску случайным образом.

Реки пузырящейся лавы, ковёр из листвы, скрывающей коварные зыбучие пески, замерзшее озеро, трещащее под железными сапогами, горный склон, обрушивающийся на тропу, захваченный ураганом песок, который точит и рвёт все преграды - всё это можно встретить путешествуя по диким землям, но ничего из этого не сулит ничего хорошего для путешественника.

Эти опасности предназначены для использования мастерами подземелий в создании динамичных, интересных локаций и столкновений. Они должны дополнять регион, в котором находится группа, и служить напоминанием обо всех таящихся там опасностях.

Определение температуры случайным образом

Существует множество способов определения температуры в течение дня, которые сильно изменяются в уровнях детализации, глубины и сложности. В зависимости от вашей игры вы можете захотеть большего или меньшего использования системы температуры, соответственно потребностям вашей игры. Вот два примера:

Определение дневной температуры. В этом методе вы определяете среднюю температуру за неделю, а затем выбираете число для потенциального каждодневного отклонения от среднего. Для этого примера достаточно 10 градусов. Для каждого дня недели возьмите среднюю температуру, вычтите 10 и добавьте бросок k20. Если средняя температура составляет 50 градусов, то средняя температура понедельника может быть 51, вторника 44, среды 56 и так далее. В этом методе более холодное утро приводит к более холодным дням, а более теплое утро - к более теплым дням. Это просто, эффективно и действенно.

Определение температуры по вахтам. Определение температуры по вахтам. В этом методе вы определяете среднюю температуру за день, а затем для каждой суточной вахты вычитаете 10 и добавляете бросок d20. При средней температуре 50 градусов, понедельник с 12 утра до 4 утра может быть -35, с 4 утра до 8 утра -52, с 8 утра до 12 вечера -59, с 12 вечера до 4 вечера -66 и так далее. Этот метод даёт значительно большее колебание в течение дня, но требует больше времени для бросков и менее предсказуем с точки зрения игроков.

Это только два возможных метода определения дневной температуры - вообще их гораздо больше.

Температура в градусах Цельсия. Чтобы получить значение температуры в градусах Цельсия используйте следующую формулу:

$$^{\circ}\text{C} = (^{\circ}\text{F} - 32) * 5/9$$

И наоборот чтобы из температуры в градусах Цельсия перейти к градусам Фаренгейта
 $^{\circ}\text{F} = ^{\circ}\text{C} * 9/5 + 32$
 Соответственно, обычная от 0 до 38 ОС, холодная от 0 до -18 ОС экстремально холодная при температуре ниже -18 ОС, и жара при температуре выше 38 ОС.

Погода непредсказуема, дика, коварна и часто подводит путников. Погода может меняться каждый час, но не всегда так делает. Погода на определённый час состоит из трех основных компонентов: осадков, скорости ветра и температуры. Каждый компонент случайно определяется для каждого часа, основываясь на определённых факторах, каждый компонент есть всегда, но их сила может сильно различаться. Мастер сам может выбрать ту погоду, какая ему нужна.

❄️ Холодная погода

❄️ Мороз

При температуре ниже **32 градусов по Фаренгейту (0 градусов по Цельсию)** и холодная погода становится опасной.

❄️ Мороз

❄️ Мороз

При температуре ниже **0 градусов по Фаренгейту (-18 градусов по Цельсию)** и холодная погода становится опасной.

Эффект: если персонаж подвергается воздействию холода, он должен, в конце каждого часа, преуспеть в спасброске Телосложения УС10 или получить один уровень истощения.

Персонажи с сопротивлением или иммунитетом к холоду автоматически преуспевают в этом спасброске, как и существа, естественно приспособленные к чрезвычайно холодной среде.

Если персонаж носит **теплое снаряжение**, он автоматически преуспевает в этом спасброске. Если персонаж промок (состояние Мокрый), то он автоматически проваливает этот спасбросок.

❄️ Экстремальный холод^{4, 5}

❄️❄️❄️ Мороз

При температуре ниже **-30 градусов по Фаренгейту (-29 градусов по Цельсию)** холодная погода становится особенно опасной.

Эффект: если персонаж подвергается воздействию экстремального холода, он должен в конце каждого часа, преуспеть в спасброске телосложения УС15 или получить один уровень истощения.

Персонажи с сопротивлением или иммунитетом к холоду автоматически преуспевают в этом спасброске, как и существа, естественно приспособленные к чрезвычайно холодной среде.

Если персонаж носит металлические доспехи, то от воздействия охлажденного металла он каждые 10 минут получает 1кб урона холодом.

Если персонаж носит **теплое снаряжение**, то он получает преимущество на этот спабросок. Если персонаж промок (состояние Мокрый), то он автоматически проваливает этот спасбросок. Персонажи, которые не защищены от экстремального холода, совершают этот спасбросок каждые 10 минут.

❄️❄️❄️ Смертельный мороз

❄️❄️❄️❄️ Мороз

При температуре ниже **-60 градусов по Фаренгейту (-29 градусов по Цельсию)**

Переносимость персонажами эффектов холода

Персонажи начинают испытывать негативное влияние холодной погоды начиная с Холодной погоды (32 градуса по Фаренгейту).

Для защиты от неблагоприятной среды персонажи могут использовать различные способы:

- теплое снаряжение;
- заклинания;
- волшебные предметы;

Теплое снаряжение позволяет игнорировать эффекты холодной погоды вплоть до Экстремального Холода. Некоторые предметы снаряжения, используемые совместно с теплым снаряжением, позволяют игнорировать и Экстремальный Холод, а существа для которых арктическая местность является родной как правило переносят подобную погоду без затруднений. Про степень защищенности персонажей от мороза за счет снаряжения более подробно рассказывается в главе «Снаряжение»

❄️ Freezing wet

❄️ Мороз + Холодная вода

Каждый раз, когда температура опускается ниже 0 градусов и существо погружается в холодную воду, носит мокрую одежду и не имеет иммунитета к урону от холода, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 18, иначе получит урон холодом 1d6 в конце каждого из своих поворотов (или каждые 6 секунд). Если существо снимает мокрую одежду и не высыхает, они должны делать этот спасбросок в конце каждой минуты. Существо должно провести 10 минут без перерыва в пределах 15 футов от умеренного открытого огня в сухой одежде, чтобы снова высохнуть и вернуться в нормальное состояние. Если существо уходит от этого огня или огонь гаснет до истечения 10 минут, они снова начинают каждую минуту совершать спасбросок Телосложения с УС 18, пока не проведут 10 минут непрерывно рядом с пламенем в сухой одежде.

❄️ Проверки обморожения

As your party travels into the frosty depths, real world consequences like hypothermia, frostbite, and exhaustion become likely. Use this table to keep track of instances where the cold might overwhelm your party.

Степень Холода	Базовый УС	Температура
Холодная погода	10	0-32°F
Мороз	15	-20..0 °F
Экстремальный холод	20	-40..-20 °F
Невыносимый мороз	25	-60..-40 °F
Смертельный мороз	30	-80..-60 °F

Дополнительная проверка на морозостойкость УС Условия Повышение высоты, понижение температуры, +5 к FC Darkness (ночь), Windchill, Blizzard и УС за друг друга штормы, Холодная вода и состояние мокрой одежды

В этом случае попросите ваших игроков пройти проверку на мороз (FC). В случае неудачи они получают один уровень истощения. Если игрок проигрывает более чем на пять, он получает два уровня истощения. В Иней бывает большое разнообразие низких температур. УС увеличивается на 5 на каждые 20 градусов понижения с 0 до -80 градусов.

⁴ <https://hackmd.io/@palikhov/r1OuyUgLL>

⁵ <https://www.dndbeyond.com/sources/dmg/adventure-environments#WildernessSurvival>

Рельеф и другие элементарные обстоятельства также играют роль в определении УС. Высота над уровнем моря, время суток, ветер, осадки и другие факторы могут привести к увеличению УС на 5 пунктов. Возможно, член партии, который должен был нести вахту, заснул и позволил огню погаснуть. Возможно, вечеринка уже в Frigid Terrain, и с наступлением ночи медленно подкрадывается метель, перемещая Frost УС с 15 до 25 за считанные секунды.

❄️ Эффекты замерзшего состояния

444 / 5000

Результаты перевода

В дополнение к описанной выше системе истощения вы также можете рассмотреть возможность использования следующих статусов по своему усмотрению. Я хотел создать «Морозные эффекты», которые не были бы просто уровнями истощения.

Их следует использовать по вашему усмотрению, но вот несколько идей о том, как их можно использовать. В общем, я считаю, что гипотермия не справляется с продолжительностью холода, а Frostbite не справляется с интенсивностью холода.

ГИПОТЕРМИЯ These are to be used at your discretion, but here are a few ideas on how you might use them. In general, I think of Hypothermia as not being able to handle the duration of cold, while Frostbite is not being able to handle the intensity of cold.

🔥 Жаркая погода⁶

🔥 Жаркая погода

Эффект: В жарком климате или при жаркой погоде персонажам требуется **в полтора раза больше воды для нормальной деятельности.**

🔥🔥 Экстремальная Жара^{7,8}

🔥🔥 Экстремальная жара

При температуре выше 120 градусов по Фаренгейту жара становится реально проблемой.

Эффект: если персонаж находится на жаре и ему не хватает питьевой воды, он должен в конце каждого часа преуспевать в спасброске Телосложения или получить один уровень истощения.

Сложность начинается с 5 и увеличивается на 1 за каждый дополнительный час.

Персонажи, облаченные в средние или тяжелые доспехи или обычную плотную одежду, совершают этот спасбросок с помехой.

Персонажи с сопротивлением или иммунитетом к огню автоматически преуспевают, как и существа, естественно приспособленные к очень жаркой среде.

⁶ <https://hackmd.io/@palikhov/r1OuyUgIL>

⁷ <https://hackmd.io/@palikhov/r1OuyUgIL>

⁸ <https://www.dndbeyond.com/sources/dmg/adventure-environments#WildernessSurvival>



Одежда ⁹	Тип	Стоимость	Вес	Ловкость ШТРАФ	Категория	Температура, F
0***					xtremely Hot	150-180
0**					Very Hot	120-150
0*					Hot	90-120
0	Нет туника	или 2	0	0	Тепло	60-90
1	Льняная одежда	5	0	0	Прохладна	30-60
2	Шерсть	10	8	-1	Холод	0-30
3	Мех	20	16	-2	Оч.хол.	-30-0
4	Карибу или шкуры тюлений	50	32	-3	Пздц	-60 - -30

Основано на [¹⁰]

⁹ "Clo" is a standard unit of clothing thermal insulation, where one clo gives comfort for a sedentary person in a normal office environment (70° F). Technically, 1 clo = 0.88 R (R is ft²·°F·hr/Btu) = 0.155 K·m²·W⁻¹. Individual garments are often expressed in decimal clo and summed for total effect. Here we massively simplify to integer values only. See: https://en.wikipedia.org/wiki/Clothing_insulation

¹⁰ <https://deltasdnd.blogspot.com/2017/05/oed-wilderness-rules-draft-clothing-and.html>

ВЕТЕР

Ветер характеризуется силой и направлением. По силе ветра:

- отсутствие ветра;
- слабый ветер;
- сильный ветер;
- очень сильный ветер.

Скорость Ветра

Скорость ветра, как и осадки, имеет несколько градаций: без ветра, слабый ветер, сильный ветер и шторм. Каждый из этих режимов меняется в конце текущей вахты и имеет различные шансы в зависимости от текущего режима.

Определение, какой режим будет следующим образом, происходит так:

СКОРОСТЬ ВЕТРА

к20	Без Ветра	Слабый Ветра	Сильный Ветер	Шторм
Без Ветра	1-14	15-17	18-19	20
Слабый Ветра	1-10	11-17	18-19	20
Сильный Ветер	1-8	9-14	15-17	18-20
Шторм	1	2-11	12-18	19-20

Ветер влияет следующим образом

Эффекты ветра

ВЕТЕР	ЭФФЕКТЫ
Без Ветра	
Слабый Ветер	Развеивает слабый туман или дым
Сильный Ветер	Disadvantage on ranged weapon attacks. Clears all fog, smoke, or fumes. Extinguishes open flames. Disadvantage on Wisdom (Perception) checks relying on hearing. Medium and smaller creatures with a fly speed must return to the ground at the end of their turn, or fall. Creatures with a hover speed have their speed halved
Шторм	The area becomes heavily obscured. Местность становится труднопроходимой

Слабый ветер

Эффект: развеивает туман

Сильный Ветер¹¹²

Сильные ветра Сильный ветер накладывает неудобство на броски атаки дальнего боя и проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на слух. Сильный ветер также гасит открытое пламя, рассеивает туман и делает почти невозможным полет немагическими средствами. Летящее существо при сильном ветре должно приземлиться в конце своего хода или упасть. Сильный ветер в пустыне может создать песчаную бурю, которая затрудняет проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении. Эффект: Сильный ветер накладывает помеху к броскам дальнбойных атак оружием и проверкам Мудрости (Восприятие), полагающимся на слух. Сильный ветер также гасит открытое пламя, рассеивает туман и делает полёт без помощи магии практически невозможным. Летящее существо при сильном ветре должно приземляться в конце каждого своего хода, иначе оно падает.

Сильный ветер в пустыне может создать песчаную бурю, которая накладывает помеху к проверкам Мудрости (Восприятие), полагающимся на зрение.

Сильный ветер

Эффект: Помеха на атаки дальнбойным оружием

Помеха на проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на слух

Очень сильный ветер

Эффект: Дальнбойные атаки невозможны

Шторм

Сильные осадки + Сильный ветер

Когда одновременно с сильными осадками дует сильный ветер, возникает шторм. Штормы имеют дополнительные эффекты, которые происходят в дополнение к всем другим эффектам.

Тропический шторм¹³

Сильные осадки + Сильный ветер + Жаркая погода

полномасштабный тропический шторм с полосами дождя, сильным ветром, молниями, высокими волнами на море и огромным прибоем на побережье.

Эффект: В дополнение к эффектам сильного тропического дождя, во время тропического шторма:

- невозможны речные путешествия (волны опрокидывают каноэ и лодки после 10-15 минут).

- при пешем путешествии персонажи получают 1 уровень истощения автоматически и должны преуспеть в спасброске Телосложения с УСЮ чтобы не получить второй. Проверки ориентирования делаются с помехой.

Extreme Storms

Occasionally, extreme winds will combine with heavy rain or snow to form an extreme storm: a cyclone, hurricane, tornado, or worse. Inside the storm, all movement speed is halved, the area is heavily obscured, all creatures automatically fail all Wisdom (Perception) checks relying on sight, sound, or smell.

Any creature or object weighing less than 300 lb. must make a DC 20 Strength saving throw at the end of each round or be thrown 6d10 feet in a random direction, suffering 6d6 bludgeoning damage on impact with any other object or the ground. Creatures that weigh less than 150 pounds have disadvantage on these saving throws.

ОСАДКИ

В зависимости от количества осадков выделяем:

- отсутствие осадков;
- слабые осадки;
- средние осадки;
- сильные осадки.

В зависимости от температуры осадки будут принимать вид дождя или снегопада.

Осадки имеют три режима: без осадков, ясно; легкие осадки, такие как дождь или снег; и сильные осадки, такие как шквал или метель. Каждый из этих режимов, каждый час, имеет шанс сменится на другой режим. Каждый режим имеет свои собственные шансы появления в определении того, как меняется погода.

Определение того, какой режим будет дальше, происходит так:

Осадки

	Чистое Небо	Слабые Осадки	Сильные Осадки
Чистое Небо	1-16	17-19	20
Слабые Осадки	1-9	10-17	18-20
Сильные Осадки	1-6	7-13	14-20

У осадков есть важный аспект, на них оказывает влияние температура. Например, если температура ниже нуля, осадки выпадут в виде снега, а не дождя. Учитывая это, существуют индивидуальные эффекты для снега и дождя. Однако вы все равно

¹¹ <https://hackmd.io/@palikhov/S1WleLgLL>

¹² <https://www.dndbeyond.com/sources/dmg/adventure-environments#WildernessSurvival>

¹³ <https://hackmd.io/@palikhov/HJLje8gUL>

определяете их появление одинаково, можно иметь снег утром и дождь в течение дня, и наоборот.

Эффекты для каждого вида осадков приведены далее.

ОСАДКИ	ЭФФЕКТЫ
Чистое небо	нет
Слабый дождь	Помеха на проверки характеристик, выполняемых для лазания по объектам или взбирания на них, и проверки характеристик, осуществляемых для поддержания равновесия или устойчивости.
Слабый снегопад	Область становится слегка затемненной. Преимущество на проверки Мудрости (Выживание) для выслеживания существ.
Сильный дождь (Ливень)	Помеха на проверки характеристик, выполняемых для лазания по объектам или взбирания на них, и проверки характеристик, осуществляемых для поддержания равновесия или устойчивости. Область становится слегка затемненной. Все открытые огни гаснут Помеха на проверки Мудрости (Восприятие), полагающихся на слух или обоняние. Помеха на проверки Мудрости (Выживание) для выслеживания существ. Преимущество на проверки Мудрости (Выживание) на добычу воды.
Сильный снегопад	Область становится слегка затемненной. Преимущество на проверки Мудрости (Выживание) для выслеживания существ. Местность становится труднопроходимой. Проверки Мудрости (Выживание) на добычу воды автоматически завершаются успешно.
Сильный тропический дождь	
Град	
Дождь со снегом	
Метель	

Сильный ветер и сильный снегопад

Сильный ветер + **Сильные осадки** + **Холодная погода**

Эффект:
Сочетание сильного ветра и сильного снегопада создает дополнительный эффект – заклинатель при сотворении заклинания с вербальным компонентом должен успешно совершить спасбросок Концентрации с УС 12.

Сильные осадки¹⁴

Выпадение осадков - почти повседневная вещь в Серебряных Пределах на протяжении большей части года. Плохая погода часто замедляет или препятствует путешествию, делая практически невозможным передвижение с одного места на другое.

Эффект:
Всё в области сильного дождя или снегопада находится в пределах ограниченной видимости и существа в этой области совершают с помехой проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение. Сильный дождь также гасит открытое пламя и накладывает помеху на проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух.

Дождь

¹⁴ <https://www.dndbeyond.com/sources/dmg/adventure-environments#WildernessSurvival>
<https://www.dndbeyond.com/sources/dmg/adventure-environments#WildernessSurvival>

Легкие осадки

Эффект:

Дожди очень часты на Севере.

Дождь снижает возможный радиус видимости вдвое, влияет на дальнбойные атаки, навыки Выживания, Восприятия.
- Помеха на проверки Мудрости (Восприятие) для выслеживания существ.
- Преимущество проверкам Мудрости (Выживание) для набора воды.
- Все за пределами 300 футов находится в условиях ограниченной видимости
- Дальность дальнбойных атак снижена в два раза.
- Персонажи, попавшие под сильный дождь, промокают до нитки за 2кб*10 минут и становятся уязвимыми к холоду.

Ливень¹⁵

Сильные осадки

Эти внезапные, обильные дожди часто создают резки наводнения в холмистых и горных местностях. У ливней те же свойства, что и у дождя, однако персонажи вымокают за 10 минут. В дополнение к эффектам дождя:

Эффект:
- Гаснут открытые источники пламени.
- Помехи на проверки лазания, определения размеров объектов, удерживания равновесия или чтобы устоять.
- Помеха на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на слухе или обонянии.
- Видимость в ливень ограничена диапазоном 300 футов. За пределами этого радиуса видимость сильно ограничена.
- Существа, находящиеся в пределах ограниченной видимости, имеют половинное укрытия (+2 к УЗ).

Сильный тропический дождь¹⁶

Очень сильные осадки + **Жаркая погода** + **Тропическая местность**

Эффект:
В дополнение к эффектам ливня:
- видимость при сильном дожде ограничена до 90 ярдов (270 футов). За пределами этого расстояния могут быть распознаны лишь объекты Огромного или большего размера.

Град¹⁷

Эффект:

Дождь со снегом¹⁸

Ледяные штормы Севера легендарны по своей разрушительной мощи.

Дождь со снегом имеет те же самые эффекты на видимость, стрелковые атаки и проверки Восприятия и Выживания как дождь, и уменьшает скорость передвижения наполовину. Дождь со снегом при выпадении создает шум и покрывает все льдом, создавая скользкое состояние для любых проверок навыков, которые связаны с условиями поверхности (например, Акробатика и Атлетика). Это скользкое состояние длится до тех пор, пока снегопад не покрывает лед снегом, или лед не тает (один день умеренных или более высоких температур растапливая его. Кроме того, дождь со снегом намачивает персонажей на открытом пространстве в течение 2кбх10 минут, делая их более уязвимыми к холодным повреждениям.

¹⁵ <https://hackmd.io/@palikhov/HJLje8gUL>

¹⁶ <https://hackmd.io/@palikhov/HJLje8gUL>

¹⁷ <https://hackmd.io/@palikhov/HJLje8gUL>

¹⁸ <https://hackmd.io/@palikhov/HJLje8gUL>

☁️☁️ Снегопад¹⁹

Сильные осадки + **Холодная погода** = **Сильный снегопад**

+ **Сильный ветер**

Помеха на атаки дальнобойным оружием
 Помеха на проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на слух
 Помеха на проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на зрение
 Ограниченная видимость (30 фт)
 Заклинатель при сотворении заклинания с вербальным компонентом должен успешно совершить спасбросок Концентрации с УС 12.
 Любой, кто отваживается выйти в шторм, получает 1кб урон за каждый час под воздействием непогоды независимо от защитной одежды. Укрытие (сюда входят посты охраны и конюшня), естественный иммунитет (например, у ледяного великана) или магическая защита сводят на нет нанесенный урон.

☁️ Сильный снегопад

Сильные осадки, **Холодная погода**

Помеха на проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на зрение
 Ограниченная видимость – персонажи не видят ничего за пределами радиуса 30 фт.

☁️ Heavy Snowfall

Heavy snowfall imposes disadvantage on ranged weapon attack rolls and Wisdom (Perception) checks that rely on seeing. Anything past 20 feet is lightly obscured and as if behind half-cover, and anything past 40 feet is heavily obscured (but still noticeable as a faint silhouette) and as if behind three-quarters cover. Any tracks made during heavy snowfall benefit from DC 12 if older than 10 minutes, DC 15 if older than one hour, or DC 20 if older than 8 hours.

☁️ Очень сильный снегопад

Очень сильные осадки, **Холодная погода**

Эффект:
 Сильноограниченная видимость – персонажи не видят ничего за пределами радиуса 10 фт.

Метель²⁰

Сильные осадки + **Сильный Ветер** + **Холодная погода**

Район, пострадавший от метели, считается труднопроходимой местностью. Когда существо без надлежащего укрытия находится в зоне, пострадавшей от метели в течение одного часа, оно должно преуспеть в спасброске по Телосложению получая урон холодом при неудаче или вдвое меньший урон при успешном. Если существо носит теплую одежду, у него есть преимущество в спасброске.

Метель²¹

Метели
 Метели, опустошающие Долину Ледяного Ветра, и изнуряющие путешественников на горном перевале, являются отражением самоизоляции Аурил. Метель в Долине Ледяного Ветра обычно длится 2d4 часа, и всякий раз, когда персонажи попадают в нее, применяются следующие правила, пока она не закончится.
 Воющий ветер снежной бури ограничивает слышимость до 100 футов и затрудняет броски атаки дальнего боя. Это также затрудняет проверки Мудрости (Восприятие),

основанные на слухе. Ветер гасит открытое пламя, рассеивает туман, стирает следы на снегу и делает полет немагическими средствами практически невозможным. Существо падает в конце своего хода, если летит немагическим способом и не может парить.

Видимость в метель снижена до 30 футов. Существа без очков или другой защиты глаз имеют недостаток в проверках Мудрости (Внимательность), которые полагаются на зрение из-за метели.

Любое существо, которое концентрируется на заклинании в метель, должно преуспеть в спасброске Телосложения УС 10 в конце своего хода, иначе оно потеряет концентрацию на заклинании, если только существо не защищено от стихий (например, в иглу).

Свернув с курса. Путешествуя сквозь метель, легко отклониться от курса, а членам группы также легко отделиться друг от друга, поэтому разумнее всего оставаться на месте и ждать, пока метель пройдет.

Если персонажи путешествуют во время метели, пусть игроки назначат одного члена группы навигатором. В конце каждого часа пути через метель ДМ выполняет проверку мудрости УС 15 (выживание) от имени навигатора. При успешной проверке сторона остается на своем курсе. При неудачной проверке группа сбивается с курса, помещая своих членов не ближе к месту назначения, чем они были в начале этого часа. Если проверка не удалась на 5 или более человек и члены группы не связаны друг с другом, один случайно выбранный член группы теряется в метели и отделяется от остальных. Если группа пытается воссоединиться со своим пропавшим членом, попросите членов группы (включая пропавшего) проводить групповую проверку УС 15 Мудрости (Выживание) в конце каждого часа.

Если эта групповая проверка прошла успешно, пропавший член группы будет найден, но прогресса в достижении намеченного пункта назначения группы в этот час не будет. Групповую проверку можно повторять после каждого часа, потраченного на поиск пропавшего члена группы. Метели, опустошающие долину ледяного ветра и изнуряющие путников на горных перевалах, одно из отражений самоизоляции Аурил. Метели Долины Ледяного Ветра обычно длятся 2к4 часа, и, обычно, когда персонажи попадают на них, до конца метели используются такие правила.

Воющий ветер ограничивает слышимость до 100 футов и добавляет помеху на атаки. Иаже он даёт помеху на все броски Мудрости (Восприятия) полагающихся на слух. Ветер тушит открытое пламя, рассеивает туманигаз, стирает следы на снегу, и делает немагический полет почти невозможным. Если существо летит немагическим способом, и не может Парить, оно падает.

Идимость в метель снижается до 30 футов. Из за летящего снега ущества без очков и другой защиты глаз получает помехи на броски Мудрости (восприятия), которые полагаются на зрение.

Любое существо, которое в метель концентруется на заклинании, должно в конце своего хода, преуспеть в спасброске Телосложения СЛ10 или концентрация прерывается, если только существо не защищено от негативного воздействия метели, например сдит в иглу.

Сбилсь с курса. Двигаясь во время метели очень легко сбится с курса, также, легко разделится на несколько частей и потреть друг друга, поэтому в метель лучше оставаться на месте, и ждать, когда метель закончится.

Если персонажи двигаются во время метели, пусть игроки назначат одного из сленов группы навигатором. В конце каждого часа путешествия в метели, ДМ делает ??скрытый?? бросок Мудрости (Выживание) СЛ 15, от имени навигатора, ??и с его скилами??. При успехе, группа с курса не сбилась. При провале, группа сбилась с курса, к цели они

не сбилась. При провале, группа сбилась с курса, к цели они

не сбилась. При провале, группа сбилась с курса, к цели они

не сбилась. При провале, группа сбилась с курса, к цели они

не сбилась. При провале, группа сбилась с курса, к цели они

не сбилась. При провале, группа сбилась с курса, к цели они

не сбилась. При провале, группа сбилась с курса, к цели они

¹⁹ <https://hackmd.io/@palikhov/HJLje8gUL>

²⁰ <https://hackmd.io/@palikhov/HJLje8gUL>

²¹ <https://www.dndbeyond.com/sources/dmg/adventure-environments#Weather>

не приблизились, и остались натаком же расстоянии от цели, на каком были в начале часа. Если проверка провалилась на 5 и более, и члены группы не связаны друг с дружкой (физически, верёвкой например), одни, случайно выбранный слен группы теряется в метели отделившись от группы. Если группа пытается найти пропавшего члена, попросите членов группы (включая заблудившегося) пройти групповую проверку Мудрости (Выживание) СЛ15, если групповая проверка успешна, пропавший член найден, но прогресса в движении в сторону пункта назначения нет. Групповую проверку можно повторять в конце каждого часа, потраченного на поиск пропавшего члена группы.

Эффект:

Местность является труднопроходимой

Персонаж вне укрытий в метели каждый час должен совершать спас-бросок по Телосложению с УС 10, получая 1к6 урона холодом при провале или в два раза меньше при успехе. Теплая одежда дает преимущество на этот спас бросок.

В сочетании с сильным ветром и сильным снегопадом метель дает дополнительный эффект - заклинатель при сотворении заклинания с вербальным компонентом должен успешно совершить спас бросок Концентрации с УС 15.

Метель в условиях очень сильного снегопада и очень сильного ветра.

Дальнобойные атаки невозможны

Помеха на проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на слух

Помеха на проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на зрение

Экстремальный холод

Сильноограниченная видимость (10 фт)

Труднопроходимая местность (скорость передвижения снижена вдвое)

Заклинатель при сотворении заклинания с вербальным компонентом должен успешно совершить спасбросок Концентрации с УС 15.

Любой, кто отваживается выйти в шторм, получает 1к10 урон за каждый час под воздействием непогоды независимо от защитной одежды. Укрытие естественный иммунитет (например, у ледяного великана) или магическая защита сводят на нет нанесенный урон.

Очень высокая влажность

Область, покрытая густым туманом - например, окутанный туманом город-призрак- видимость сильноограничена. Некоторые заклинания, такие как порыв ветра, могут помочь рассеять туман в этом районе, как и естественный ветер.

Эффект: в области покрытой сильным туманом видимость сильно ограничена.

Горные путешествия²³

Горная местность разделяется на три категории: альпийские луга, труднопроходимые горы и непреступные скалы. Персонажи, попавшие в горную местность, скорее всего, столкнутся с каждой из разно-видностей территории по очереди, начиная с лугов, потом гор, и выходя на непреступные скалы.

Зоны большой высоты: как правило, высота в горах разделяется на следующие подвиды:

- низкий перевал,
- низкая вершина/высокий перевал,
- высокий пик.

Низкий перевал (ниже, чем 2100 м)

Менее 2100 м

Большинство путешествий в невысоких горах проходят именно в низких перевалах. Путешественники могут столкнуться с различными трудностями (которые отражаются модификаторах передвижения через горы), но на этой территории им не будет угрожать опасность большой высоты.

Эффект:

Низкий Пик или Высокий Перевал (от 2101 до 6000 м)

Менее 6000 м

Характерен для высоких склонов нижних гор, в эту категорию попадает любое путешествие через горы. Температура на такой высоте гораздо ниже, чем фактическая, например, если дневная температура умеренная, то здесь она холодная.

Эффект: Температура ниже на одну степень.

Влажность

Туман²²

Высокая влажность

Забывтая опасность Севера - его вездесущий речной туман и горный туман. Персонажи, путешествующие по реке на лодке, конечно, не могут потеряться. Однако закрытое из-за тумана путешествие по земле дает реальную возможность столкновения с деревьями, оврагами и другими опасностями.

Типичный туман ограничивает зрение расстоянием 1к15х5 футов, полностью мешая обычному зрению и темно-видению вне этого диапазона.

Легкий Туман

Высокая влажность

В области, покрытой легким туманом - например, затуманенный горный склон, видимость ограничена.

Эффект: в области покрытой слабым туманом видимость ограничена.

Сильный Туман

²² <https://hackmd.io/@palikhov/H167G8xUI>

²³ <https://hackmd.io/@palikhov/rj-JXIII>

Высокие Пики (более чем 6000 м)

Более 6000 м или **Более 20000 футов**

Самые высокие горы бывают гораздо выше 6000 метров в высоту. На такой высоте существа подвергаются действию эффекта горной болезни (смотрите ниже). Температу-ра на такой высоте на две степени холода ниже, чем фактическая, например, если дневная температура умеренная, то здесь она чрезвычайно холодная.

Эффект: Температура ниже на две степени.

Большая высота²⁴

Путешествие на уровне 3 километра (10 000 футов) над уровнем моря и выше тяжело обходится существам, которым нужно дышать, из-за разреженного воздуха. Каждый час, в течение которого существо путешествует на большой высоте, считается за 2 часа при определении того, как долго оно может путешествовать.

Дышащие существа могут привыкнуть к большой высоте, проведя там 30 дней. Дышащие существа не могут привыкнуть к высоте более 6 километров (20000 футов) над уровнем моря, если они не адаптированы от природы к такой высоте.

Эффект: Каждый час путешествия считается за два для определения максимально возможной длительности перехода.

ОСЛОЖНЕНИЯ И ПРОИЗВОДНЫЕ ОПАСНОСТИ ВНЕШНЕЙ СРЕДЫ

Природные воздействия

Персонажи, подвергшиеся ярости стихии могут пострадать от широкого спектра негативный эффектов.

Истощение от воздействия

Воздействие холода вызывает широкий спектр недугов и приводит к истощению. Существо, которое подверглось воздействию мороза, должно преуспеть в спасброске Телосложения, или получить уровень истощения. Каждое условие определяет, когда совершается этот спасбросок и способ снятия истощения.

Горная болезнь.

Спасброски Телосложения осуществляются в конце каждого часа проведенного на высоте более 8000



футов. Уровни истощения от Горной болезни нельзя устранить, пока существо не завершит длинный отдых на высоте ниже 8000 футов.

Эффект:

Отёк лёгких.

В конце каждого часа, проведенного мокрой, холодно бредя на высоте более 6000 футов, Персонаж страдает, приступами мучительного кашля или прерывистым дыханием.

Он автоматически проваливает все проверки Ловкости (Скрытность), которые связаны с бесшумным передвижением. Также персонажи стражающе от отёка лёгких будут делать последующие спасброски против истощения с помехой. Эти уровни истощения нельзя устранить, пока существо не проведет 10 дней сухой, тёплой бредя.

Обморожение и гипотермия

Основные правила выживания в холодную погоду можно найти в правилах пятой редакции. Персонажи, которые не готовы к холодной погоде или подвергаются экстремальному, неестественному или магическому холоду, могут испытать как переохлаждение, так и обморожение. В этих условиях персонажи должны совершать спасброски Телосложения, чтобы избежать повреждений; Мастер определяет, когда требуются спасброски, и УС для каждого из них. Каждый неудачный спасбросок увеличивает риск и урон, как описано ниже.

Этап 1: Обмороженный.

Кожа чешется, болит и немеет. Образуются желтые и белые пятна. Обмороженные персонажи имеют штраф -2 к проверкам Силы и Ловкости.

Стадия 2: дрожь.

У персонажа наступает один уровень истощения, он бесконтрольно дрожит и стучит зубами. Заклинатель, охваченный дрожью, должен пройти успешную проверку Телосложения УС 10 (с недостатком из-за истощения), чтобы наложить заклинание с вербальным или соматическим компонентом; если проверка не удалась, слот заклинания не расходуется. Такие задачи, как вход в броню или выход из нее, занимают вдвое больше времени.

Этап 3: Поцелуй Ледяной Девы (Гипотермия).

Персонаж достигает уровня истощения и не может оправиться от истощения, пока не проведет долгий отдых в теплой среде. На коже персонажа появляются черные волдыри, но тело персонажа онемело, что сначала может показаться облегчением. Гипотермный персонаж лишь поверхностно осознает свое окружение и может пробираться мимо укрытия или наткнуться на монстров или опасности, не осознавая этого.

Даже простые действия, такие как вытаскивание или укладка оружия в ножны, зарядание арбалета или извлечение чего-либо из мешка или рюкзака, требуют успешной проверки ловкости УС 10 (с недостатком из-за истощения), чтобы выполнить, не теребя и не роняя предмет. Этого можно избежать, если персонаж тратит в четыре раза больше времени, чем обычно, на выполнение простых вещей. Более сложные задачи, такие как разведение огня из кремня и стали, невозможны.

Этап 4: Обморожение. Т

Персонаж достигает уровня истощения и становится недееспособным. В конечном итоге органы выходят из строя, плоть умирает и становится гангренозной, зубы замерзают и ломаются, пальцы рук и ног отламываются и возникают другие необратимые травмы. Эффект от таких потерь определяется GM. Каждый дополнительный проваленный спасбросок Телосложения на этом уровне воздействия добавляет еще один уровень истощения. Персонаж может выжить и выздороветь, если его спасут, но только магия может восстановить потерянные конечности и поврежденные органы.

РАСШИРЕННАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ ТАБЛИЦА ХОЛОДА

Физически истощенный (небоевой)

Они просто провалили серию вещей на морозе? У них был лишний день, чтобы добраться до места квеста? Попросите их сделать спасбросок телосложения и в случае неудачи бросить бросок по «Расширенной физической таблице холода», чтобы

увидеть, с каким новым недугом им придется иметь дело, которое не так просто, как уровень истощения. Используйте эту таблицу, чтобы вызвать у ваших игроков чувство длительного изнеможения, когда они проводят дни за днями на морозе без перерыва. Вы можете катиться по этому столу при следующих условиях:

Когда ПК не отдыхали более 5 дней.

Если они провалили в общей сложности 3 проверки на мороз с момента их последнего полного отдыха или если они не прошли проверку на 5 или более.

Как эффект от монстра или окружающей среды.

Тк8	НАЗВАНИЕ ЭФФЕКТА	ЭФФЕКТ
1	Хроническая усталость	Ваше тело испытывает трудности с постоянной физической нагрузкой, и вы чувствуете стеснение в груди. Если вы не сделаете короткий или длительный отдых сразу после боя, который длился более 5 раундов, вы получите один уровень истощения.
2	Замороженная душа	Ваше тело и душа противостоят божественным энергиям. Любые очки жизни, которые вы могли бы восстановить с помощью заклинаний божественного исцеления, уменьшаются вдвое.
3	замороженных сустава	Ваши суставы становятся жесткими и холодными от холода. У вас есть Недостаток при проверках способностей, основанных на ловкости.
4	Морозный ожог	Болезненные язвы покрывают ваше тело, а ваша кожа настолько холодная и сухая, что трескается, что затрудняет проявление всей вашей силы. У вас есть недостаток при проверках способностей, основанных на силе.
5	Переохлаждение	В ушах звенят от воющего ветра, трудно открывать глаза, все кажется туманным. У вас недостаток в проверках восприятия и выживания.
6	Замораживание мозгов	Голова болит от продолжительного холода, все, о чем вы можете думать, - это снова согреться. У вас есть недостаток во всех проверках способностей, основанных на интеллекте.
7	Изморженная плоть	Твоя плоть плотно прижалась к твоему скелету, отчего смотреть на тебя ужасно. У вас есть недостаток в проверках способностей на основе харизмы.
8	Кашель	У вас появляется неконтролируемый кашель, который то и дело подкрадывается. У вас недостаток в проверках скрытности.

Гипотермия.

Спасброски Телосложения осуществляются в конце каждого часа, проведенного при низких температурах или в конце каждой минуты, проведенной в холодной воде.

Персонажи в мокрой одежде совершают эти спасброски с помехой. Эти уровни истощения нельзя устранить, пока существо не завершит длинный отдых в теплой, сухой среде.

Обморожение.

Персонажи, истощённые воздействием холода рискуют получить обморожение, особенно если одеты в неподходящую одежду. В конце каждого чата персонаж должен преуспевать в спасброске Телосложения с УС 15, или получить эффект обморожения.

Эффект: Обмороженные персонажи совершают проверки характеристик броски атаки, и спасброски, основанные на Силе или Ловкости с помехой.

Существа с 4 или больше уровнями истощения, полученными от воздействия низких температур склонны к необычному поведению.

Прятки

Существо ищет небольшое замкнутое пространство, которое не защищает от холода, вроде сугроба или ящика, и прячется там.

Оголение

Когда тело сильно обморожено, кров устремляется в конечности, вызывая ложное ощущение тепла. Из-за этого многие сбрасывают одежду, подвергая себя ещё большей опасности.

Обмороженные существа излечиваются меньшим восстановлением, или подобной магией, или успешной проверкой Мудрости (Медицина) УС 13 сделанной время проведения длительного отдыха.

Интенсивность холода заморозила ваши конечности, чтобы они были более чувствительны к стихиям Умеренный: вы становитесь уязвимы для урона от холода. Тяжелая: Вы делаете ВСЕ будущие проверки на морозостойкость в невыгодном положении. Варианты правил обморожения Это всего лишь несколько вариантов этих замороженных статусных эффектов, но вы также можете сделать их эффектами заклинаний или даже механики монстров! Вы получаете обморожение: - если вы провалите проверку на мороз более чем на 5 - если вы провалите проверку на мороз более чем на 10 - если вы провалите проверку на мороз с DC выше 25 или выше (очень холодно) если вы провалили спасбросок от урона холодом

Снежная слепота

Снег и лёд отражают солнце ослепляя неподготовленных к этому авантюристов. После каждого часа проведённого в заснеженной местности в солнечный день, существо должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 10, или быть ослепленным, до тех пор, пока не проведет час в закрытой местности, в которой нет данного эффекта.

Персонажи в специальных снежных очках или схожей защите глаз автоматически преуспевают в этом спасброске.

Северяне считают, что снежная слепота вызвана мерцанием света на снегу или льду, а иногда и злыми духами. Настоящая причина - интенсивные ультрафиолетовые лучи, сжигающие её.

Снежная слепота становится опасной после 4 часов пребывания на ярко освещённом снежном пейзаже. Начиная с конца 4-го часа воздействия, персонаж должен совершать спасбросок Телосложения в конце каждого часа; УС равняется 10+ часам воздействия сверх 3 (или, для простоты, 7+ часам воздействия).

Путешественники разработали эффективные меры предосторожности. Персонажи могут избежать проверки, сделав короткий отдых через 3 часа или надев темные очки или снежные козырьки (похожие на очки, но сделанные из непрозрачного материала, такого как кость, с узкой горизонтальной прорезью вместо тонированных линз). Монстры, обитающие в окружающей среде, неуязвимы, равно как и конструкции и нежить.

Провал спасброска накладывает первую стадию снежной слепоты: персонаж имеет недостаток в проверках Мудрости

(Восприятия), которые полагаются на зрение, дальность оружия и заклинаний (для визуально нацеленных заклинаний) уменьшается вдвое, а все броски атаки делаются с -2 штраф. Вторая неудачная инстинктивная защита вызывает вторую стадию снежной слепоты: сильная боль в глазах, дальность видимости ограничена 15 футами, а также помехи на броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на зрение. Проведение двух дней в тускло освещённой среде снижает снежную слепоту на один уровень. Зрение полностью восстанавливается меньшим восстановлением или сопоставимой магией.

Пылевые бури²⁶

Сильный ветер + **Пустыня**

В очень засушливой местности сильные ветры могут поднимать огромные облака пыли, сухого грунта и песка. storms of sand, dust, and gritty dirt. Песчаные бури имеют те же эффекты, что и обычные бури (хотя им не обязательно нужны осадки), но с добавлением того, что каждый подвергшийся воздействию персонаж должен сделать бросок УС 10 Телосложения в конце каждой минуты или получить 1к10 режущего урона.

Песчаные бури ограничивают видимость до 1к10x5 ф и дают помеху на проверки Мудрости связанные со зрением и слухом. Песчаная Буря наносит 1к6 урона за каждый час любому существу, не защищенному от бури, и покрывает все тонким слоем песка (1к2 дюймов) на своем пути.

Любое существо в песчаной буре должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 15 или быть ослепленным, пока песчаная буря не закончится. Существо может повторить спасбросок в конце каждого из своих раундов, завершая эффект на себе в случае успеха. Существо не может быть ослеплено песчаной бурей, если оно носит очки или что-то, что защищает его глаза.

Любая проверка, которая полагается на зрение, производится с помехой в течение всего времени песчаной бури.

Молнии

Грозы обычны летом и в раннюю осень на Серебряных Кордонах. Гроза в горах — это не то, на что можно просто смотреть и восхищаться, она вполне может быть смертельной. Также молниями иногда сопровождаются сильные снегопады.

Грозы

в течение дня, в который появляются грозы, существа на открытом пространстве сталкиваются с 1к3 различными штормами. Каждый шторм длится для 2кбх10 минут. Существует 20%-ый шанс, что в шторм, разряд молнии будет угрожать существу или группе на открытом пространстве.

Зыбучие Пески и Топи²⁷

В топях, болотах и другие видах влажного ландшафта скрытые, заполненные водой отверстия поджидают неосторожных существ. Видимые трясины не очень опасны, каждый может узнать грязевое отверстие или покрытый трясинной водоем. Однако некоторые из этих дыр представляют собой обманчивое твердое покрытие и могут заманить в ловушку неосторожных персонажей. Персонаж, приближающийся к скрытой трясине или зыбучему песку обычным шагом, имеет право на проверку Мудрости (Выживания) с УС 8, что-бы заметить опасность до того, как он наступит на неё, но, стремительно идущие или бегущие персонажи не имеют шанса обнаружить скрытую трясину до того, как не провалятся в неё. Типичный участок болота или зыбучего песка (1к4+1)5 футов в диаметре; бегущий или стремительный персонаж проваливается в трясину на глубину 1к25 футов.

Яма с зыбучим песком занимает пространство примерно в 10 квадратных футов и обычно имеет глубину 10 футов. Когда существо входит в зону зыбучего песка, она немедленно погружается на 1к4 + 1 фута в зыбучий песок и становится

25 <https://www.dndbeyond.com/sources/phb/adventuring#Stealth>

26 <https://hackmd.io/@palikhov/H18bxvelI>

27 <https://hackmd.io/@palikhov/SJnj0UxUI>



опутанным в начале каждого раунда существо погружается на дополнительно 1к4 футов. Если существо полностью погружено, оно не может дышать.

Пока существо не погрузилось полностью, оно может попытаться вырваться, используя действие, чтобы сделать проверку Силы с УС 10 плюс количество футов, на которое существо погрузилось.

Существо, находящееся вне зыбучих песков, может вытащить из зыбучих песков другое существо, до которого оно может дотянуться, потратив действие для совершения проверки силы с УС 5 + количество футов на которое затянуло существо.

Зыбкая почва

Такая местность считается труднопроходимой.

Любое существо на земле, которое начинает двигаться в начале своего хода на такой местности должно преуспеть в проверке Акробатики или упасть ничком. При совершении действия Рывок требуется дополнительная проверка.

❄ Толстый снег

Any snow-covered terrain with snow thickness over one foot is considered difficult terrain during combat encounters.

If the snow thickness is over three feet, the terrain is greater difficult terrain (15 feet of movement is spent to move across 5 feet of terrain).

❄ Тонкий Лед²⁸

Тонкий лед выдерживает до 3к10х10 фунтов веса на 10 квадратных футов площади. Когда вес на нём превышает его возможность, лёд проламывается, и всё, что находилось на нём, проваливаются.

❄ Скользящий лёд²⁹

Скользящий лёд является труднопроходимой местностью.

Когда существо впервые за ход перемещается по скользкому льду, оно должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) со УС 10, иначе упадёт ничком.

❄ Холодная вода

Существо может быть погружено в холодную воду на количество минут, равное его значению Телосложения, прежде чем оно испытает какие-либо негативные эффекты. Каждая дополнительная минута, проведенная в холодной воде, требует, чтобы существо преуспело в спасброске Телосложения со УС 10 или получило один уровень истощения. Существа с сопротивлением или невосприимчивостью к урону от холода автоматически преуспевают в спасброске, как и существа, которые естественным образом приспособились к жизни в ледяной воде.

ВСТРЕЧАЕМЫЕ ОПАСНОСТИ

Столкновение с природной опасностью в движении, например лавиной или лесным пожаром, начинается определенным способом, в зависимости от типа опа-ности.

Природные угрозы.

В этом разделе вы можете найти новые природные угрозы, подобные ловушкам и действиям логова. Чтобы определить УС и урон, воспользуйтесь следующими таблицами.

УС и Уровень Опасности угрозы

Уровень опасности	УС
Нормальный	10 — 11
Серьезный	12 — 15
Смертельный	16 — 20

Урон в зависимости от уровня

²⁸ <https://www.dndbeyond.com/sources/dmg/adventure-environments#WildernessHazards>

²⁹ <https://www.dndbeyond.com/sources/dmg/adventure-environments#WildernessHazards>

Ур. Персонажа Норм. Серьёзный Смертельн.

1-ый — 4-ый	1к10	2к10	4к10
5-ый — 10-ый	2к10	4к10	10к10
11-ый — 16-ый	4к10	10к10	18к10
17-ый — 20-ый	10к10	18к10	24к10

Примеры угроз

В приведённых ниже разделах вы сможете найти новые варианты природных угроз, готовых к использованию в ваших компаниях. Каждая угроза имеет один или более уровень опасности, который определяет УС спасбросков и наносимый урон.

Лавины, камнепады и оползни

Любой уровень опасности.

Любое существо вобласти, где происходит лавина, должно совершить спасбросок Ловкости, получая дробящий урон и будет погребён под лавиной в случае провала и получая половину этого урона при успехе. Поверхность данной области заполняется обломками и становится труднопроходимой местностью.

Любое погребённое под лавиной существо считается задыхающимся и может начать копать, чтобы выбраться. Дабы сделать это, оно должно преуспеть в спасброске Силы (Атлетики), как показано в следующей таблице

Опасность угрозы Кол-во проверок

Нормальная 2

Серьёзная 3

Смертельная 4

Вы можете узнать больше о правилах удушения в 8 Части Книги Игрока с.183

Метель

Нормальная опасность

Территория в данной области считается труднопроходимой местностью. Когда существо без соответствующего убежища находится в зоне действия метели 1 час, оно должно совершить спасбросок Телосложения, иначе получит урон холодом при провале и половину этого урона при успехе.

Землетрясения

Любой уровень опасности

Персонаж ощущает подземные толчки. Каждое существо, находящееся на земле, должно сделать спасбросок Ловкости, иначе падает ничком. Уровень Опасности определяется в соответствии с близостью к эпицентру или с интенсивностью подземных толчков.

- Нормальная. Далеко от эпицентра или лёгкое землетрясение.

- Серьёзная. Недалеко от эпицентра или умеренное землетрясение.

- Смертельная. Очень близко к эпицентру или сильное землетрясение.

Стихийное облако

Любой уровень опасности

Это облако сотворено стихийной эссенцией. Когда существо заходит или заканчивает в нём ход, существо должно сделать спасбросок, получая урон от данного типа стихии в случае провала или половину этого урона при успехе.

Цвет Облака Тип урона Спасбросок

Чёрный Некротический Телосложение

Циан Холодом Телосложение

Серо-жёлтый Излучением Ловкость

Светло зелёный Кислотой Телосложение

Пурпурный Психический Мудрость

Красный Огнём Телосложение

Белый Силовое поле Интеллект

Ливень

Серьёзная опасность

Территория в данной области считается труднопроходимой местностью. Когда существо без соответствующего убежища находится в зоне действия ливня 1 час, оно должно совершить спасбросок Телосложения, иначе получит урон холодом при провале и половину этого урона при успехе.

Рой насекомых

Нормальная опасность

Облако роя насекомых заполняет сферу, 20-ти футового радиуса. Рой передвигается на 20 футов каждый ход. Когда существо заходит или заканчивает ход в нём, существо должно совершить спасбросок Телосложения, получая колющий урон при провале или половину этого урона при успехе. Существо не может быть атаковано роем, если несёт факел или находится в 5-ти футах от открытого огня.

Лава

Смертельная опасность

Лава считается труднопроходимой местностью. Любое существо, которое заходит на лаву или заканчивает на ней свой ход, получает урон огнём.

Гроза

Серьёзная или смертельная опасность

ЭМ бросает к100, чтобы определить наносит ли гроза урон произвольному существу.

Эта проверка может быть сделана каждый ход в течение боя или любое другое время, пока партия не ввязалась в него.

к100 Кол-во существ

1-50 0

Извержения магмы

Серьёзная опасность

Магма извергается из точки на земле, создавая гейзер, радиусом 5 футов и высотой 20 футов. Каждое существо в области гейзера должно сделать спасбросок Ловкости, иначе получит урон огнём при провале, или половину этого урона при успехе.

Облака с ядовитыми спорами

Нормальная опасность

Когда существо входит или заканчивает свой ход в облаке, оно должно сделать спасбросок Телосложения, иначе получит урон ядом при провале или половину этого урона при успехе.

Песчаная буря

Нормальная опасность

Любое существо в зоне действия песчаной бури должно совершить спасбросок Телосложения, иначе становится ослеплённым, пока буря не закончится. Существо может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе в случае успеха. Существо не может быть ослеплённым бурей, если носит что-то, что защищает глаза.

Любая проверка, полагающаяся на зрение, совершается с помехой.

Зыбучая поверхность

Нормальная опасность

Поверхность данной области становится труднопроходимой местностью. Любое существо, которое передвигается по ней, должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика), иначе падает ничком. Если существо бежит, проверка налагается с помехой

51-70 1к4

71-80 1к6

81-90 1к8

91-100 1к10

Существа, пораженные грозой, определяются ЭМ ом, и любое существо, находящееся под укрытием не может получить урон.

Землетрясение

Дрожь сотрясает эту область; каждое существо на земле в этой области должно сделать спасительный бросок ловкости или быть сбитым с ног.

Уровень опасности определяется близостью к эпицентру или интенсивностью подземного толчка:

Неудача. Далеко от эпицентра или легкого землетрясения.

Опасный. Вблизи эпицентра или умеренного землетрясения.

Смертоносный. Очень близко к эпицентру или сильному землетрящению.

Эффект:

Оползни И Лавины³⁰

³⁰ [https://hackmd.io/@palikhov/ryP7\]vg8l](https://hackmd.io/@palikhov/ryP7]vg8l)

Высокие горы + Сильные снегопады

Комбинация из высоких гор и тяжелых снегопадов означает, что лавины стали смертельной опасностью во многих областях по Северу. Земли Супротив Стен, Мировой Хребет, Горы Раувин и проходы через Незерийские Горы особенно ими наполнены. (Как ни странно, Ледяные Горы не настолько опасны, так как в них происходит меньше снегопадов, чем у её западных соседей). Если снежный покров не высок, смерть все равно может появиться, мчась вниз в форме обвала. Экстремальные температуры обычны для Северной погоды на сторонах гор, что вызывают много обвалов камней в течение года.

Эффект:

Эти правила можно использовать и для обвалов.

Лавина это масса снега и всего остального, которая быстро падает с склона горы. Типичная лавина 300 футов шириной, 150 футов длиной и 30 футов толщиной. Существа, которые находятся на пути лавины могут избежать её если они близки к краю её пути, но убежать от лавины практически невозможно.

Когда лавина сходит, все находящиеся поблизости существа бросают инициативу. Дважды в каждом раунде, на счете инициативы 10 и 0, лавина продвигается на 300 футов, пока не перестанет двигаться. Когда лавина движется, любое существо в её пространстве движется вместе с ней но считается упавшим ничком. Также существо должно преуспеть спасброске Силы СЛ15 и получить 1к10 дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе.

Когда лавина останавливается, снег оседает хороня под собой существ. Существо поребённое под снегом ослеплено, и рестрейнед, также имеет полное укрытие тотал кавер. Существо получает один уровень истощения за каждые 5 минут, шо его погребло под снегом. Оно может за действие попытаться вырваться на волю, покончив с состоянием блиндеде и рестрейнед преуспев в спасброске Силы (Атлетика) СЛ15. Существо, которое эту проверку провалило, не может попытаться выбраться снова.

Существо которое не рестрейнед или инкапаситейед может потратить 1 минуту осви откопать из под снега другое существо. Существо, которое откопалось больше не ослеплено и не рейстрейнуто лавиной.

Типичная лавина или обвал имеют ширину 1кб100 футов от одного края зоны скольжения до противоположного края. Засыпающая зона в самом центре лавины - половина от всей ширины лавины. Чтобы определять точное местоположение персонажей на пути лавины, бросьте 1кб6; результат - количество футов от центра пути, взятого от зоны засыпания к центру местоположения группы. Лавины продвигаются со скоростью 750 футов в раунд, обвалы при скорости 225 футов в раунд.

Если существо находится на пути горного обвала или лавины, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости УС 5 + 1 за каждый падающий объект большого и выше размеров. При неудаче существо получает 1кб дробящего урона, за каждый падающий предмет размеров большой и выше, и сбито с ног. Если существо провалило спасбросок на 5 или более, оно опутано, и оно или существо рядом с ним, должны преуспеть в проверке силы УС20, чтобы освободиться.

Используйте приведенные выше параметры, чтобы выбрать способ борьбы с лавинами. Вы всегда можете запускать их каждый раз одинаково или придавать каждому уникальный и разный вид. Это должно быть пугающим, но захватывающим вызовом, который предстоит преодолеть. У них должны быть шансы спасти друг друга, и они должны чувствовать, что им нужно работать вместе, чтобы выжить.

Независимо от того, какой метод вы используете после «Лавинного испытания», у вас будут некоторые, кто избежал этого, а некоторые - нет. Вот как справиться с тем, что происходит

ПОСЛЕ лавины. Если лавина захватывает персонажа игрока, он получает 2д10 (или больше: см. Урон по таблице уровней серьезности) урона от холода и падает ничком. Это закапывает игрока в снег и запускает проверку на мороз. Для игроков, которые преуспели или едва преуспели, вы можете заставить их получить V-урон от 2д10 ИЛИ не получить повреждений, они могут остаться на поверхности лавины ... и теперь, возможно, придется спастись своих друзей, которые «В снегу».

СУЩЕСТВА, ПОХОРОНЕННЫЕ В СНЕГЕ

Похороненные существа считаются ослепленными, удерживаемыми и имеют полное укрытие. В тот момент, когда существо похоронено, они проводят Проверку Мороза (или получают один уровень истощения, как обычно). Это когда часы начинают тикать, и это очень похоже на спасброски от смерти. В конце каждой минуты, когда существо закопано, они делают Проверку Мороза. Существо должно успешно пройти 3 Проверки Мороза, чтобы вернуться на поверхность.

Это гонка на время, потому что каждый провал Frost Check дает один стек истощения. Это продолжается до тех пор, пока существо не достигнет 3-х успехов и не выйдет из игры. или достигает 6 стakov истощения и встречает свой конец в снежном захоронении. Но не волнуйтесь! Ваши друзья находятся на поверхности и могут вас спасти!

ПОХОРОНЕННЫХ В СНЕГЕ ЧЛЕНОВ ПАРТИИ

Пока член группы похоронен, оставшиеся члены группы могут попытаться спасти их. Но они должны спешить, потому что каждая минута, которая проходит, их друг делает еще одну проверку Мороза на пути к их возможной смерти.

Так что же им делать? Это еще один момент типа «испытание навыков» для групповых усилий, для которого вы можете использовать любой из вышеперечисленных методов. Убедитесь, что вы продолжаете просить похороненных игроков о проверках на мороз в перерывах между тем, что делает остальная часть группы, чтобы поддерживать напряжение, когда они пытаются спасти своего друга.

BRITTLEDEATH (CONCEALED)

BRITTLEDEATH (СКРЫТО) Хрупкая смерть - это опасно тонкий лед, который обычно образуется на неглубоких лужах с чрезвычайно холодной водой. Если на лед кладут более 40 фунтов, 5-футовая часть льда обрушивается, в результате чего существа из этой области погружаются в воду внизу. Для выхода из льда требуется успешная средняя проверка Силы (Атлетика), однако тонкий лед затрудняет побег и затрудняет проверки, сделанные для побега. Особенно трудно обнаружить хрупкую смерть. Проверки, направленные на его обнаружение, имеют невыгодное положение. Brittledeath is especially difficult to detect. Checks made to detect it are made at disadvantage.

Хрупкий лёд это чрезвычайно тонкий лёд который образуется на неглубоких лужах, полных чрезвычайно холодной водой. Если даление на лед превышает 40 фунтов на 5 футовую секцию, то лед проламывается и то что на него опиралось падает в воду. Чтобы из воды вылезти нужно преуспеть в аверейдж проверке Силы (Атлетика), однако, лед вокруг осложняет спасение, поэтому проверка происходит с помехой. Хрупкий лёд трудно обнаружить, все проверки его обнаружения происходят с помехой.

CREVASSES (CONCEALED)**КРЕВАСЫ (СКРЫТО)**

Эти большие трещины в снегу и льду, скорее всего, будут обнаружены при пересечении ледника и обычно имеют глубину 10-60 футов (1д6 x 10) и 1-20 футов в ширину (1д20). Обычно они видны, но иногда покрыты хрупким льдом и снежной пылью, что затрудняет их обнаружение. Существо, которое ступает на лед, скрывающий такую трещину, должно преуспеть в среднем спасброске Ловкости или упасть. Чтобы выбраться из расщелины, необходимо успешно пройти сложную проверку Силы (Атлетика). These large cracks in the snow and ice most likely to be found when traversing a glacier and are typically 10 - 60-foot-deep (1д6 x 10) and 1 - 20-foot-wide (1д20). While usually visible, they are

occasionally covered with brittle ice and a dusting of snow which makes spotting them difficult. A creature that steps onto the ice concealing such a crevasse must succeed on an average Dexterity saving throw or fall. Escaping a crevasse requires succeeding on a difficult Strength (Athletics) check.

Эти большие тершины во льду и снегу обачно встречаются, корда пересекаютледника и обачно глубиной 10-60 футов (1кбх10) и 1-20 (к20) футов шириной. Обычно они видны, но иногда скрыты хрупким льдом или заметены снiгом, из за чего найти их намнож сложнее. Существо, наступающее на лед, крывающий креасс долино преуспеть в аверейдж спасброске Ловкости или упасть. Чтобы вылезти из расселины нужно преуспеть в диффикулт проверне Силы (Атлетика).

GLITTERSNOW

Эти огромные облака крошечных тонких кусочков льда отражают солнечный свет, ослепляя неподготовленных. Проведя десять минут, проходя через поле блестящего снега, существо должно преуспеть в легком спасброске Телосложения, иначе оно будет ослеплено, пока существо не проведет час вне поля. Персонажи в снежных очках или аналогичных средствах защиты глаз с преимуществом совершают спасбросок.Это громадные облака маленьких, тоненьких кусочком льда. Которые отражают солнечныелучислепляя неподготовленных путников. После 10 минут нахождения в области сверкающег оснега существо должн опреуспет ь визи спасброске Телосложения, или будет ослеплено. Зрение вернется если провети час вне облака снега (кмк не наблюдая снег). Персонажи в снежных очках или подобных средствах защиты глаз, делает этотспасбросок с преимуществом.

HAVOC STORMS

Wind isn't terribly dangerous in and of itself, but in some circumstances, it carries hail or shards of ice along with it. These terrible storms effect a large area, sometimes miles across, and destroy everything in their path. For every 10 minutes spent in a havoc storm, creatures and unattended objects in havoc wind take mild damage. In particularly savage cases, the storms deals moderate or deadly damage but these situations are rare. Taking shelter from the storm is the wisest thing to do but even the shelters themselves risk destruction.

Ветер, сам по себе, не сильно опасен, однако, корда он несет с собой град и осколки льда, тогда остается только прятаться. Эти ужасающие шторма могут достигать гигантских размеров, сметая все с своего пути и оставляя после себя мили и мили опустошенной территории. За каждые 10 минут проведенные в губительной метели, существа и оставленные без присмотра объекты получают милд урон. У особенно жестких условиях штормможет наносить модерейт или дедли урон, но такое случается редко. Разумнее всего о ттакого шторма укрыться, однако он может разрушить укрытия.

SINKSNOW (CONCEALED)

These areas of particularly fine and wet snow act identically to quicksand (see Dungeon Master's Guide) but are larger—usually 20 feet square and 20 feet deep—and deal mild cold damage to completely submerged creatures.

Эти участки мягкого, влажного снега по сути похожи на зыбучие пески. (см Руководство Мастера), но обычно больше по площади – 20 на 20 шириной и 20 футов глубиной. – и наносят милд урон холодом полностью погруженным туда существам.

SLIPSTONE (CONCEALED)

Слипстоун, который обычно встречается среди скалистых обнажений, представляет собой плотный темный лед, который кажется похожим на камень и предвещает гибель бесчисленным альпинистам. Любые проверки Силы (Легкая атлетика) или Ловкости (Акробатика), проводимые для подъема или навигации в области, где присутствует скользящий камень, выполняются с неудобством. Обнаружения угрозы недостаточно, чтобы нейтрализовать ее; Существуют истории об экспедициях, которым пришлось пройти много миль из-за скользкого камня.Обычно скрывающийся среди скальный выходов, скользкий камень, это плотный, тёмный лёд, который кажется похожим на камень и не предвещает беды, но несет погибель бесчисленному множеству альпинистов. Любые проверки Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) сделанные дляалазинья или ориентирования и области, в которой есть скользкий камень происходят с помехой. Обнаружение угрозы проблему не решает, и камен не нейтрализует, Существуют истории, о том, как целые экспедиции делали крюки намного миль, чтобы обойти скользкий камень.

THE PALE PRINCE'S BREATH

Some areas in Icewind Dale bear a strong connection to the Feywild. Here the influences of malevolent fey are undeniable. The Pale Prince's breath manifests as a 20-foot radius sphere of swirling, rainbow-hued snow, and wind that appears from nowhere and disappears just as quickly. Each creature in the area must succeed on an easy Wisdom saving throw or be charmed. While charmed, creatures experience hallucinations of blissful warmth and are compelled to stop where they're at to lie down and rest. A charmed creature repeats the save at the end of each minute, ending the charmed condition early on a successful save. A creature that succeeds on this saving throw is immune to the Pale Prince's breath for 24 hours. A creature that fails three saves before succeeding is petrified—frozen solid from the supernatural cold.

Некоторые области долины ледяного ветра сильно связаны с фейвальдном. В таких местах неоспоримо влияние злых фей. Дыхание Бледного Принца проявляется 20 футовой сферой ветра, который кружит радужный снег, который появляетсяиз ниоткуда и так же быстро пропадает вникуда. Каждое существо в такой области должно преуспеть в изи спасброске мудрости или быть чармед. Чармед существо испытывают галлюцинации блаженного тепла, имхочется остановится, прилечь,отдохнуть. Очарованное существо повторяет спасбросок в конце каждой минуты, при успехе прерывая состояние. Существо которое преуспело в спасброске стает невосприимчивым к Дыханию Бледного Принца на следующие 24 часа. Существо которое проваило три спасброска подряд окамелнело –заморожено от сверхъестественного холода.

DYING FIELDS (CONCEALED)

КРАСИТЕЛЬНЫЕ ПОЛЯ (СКРЫТЫЕ)

Обычно это остатки древних полей сражений или потерянных экспедиций, эти опасности состоят из угроз нежити, дремлющей под льдом и снегом, которые пробуждаются присутствием живых. Нежить, как правило, является телесной нежитью (скелеты, зомби и т. Д.), Но также могут встречаться бестелесные (тени, призраки) или необычные нежить (драколичи, вампиры).Это метса древних сражений или последние пристанищапотерянных экспедиций, опасность тут в древней нежити, которая дремлет подо льдом, и пробуждаетсяот присутствия живых. Обычно это зомби или скелеты, но бывает и бестелесная вроде теней и призраков, и необычная, вроде вампиров или даже драколичей.

ГНЕВ ЛЕВИСТА

Мокрый снег, подгоняемый дикими ветрами, вызывает образование льда вокруг случайного существа в этом районе, которое должно преуспеть в сложной спасброске

Силы, иначе оно будет заключено в толстый слой мутного льда. Находясь в заключении, цель невосприимчива ко всем повреждениям, недееспособна и не может дышать. Лед имеет АС 15 и половину максимальных хитов цели. Уничтожение льда освобождает заключенное в клетку существо. Яростный ветер гонит мокрый снег, и облепляет этим снегом случайное существо, оно должно преуспеть в диффикулт спасброске Силы или окажутся закованным в толстую корку мутного льда. Находясь в таком заключении цель иммунна к любому урону, инкапсителид и не может дышать. Лед имеет АС15 и хиты равные половине максимальных хитов цели. Уничтожение льда освобождает заключенное в клетку существо.

Воровские ветра

В плохие дни ветер, дующий с Хребта Мира, быстрый и очень холодный. Однако в ужасные дни он перехватывает дыхание из легких. В конце каждой минуты вороватых ветров существа в пределах области должны преуспеть в легком спасброске Телосложения, иначе они будут не в состоянии дышать. В конце каждой минуты этот спасбросок повторяется, позволяя персонажу дышать в случае успеха. Воровские ветры дуются 1d4 минуты. В плохие дни, ветры дующие в долину слишком быстры и слишком холодны. В ужасные дни ветры крадут дыхание их прямо из твоих лёгких. В конце каждой минуты проведенной под воровским ветром, существо должно преуспеть в изи спасброске Телосложения или не смочь дышать. Воровской ветер длится 1к4 минуты.

ЭЛЕМЕНТНЫЕ ВИХИ (СКРЫТО)

Feuwild - не единственный другой план существования, который иногда перекрывает Материальный. В некоторых случаях также действуют элементарные планы воздуха, земли, огня и воды. В дополнение к повышенной вероятности встречи со связанным элементом, область в пределах мили от подземного вихря имеет следующие свойства:

Воздух. Местность наполняется порывами ветра. Атаки дальнобойным оружием и проверки Мудрости (Восприятия), основанные на слухе, выполняются с недостатком. Опустошительные штормы (см. Выше) здесь обычное явление.

Земля. Трещины (см. Выше) возникают чаще - иногда они возникают спонтанно под ногами персонажей. Slipstone (см. Выше) здесь обычное дело.

Огонь. Гейзеры бьются из-под земли, выбрасывая струи обжигающей воды диаметром 20 футов. Существа в области должны преуспеть в средней спасброске Ловкости, иначе получают умеренный урон от огня. Снег (см. Выше) здесь обычное явление.

Вода. Водные бассейны подо льдом невероятно глубоки, а лед опасно тонок - опасная комбинация. Хрупкая смерть (см. Выше) здесь обычное явление.

питание на день и случайная выгода (бросьте 1d6 и сверьтесь с таблицей ниже). Персонаж, проводящий действие по проверке плода, успешно завершивший сложную проверку Мудрости (выживания), определяет, какую пользу приносит плод, если его съесть. Плод сохраняется в течение 24 часов после выхода из круга, после чего он гниет. Фейвальд не

единственный план существования, который прорывается в материальный план. Элементарные планы, воды воздуха огня и земли, тоже любят такое дело. В добавок к высокой возможности встретить возле элементарного вихря соответствующих элементарей, область в пределах мили от вихря получает следующие свойства.

Воздух. Метель наполнится порывами ветра. Атаки дальнобойным оружием и проверки Мудрости (Восприятие) основанные на слухе, выполняются с помехой. Губительная метель здесь обычное явление.

Земля. Клевасы (см выше) возникают чаще - иногда спонтанно и под ногами персонажей. Скользящий камень тут, обычное дело.

Огня. Из под земли бьют гейзеры, такие струи кипящей воды 20 футов в диаметре. Существа в этой области должны преуспеть в аверейдж спасброске Ловкости или получить умеренный урон. Визкий снег тут - обычное дело.



Вода. Лед тут опасно тонок, а водоёмы невероятно глубоки - ужасная комбинация. Хрупкая смерть тут - обычное дело.

🔥 Лесные Пожары

Лесные пожары

Большинство костровых искр ничего не зажигают, но если погодные условия сухие, сильный ветер или лесная подстилка высохла и воспламеняется, может возникнуть лесной пожар. При ударах молнии часто загораются деревья и возникают лесные пожары.

Лесной пожар может быть замечен с расстояния 5дб x 100 футов персонажем, сделавшим проверку Мудрости (Восприятие) УС10. Если все персонажи не проходят проверки Восприятия, огонь приближается к ним на 1дб x 50 футов каждый раунд. Они автоматически замечают это, когда расстояние сокращается до половины исходного.

Передняя кромка огня часто продвигается быстрее, чем может бежать человек. Как только определенная часть леса горит, она остается таковой в течение 2д4x10 минут, прежде чем погибнет от дымящегося тлея. Персонажи, охваченные лесным пожаром, могут обнаружить, что передний край огня удаляется от них быстрее, чем они могут угнаться, захватывая их все глубже и глубже.

Персонажи, попавшие в зону лесного пожара, получают 3дб единиц урона от огня и должны совершать спасбросок Телосложения каждый раунд.

В большинстве случаев возможности разразиться лесному пожару из лагерного костра ничтожны, но если лес сухой, дует сильный ветер или поверхность леса усыяна сухими листьями или мелкими ветками, то в результате лес воспламенится. Очень часто в дерево может попасть молния, воспламенить его и тем самым дать начало лесному пожару. К счастью, земли Серебряных Пределов практически всегда влажные. Маленькие «выкопченные» участки по-черневшей растительности обычный результат, а не выжженные зоны, простирающиеся на километры.

Передвигающаяся часть пожара (с подветренной стороны) может продвигаться гораздо быстрее, чем может бежать человек (при ветре средней силы его скорость может достигать 120 футов за раунд). Как только определенная часть леса пылает, она находится в таком состоянии в течение 2к4*10 минут, а потом покрывается в плотной, удушающей завесе из дыма.

Внутри пределов лесного пожара персонажам грозят три опасности: повреждения от высокой температуры, возможность воспламениться и угроза задохнуться в дыму.

Повреждения от Высокой Температуры: Попадание в ловушку лесного пожара гораздо опаснее, чем попадание под эффект сильной температуры

🔥 Лесной Пожар

Лесной пожар может быть замечен персонажем на расстоянии 2кб*150 футов, который успешно прошел проверку Мудрости (Восприятие) с УС 15. Если все персонажи прошли неудачно свои проверки Мудрости, чтобы определить расстояние столкновения, лесной пожар приближается поближе к ним, и они автоматически узнают о нем, когда он покрывает половину своего первоначального расстояния.

Ослепленные персонажи, или по иным причинам не способные провести проверки Мудрости, ощущают жару от огня (и тем самым автоматически «отслеживают» его), когда он на расстоянии 150 метров от них. Дыхание в таком воздухе наносит персонажу 1кб урона в раунд (без спасброска). Помимо этого, персонаж должен проходить каждые пять раундов проверку спасброска Телосложения (УС 13, +1 за каждую предыдущую проверку) или получать 1к4 урона. Персонаж, задерживающий дыхание, может избежать переноса постоянных повреждений, но не временных повреждений.

🔥 Воспламенение

Эффект:

Персонажи, находящиеся непосредственно в самом лесном пожаре, рискуют воспламениться, когда их достигнет его передвигающийся край, а затем риск воспламенения продолжается со скоростью один раз в минуту.

Угроза Задохнуться в Дыму

Обычно лесные пожары производят огромное количество дыма. Персонаж, дышащий в густом дыму, должен каждый раунд преуспевать в спасброске Телосложения с УС 13, +1 за каждую предыдущую попытку, или проводить этот раунд, лишь чихая и кашляя. Персонаж, кашляющий в дыму на протяжении двух непрерывных раундов, получает 1кб урона. Дым также скрывает обзор, делая местность слабозаслоненной

🌊 Наводнения³¹

Эффект:

Лава

Лава считается труднопроходимой местностью.

Когда существо впервые попадает в лаву на своем ходу, оно сразу же получает 10к10 огненного урона, и в начале каждого своего хода получает по 10к10 огненного урона, если стоит в или по-иную соприкасается с лавой. Если существо полностью погружено в лаву, оно получает 18к10 огненного урона в начале каждого своего хода.

Эффект:

Извержения Магмы

Магма извергается из точки на земле, создавая гейзер высотой 20 футов и радиусом 5 футов. Каждое существо в районе гейзера должно сделать спасительный бросок ловкости, принимая урон от огня при неудачном спасении или вдвое меньше при успешном.

Бритвенная лоза³²

Бритвенная лоза — это растение, растущее в диких зарослях и живых изгородях. Оно цепляется за стены домов и прочие поверхности как любая другая лоза. У изгороди или участка 10 футов высотой, 10 футов шириной и 5 футов толщиной УЗ 11, 25 хитов и иммунитет дробящему, колющему урону и урону психической энергией.

Когда существо впервые за ход вступает в прямой контакт с бритвенной лозой, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости со УС 10, иначе оно получит 5 (1к10) рубящего урон от похожих на клинки шипов.

Эффект:

ФЭРЗРЕСС

Необычная магическая энергия, которую друу называют фэрзресс, наполняет многие территории Подземья. Происхождение этой таинственной чародейской силы неизвестно. Легенды гласят о том, что это древняя эльфийская магия, использовавшаяся в те времена, когда темные эльфы были впервые изгнаны из мира поверхности. Друу и другие существа Подземья используют свойство зон, пораженных фэрзресс, для защиты своих поселений.

Размер зон, пораженных фэрзресс, могут различаться в диаметре от пары дюжин футов до нескольких миль, и обладает следующими свойствами:

- Зона, покрытая фэрзресс, всегда является тускло освещенной.

- Существо, находящееся в зоне, покрытой фэрзресс, обладает преимуществом на спасброски против любых заклинаний школы прорицания.

³¹ <https://hackmd.io/@palikhov/Ski9yvelU>

³² <https://www.dndbeyond.com/sources/dmg/adventure-environments#WildernessHazards>

Если заклинание школы прорицания не требует спасброска, заклинатель должен совершить спасбросок Телосложения Сл 15, чтобы успешно прочитать заклинание. Провал спасброска означает, что заклинание потрачено впустую и не даст никакого эффекта.

Любое существо, пытающееся телепортироваться в зону, покрытую фэрзресс, из нее, или в ее пределах, должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 15. При провале, существо получает 1к10 урона силовым полем, и попытка телепортации проваливается. Даже в том случае, когда спасбросок успешен, попытка телепортации может возыметь не совсем удачный эффект, как в случае, если точка назначения известна лишь по описанию, несмотря на то, насколько хорошо это место знакомо. См. таблицу в описании заклинания телепортация [teleport] для получения дополнительной информации.

Зоны, покрытые фэрзресс, стали оскверненными хаосом лордов демонов. Когда заклинание читается в пределах этой области, заклинатель совершает бросок к20. При результате 1, заклинание получает дополнительный эффект, определяемый по таблице Волна Дикой Магии главы 3, «Классы», Книги игрока.

Несмотря на то, что фэрзресс нельзя развеять, ее эффекты можно временно подавлять с помощью заклинания поле антимагии [antimagic field].

Осквернённая земля³³

Некоторые кладбища и катакомбы заполнены невидимыми следами древнего зла. Область осквернённой земли может быть любого размера, и заклинание обнаружение добра и зла может обнаруживать её в пределах своей дистанции.

Нежить, стоящая на осквернённой земле, совершает с преимуществом все спасброски.

Флакон святой воды очищает 10 квадратных футов осквернённой земли, политой им, а заклинание святилище очищает осквернённую землю, находящуюся в его области.

Эффект:

BRITTLEDEATH (СКРЫТО)

Хрупкая смерть - это опасно тонкий лед, который обычно образуется на неглубоких лужах с чрезвычайно холодной водой. Если на лед кладут более 40 фунтов, 5-футовая часть льда обрушивается, погружая существ в этой области в воду внизу. Спасение ото льда требует успешной средней проверки Силы (Атлетика), однако тонкий лед затрудняет побег и затрудняет проверки, сделанные для побега.

Особенно трудно обнаружить хрупкую смерть. Проверки, направленные на его обнаружение, имеют невыгодное положение.

КРЕВАСЫ (СКРЫТО)

Эти большие трещины в снегу и льду, скорее всего, будут обнаружены при пересечении ледника и обычно имеют глубину 10-60 футов (1d6 x 10) и 1-20 футов в ширину (1d20). Обычно они видны, но иногда покрыты хрупким льдом и снежной пылью, что затрудняет их обнаружение. Существо, которое ступает на лед, скрывающий такую трещину, должно преуспеть в среднем спасброске Ловкости или упасть. Чтобы выбраться из расщелины, необходимо успешно пройти сложную проверку Силы (Атлетика).

ЯРКОСТЬ

Эти огромные облака крошечных тонких кусочков льда отражают солнечный свет, ослепляя неподготовленных. Проведя десять минут, проходя через поле блестящего снега, существо должно преуспеть в легком спасброске Телосложения, иначе оно будет ослеплено, пока существо не проведет час вне поля. Персонажи в снежных очках или аналогичных средствах защиты глаз с преимуществом совершают спасбросок.

НАВОС ШТОРМЫ

Сам по себе ветер не очень опасен, но в некоторых случаях он несет с собой град или осколки льда. Эти ужасные штормы охватывают большую территорию, иногда мили в поперечнике, и уничтожают все на своем пути. За каждые 10 минут, проведенных в разрушительном шторме, существа и оставленные без присмотра

объекты на разрушительном ветре получают легкий урон. В особо жестоких случаях штормы наносят умеренный или смертельный урон, но такие ситуации редки. Укрыться от шторма - самый разумный поступок, но даже сами убежища рискуют разрушиться.

SINKSNOW (СКРЫТО)

Эти участки с особенно мелким и влажным снегом действуют так же, как зыбучие пески (см. Руководство мастера подземелий), но больше - обычно 20 футов в квадрате и 20 футов в глубину - и наносят легкий урон холодом полностью погруженным существам.

SLIPSTONE (СКРЫТО)

Слипстоун, который обычно встречается среди скалистых обнажений, представляет собой плотный темный лед, который кажется похожим на камень и предвещает гибель бесчисленным альпинистам. Любые проверки Силы (Легкая атлетика) или Ловкости (Акробатика), проведенные для подъема или перемещения в области, где присутствует скользящий камень, выполняются с невыгодным результатом. Обнаружения угрозы недостаточно, чтобы нейтрализовать ее; Существуют истории об экспедициях, которым пришлось пройти многие мили из-за скользящего камня.

ДЫХАНИЕ БЛЕДНОГО ПРИНЦА

Некоторые области в Долине Ледяного Ветра имеют сильную связь с Фейвордом. Здесь влияние злобных фей неоспоримо. Дыхание Бледного принца проявляется в виде сферы радиусом 20 футов из кружащегося радужного снега и ветра, который появляется из ниоткуда и так же быстро исчезает. Каждое существо в области должно преуспеть в легком спасброске Мудрости, иначе будет очаровано. Очарованные существа испытывают галлюцинации блаженного тепла и вынуждены останавливаться на месте, чтобы лечь и отдохнуть. Очарованное существо повторяет спасбросок в конце каждой минуты, прерывая состояние зачарования раньше при успешном спасброске. Существо, которое преуспевает в этом спасброске, невосприимчиво к дыханию Бледного принца на 24 часа. Существо, провалившее три спасброска до успеха, окаменело - заморожено от сверхъестественного холода.

КРАСИТЕЛЬНЫЕ ПОЛЯ (СКРЫТЫЕ)

Обычно это остатки древних полей сражений или потерянных экспедиций, эти опасности представляют собой угрозы нежити, дремлющие под льдом и снегом, которые пробуждаются присутствием живых. Нежить, как правило, является телесной нежитью (скелеты, зомби и т. Д.), Но также могут встречаться бестелесные (тени, призраки) или необычные нежить (драколичи, вампиры).

ГНЕВ ЛЕВИСТА

Мокрый снег, подгоняемый дикими ветрами, вызывает образование льда вокруг случайного существа в этой области, которое должно преуспеть в сложном спасброске Силы или быть заключенным в толстый слой мутного льда. Находясь в заключении, цель невосприимчива ко всем повреждениям, недееспособна и не может дышать. Лед имеет AC 15 и половину максимальных хитов цели. Уничтожение льда освобождает заключенное в клетку существо.

Воровские ветра

В плохие дни ветер, дующий с Хребта Мира, быстрый и очень холодный. Однако в ужасные дни он перехватывает дыхание из легких. В конце каждой минуты вороватых ветров существа в области должны преуспеть в легком спасброске Телосложения, иначе они будут не в состоянии дышать. В конце каждой минуты этот спасбросок повторяется, позволяя персонажу дышать в случае успеха. Воровские ветры длятся 1d4 минуты.

ЭЛЕМЕНТНЫЕ ВИХИ (СКРЫТО)

Feuwild - не единственный другой план существования, который иногда перекрывает Материальный. В некоторых случаях стихийные планы воздуха, например,

Falling onto a Creature

If a creature falls into the space of a second creature and neither of them is Tiny, the second creature must succeed on a DC 15 Dexterity saving throw or be impacted by the falling creature, and any damage resulting from the fall is divided evenly between them. The impacted

creature is also knocked prone, unless it is two or more sizes larger than the falling creature.

Falling into Water

A creature that falls into water or another liquid can use its reaction to make a DC 15 Strength (Athletics) or Dexterity (Acrobatics) check to hit the surface head or feet first. On a successful check, any damage resulting from the fall is halved.

ГЕНЕРАЦИЯ ПОГОДЫ

3. ПУТЕШЕСТВИЕ КАК ПРОЦЕДУРА

ОБЫЧНЫЙ ДЕНЬ В ПУТЕШЕСТВИИ

В дикой местности часто приходится преодолевать огромные расстояния, чтобы добраться до места назначения, покрывая огромную полосу местности. Большинство путешествий занимает несколько дней, но некоторые из них короче или длиннее.

В этом разделе будут рассмотрены правила для авантюристов, когда они путешествуют по дикой местности, а также различные действия, меры предосторожности и задачи, которые персонажи могут выполнять во время путешествия. Этот раздел иногда содержит ссылки на правила, отсутствующие в Книге Игрока или Руководстве Мастера, все из которых можно найти в последующих разделах руководства.

Большинство мероприятий и мероприятий, проводимых в течение стандартного дня путешествия, можно разделить на "вахты". В обычный день есть шесть вахт, каждый из которых эквивалентен примерно 4 часам. Вахты используются в навигации, путешествиях, погодных условиях и т. д.

Обычный день путешествия состоит из от 9 до 16 часов деятельности, из которых только 6-10 часов являются собственно путешествием. В определенное время группа должна отдыхать, утолять жажду и голод.

РУТИНА ЕЖЕДНЕВНЫХ ПУТЕШЕСТВИЙ

Деятельность	Время	Затраты ресурсов
Подъем	С восходом солнца	
Завтрак и сбор лагеря	1-2 часа	1/4 рациона
Первая вахта путешествия	4 (3-5) часа	2 пинты воды
Перерыв посреди дня	1-2 часа	1/2 рациона
Вторая вахта путешествия	4 (3-5) часа	4 пинты воды
Остановка на ночлег и ужин	8 часов	¼ рациона и 2 пинты воды

ЕЖЕДНЕВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Во время каждого дня путешествия игроки должны принимать решения.

Выбрать назначение (или направление) путешествия и скорость перемещения.

Игроки должны выбрать темп путешествия и принимать решение о форсированном марш-броске невзирая на истощение. **Организатор Путешествия** должен учесть расходуемые группой ресурсы.

Определение сложности путешествия по конкретной местности.

Мастер определяет вид местности, сложность путешествия по ней и и рассчитывает какое расстояние группа пройдет без каких-либо существенных отвлечений (таких как бой или исследование непредвиденной локации).

Выбрать деятельность во время путешествия.

Игроки распределяют между своими персонажами деятельность во время путешествия. В каждом из двух этапов ежедневной рутины игрок может выбрать один вид деятельности по своему выбору. Некоторые виды деятельности позволяют нескольким игрокам работать в группе.

Разбить Лагерь.

Персонажи должны изучить окружающую среду и найти подходящее место для установки лагеря. В зависимости от места расположения лагерь может иметь различные свойства.

Выбрать деятельность во время остановки.

Игроки распределяют между собой деятельность в лагере. Каждый игрок может принять одно занятие в лагере, прежде чем ему придется отдыхать на ночь.

Выбор Назначения

Игроки должны выбрать, куда они направляются и в каком темпе двигаться. Партия может следовать за естественной особенностью земли, такой как берег, река или линия деревьев, или просто направиться в любом из сторон света. Проверьте таблицу скорость перемещения и активность, чтобы выбрать следующие свойства.

Игроки выбирают

- роль персонажа и его деятельность во время путешествия
- пункт назначения
- темп путешествия и способ путешествия

Мастер определяет

- погодные условия
- местность, по которой путешествуют персонажи и ее влияние
- случайные встречи

ПОХОДНЫЙ СТРОЙ³⁴

Авантюристы должны сформировать походный строй. Это поможет проще определить, кто попал в ловушку, кто заметит прячущихся врагов, и кто окажется ближе к врагам, когда начнется сражение.

Персонаж может стоять в первом ряду, в одном из средних рядов, или в последнем ряду. Персонажам в первом и последнем ряду нужно достаточно пространства, чтобы идти рядом с теми, кто идет в том же ряду. Если пространство становится тесным, походный строй может измениться, обычно, вытесняя персонажей в средние ряды.

Замечание
Первый ряд мы будем называть авангардом, а последний арьергардом.

Менее трёх рядов.

Если отряд формирует только два ряда, то это и будут первый и последний ряд. Если ряд один, то он считается первым.

СКОРОСТЬ ПУТЕШЕСТВИЯ

Скорость передвижения персонажей зависит от нескольких факторов:

- базовая скорость персонажей;
- нагрузка персонажей и снижение скорости за счет нагрузки;
- местность, по которой путешествуют персонажи;
- погодные условия, в которых путешествуют персонажи.

Замечание.
Стандартные правила D&D 5e не рассматривают зависимость скорости передвижения от погоды, а местность

34

<https://www.dndbeyond.com/sources/phb/adventuring#MarchingOrder>

влияет на скорость только одним образом - сложная местность считается труднопроходимой, т.е. снижает скорость передвижения в два раза.

Данные правила расширяют эти положения.

ТЕМП ПУТЕШЕСТВИЯ³⁵

Во время приключений персонажи могут хотеть путешествовать в более быстром темпе, а иногда в более медленном, в зависимости от различных факторов.

Во время путешествия группа авантюристов может двигаться в обычном, быстром или медленном темпе, как показано в таблице Темп Путешествия. В таблице указано, как далеко группа может продвинуться за определенный период времени и будет ли темп на что-то влиять вообще. Путешествие быстрым темпе делают персонажи менее внимательными, и не даёт сконцентрироваться на чём-либо кроме дороги, а медленный темп позволяет двигаться скрытно, и в общем, более осторожно.

При использовании гексагональной карты длительность одной вахты определяется исходя из скорости перемещения группы.

Замечание.

Для гексагональной карты с размером гекса 6 миль наиболее целесообразно принимать длительность 1 вахты – 4 часа

Персонажи в фургонах, каретах и прочем наземном транспорте, используют нормальный темп. Персонажи на водном транспорте ограничены скоростью судна, и они не получают ни штрафы за быстрый темп, ни преимущества от медленного темпа. В зависимости от судна и размера экипажа, корабли могут перемещаться и по 24 часа в сутки.

Форсированный марш

Обычно персонажи могут путешествовать в течение 8 часов - две вахты - в день, это чтобы не получать штрафы. Однако группа может рискнуть получить истощение и идти дольше. За каждый дополнительный час путешествия, сверх обычных 8, персонажи проходят расстояние равное расстоянию нормальному для из темпа, и, в конце каждого часа, персонажи должны совершить спасбросок Телосложения. УС составляет 10 + 1 за каждый час после 8 часов. При провале спас-броска персонаж получает один уровень истощения.

Если группа движется в медленном темпе, то персонажи получают бонус +5 к этому спасброску, а быстрый темп налагает штраф -5.

Быстрый темп

Быстрый темп

В быстром темпе персонажи получают штраф -5 к Пассивным Восприятию и Анализу, штраф -5 на проверки Выживания для Ориентирования, и не могут заниматься другой деятельностью, кроме Навигации и Обнаружения угроз.

Для движения в Быстром темпе персонажи не должны быть перегружены и их скорость передвижения не должна быть ограничена доспехами.

Нормальный темп

Нормальный темп

Нормальный темп не имеет никаких дополнительных эффектов. Он является базовым для путешествий.

Медленный темп

Медленный темп

В медленном темпе персонажи могут передвигаться скрытно и получают бонус +5 ко при проверках Ориентирования.

Существа со скоростью полета 30 футов путешествуют со скоростью быстрого темпа передвижения.

Комментарий дизайнера.

Базовые правила указывают на то, что ездовые животные и скакуны не увеличивают базовую скорость персонажей в путешествиях – они предназначены для увеличения грузоподъемности. Тем не менее, можно в течение одного часа отправить животное в галоп и передвигаться с увеличенной скоростью – в двухкратном размере от базовой скорости скакунов. В случае продолжения галопа в течение того же дня скакун должен каждый следующий час преуспевать в спасброске Телосложения с УС 15+ количество часов в ускоренном темпе или получать уровень истощения.

Тем не менее, проведенное дополнительное исследование показало, что в реальности использование верховых животных все-таки существенно увеличивало скорость.

Далее мы рассматриваем два варианта определения скорости персонажей при путешествии – используя подход базовых правил и также уточненные правила.

ТЕМП ПУТЕШЕСТВИЯ И СКОРОСТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ (БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА)

Минимальная скорость, футов	Медленный, миль/день	Обычный, миль/день	Быстры, миль/день
45-50	30	36	42
35-40	24	30	36
25-30	18	24	30
15-20	12	18	24
5-10	6	12	18

Более дискретная скорость (вариант). Как вариант, вы можете использовать следующую таблицу скорости.

ТЕМП ПУТЕШЕСТВИЯ СОГЛАСНО БАЗОВЫХ ПРАВИЛ ДЛЯ БОЛЕЕ ДИСКРЕТНОЙ СКОРОСТИ

Минимальная скорость, футов	Медленный, миль/день	Обычный, миль/день	Быстрый, миль/день
35	21	27	33
30	18	24	30
25	15	21	27
20	12	18	24
15	9	15	21

ТЕМП ПУТЕШЕСТВИЯ (РЕАЛИСТИЧНЫЙ ВАРИАНТ)

Минимальная скорость, футов	Медленный, миль/день	Обычный, миль/день	Быстрый, миль/день
25-30	15	21	27
15-20	12	15	18

На скорость путешествия также влияет местность, по которой движется группа. В данном вариантно правило используется подход фиксированного изменения скорости в зависимости от местности, а не пропорциональный как это было, к примеру, в 3.5 редакции D&D.

ВЛИЯНИЕ МЕСТНОСТИ НА СКОРОСТЬ ПУТЕШЕСТВИЯ

Сложность	Пересекаемая местность в основном ...	Влияние на скорость
Очень легко	Хорошая дорога	x0.5
Легко	Открытая местность, наезженный путь, равнина на лодке по судоходной реке	x1

Средне	Дикая местность, в которой отсутствуют дороги, холмы, густой лес, заболоченная местность	x1,5
Тяжело	Болота, пустоши, сопки, лес с борозшей проходимостью	x2
Очень тяжело	Густой лес с очень неровной почвой	x3
Невыносимо тяжело	плотная древесина, пустыня, омраченная или разрушенная земля, горные перевалы	x5

Милис	Описание
20	Castle dispatch team maximum response distance with horses
20	Adventure Group - low estimate
40	Adventure Group - high estimate
15	Римский легион (5 часовой марш)
25	Римский легион (полный марш в случае светлой поры года)
50	Римский легион (смертельный марш во время полной отдачи сил)

ONaismith's rule

3 mil 48 km One hour

Add an hour for 2000 feet / 610 m ascent

ВЛИЯНИЕ МЕСТНОСТИ НА ИЗМЕНЕНИЕ СКОРОСТИ И

Местность, сложность	УС	Изменение скорости
Бесплодная пустыня	10	-1 миля/час
Ясно, сельхозугодья		—
Пустыня, каменистая	10	-1 миля/час
Песок пустыни	15	-2 мили / час
Лес, средний или тяжелый	15	-2 мили / час
Лес, свет	10-*	-1 км/час
Ледник	10	-1 км/час
Пастбища, предгорья	5	—
Кустарник, кустарник, холмы	10	-1 км/час
Джунгли, тяжелые	20	-3 мили / час
Джунгли, средний уровень	15	-2 мили/час
Болото, топь	20	-3 мили / час
Болото	15	-2 мили / час
Гора, высокая	20	-3 мили / час
Гора, низкая или средняя	15	-2 мили / час

Темп путешествия по Подземью

Темп	Миль в день	Эффект
Быстрый	8	Штраф -5 к параметру пассивной Мудрости (Восприятие) без поиска пищи
Обычный	6	-
Медленный	4	Улучшенный поиск пищи или возможность использовать Скрытность

При высоком темпе сложнее заметить засады или интересные предметы, и нельзя искать пищу, в то время как медленная скорость передвижения позволяет персонажам перемещаться достаточно незаметно, чтобы атаковать неожиданно или

Тундра	15	-2 мили / час
Любая местность, по тропе	5	—
Любая местность, по дороге	5	+2 мили / час
Туман, дождь, низкая видимость	+3	—
Буря, снегопад, Темная ночь	+5	-1 км/час

ТЕМП ПУТЕШЕСТВИЯ И ЕГО ЭФФЕКТЫ

Темп	ЭФФЕКТЫ
Быстрый	<ul style="list-style-type: none"> -5 к пассивному Восприятию и Анализу -5 на спасбросок при форсированном марше -5 на спасброски против дегидрации -5 к проверкам Ориентирования Нельзя передвигаться скрытно нельзя заниматься никакой деятельностью во время путешествий кроме Ориентирования и Поиска угроз
Обычный	<ul style="list-style-type: none"> Нельзя передвигаться скрытно
Медленный	<ul style="list-style-type: none"> +5 к проверкам Ориентирования +5 на спасбросок при форсированном марше Можно передвигаться скрытно

Темп Преимущество Сопутствующая Помехи Невозможность

Животное	Стоимость, зм	Скорость, миль/ч	Грузоподъемность
Пони	50	5	225
Мастифф	25	4	195
Луруарский волкодав ³⁶	100	5	
Осел	8	5	420
Ездовая лошадь	75	8	480
Легкая боевая лошадь ³⁷			
Тяжелая боевая лошадь ³⁸			
Тяговая лошадь	50	6	540
Вол	30	4	700
Верблюды	50	4	480
Повозка	100	4	1500
Фургон	15	4	480
Топороклов			
Упряжная собака			

прокрасться мимо существ, которых встретят, а также увеличивает шансы достать еду и воду.

Путешествие с помощью верховых или ездовых животных

Верховые и ездовые животные существенно облегчают процесс путешествия – в первую очередь тем, что берут на себя большую часть усилий по перевозке снаряжения.

³⁶ Описан в приложении

³⁷ Описан в приложении

³⁸ Описан в приложении

СКОРОСТЬ ПУТЕШЕСТВИЯ С ЕЗДОВЫМИ ИЛИ ВЕРХОВЫМИ ЖИВОТНЫМИ

Животным также нужен фураж или они рискуют получить истощение.

Примечание

Грузоподъемность ездового животного определяется следующим образом:

Сила * 5 * 2 (модификатор размера) * 2 (Модификатор для четырехногих существ)

Максимальная грузоподъемность = Грузоподъемность * 5

Ездовые животные могут тянуть пятикратную свою грузоподъемность за вычетом веса транспорта. Ездовые животные, запряженные в повозки или облаченные в доспехи, не могут делать более двух переходов подряд без отдыха и получают помеху на спуски при проверках форсированного марша.

Замечание.

Стандартные правила устанавливают, что доспех для животного имеет четырехкратную стоимость и двукратный вес. Очевидно, что данные модификаторы изменения стоимости и веса приведены для животного Большого размера, а для животных Среднего размера вес остается без изменений, а стоимость возрастает в 2 раза.

Путешественники использующие фургоны также получают доступ к деятельности во время путешествия – Управление Наземным Транспортом.

³⁹

Note and References

AD&D gives higher load rates than we do here, but also ranks weight of armor and other equipment generally higher than we do. In principle, mules should have higher endurance than horses, but that is not dealt with here (DM's option).

Comments on medieval army move rates, with supply carts and weather, here: <https://www.quora.com/How-far-could-a-medieval-army-march-in-a-day>

Wikipedia articles on types on mounts (includes size, weight figures; multiple sources say capacity 20% dead weight, 30% live weight): <https://en.wikipedia.org/wiki/Mule>, https://en.wikipedia.org/wiki/Draft_horse, https://en.wikipedia.org/wiki/Horses_in_warfare

Japanese researchers find horses lose symmetric gait at about 30% live weight: <http://www.thehorse.com/articles/31900/how-much-weight-can-horses-comfortably-carry>

On horse carrying capacity (include saddle & pad, 25 lb.): <http://www.equinews.com/article/horses-weight-carrying-ability-studied>, <http://maverickhorsebackriding.com/2016/03/29/what-is-the-carrying-capacity-of-a-horse/>, <http://www.horsechannel.com/horse-experts/horse-vet-advice/safe-weight-horse-carry.aspx>, http://www.horseclicks.com/horse_advice/how-much-weight-can-a-horse-carry-/283

Cal State study (20% weight load only slows horse speed from 7.4 to 7.0 mph, i.e., about 5%): http://equusmagazine.com/article/weight_carry_062608

Camels can go 5 days without water in summer, up to 6-7 months in winter while eating green herbage: <https://www.reference.com/pets-animals/long-can-camel-water-b03da9e312a48695>, <https://en.wikipedia.org/wiki/Camel>

Wagon design and loading (1, 1.5 ton cargo): <http://www.humanist.de/rome/rts/wagon.html>

The "ton" considered here is the UK "long ton": <https://en.wikipedia.org/wiki/Ton>

Details on shipping: Unger, Richard W., The Ship in the Medieval Economy 600-1600. (esp. Ch. 3-4, AD 1000-1400).

Note and References

AD&D gives higher load rates than we do here, but also ranks weight of armor and other equipment generally higher than we do. In

principle, mules should have higher endurance than horses, but that is not dealt with here (DM's option).

Comments on medieval army move rates, with supply carts and weather, here: <https://www.quora.com/How-far-could-a-medieval-army-march-in-a-day>

Wikipedia articles on types on mounts (includes size, weight figures; multiple sources say capacity 20% dead weight, 30% live weight): <https://en.wikipedia.org/wiki/Mule>, https://en.wikipedia.org/wiki/Draft_horse, https://en.wikipedia.org/wiki/Horses_in_warfare

Japanese researchers find horses lose symmetric gait at about 30% live weight: <http://www.thehorse.com/articles/31900/how-much-weight-can-horses-comfortably-carry>

On horse carrying capacity (include saddle & pad, 25 lb.): <http://www.equinews.com/article/horses-weight-carrying-ability-studied>, <http://maverickhorsebackriding.com/2016/03/29/what-is-the-carrying-capacity-of-a-horse/>, <http://www.horsechannel.com/horse-experts/horse-vet-advice/safe-weight-horse-carry.aspx>, http://www.horseclicks.com/horse_advice/how-much-weight-can-a-horse-carry-/283

Cal State study (20% weight load only slows horse speed from 7.4 to 7.0 mph, i.e., about 5%): http://equusmagazine.com/article/weight_carry_062608

Camels can go 5 days without water in summer, up to 6-7 months in winter while eating green herbage: <https://www.reference.com/pets-animals/long-can-camel-water-b03da9e312a48695>, <https://en.wikipedia.org/wiki/Camel>

Wagon design and loading (1, 1.5 ton cargo): <http://www.humanist.de/rome/rts/wagon.html>

The "ton" considered here is the UK "long ton": <https://en.wikipedia.org/wiki/Ton>

Details on shipping: Unger, Richard W., The Ship in the Medieval Economy 600-1600. (esp. Ch. 3-4, AD 1000-1400).

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВО ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЯ

Задачи исследования

Исследовательская задача - это обязанность, которую персонаж берет на себя на протяжении исследовательского хода, обязанность, которая обычно способствует общему расположению и готовности группы.

После того, как группа согласовала свой темп, объясните игрокам, что они выбирают для исследовательских задач, и спросите, какое задание будет выполнять каждый персонаж. (Большинство задач можно выполнить, только если темп передвижения группы умеренный или осторожный.)

Когда каждый персонаж выбрал задачу, пусть игроки бросят проверки, чтобы определить результат задач своих персонажей, а затем разрешить любые ситуации, возникающие в результате успеха или неудачи этих проверок.

Персонаж может выполнять до трех задач во время исследовательского хода, но делить свое внимание и энергию рискованно. Чтобы выполнить вторую задачу в том же ходу, персонаж должен преуспеть в проверке Телосложения против DC + 5 готовности группы. Если эта проверка успешна, персонаж может попытаться выполнить третью задачу, но DC для этой проверки Телосложения равен готовности группы DC + 10.

Действия, требующие действия во время боевого раунда, такие как произнесение заклинания, не считаются исследовательскими задачами. Во время 1-часового или однодневного исследовательского хода нет жесткого ограничения на количество таких действий, которые может выполнять персонаж. В течение 5-минутного хода персонаж может выполнить до пяти действий в дополнение к выполнению одной или нескольких исследовательских задач.

Опасная деятельность

³⁹ [Delta's D&D Hotspot: OED Wilderness Rules Draft: Carrying Capacity \(deltasdnd.blogspot.com\)](#)

Опасная

Несколько видов деятельности отмечены как опасные. Выполнение одного из этих действий обычно означает необходимость отделиться от группы с риском быть атакованным или пойманным в ловушку без посторонней помощи.

Отвлекающая деятельность

Отвлекающая

Некоторые виды деятельности настолько требовательны, что вы не можете уделять много внимания своему окружению. Если ваш персонаж выполняет отвлекающую деятельность, он получает штраф -5 к пассивному Восприятию во время путешествия.

Изнурительная деятельность

Изнурительная

Некоторые виды деятельности гораздо более утомительны, чем простое путешествие, если ваш персонаж совершает два изнурительных действия в течение одного дня, то он получает уровень истощения после завершения второго, но до поиска и установки лагеря.

Фокусированная деятельность

Фокусированная

Большинство видов деятельности могут выполняться несколькими игроками. Однако некоторые действия могут выполняться только одним или двумя одновременно. Эти целенаправленные действия могут выполняться только максимум двумя игроками, и используется только более высокий из двух результатов проверки, чтобы определить их эффект.

Если персонаж проваливает свою проверку, то он все равно страдает от последствий.

РОЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ И ВЫПОЛНЯЕМАЯ ИМИ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Роль	Деятельность	Навык или ИНСТРУМЕНТЫ
Проводник	<ul style="list-style-type: none"> Ориентирование Исследование местности 	<ul style="list-style-type: none"> Выживание Инструменты навигатора
Дозорный	<ul style="list-style-type: none"> Обнаружение угроз 	<ul style="list-style-type: none"> Восприятие Анализ
Охотник(Фуражер)	<ul style="list-style-type: none"> Поиск пищи и воды 	<ul style="list-style-type: none"> Выживание
Картограф	<ul style="list-style-type: none"> Составление карты 	<ul style="list-style-type: none"> Инструменты картографа
Разведчик	<ul style="list-style-type: none"> Разведка 	<ul style="list-style-type: none"> Скрытность Восприятие
Первопроходец	<ul style="list-style-type: none"> Первопроходец 	<ul style="list-style-type: none"> Атлетика
Следопыт	<ul style="list-style-type: none"> Выслеживание 	<ul style="list-style-type: none"> Выживание
Возничий	<ul style="list-style-type: none"> Управление транспортом 	<ul style="list-style-type: none"> Управление наземным транспортом

Ориентирование

Проводник + **Инструменты навигатора** или **Выживание**

Персонаж может не дать группе заблудится во время движения по дикой местности. Член партии, который занимается навигацией, может сделать проверку Выживания для ориентирования. A party member can assist the navigator, provided that they are proficient in Survival, have the Keen Mind feat, or have at least one level in ranger. Наличие помощи члена партии, дает проводнику преимущество на все проверки мудрости (выживания) для навигации.

Чаще всего место, представляющее интерес для группы искателей приключений, расположено не вдоль хорошо протоптанной тропы, а скрыто в дебрях за неясными намеками и указаниями.

Если вы хотите найти свой путь через дебри к определенному месту, вам необходимо сделать проверку ориентирования сделать навигационную проверку в навигационном центре УС. Навигационный УС дополнительно модифицируется информацией, которой обладают персонажи, чтобы добраться до места назначения:

КАРТА

Детализация информации	Изменение УС
Подробная карта с подсказками для путешествий	-5
Устаревшая или простая карта	0
Грубая карта или общие направления движения (например, в нескольких милях к северо-западу, рядом с небольшим озером)	+5
Неясная информация (например, следуйте инструкциям восходящее солнце на 2 Луны как сова летит)	+10

Если результат проверки меньше УС на 4 или меньше, то персонажи отправляются к месту назначения не самым быстрым способом и их скорость путешествия для этой вахты уменьшена вдвое.

Если результат проверки меньше УС на 5 и более, то персонажи ошиблись и они удаляются от места назначения с половинной скоростью.

Если вы бросили в общей сложности 5 или ниже, вы заблудились. В зависимости от характера вашего окружения, заблудиться может повлечь за собой дополнительные осложнения и опасности.

Ориентирование

Существует два основных режима навигации при путешествии по дикой местности: по азимутам и по ориентирам.

Навигация по ориентирам зависит от близлежащих ориентиров, локаций и структур, обозначающих путь, навигация по азимутам, когда путешественники полагаются на своё чувство направления.

Группа решает, в каком режиме они будут перемещаться на каждой вахте, когда передвигаются.

Навигация по азимутам

Навигация по азимутам происходит, когда у партии нет определённого пункта назначения, но она движется основываясь на своём чувстве направления, картах, или направлениях, пришедших из других источников. При навигации по азимутам группа выбирает направление, в котором она хочет двигаться, и выбирает партийного проводника.

Один раз за вахту проводник должен сделать проверку Мудрости (Выживание), чтобы убедиться, что группа все еще движется в правильном направлении. УС определяется типом местности, по которой в настоящее время движется группа, про это ниже. Если у другой член группы, который желает помочь Проводнику, то он может это сделать при условии наличия у него владения навыком Выживания, черты Острый Разум, владения инструментами картографа или хотя бы одного уровня рейнджера. Это дает Проводнику преимущество на броски которые позволяют партии не заблудится, также, помогающий проводник тратит своё время на поиск пути, также, как и проводник, а это

значит, что у них нет времени стоять на страже, или заниматься во время путешествия чем-то другим.

Картографические системы

Это системно-агностические правила, для картографирования, их можно использовать с любой картой. Учитывая, что путешествие группы будет осуществляться в основном с шагом в несколько миль, рекомендуется использовать карту, которая может учитывать относительно небольшие приращения продвижения.

Для гексовой карты подойдут одно-, три-, и шести- мильные гексы. Гекс большего размера скорее всего будет использовать тяжелее. Для карты с квадратной сеткой хорошо подойдут квадраты от одной до пяти миль, большие квадраты могут вызвать трудности.

Также многие из этих правил, можно относительно легко масштабировать вверх для более длительных путешествий. Например, можете сразу распределить вахты, вместо того, чтобы делать это день ото дня. Так в будете тратить меньше сессионного времени на расчеты времени вахт.

Если группа движется в медленном темпе, проводник получает бонус +5 к навигационным броскам, а путешествие в быстром темпе налагает штраф -5. Если область, по которой движется группа, находится в пределах ограниченной видимости, например туманом, то навигационные УС увеличиваются на 5. Если область сильно заслонена, например штормом, УС ориентирования увеличиваются на 10.

Сбились с пути⁴⁰

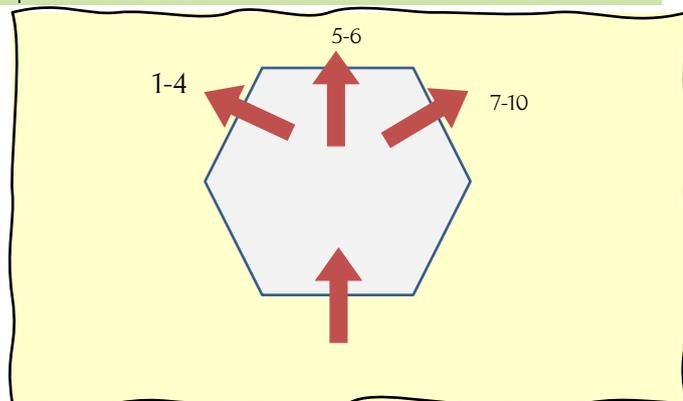
Если проводник группы преуспевает в проверке против УС навигации, то группа двигается в выбранном направлении. Но, если проводник провалил этот бросок, группа сбивается с пути. Если проводник проваливает бросок на 5 или меньше, группа сбивается с пути немного.

Если проводник проваливает бросок больше чем на 5, они очень сильно сбиваются с маршрута.

В любом случае, группа, скорее всего, будет двигаться не туда, куда они хотели. Мастер тайно броском к12 определяет куда именно отклонилась группа. Все новые направления связаны с их предполагаемым направлением.

СЛОЖНОСТЬ ОРИЕНТИРОВАНИЯ

Сложность	УС
Просто	5
Легко	10
Умеренно	15
Сложно	20
Неимоверно сложно	25
Практически невозможно	30



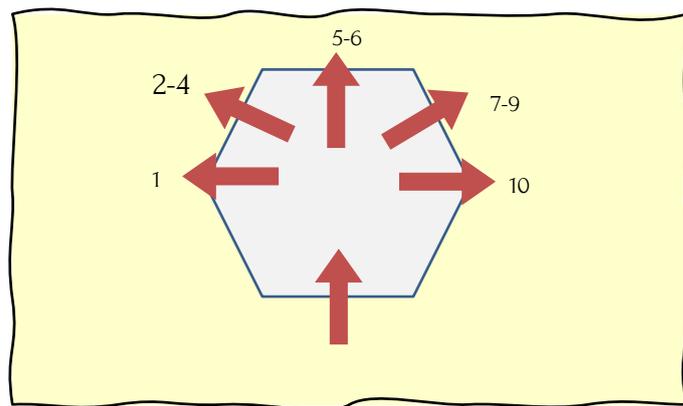
Немного сбились с пути

Легкая потеря направления

Бросок	Новое Направление
1-4	По диагонали влево

5-6	Прямо по курсу
7-10	По диагонали направо

Сильно сбились с пути



СИЛЬНАЯ ПОТЕРЯ НАПРАВЛЕНИЯ

Бросок	Новое Направление
1	Строго налево
2-4	По диагонали влево
5-6	Прямо по курсу
7-9	По диагонали направо
10	Строго направо

Пример

Например, группа намерена отправиться на северо-запад в нормальном темпе. Группа идёт по лесу и у нее нет ориентира, поэтому УС ориентирования - 15. Проводник проводит проверку Мудрости (Выживание) и получает 9. Мастер бросает к12 и получает 10. Вместо того чтобы двигаться прямо на северо-запад, группа движется по диагонали влево от Северо-Запада, что означает, что они вместо этого они, направляются примерно на запад.

Навигация по ориентирам

Ориентиры

Говоря обобщённо, двигаться по реке, дороге, или другим аналогичным естественным/искусственным путям очень просто. Не менее простая задача — прокладка маршрута относительно постоянно видимых выдающихся ориентиров. Подобные ориентиры однозначным образом позволяют определить направление движения и не оставляют вам шанса заблудиться. Так что вы просто можете следовать по намеченному маршруту, да подсчитывать пройденные мили.

Пример

Разведчик, двигаясь через лес, обнаруживает реку. Если разведчик уже некоторое время изучал берега этой реки, проверка его на Выживания поможет ему определить, что это и в самом деле река Айспир. Если же разведчик мало знаком с местностью, то успешная проверка расскажет ему, самое большее, что это скорее всего та же самая река, которую он уже пересекал сегодня где-то южнее. И наконец, если разведчик видит реку впервые, успешная проверка Выживания скажет ему разве-что "Это какая-то река".

Сверка ориентиров

Если герои не уверены в том, правильный ли ориентир они видят, но ранее уже пользовались этим ориентиром, то они вполне могут опознать ориентир при помощи проверки навыка Выживания. Аккуратность и детальность подобного опознания будет сильно зависеть от предыдущего опыта использования этого ориентира.

⁴⁰ <https://www.dndbeyond.com/sources/dmg/adventure-environments#BecomingLost>

Навигация по ориентирам происходит, когда у партии есть ясно видимое место назначения - Заснеженный горный пик, высоченное дерево на холме, маячащие вдалеке руины крепости. До тех пор, пока ориентир четко виден, партии ненужно делать броски, чтобы идти к нему.

Однако, если группа по какой-либо причине не всегда может видеть объект, например видимость перекрывает густой полог джунглей, или туман, или когда путешествие происходит при лунном свете. То группа должна иметь возможность ясно видеть ориентир как минимум раз в вахту. Но это может потребовать от них дополнительных действий, например взбираться на дерево чтобы посмотреть, правильно ли они идут.

Исследование местности

Мастеров будет интересовать вопрос как долго персонажи будут исследовать определенную местность прежде чем счесть ее полностью исследованной.

Хотя в Смертельных Рубежах игроки не используют путешествие по гексам для мастеров гексы все еще остаются удобным инструментом.

РАЗМЕРЫ ГЕКСОВ

Размер	Ширина, миль	Высота, миль	Площадь
1		1	
2	3.3194	2	3.4641 кв.миль или же 10730396,16 кв.ярдов
6	6.9282	6	31.1769 кв.миль или же 96573565,44 кв.ярдов.
24		24	

Видимость

В качестве максимального радиуса примем дальность полета стрелы – 600 футов или 200 ярдов. Соответственно, площадь окружности, видимой с одного места = 125 600 кв. ярдов.

В час персонаж, двигающийся в среднем темпе проходит 5280 ярдов что соответствует 13.2 радиуса поиска.

Группа из четырех персонажей двигающиеся цепочкой на расстоянии 400 ярдов друг от друга за 1 вахту (4 ч) осмотрит за 1 вахту – 211,2 радиусов или 27,5% от общего количества радиусов в шестимильном гексе.

Соответственно, для полного исследования равнинного гекса размером в шесть миль требуется два дня, а двухмильного – 2 час.

В случае ухудшенной видимости результаты, естественно, будут хуже. Например, при радиусе в 100 ярдов мы получим 4 суток для шестимильного и 4 часа для двухмильного гекса.

Несение дозора **Обнаружение угроз**

Дозорный + **Восприятие**

Персонаж может следить за опасностью и угрозами, когда группа путешествует, что делает его более трудным для врагов, чтобы устроить им засаду, или ловушки, чтобы вступить в силу.

Вы держите глаза настороже и уши открытыми для любых признаков приближающейся опасности, а также признаков близких преследователей.

Сделайте проверку Мудрости (Восприятия) с УС определенным Мастером, при этом если вы двигались в обычном или медленном темпе и результат броска к20 составляет 7 или меньше, то считается что результат броска кости - 8. **СКРЫТНОСТЬ**

Путешествуя в медленном темпе, персонажи могут перемещаться скрытно. Если они не находятся на открытой

местности, они могут застать других существ врасплох или подкрасться к ним. Правила по скрытности смотрите в главе 7.

ОБНАРУЖЕНИЕ УГРОЗ

Параметр пассивной Мудрости (Восприятие) используется для определения того, заметили ли персонажи угрозу, только в том случае, если выполнены следующие условия:

- Персонажи способны видеть угрозу (будь то освещение или темное зрение) или почувствовать еще каким-либо другим образом.

- Персонажи не вовлечены в какие-либо другие занятия, включая поиск пути или сбор пищи.

Быстрый темп накладывает штраф -5 к параметру пассивной Мудрости (Восприятия), используемому для обнаружения угроз. Вы также можете решить, что конкретную угрозу могут заметить только персонажи, находящиеся в определенной части строя.

ЗАМЕЧАНИЕ УГРОЗ

Используйте пассивное значение Мудрости (Восприятие) персонажей, чтобы определить, заметит ли группа скрытую угрозу. Мастер может решить, что угрозу могут заметить только персонажи в определенном ряду. Например, когда персонажи исследуют лабиринт туннелей, Мастер может решить, что только персонажи в последнем ряду могут услышать или заметить скрытое существо, идущее за группой, а персонажи в первом и средних рядах — не могут.

Путешествуя в быстром темпе, персонажи получают штраф -5 к пассивному значению Мудрости (Восприятие) при обнаружении скрытых угроз.

Столкновения с существами. Если Мастер решает, что искатели приключений встречают других существ во время путешествия, обе группы решают, что будет дальше. Одна из групп может решить напасть на другую, начать переговоры, убежать, или посмотреть, что будет делать другая группа.

Захват врасплох. Если искатели приключений встречают враждебное существо или группу, Мастер определяет, кто из персонажей и их врагов захвачен врасплох, когда начинается сражение. Подробности смотрите в главе 9.

ПРОЧАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Персонажи, занимающиеся другими делами во время путешествия, не сосредоточены на поиске опасностей. Такие персонажи не используют пассивные значения Мудрости (Восприятие) при определении скрытых угроз. Зато такой персонаж может делать что-то другое, с разрешения Мастера.

Ориентирование. Персонаж может пытаться предотвратить блуждания, совершая проверки Мудрости (Выживание), когда призывает Мастер (в Руководстве Мастера есть правила по определению блужданий).

Рисование карты. Персонаж может рисовать карту, отображающую прогресс отряда и способную помочь персонажам вернуться обратно или выйти на путь, если они заблудятся. Проверки характеристик не требуются.

Выслеживание. Персонаж может искать следы другого существа, совершая проверку Мудрости (Выживание), когда призывает Мастер (правила по выслеживанию есть в Руководстве Мастера).

Сбор еды. Персонаж может искать источники еды и воды, совершая проверки Мудрости (Выживание), когда призывает Мастер (правила по сбору еды есть в Руководстве Мастера).

Обнаружение угроз⁴¹

Используйте Пассивное Восприятие персонажей, чтобы определить, заметит ли группа скрытую угрозу. Мастер может решить, что угрозу могут заметить только персонажи в определенном ряду. Например, когда персонажи исследуют лабиринт туннелей, Мастер может решить, что только персонажи

41 <https://www.dndbeyond.com/sources/phb/adventuring#NoticingThreats>

в последнем ряду могут услышать или заметить скрытное существо, идущее за группой, а персонажи в первом и средних рядах — не могут.

Путешествуя в быстром темпе, персонажи получают штраф –5 к Пассивному Восприятию при обнаружении скрытых угроз.

Дозорные и разведчики также должны сделать активную проверку Восприятия (Мудрость) для обнаружения скрытых угроз – при этом для определения результата используется максимальное из двух значений – результата активной проверки Восприятия и Пассивного Восприятия.

При активной проверке Восприятия учитываются модификаторы от освещения и дальности.

Столкновения с существами.

Если Мастер решает, что авантюристы встречают других существ во время путешествия, обе группы решают, что будет дальше. Одна из групп может решить напасть на другую, начать переговоры, убежать, или посмотреть, что будет делать другая группа.

Захват врасплох.

Если искатели приключений встречают враждебное существо или группу, Мастер определяет, кто из персонажей и их врагов захвачен врасплох, когда начинается сражение ЗАСАДА

Когда возникает событие, определяйте, напали ли персонажи или враги неожиданно, обычным способом. Персонажи могут напасть неожиданно только в том случае, если следующие условия выполняются:

- Событие возникает, когда группа перемещается (не стоит и не отдыхает в лагере).
- Группа выбрала скрытность, двигаясь в медленном темпе.
- Как минимум один персонаж группы заметил угрозу и способен сообщить о ней остальным.

Бдительность

Это помогает не упустить из виду опасность. Когда персонаж выбирает наблюдение в качестве исследовательской задачи, персонаж выполняет одну проверку Мудрости, чтобы обнаружить скрытых существ, когда группа путешествует во время текущего хода исследования. Любой, кто выбирает эту задачу, имеет преимущество при этой проверке, если темп движения группы осторожен. Результат проверки персонажа используется для сопоставления проверок любых существ, которые пытаются спрятаться от исследователей. Если кто-то из наблюдателей обнаруживает существо, это не может удивить группу.

Персонажи могут выбрать наблюдение только в том случае, если их темп передвижения умеренный или осторожный. Навигация

Путешествие по пустыне или большому незнакомому городу сопряжено с риском заблудиться. Персонаж может снизить этот риск, перемещаясь для группы, внимательно следя за ориентирами и положением солнца, луны и звезд.

Когда персонаж выбирает навигацию в качестве исследовательской задачи, персонаж делает одну проверку Мудрости, чтобы не дать группе сбиться с пути во время текущего хода исследования. Если более одного члена группы выбирают эту задачу, каждый навигатор выполняет проверку, и вы используете лучший результат, чтобы определить, потеряна ли группа.

Персонажи не могут выбирать навигацию, если их скорость передвижения слишком велика.

Исследователям обычно не нужно ориентироваться в течение 5-минутного поворота, поскольку пройденное расстояние слишком мало, чтобы они заблудились. Однако даже за такое короткое время группа может потеряться, если за ней запирается дверь, ловушка телепортирует их куда-нибудь и так далее. В такой ситуации навигация бесполезна.

Первопроходец

Атлетика

Путешествие по труднопроходимой местности значительно замедляет вас. Вы можете помочь своим спутникам, расчистив для

них ясный путь. Сделайте проверку Силы (Атлетика) с УС равным УС навигации по местности. В случае успеха штраф скорости в данной местности будет уменьшен на 1 милю/ч в течении дня, если успешная проверка больше УС на 5 или более, штраф скорости передвижения по местности будет уменьшен на 2 мили в час.. В случае провала менее чем на 5, вы все равно уменьшите штраф за скорость передвижения по местности на 1 милю в час (до минимума 0), но автоматически получите один уровень истощения в конце перехода.

Фуражировка⁴²

Охотник (Фуражир) + Выживание

Персонажи могут добывать пищу и воду, если отряд путешествует в нормальном или медленном темпе. Добывающий еду персонаж совершает проверки Мудрости (Выживание), когда вы просите его это сделать, а УС зависит от наличия в регионе пищи и воды.

СЛОЖНОСТЬ ПОИСКА ЕДЫ И ВОДЫ

НАЛИЧИЕ ЕДЫ И ВОДЫ	УС
Много источников еды и воды	10
Ограниченные источники еды и воды	15
Очень мало источников еды и воды	20

СЛОЖНОСТЬ ПОИСКА ЕДЫ И ВОДЫ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ МЕСТНОСТИ И СЕЗОНА

МЕСТНОСТЬ	СЕЗОН	УС	
		ПИЩА	ВОДА
Много источников еды и воды		10	
Ограниченные источники еды и воды		15	
Очень мало источников еды и воды		20	

Если сбором еды занимаются несколько персонажей, каждый совершает отдельную проверку. При провале проверки персонаж ничего не находит.

Опциональное правило.
В случае если базовый УС поиска воды в данной местности меньше 10, то можно пренебречь учетом расхода воды

Если проверка Мудрости (Выживание) была успешна, количество найденной еды в фунтах определяется как 1кб + модификатор Мудрости персонажа и аналогично определяется количество найденной воды в галлонах.

Проводя много времени в дикой местности, путешественники часто предпочитают собирать пищу и охотиться, а не таскать с собой большое количество продуктов. Есть два основных способа, которыми путешественники могут проводить фуражировку: **во время путешествия** или **во время стоянки**.

Персонаж может выбрать, на что он будет тратить своё время, на поиск воды или еды, если группа движется в нормальном или медленном темпе. В конце вахты персонаж делает проверку Мудрости (Выживание), УС определяется регионом или областью, через которую проходит группа. Если в течение дня группа прошла через более чем один регион, используйте УС для того региона, в котором она провела больше всего времени.

Когда отряд стоит лагерем, фуражирование действует почти так же, хотя если посвятить поиску воды и пищи всё внимание, её можно найти намного быстрее. За каждый час, который персонаж тратит на поиски пищи или воды, персонаж делает проверку Мудрости (Выживание), УС определяется регионом или областью, в которой группа разбила лагерь.

Метод определения успеха или неудачи попытки персонажа добыть пищу одинаков, независимо от того, стоят ли они лагерем или путешествуют. При неудаче персонаж ничего не находит. В

42 <https://www.dndbeyond.com/sources/dmg/adventure-environments#Foraging>

случае успеха персонаж находит **1кб+модификатор Мудрости фунтов** - если искали еду, или **4кб+модификатор Мудрости пинт** - если искали воду. Источники пищи и воды определяются по усмотрению мастера, в зависимости от региона, через который путешествует группа, но персонажи могут попросить, чтобы собирался определенный вид пищи, например ягоды или кролик. Вообще, большинство найденных продуктов — это либо сырое мясо животных, которое нужно приготовить, либо легко съдаемые растительные штуки, вроде орехов или ягод. Вода, собранная во время фуражирования имеет более высокие шансы быть грязной, и обычно имеет УС болезней равный 10. Персонажи, которые не едят и не пьют, страдают от последствий истощения. Истощение, вызванное недостатком пищи или воды, не может быть устранено, пока персонаж не съест или не выпьет все необходимое количество еды и питья.

Охота и Фуражировка

Во время своих путешествий вы внимательно следите за близлежащими источниками пищи и воды, такими как корни, фрукты, мелкая дичь и скрытые источники. Вы должны выбрать одно: либо растения, либо дичь, либо воду.

Сделайте проверку Мудрости (Выживания) и сравните результат с уровнем изобилия региона в следующей таблице, чтобы определить количество свежих рационов (на 1 день), которые вы можете обеспечить, или галлонов воды (8 пинт), которые вы собираете.

ИЗОБИЛИЕ РЕСУРСОВ В МЕСТНОСТИ	КОЛИЧЕСТВО РАЦИОНОВ / ГАЛЛОНОВ							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Множество	10	12	14	16	18	20	22	24
Средний	10	13	16	19	22	25	28	31
Дефицитный	12	16	20	24	28	32	36	40
Бесплодный	15	20	25	30	35	40	45	50

Foraging for adequate food can be attempted by searching for small game, scarce plantlife, or fishing in nearby frozen lakes, whichever you have more hope for to yield better results.

A creature can melt ice and snow to yield water. Characters who don't eat or drink suffer the effects of exhaustion (see appendix A). Exhaustion caused by lack of food or water can't be removed until the character spends a day eating (or drinking) the full required amount.

Проводя много времени в дикой местности, путешественники часто предпочитают собирать пищу и охотиться, а не таскать с собой большое количество продуктов. Есть два основных способа, которыми путешественники могут проводить фуражировку: во время путешествия или во время стоянки.

Персонаж может выбрать, на что он будет тратить своё время, на поиск воды или еды, если группа движется в нормальном или медленном темпе. В конце вахты персонаж делает проверку Мудрости (Выживание), УС определяется регионом или областью, через которую проходит группа. Если в течение дня группа прошла через более чем один регион, используйте УС для того региона, в котором она провела больше всего времени.

Когда отряд стоит лагерем, фуражирование действует почти так же, хотя если посвятить поиску воды и пищи всё внимание, её можно найти намного быстрее. За каждый час, который персонаж тратит на поиски пищи или воды, персонаж делает проверку Мудрости (Выживание), УС определяется регионом или областью, в которой группа разбила лагерь.

Метод определения успеха или неудачи попытки персонажа добыть пищу одинаков, независимо от того, стоят ли они лагерем или путешествуют. При неудаче персонаж ничего не находит. В случае успеха персонаж находит **1кб+модификатор мудрости фунтов** - если искали еду, или **галлонов** - если искали воду. Источники пищи и воды определяются по усмотрению мастера, в зависимости от региона, через который путешествует группа, но персонажи могут попросить, чтобы собирался определенный вид пищи, например ягоды или кролик.

Вообще, большинство найденных продуктов - это либо сырое мясо животных, которое нужно приготовить, либо легко съдаемые растительные штуки, вроде орехов или ягод. Вода, собранная во время фуражирования имеет более высокие шансы быть грязной, и обычно имеет УС болезней равный 10.

Грязная пища и вода

Авантюристы, конечно, народ выносливый, но даже для них потребление пищи или воды, найденной в дикой местности, может быть опасным. Дичь может нести чуму или личинок, фрукты и овощи могут гнить, а в воде могут быть болезни. Без мер предосторожности такое может подорвать здоровье даже самого крепкого героя.

Грязная вода

Вода, встречающаяся в дикой природе, иногда содержит болезни или примеси, растворенные в ней, или непригодна для питья по другим причинам. Вообще, колодезная вода, дождевая вода, вода из ручьев или рек, а также озерная вода безопасна для питья.

А любые другие источники: стоячая болотная вода, вода из луж или впадин в растениях, вода из подземных кластеров, и другая вода из несоленых источников, грязная. Вода может быть очищена с помощью заклинания "очистить пищу и питье" или кипячением в течение 1 минуты или, возможно, другими средствами по усмотрению Мастера.

Если персонаж пьет неочищенную воду, он должен сделать спасбросок через час после приема пищи. Сложность спасброска определяется источником воды: чем чище источник, тем выше вероятность того, что вода чистая.

15. Чистота воды	
Источник воды	УС Очистки
Источник, ручей	10
Лужа, пруд, болото, мангровое болото	20
Морская вода	30

При провале персонаж подвержен **болезням**.

Грязная пища

В то время как пайки являются классическим средством питания авантюристов, многие предпочитают поесть что-то понажористее. Однако, обычная пища быстро портится, увеличивая риск заболеть. Также и потребление сырых продуктов может быть опасно и принести проблем и болезней.

Вообще, большинство продуктов портится за неделю; такие продукты, как хлеб, тропические фрукты, большинство овощей и большинство приготовленных блюд. Сырое мясо всех сортов портится через 24 часа, как и большинство молочных продуктов. Заклинания, такие как очищение пищи и питья, удалят подпорченность и потенциальные болезни из гнилой пищи, но они не восстановят сгнившие питательные вещества.

Некоторые продукты могут сохраняться дольше, а некоторые редкие виды продуктов, некоторые сыры, например, вообще не гниют. Также, многие продукты могут быть сохранены, либо при герметичном хранении, либо при сильном посоле, что увеличивает время, прежде чем пища испортится. Эти подходы и их потенциальные преимущества определяются по усмотрению МАСТЕРА.

Если персонаж потребляет грязную пищу, он должен сделать спасбросок через час после приема пищи. УС спасброска определяется источником пищи: чем гнилее пища, тем выше вероятность заболевания.

Существа, которые имеют естественную адаптацию к рискованным источникам пищи, например едящие сырое мясо Ящеролоуды, автоматически преуспевают в спасброске Телосложения против болезней, вызываемых грязной пищей.

16. Очистка пищи	
Источник пищи	УС Очистки
сырое мясо	10

Тухлое мясо	25
Гнилая Пища (Не Мясо)	20

При провале персонаж заражается болезнью, последствия которой подробно описаны ниже.

Поедание нечистой пищи или воды

Различные заболевания могут быть в воде или в пище, и имеют нижеописанные эффекты. Когда персонаж проваливает спасбросок Телосложения, он немедленно получает уровень истощения. Если персонаж провалил спасбросок на 5 и более, он отравлен на всё время болезни.

Всякий раз, когда больной персонаж начинает или заканчивает длительный отдых, он должен сделать спасбросок УС 13 Телосложения или получить один уровень истощения. Если они преуспевают в этом спасброске, не имея уровней истощения, болезнь удалена.

Выслеживание

Следопыт | Выживание

Персонаж может следовать по следу или набору следов, преследуя существо или группу существ. Правила выслеживания приведены далее в этом разделе. Вообще, группа не нуждается ни в проводнике, ни в трекере, хотя могут возникнуть редкие исключения.

Иногда вы не пытаетесь найти определенное место, а преследуете или преследуете другое существо или группу. Вместо навигационной деятельности сделайте проверку мудрости (выживания) на местности УС, чтобы найти и следовать по следам вашей добычи. Если ваша добыча пытается скрыть свои следы, используйте более высокий из их результатов скрытности или рельеф местности УС.

Для выслеживания одно или несколько существ должны преуспеть в проверке Мудрости (Выживании). Вам может потребоваться, чтобы следопыты сделали новую проверку в любом из следующих случаев:

- Они прекращают выслеживание и возобновляют работу после завершения короткого или длительного отдыха.
- Тропа пересекает препятствие, например реку, на котором нет следов.
- Погодные условия или местность меняются таким образом, что затрудняется выслеживание движения.

УС для проверки зависит от того, насколько хорошо земля показывает признаки прохода существа. В ситуациях, когда следы очевидны, проверка не нужна. Например, для отслеживания армии, продвигающейся по грязной дороге, проверка не требуется.

Обнаружить следы на голом каменном полу сложнее, если только отслеживаемое существо не оставляет четкого следа. Кроме того, с течением времени часто становится труднее проследить путь. В ситуации, когда нет следа, по которому можно было бы идти, вы можете исключить возможность выслеживания..

В таблице ниже приведены рекомендации по установке УС или, если хотите, вы можете выбрать УС на основе вашей оценки сложности. Вы также можете предоставить преимущество при проверке, если нужно следовать более чем по одному набору путей, или поставить в невыгодное положение, если след, по которому вы следуете, проходит через хорошо посещаемую зону.

При неудачной проверке персонаж теряет след, но может попытаться найти его снова, тщательно обыскав область. Чтобы найти тропу в замкнутом пространстве, например в темнице, требуется 10 минут, или 1 час на открытом воздухе.

Другой игрок, который владеет навыком Выживанием или имеет по крайней мере один уровень рейнджера, может помочь в выслеживании, предоставляя преимущество на проверку Выслеживания.

Таблица выслеживания содержит некоторые примеры УС и модификаторов, которые могут быть изменены по усмотрению Мастера, в зависимости от обстоятельств.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ УС ВЫСЛЕЖИВАНИЯ

ПОВЕРХНОСТЬ	УС
Мягкая поверхность, например снег или грязь	10
Грязь или трава	15
Голый камень	20
Существо оставило след, например кровь	+5
Каждый день с тех пор, как существо прошло	-5

Последствия провала проверка Выслеживания:

- если результат проверки Выслеживания меньше УС на 5 или меньше, то при Выслеживании в течении текущей вахты скорость уменьшена вдвое;

- если результат проверки Выслеживания меньше УС на 6 или больше, то при Выслеживании в течении текущей вахты скорость уменьшена вдвое и выслеживаемому (или выслеживаемым) существу удалось оторваться от следопытов;

= если результат проверки Выслеживания 5 или меньше, то следопыты заблудились. В зависимости от характера их окружения, блуждание следопытов может повлечь за собой дополнительные осложнения и опасности.

Другое применение для Выслеживания активности-читать следы, которые ваша группа пересекает во время своего путешествия, чтобы узнать, какие существа бродят поблизости, при этом УС чтения этих следов определяется Мастером.

Поиск

Поиск позволяет исследователю обнаруживать скрытые пути, секретные двери, забытые объекты и ловушки. Это хороший вариант, когда группа исследует подземелье или руины.

Когда персонаж выбирает поиск в качестве исследовательской задачи, он делает одну проверку Интеллекта, чтобы заметить любые скрытые предметы, которые могут вам встретиться. Любой, кто выбирает эту задачу, имеет преимущество при этой проверке, если темп движения группы осторожен. Вы сравниваете результат этой проверки с **контроллерами домена скрытых элементов**, мимо которых проходит группа.

Персонажи могут выбирать поиск только в том случае, если их скорость передвижения умеренная или осторожная. Крадущийся

В опасной зоне лучше всего оставаться в тени. Когда персонаж выбирает скрытность в качестве исследовательской задачи, персонаж делает одну проверку Ловкости, чтобы спрятаться во время путешествия группы. Любой, кто выбирает эту задачу, имеет преимущество при этой проверке, если темп движения группы осторожен. Чтобы заметить подкрадывающегося персонажа, существо должно оспорить проверку персонажа, используя Мудрость или Интеллект, и победить.

Персонажи могут выбирать подкрадывание только в том случае, если их темп передвижения умеренный или осторожный.

Картографирование

Создание точной карты жизненно важно для того, чтобы исследователи лучше всего чувствовали свое окружение. Это также может помочь им не потеряться.

Когда персонаж выбирает составление карты в качестве исследовательской задачи, он должен иметь пишущий инструмент и некоторую поверхность (например, бумагу или пергамент) для записи карты.

Карта, которую создает персонаж, может быть похожа на вашу фактическую карту местности, но не настолько полной. Когда вы даете информацию игроку, чей персонаж отображается на карту, ограничьте эту информацию только тем, что персонаж воспринимал бы, «фактически» выполняя задачу.

Если более одного персонажа выбирают это задание, те, кто это делает, просто создают несколько карт области. (Эта стратегия может оказаться полезной, если карта одного персонажа потеряна или уничтожена позже в приключении.)

Персонажи могут выбирать картографирование только в том случае, если их скорость передвижения умеренная или осторожная.

Рисование карты

Картограф + **Инструменты картографа**

Персонаж может рисовать карту, отображающую прогресс отряда и способную помочь персонажам вернуться обратно или выйти на путь, если они заблудятся. Проверки характеристик не требуются.

Пока ваши спутники несут вахту, охотятся за едой и ведут отряд, вы сосредотачиваетесь на документировании своего путешествия. Рисование карты не поможет вам в вашем путешествии вперед, но может оказаться полезным, когда вы попытаетесь найти свой путь назад. Хорошие карты также являются весьма востребованным товаром.

Совершите проверку Интеллекта (Инструменты Картографа) против УС определенного Мастером, при этом если ваш проводник преуспел проверке Ориентирования, то вы получаете бонус +5 к своей проверке, если же проводник провалил проверку Ориентирования на менее чем 5, то вы получаете штраф -5 к своей проверке.

Если вы заблудились, ваш чек автоматически проваливается.

Для каждого этапа путешествия отметьте, удалось ли вам выполнить или не удалось вашу картографическую проверку.

Как только вы доберетесь до места назначения, разделите количество успешных картографических проверок на общее количество пройденных отрезков пути и сравните результат в следующей таблице:

Успех на каждом этапе путешествия	Результат
0.75	подробная карта
0.5	Простая Карта
0.25	Грубая Карта

Управление наземным транспортом

Навык управления наземным транспортом

Персонаж находится впереди повозки поддерживая постоянную скорость движения животных, и объезжая дорожные препятствия которые могут замедлить или повредить повозку. Для этого фургонщик должен сделать проверку навыка управления наземным транспортом против УС навигации в данной местности. В случае если путешествие проходит по бездорожью – без ясно видимой тропы или дороги УС увеличивается на 5.

В случае если успешная проверка превзошла УС на 5 и более, то фургонщику удалось увеличить скорость движения транспорта на 1 м /ч за эту вахту.

Если же проверка была неуспешной и меньше УС на 5 и более, то это критический провал и ломается ось или колесо повозки. Ремонт повозки — это сфокусированная деятельность с проверкой Интеллекта с УС 15 и длится как правило 1 вахту. Персонажи с навыками владения кузнечными, плотничьими инструментами или инструментами резчика по дереву или ремонтника добавляют при этой проверке свой бонус владения.

Разведка

Разведчик + **Опасная** + **Скрытность** + **Восприятие** + **Анализ**

Персонаж может двигаться немного впереди всего отряда и использовать отдельную проверку Скрытности.

Если ваша информация о путешествии довольно расплывчата или вам просто интересно посмотреть, что еще можно увидеть, вы можете провести разведку впереди группы. Произвести разведку (расследования) проверки. ДМ определяет УС для любых заметных вещей в непосредственной близости.

Вы можете найти такие вещи, как существа, ожидающие в засаде, благоприятные пути или скрытые места.

Поиск.

Восприятие + **Анализ**

Персонаж может искать определенный объект или место во время путешествия группы, например скопление руин или редкий вид дерева. Для обнаружения искомого объекта член партии, который занимается поиском должен преуспеть в проверке Выживания против УС определенного Мастером

Скрытное перемещение⁴³

Скрытность

Иногда вам нужно какое-то время двигаться тихо, чтобы отвратить глаза и уши ближайших врагов или замести следы и сделать крюк, чтобы стряхнуть возможных преследователей. Это не требует, чтобы вся партия выполняла скрытую деятельность, поскольку члены партии, которые делают это, могут попытаться сохранить всех остальных как можно более скрытными.

Сложите результаты проверки ловкости (скрытности) всех крадущихся членов партии вместе и разделите сумму на количество игроков в группе (округление вниз) это окончательный и эффективный результат для усилий группы.

СКРЫТНОСТЬ

Когда вы пытаетесь спрятаться, совершите проверку Ловкости (Скрытность). Пока вас не найдут или вы не прекратите прятаться, результат этой проверки будет противостоять проверкам Мудрости (Восприятие) существ, активно ищущих вас.

Возможно ли в той или иной ситуации спрятаться, решает Мастер. Вопрос не в том, может ли существо увидеть вас, а в том, может ли оно видеть вас достаточно хорошо. Вы не можете прятаться от существа, которое видит вас, и если вы издадите шум (например, прокричите предупреждение или уроните вазу), вы выдаёте своё местоположение. Невидимое существо нельзя увидеть, поэтому оно всегда может попытаться спрятаться. Его можно заметить по другим признакам, поэтому ему тоже приходится вести себя тихо.

В бою большинство существ постоянно ищут опасность вокруг себя, поэтому если вы выходите из укрытия и приближаетесь к существу, обычно оно замечает вас. Однако в некоторых обстоятельствах Мастер может позволить вам оставаться скрытым от существа, к которому вы приближаетесь, если оно отвлечено, что позволяет вам совершить атаку с преимуществом, прежде чем вас заметят.

Пассивное Восприятие. Если вы прячетесь, есть шанс, что вас заметят даже без активных поисков. Для определения того, заметило ли вас существо, Мастер сравнивает результат вашей проверки Ловкости (Скрытность) с пассивным значением Мудрости (Восприятие), которое равно 10 + модификатор Мудрости существа, плюс все уместные бонусы и штрафы. Если у существа есть преимущество, добавьте 5. Если есть помеха, вычтите 5.

Например, если персонаж 1 уровня (с бонусом мастерства +2) обладает Мудростью 15 (модификатор +2) и владеет Внимательностью, его пассивное значение Мудрости (Восприятие) равно 14.

Что вы можете видеть? Одним из основных факторов в определении того, можете ли вы обнаружить скрытое существо или предмет, является то, насколько хорошо вы видите в области, которая может быть слабо или сильно заслонённой, что объясняется в главе 8.

Скрытность: во время путешествия в медленном темпе персонажи могут двигаться незаметно. Пока они не на открытом воздухе, они могут попытаться заставить врасплох или ускользнуть от встревоженных им существ.

Все персонажи могут выполнять проверки Скрытности, чтобы спрятаться от других или двигаться бесшумно. Этим проверкам всегда противопоставляется проверка Восприятия цели. Если за персонажем наблюдают, даже случайно, они не могут спрятаться. Однако, если наблюдатели на мгновение отвлекаются, персонаж может попытаться спрятаться. Пока наблюдатель отвлекает

⁴³ <https://www.dndbeyond.com/sources/phb/adventuring#Stealth>

внимание от персонажа, персонаж может попытаться пробраться в укрытие. Однако эта проверка находится в невыгодном положении, потому что персонаж должен быстро перемещаться в укрытие. Персонаж не может спрятаться, если ему не за чем спрятаться или спрятаться. Глубокие тени могут быть засчитаны как укрытие по усмотрению Мастера подземелий. Персонажи, пытающиеся двигаться бесшумно, имеют недостаток при движении с нормальной скоростью.

Лагерь

Когда вы устраиваете лагерь на ночь в дикой местности, есть три критических фактора: насколько холодно, насколько вы мокры и насколько открыт ваш лагерь. Если не учесть какой-либо из этих факторов, высок риск осложнений и опасностей, начиная от простого неудобства и заканчивая смертельными болезнями.

Когда вы устраиваете лагерь на ночь в дикой местности, есть три критических фактора: насколько холодно, насколько вы мокры и насколько открыт ваш лагерь. Если не учесть какой-либо из этих факторов, высок риск осложнений и опасностей, начиная от простого неудобства и заканчивая смертельными болезнями.

Импровизированные задания

Персонаж может придумать способ внести свой вклад в исследовательскую группу, не охваченную описанными здесь задачами. В таком случае вы можете разрешить использование импровизированной исследовательской задачи, но только если для ее выполнения требуется не более одной трети времени, затрачиваемого на ход исследования. Кроме того, импровизированное задание можно выполнять только в том случае, если темп передвижения группы умеренный или осторожный.

В то время как персонажи путешествуют, есть ряд действий, которые они могут предпринять в дополнение к ходьбе. Как правило, персонаж может одновременно заниматься только одним видом деятельности. Персонаж решает, какой деятельностью он занимается в начале каждой вахты, в которой он путешествует, и может участвовать только в одной за раз.

Для каждого этапа путешествия игрок может выбрать одно из следующих действий в соответствии с выбранным вами темпом путешествия. Каждое действие имеет соответствующую проверку характеристики, которую вы сделаете, чтобы определить свой успех или неудачу во время путешествия.

Источники МАТЕРИАЛОВ

Существа

Части существ используются в качестве алхимических материалов и для создания доспехов и оружия для искателей приключений, которые некоторые из них придают особые черты. Другие берут части существ как трофеи и украшения для своих доспехов и домов.

Если вы хотите извлечь части животных и существ, вы должны сделать проверку Интеллекта (Природы) для обычных существ, проверку Интеллекта (Магия) или проверку Интеллекта (Религии) для более редких существ. Вы также можете сделать Мудрость (Выживание) вместо проверки Интеллекта при сборе частей. При неудачной проверке часть разрушается или повреждается. Это зависит от БМ, чтобы определить, какая проверка производится в зависимости от типа существа и от того, насколько распространено это существо в мире.

УС: 15 + 1/2 от РО существа (Существа с РО менее 2 не добавляет РО в УС)

Количество проверок, которые вы можете сделать, и время, затрачиваемое на сбор всех частей существа Зависит

от размера существа, как показано в следующей таблице. Например, если вы разделяете существо среднего размера, для всего процесса потребуется один час, даже если вы делаете только 1 проверку.

Размер Существа	Макс. сборов	Общее время сборов
Крошечный	1	2 часа
Маленький	1	30 мин
Средний	2	1 час
Большой	3	1 час
Гигантский	4	2 часа
Колосальный	5	2 часа (минимум)

Каждая успешная проверка дает вам несколько единиц в зависимости от размера существа, как показано в следующей таблице, которые могут использоваться для создания новых предметов снаряжения или в качестве алхимических материалов.

Размер Существа	Единиц собраных за проверку
Крошечный	1/4
Маленький	1/2
Средний	1
Большой	2
Гигантский	3
Колосальный	4

Вы можете сделать только одну проверку для каждой части, которую хотите собрать. Например, персонаж может сделать 3 проверки для разделки большого дракона, но он может использовать только одну из проверок для сбора чешуи, а две другие проверки могут использоваться для других частей дракона (например, важный орган и рога). Для алхимических целей БМ определяет тип сущности собранных частей. Вы можете прочитать больше информации о сущности в разделе алхимии.

Когда вы используете детали для изготовления брони и оружия, вам нужно количество единиц одного и того же материала в зависимости от размера объекта. Вы можете больше узнать о крафте и материалах в разделе крафта.

В следующей таблице приведены примеры частей существ и их использования. Некоторые части наносят урон, если вы не можете его извлечь.

Элементарный урон может быть любым типом урона, и он определяется БМ (например, персонаж получает урон от огня при неудачной проверке, чтобы извлечь необходимый орган красного дракона). Вы можете определить повреждение, используя те же рекомендации по повреждению ловушек, которые содержатся в главе 5 Руководства мастера подземелий.

Часть	Используется	Урон при провале урон ядом
Жало	Алхимия, снаряжение	
Крылья, перья	Алхимия, снаряжение	-
Плавник	Алхимия, снаряжение	-
Хитин	Снаряжение	-
Хвост	Алхимия	-
Клыки, зубы	Алхимия, снаряжение	Колющий урон
Орган	Алхимия	-
Рога	Снаряжение	Колющий урон
Эктоплазма	Алхимия	Некротический урон
Чешуя	Алхимия, снаряжение	-
Элементарная сущность	Алхимия	Элементарный урон
Когти	Алхимия, снаряжение	Режущий урон
Кости	Алхимия, снаряжение	-

Выделения, слизь	Алхимия	Элементарный или ядовитый урон
Сущностный орган	Алхимия	Элементарный урон
Мех, шкура	Снаряжение	-
Кровь	Алхимия	-

Значения компонентов

Стоимость каждой собранной единицы составляет от 1% до 50% опыта существа. Собранные части обычных существ имеют ценность 1% от опыта существа, в то время как ценность более редких существ близка к 50% опыта существа. Вы можете определить значения каждой извлеченной части в следующей таблице.

Количество единиц УС	Редкость существ	Количество единиц существа	ОП
6 или меньше	обычная	1% от существа	ОП
7-12	необычная	5% от существа	ОП
13-18	редкая	10% от существа	ОП
19-24	очень редкая	25% от существа	ОП
25+	легендарная	50% от существа	ОП

Например, если вы собираете перья из гиппогрифа (РО 1), значение единицы пера будет составлять 1% от базового опыта (200 exp), что является 2 см.

В качестве других примеров: единица чешуи псевдодракона стоит 5 см (РО 1/4) и единица чешуи взрослого синего дракона составляют 1500 см (РО 16).

Получение мяса (Вариант Фуражирования).

В то время как персонажи могут заниматься собирательством, чтобы выжить в пустошах, они также могут выследить и убить существо, чтобы добыть мясо и использовать его в качестве пищи. Мясо, которое они получают, портится через день, если не поджарится. Употребление испорченного мяса может потребовать спасброска Телосложения, чтобы избежать рвоты или болезни.

Персонаж может сделать проверку Мудрости (Выживания), чтобы попытаться добыть мясо в качестве пищи. УС для проверки, как правило, 15, но БМ может изменить УС. Количество собранного мяса определяется размером существа, как показано в таблице выработки еды ниже.

Получение мяса не учитывается в максимальных проверках сборов, которые вы можете сделать, чтобы разделить существо.

Размер Существа	Получено фунтов	еды,	Кг
Крошечный	1		0,45 кг
Маленький	4		1,8 кг
Средний	16		7.2
Большой	32		14.4

Минералы и прочее

Минералы это природные материалы, используемые для изготовления брони, оружия и получения специальных эффектов для этих доспехов и оружия. Минералы можно разделить на два типа, и каждый тип имеет уникальный способ их приобретения.

- Руды добываются с помощью Шахтерской Кирки и проверки Силы (Атлетика).

- Самоцветы извлекаются с использованием Инструментов Добычи Самоцветов (стоимостью 2 см) и проверки Ловкости (Ловкость руки). Самоцветы также разделены на четыре уровня,

которые определяют силу и преимущества, которые вы получаете, когда добавляете их в броню, щит или оружие.

Проверка на извлечение минерального типа всегда равна УС 15. При необходимости персонаж должен сначала проверить Интеллект (Природу), чтобы найти жилу или место, где находятся руды или самоцветы.

- Если персонаж добывает руды, при успехе они собирают несколько единиц руды, равных 2к4 + ваш модификатор Телосложения.

- Если персонаж извлекает самоцветы, БМ определяет количество и уровень найденных самоцветов, или он может кинуть к20 и сравнить результат со следующей таблицей.

к20	Найдено самоцветов
1-15	1 самоцвет (1-ый уровень самоцвета)
16-17	1 самоцвет (2-ой уровень самоцвета)
18	1 самоцвет (3-ий уровень самоцвета)
19	1 самоцвет (4-ый уровень самоцвета)
20	Киньте дважды

Самоцвет может быть определен ДМ или произвольно сделать бросок и сравнивает результат с таблицей ниже. Вы можете больше узнать о уровне и свойствах самоцветов в разделе вставки камней (socketing).

Цвета Самоцветов	Цвет
к10	
1	Коричневый
2	Синий
3	Красный
4	Белый
5	Желтый
6	Черный
7	Зеленый
8	Фиолетовый
9	Оранжевый
10	Серый

Неминеральные материалы

Существуют и другие материалы, которые не являются рудами или самоцветами, такими как дерево, камень и кораллы, которые также могут использоваться для изготовления оружия или предметов брони.

Для сбора этих материалов вам необходимо сделать проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Ловкость руки) в зависимости от материала (УС 15). При успехе вы собираете несколько единиц, равных 2к4 + ваш модификатор Телосложения. Например, если персонаж хочет собрать

немного Темного дерева для брони, он должен сделать проверку Силы (Атлетики), чтобы срубить дерево топором и получить материал.

При успехе вы собираете несколько единиц Темного дерева, равного 2к4 + модификатор Телосложения. Время, затрачиваемое на извлечение минералов и других материалов, составляет 1 день простоя. Потраченное время персонаж использует для поиска и добычи материалов.

Значения материалов

Минералы и другие материалы могут быть проданы (и в некоторых случаях куплены), а стоимость каждой единицы зависит от материала.

Для получения дополнительной информации см. Раздел обработки.

Вы также можете продать самоцветы, найденные вами в ваших приключениях.

Базовая рыночная стоимость драгоценных камней определяется следующей таблицей.

Редкость	Уровень самоцветов	Стоимость
----------	--------------------	-----------

Обычная	1-ый	25 зм
Необычная	2-ой	50 зм
Редкая	3-ий	75 зм
Очень редкая	4-ый	100 зм

Артика

Растения и травы

Растения используются для создания алхимических зелий и смесей, и они делятся на четыре уровня редкости.

- Обычные растения, которые имеют одну сущность
- Необычные растения, которые имеют две разные сущности
- Редкие растения, которые имеют две сущности одного и того же типа
- Очень редкие растения, которые имеют две сущности одного и того же типа и одну дополнительную сущность

Собирая растения, травы и другие подобные ресурсы персонаж должен выполнить проверку Интеллекта (Природы) (УС 15).

Если проверка персонажа успешна, БМ бросает И20, чтобы определить количество собранных ресурсов.

к20	Количество растений	собранных
1-10	1	
11-15	1к4	
16-18	1к4+1	
19	1к4+2	
20	брось дважды	

Время, затрачиваемое на сбор, равно 1 часу для каждой проверки, и вы можете сделать количество проверок в день, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1).

Значения растений

Вы можете покупать и продавать растения и травы на рынке, как показано в следующей таблице.

Редкость растений	Рыночная стоимость
Обычная	5 зм
Необычная	10 зм
Редкая	20 зм
Очень редкая	40 зм

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ЛАГЕРЕ

Лагерь и потребности персонажей

Тепло

За исключением температур выше 70 градусов по Фаренгейту (обычно испытываемых только в засушливом климате или в самые жаркие летние месяцы), ночью требуется некоторый дополнительный источник тепла, отличный от обычной одежды.

Если персонаж спит с одеялом или в спальном мешке, они не страдают от каких-либо вредных последствий; если персонаж спит рядом с открытым костром или другим большим источником тепла, они также не будут страдать от каких-либо вредных последствий. Эти два наиболее распространенных средства поддержания тепла в ночное время, но могут быть и другие способы сделать это по усмотрению Мастера.

Уязвимость персонажей перед внешней средой

Помимо простого дождя и снега, другие формы воздействия - как правило, ветер, могут истощить силу персонажа. Самый простой способ избежать такой уязвимости - это укрытие, которое защищает партию от внешнего мира.

Укрытие - это любое сооружение или образование, имеющее по меньшей мере пару смежных стен. Наиболее распространенными источниками укрытия в дикой природе являются палатки, пещеры и руины, но могут быть и другие, по усмотрению Мастера.

Сон

Чтобы избежать вредных последствий во время отдыха, персонажи должны удовлетворять всем трем условиям:

- они должны оставаться теплыми
- они должны оставаться сухими
- и они должны оставаться защищенными от прочих опасностей внешней среды

В течение длительного отдыха, если персонаж не удовлетворяет ни одному из вышеперечисленных условий, он должен пройти спасбросок Телосложения с УС 10 чтобы не получить уровень истощения.

Для каждого дополнительного условия, которое не выполняется во время отдыха, УС увеличивается на 5.. Например, если персонаж одновременно замерзает и подвергается воздействию ветра во время своего отдыха, он должен пройти спасбросок с УС 15 или получит истощения. Существа с устойчивостью к урону холодом имеют преимущество при совершении этих спасбросков; а существа с иммунитетом к урону холодом автоматически их проходят.

Влажность

Искатели приключений часто промокают: плавать в озере, переходить реки вброд, нырять в подземный бассейн - обычное дело для них, но промокать опасно, а засыпать промокшим ещё опаснее. Также можно промокнуть под дождём, или в борьбе с водным существом, во время купания, и др.

Мокрые существа высыхают за час, если всё это время оставались сухими. Если существо находится возле значительного источника тепла, вроде костра или печи, время сокращается вдвое. На усмотрение Мастера могут быть другие способы ведущие к быстрому высыханию.

Влажность

Также, важно чтобы во время сна к персонажу не пробиралась влага. Укрытие - если в общем, это любая структура, у которой есть как минимум три стены и крыша. Наиболее распространенные убежища в дикой местности это палатки, пещеры или руины, и другое на усмотрение Мастера.

Если во время длинного или короткого отдыха вы замёрзли или промокли, в конце отдыха вы должны преуспеть в спасброске Телосложения, или получить один уровень истощения УС равен 10 плюс 2 за каждый лёгкий ветерок или осадок, или плюс 5 за каждый сильный

Некоторые местности требуют специального снаряжения или укрытия, которое помогает персонажам поддерживать свою личную температуру. Путешествие в арктической местности, через пустыню или даже во время сильного дождя может заставить существо искать убежище или страдать от последствий. По усмотрению Мастера, если существа не защищены соответствующим образом, то они могут быть вынуждены в конце дня совершать спасбросок по Телосложению от экстремальной жары или холода. Персонажи могут использовать палатку, чтобы защититься от ветра и дождя, но иногда у них нет доступа к такому снаряжению, и в этих ситуациях они могут попытаться найти естественное укрытие или построить его, используя собранные тут же материалы. Естественные укрытия делятся на два типа: основные и продвинутое.

Основное Укрытие

Почти каждое естественное укрытие, найденное в дикой природе, считается основным убежищем. В этом убежище достаточно места для 1к4+3 существ среднего размера, и в целом они построены из множества мелких кусочков растительности. Благодаря своей простой конструкции основное укрытие защищает от ветра или осадков (по усмотрению Мастера).

Продвинутое Укрытие

Усовершенствованное укрытие имеет место для 6 существ среднего размера или более и защищает всех внутри от ветра, дождя, снега и других факторов внешней среды. Кроме того, продвинутое укрытие помогает поддерживать личную температуру, а в некоторых случаях оно также обеспечивает некоторую защиту от диких существ.

Естественные Укрытия

Рельеф местности и время являются основными факторами, определяющими шансы авантюристов найти естественное укрытие или построить что-то из материалов, которые они находят в зоне.

Арктические зоны не имеют никакой полезной растительности, которую авантюристы могут использовать для укрытия, но они могут найти расщелины и сделать импровизированные снежные стены, которые могут обеспечить некоторую защиту.

В пустынях нет растительности, которую могут использовать искатели приключений, но они могут наткнуться на неровности поверхности, такие как большие скалы и некоторые дюны, которые могут обеспечить укрытие по крайней мере с одной стороны.

Лесные зоны являются одним из самых простых мест для поиска естественного укрытия. Деревья и крупные растения могут дать искателям приключений некоторую защиту от ветра и дождя. В лесу сучья или ветки можно срезать с деревьев и уложить поперек сетки из шестов, чтобы дать персонажам крышу над головой и защиту от ветра.

Холмы полны неровной местности, которая может служить простым буреломом, кроме того, густая растительность довольно обильна в течение большей части года, что позволяет искателям приключений создавать из нее бурелом.

Горы для этой цели считаются грубыми, каменистыми участками с небольшим количеством растительности или вообще без нее. Однако искатели приключений могут наткнуться на некоторые природные объекты, такие как пещеры и альковы, которые достаточно велики для группы.

Равнины обычно плоские, но не обязательно безликие. Небольшой овраг мог бы помочь искателям приключений укрыться от ветра. Кроме того, если равнина имеет некоторую растительность, персонажи могут собрать достаточно ветвей и зелени для бурелома болота обычно имеют растительность, которую можно собрать и использовать в качестве укрытия, и персонажи могут наткнуться на упавшее дерево или подобную особенность, которая может помочь в качестве укрытия.

Поиск Естественных Укрытий

Персонажи могут сделать проверку Выживания, чтобы попытаться найти естественное укрытие в этом районе. В зависимости от рельефа местности сложность и время нахождения подходящего укрытия варьируются, как показано в следующей таблице.

СЛОЖНОСТЬ ПОИСКА УКРЫТИЯ В РАЗЛИЧНОЙ МЕСТНОСТИ

Местность	УС	Необходимое Время
Арктический	25	30 минут
Пустыня	25	30 минут
Лес	10	10 минут
Холмы	10	10 минут
Горы	20	20 минут
Равнины	20	20 минут
Болота	15	15 минут

В общем, эта проверка должна каждый раз во время поиска группой укрытия. При успешной проверке, сделанной Проводником, группа находит основное укрытие или продвинутое укрытие, если проверка Мудрости (Выживание) превысила УС на 5 или более. В случае неудачи новая проверка может быть совершена при условии продолжения движения через 15 минут

Дополнительное Условие

Вы можете увеличить УС и время поиска в зависимости от некоторых особых условий, таких как поиск убежища ночью или во время дождя.

Дождь, туман и зоны низкой видимости. Увеличьте УС на 3 и добавьте половину базового времени.

Шторм, снегопад и отсутствие видимых зон. Увеличьте УС на 5 и поиск займет в два раза больше времени.

Свойства и характеристики найденного убежища определяются Мастером.



Разбить лагерь

Upon stopping to set up camp you can have a member of the party make a survival, perception, investigation, or stealth check to find a good place to set up camp. The result of this check is the DC that enemies would have to beat on their perception check to find it (if an encounter occurs). Once they settle in they can spend 3 hours to perform any of the following Rest Roles.

Разбиваем Лагерь

Когда пришло время разбивать лагерь на ночь, персонажам нужно начать искать подходящее место для лагеря. Если в группе были персонажи-разведчики на последней вахте, они могут сделать проверку Исследования, в то время как персонажи, которые занимались выслеживанием, могут сделать проверку Восприятия с помехой. За каждые 5 единиц наилучшего результата среди всех проверок лагерь имеет одно или несколько свойств, некоторые даже улучшены

Если ни один из персонажей не занимался ни выслеживанием, ни обнаружением угроз, ни разведкой то им нужно потратить дополнительное дополнительное время, чтобы найти подходящее место для лагеря.

НАЛИЧИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ СВОЙСТВ МЕСТА ДЛЯ ЛАГЕРЯ

Превышение УС поиска	Свойства места для лагеря
1-5	-
6-10	+ 1-е свойство
11-15	+ 2-е свойство
16-20	+ 3-е свойство

Мастер броском кб по таблице ниже определяет какие свойства стоянки найдены в первую очередь, во вторую и в третью очередь

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СВОЙСТВА МЕСТА ЛАГЕРЯ

кб	1-е свойство	2-е свойство	3-е свойство
1	Удобный	Обоснованная	Скрытый
2	Удобный	Скрытый	Обоснованная
3	Защищенная	Удобный	Скрытый
4	Обоснованная	Скрытый	Удобный
5	Скрытый	Удобный	Обоснованная
6	Скрытый	Обоснованная	Удобный

Если игроки не довольны найденными местами для лагеря, им придется повторить поиски. После наступления темного времени суток, проверки Исследования, Восприятия или Выживания для поиска места для лагеря делаются с помехой.

Удобный

Лагерь достаточно хорошо защищен от любых погодных условий, кроме самых суровых.

Защищенный

Лагерь имеет естественный барьер или иным образом труднодоступен (например, внутри кроны большого дерева или на скальном выступе). Партия, входящая в лагерь в первый раз, и другие приближающиеся существа должны успешно выполнить проверку Атлетики (УС 15), чтобы попасть в лагерь.

Скрытый

Место лагеря удалено или скрыто от посторонних глаз (например, пещера за водопадом или под листьями огромной ивы), поэтому приближающиеся существа должны преуспеть в проверке Анализа или Восприятия (УС 15) чтобы обнаружить этот лагерь.

Список возможных действий в лагере

- Использование инструментов
- Улучшение укрытия
- Поиск дров
- Поиск трав
- Поиск воды и пищи
- Приготовление пищи
- Оказание первой помощи
- Уход за ранеными или больными
- Уход за ездовыми животными

Основные виды деятельности в лагере:

- - приготовление пищи
- - уход за ранеными
- - улучшение лагеря;
- - несение дозора;
- - установка ловушек
- - поиск полезных трав и растений;
- - поиск пищи (фуражировка)
- - определение волшебных предметов и настройка на них
- Руководство Занатара по всему существенно расширил возможности персонажей во время короткого и продолжительного отдыха, поэтому в этом подразделе мы кратко рассмотрим какие инструменты и вторичные навыки можно использовать во время развертывания лагеря и какие нужно использовать.

Роли персонажей во время отдыха в лагере

Базовый DC для этих бросков - 15. Мастер подземелий может модифицировать и изменять их, чтобы усложнить или облегчить задачу в зависимости от окружающей среды или прошлых успехов и неудач. Если группа только что победила большого плохого монстра и выполнила свой квест, она будет в довольно хорошем настроении. Если группа находится в Deadly Cold, найти убежище будет намного сложнее. При необходимости отрегулируйте их, начиная с базового DC 15.

Улучшение Укрытия

В то время как персонажи могут искать естественное укрытие, они также могут собирать материалы и модернизировать основное укрытие в расширенное укрытие или добавлять дополнительные функции, такие как стена частокола или другие защитные меры.

Особенно это актуально в случае, если авантюристы планируют использовать это укрытие многократно.

Сбор Материалов

Персонаж может собирать материалы, делая проверку Выживания или Атлетики с УС определенным Мастером.

Во время этой деятельности персонаж собирает ветви и растительность, которая лежит в этом районе, рубит дерево, чтобы собрать древесину, или раскалывает большой камень, чтобы собрать камни.

В случае успеха он собирает количество единиц материалов, равное 2кб + его модификатору Телосложения. Персонаж может сделать количество проверок в день, равное удвоенному его модификатору Телосложения (минимум 1)

Улучшение

Для улучшения укрытия персонаж должен использовать несколько единиц материалов в зависимости от того, какое из приведенных ниже в таблице свойств он хочет получить. Несколько персонажей могут объединить свои усилия для улучшения укрытия, сократив время на десятикратный модификатор своего Телосложения в минутах для каждого персонажа, работающего над обновлением, минимум 10 минут. Например, персонаж с модификатором Телосложения +2 сократит время, необходимое для завершения функции укрытия, на 20 минут.

УЛУЧШЕНИЕ УКРЫТИЯ

Особенность	Необходимое количество материалов	Время
Усовершенствованное обновление укрытия	15	4 часа
Основные стены	6	1-часовой
Платформа	10	2 часа
Шип-барьер	5	30 минут
Каменная стена	10	4 часа

Улучшение основного укрытия до продвинутого.

Улучшение основного укрытия в продвинутое включает в себя дверь, простую кровлю и стены, сделанные из различных кусков соломы, дерева, камня или подобных материалов. Улучшение укрытия позволяет до 6 существам среднего размера войти и защитить себя.

Основная стена. Этот участок стены или изгороди длиной 15 футов изготовлен из бревен, корней деревьев, возможно даже костей и используется как защитное сооружение или ограда. Каждые 5 футов стены имеет УЗ 15, 15 хитов и порог повреждения 5.

Платформа. Эта 10-футовая квадратная деревянная платформа крепится на большом дереве или поднимается на сваях над почвой, что позволяет строить на ней. Платформа может быть построена на высоте 10 футов высотой и включает в себя простую деревянную лестницу для доступа к платформе.

Шипованное ограждение. Барьер длиной 10 футов со множеством деревянных или костяных шипов. Пространство, занятое шипованным ограждением является труднопроходимой местностью. Любое существо, которое движется через него должно преуспеть в спасброске Ловкости по УС 10 или получить 1к4 колющего урона. У ограждения УЗ 15, 15 хитов и порога повреждения 5.

Каменная стена. Каменная стена длиной 15 футов, высотой 6 футов изготовлена из кирпичей и булыжников и используется как защитное сооружение или ограждение. У каждой 5 футов каменной стены УЗ 17, 30 хитов и порог повреждения 10.

Некоторые из этих улучшений могут быть недоступны для строительства в определенных местах из-за отсутствия необходимых материалов. Например, шипованное ограждение может быть трудно создать в пустыне

 Обезопасить лагерь

Выживание

Roll a Survival to fortify shelter. On a success everyone inside the shelter can roll an additional 1d6 on any Frost Checks made. If the roll succeeds by 5 or more, roll an additional 1d6. If you succeed by 5 or more, you gain an additional 1d6.

 Спрятать лагерь

Скрытность

Make a stealth check to disguise your shelter and hide it from enemy forces or creatures. On a success add an additional + 1d6 to the DC to be discovered. If the roll succeeds by 5 or more, you gain an additional 1d6.

Скрытность во время остановки

Вероятность столкновения с опасными хищниками возрастает, когда группа находится на стоянке.

Некоторые укрытия обладают естественными характеристиками, делающими группу в них более незаметными.

Вероятность обнаружения группы возрастает, если:

- группа больше 6 существ среднего размера;
- используется открытый огонь в холмах, равнине или горах – днем за счет дыма, ночью за счет огня;
- группа оставила за собой явно различимые следы (например, двигалась по снегу).

Вероятность снижается, если:

- укрытие каким-либо образом заслонено от окружающей местности;
- присутствуют погодные эффекты, которые делают местность частично укрытой

Картографирование

Выживание или **инструменты картографа**

Roll a Cartography check (Survival) to gain 1d6 on any future Survival checks towards navigation/ being lost within the mapped area for any future travels in the area traveled prior to the Long Rest. If the roll succeeds by 5 or more, roll an additional 1d6.

Использование инструментов на привале

Инструменты повара

Жизнь искателя приключений тяжела. При наличии в компании повара ваша пища будет намного вкуснее, чем привычные галеты и сухофрукты.

Компоненты. Инструменты повара включают в себя металлический котёл, ножи, вилки, ложку для размешивания и половник.

История. Ваши знания кулинарных методик позволяют вам оценивать структуру социального развития, основываясь на гастрономических обычаях этой культуры.

Медицина. Оказывая лечение, вы можете превратить горькое или кислое лекарство в приятную на вкус стряпню.

Выживание. Добывая еду, вы можете использовать собранные вами ингредиенты, которые другие не смогли бы приготовить.

Приготовление пищи.

Как часть короткого отдыха вы можете приготовить вкусное блюдо, которое поможет вашим компаньонам восстановить силы. Вы и до пяти существ на ваш выбор восстанавливают по 1 дополнительному хиту за каждую потраченную вовремя короткого отдыха Кость Хитов, при условии, что у вас есть доступ к вашим инструментам повара и достаточно еды.

Инструменты повара

Действие	УС
Приготовить обычную пищу	10
Повторить блюдо	10
Обнаружить яд или примесь в еде	15
Приготовить изысканное блюдо	15

Приготовление вкусной пищи

Инструменты повара

Инструменты плотника

Временное укрытие.

Как часть продолжительного отдыха вы можете построить навес или подобное укрытие, чтобы ваша группа была укрыта от дождя или солнечного зноя на время отдыха. Поскольку оно было построено на скорую руку из первой попавшейся древесины, укрытие разваливается через 1к3 дня после постройки.

Инструменты сапожника

Уход за обувью.

Как часть продолжительного отдыха, вы можете починить обувь ваших компаньонов. В течение следующих 24 часов до 6 существ по вашему выбору, носящих обувь, над которой вы поработали, могут путешествовать до 10 часов в день, не совершая спасброски от истощения.

Инструменты ткача

Починка одежды.

Во время короткого отдыха вы можете починить один повреждённый предмет одежды.

Пошив одежды.

Как часть продолжительного отдыха вы можете создать одежду для существа при наличии достаточного количества ткани и ниток.

Инструменты резчика по дереву

Починка.

Как часть короткого отдыха вы можете починить один повреждённый деревянный предмет.

Изготовление стрел.

Во время короткого отдыха вы можете сделать до пяти стрел. А при совершении продолжительного отдыха вы можете сделать до двенадцати. Вы должны иметь под рукой древесину для изготовления стрел.

Воровские инструменты

Установка ловушки.

Вы можете не только обезвреживать ловушки, но и устанавливать их. Как часть короткого отдыха вы можете создать ловушку из подручных средств. Результат вашей проверки становится сложностью для пытающегося обнаружить или обезвредить ловушку. Ловушка наносит урон, соответствующий материалам, использованным при создании (как то яд или оружие), или урон, равный половине результата вашей проверки, смотря что Мастер сочтёт более подходящим.

Инструменты пивовара

Пивоварение – это искусство производства пива.

Но этот процесс может использоваться не только для создания алкогольных напитков, но и для очищения воды. Для создания пива требуются недели на ферментацию, но всего несколько часов непосредственно на работу.

Компоненты. Инструменты пивовара включают в себя большую стеклянную бутылку, некоторое количество хмеля, сифон, змеевик и несколько футов трубок.

История. Владение инструментами пивовара даёт вам дополнительные знания при проверках Интеллекта (История), касающихся событий, важной частью которых был алкоголь.

Медицина. Владение этими инструментами предоставляет дополнительные знания, когда вы облегчаете страдания от алкогольного отравления, похмелья, или, когда используете алкоголь, чтобы притупить боль.

Убеждение. Крепкий напиток может помочь смягчить даже каменное сердце. Ваше владение инструментами пивовара может помочь вам угостить кого-то ровно таким количеством алкоголя, сколько понадобится для того, чтобы поднять ему настроение.

Дистилляция.

Ваши знания пивоварения позволяют вам очищать воду, которая иначе была бы непригодной для питья. Как часть длинного отдыха вы можете очистить до 6 галлонов воды или 1 галлон как часть короткого отдыха. Алкоголики-смертники пьют отнюдь не воду, поэтому используют эти инструменты, чтобы гнать первач.

Инструменты Пивовара

Действие	УС
Обнаружить яд или примесь в питье	15
Опознать алкоголь	15
Игнорировать эффект алкоголя	25

Инструменты алхимика

Инструменты алхимика позволяют персонажу создавать полезные варева, такие как кислота или алхимический огонь.

Компоненты. Инструменты алхимика включают в себя две стеклянные мензурки, металлический каркас, удерживающий мензурку над открытым пламенем, стеклянную палочку для размешивания, небольшие ступку и пестик, мешочек обычных алхимических ингредиентов, включающих в себя соль, измельчённое железо и дистиллированную воду.

Магия. Владение инструментами алхимика позволяет вам раскрыть больше информации при проверках Магии, связанных с зельями и подобными веществами.

Расследование. Когда вы осматриваете область в поиске улик, владение инструментами алхимика даёт дополнительные знания о том, какие химикаты и прочие вещества использовались в области.



Алхимическое ремесло. Вы можете использовать владение инструментами для создания алхимических предметов. Персонаж может потратить деньги, чтобы собрать сырьё, которое весит 1 фунт за каждые использованные 50 зм. Мастер может позволить персонажу пройти проверку на опознание с преимуществом. Как часть продолжительного отдыха вы можете использовать инструменты алхимика, чтобы сделать одну порцию кислоты, алхимического огня, противоядия, масла, духов или мыла. Вычтите половину стоимости созданного предмета из суммарной стоимости собранного вами сырья.

Инструменты алхимика

Действие	УС
Опознать яд	15
Опознать вещество	15
Устроить поджог	15
Нейтрализовать кислоту	20
Создать клубы густого дыма	10

Set up Traps

Воровские инструменты или **Выживание**

Skill: Wisdom (Survival)

You can set a number of small traps like caltrops, slings, and small pits around your camp. Make a Wisdom (Survival) check. The DC to find these traps with an Intelligence (Investigation) or Wisdom (Perception) check, as well as the DC for any saving throw made to resist their effects is equal to the result of your Wisdom (Survival) check. These traps do 2d4 damage if triggered and enough noise for guards to hear them, or sleeping creatures to attempt Constitution saving throws to be alarmed and awakened.

Развлечь / мотивировать группу

Roll a Performance check for 1d6 + Charisma Mod of Temporary HP. If the roll succeeds by 5 or more, roll and additional 1d6.

Ремонт предметов

Roll a Trade check at the DM's discretion to repair 1 item. The repairer must also spend % of the items cost and be proficient in the skill (leather working for armor/blacksmithing for weapons). This allows the player to improve the condition of the item by one level. If it is broken, it becomes damaged. If it is damaged, it becomes repaired. If the roll succeeds by 5 or more, the item is fully repaired.

DEFENDER

Roll an Attack roll to protect the group from a possible attack. If the party is attacked, the Defender gets one Surprise attack on a target of their choice. Roll damage as normal. If the roll succeeds by 5 or more, roll Critical Damage.

SCOUT

Roll a Perception check to look out for danger. If the player perceives anything, they can wake up any sleeping allies before combat happens and are immune from surprise rounds. If the roll succeeds by 5 or more, the party is able to don armor.

Стоять на страже

Skill: Wisdom (Perception) or Scouting Lore

A long rest requires at least 6 hours of sleep and 2 hours of light activity. Depending on the size of the traveling party, you are advised to take shifts keeping watch whilst the others try to gain some sleep. Make a Wisdom (Perception) check. If your result is 5 or lower, you can take 6 instead. Players who perform one of the other camp activities (i.e. not sleeping or keeping watch) do not benefit from a minimum of 8 on the roll.

The DM determines the DC for any threat or approaching danger (hostile creatures or natural phenomena) and compares it to all Wisdom (Perception) results. On a success, the watchers are able to wake and warn the rest of the party, and prevent being surprised.

Фуражировка во время стоянки

Выживание

Survival Check to find 1d6 + Wis mod Pounds of uncooked food. If the roll succeeds by 5 or more, roll and additional 1d6.

Roll a Cooking check to cook 1d6 + cooking proficiency bonus pounds of food. The player must be proficient in cooking AND they must have enough uncooked food to cook, since it consumes that many pounds of uncooked food. If the roll succeeds by 5 or more, roll and additional 1d6.

Восстанавливаться от воздействия холода

Normally Long Rests only can recover 1 level of exhaustion, but if you want to attempt to recover an additional level you can do a Frost Recovery. Instead of the standard 3 hours of "light activity" and 3 hours

of “no activity” you must do a full 6 hours of “no activity”. You then roll another Frost check. Upon success, recover 1 additional level of exhaustion (2 total). If the roll succeeds by 5 or more, roll 1d6 on your next

Frost Check. For this type of frost check there is no penalty for failure, this is just to see if you are able to warm yourself further to recover from the bitter cold.

Оказывать медицинскую помощь

Медицина

Roll a Medicine check heal 1 party member. On a success, the player recovers 1d6 HP. This requires a health kit, and uses up one of its 5 charges. If the roll succeeds by 5 or more, roll an additional 1d6.

ПРОЧАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВО ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЙ

Сбор полезных трав

Набор травника

Обнаружить специфическую траву не так же просто, как всего зайти в лес и нащипать цветов. Поиск трав требует успешных проверок Выживания или использования инструмента Набор травника, в зависимости от того, насколько распространена эта трава в непосредственной близости.

Любой персонаж может пытаться обнаружить траву проверкой Выживания, Анализа или Восприятия, но только если УС для такой травы -10 или ниже.

Каждая попытка требует 10 минут поиска и занимает обыскивание участка земли примерно 30 квадратных метров. Персонажам со способностью ощущения природы (друиды, рейнджеры, лесные гномы и т.п.) требуется только несколько минут на попытку.

Несмотря на холодную погоду, на морозном севере произрастает множество уникальных трав. Персонажи, которые владеют инструментами травника, могут эти травы находить, собирать, и возможно, использовать в лечебных целях. Знание трав – важный навык для групп, у которых мало, или вообще нет доступа к волшебному лечению.

Поиск трав

За мастером остается последнее слово, относительно того, можно ли найти конкретную траву в конкретном случае, однако, если хотите, можете переложить поиск трав на волю случая. Скорректированного местностью и временем года.

Если определено, что растение вообще есть, тогда нужно преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) СЛ15, чтобы его найти. Эта проверка тратит 1 час, персонажи, которые владеют набором Травника, получают на не преимущество. Персонажи, которые преуспели в проверке Интеллекта (Природа) СЛ20, успешно определяют, что это за растение. Те, кто провалили эту проверку на 5 и больше, определяют/идентифицируют найденное растение, как другое растение.

террейн

Террейн Долины Ледяного Ветра разнообразен и включает:

Возле Пресной воды: Включая озёра Маэр Дуалдон, Лак Динешере, и РЕдвотер или Редран ручей Редран и реку шенгрейн.

Лес: Одинокий Лес, и все остальные. Небольшие заплатки леса, вроде роши к югу от Иствяя.

Льды: Регхедский ледник или айсберги в Море Движущегося Льда.

Горы и Холмы: Включая Пирамиду Кельвина и Хребет Мира.

Долины: Области вроде Бременского пути, Полей Резни, или перевала ледяного ветра.

Вероятность того, что растение тут есть.

Зима Весна Лето Осень

Возле пресной воды	0%	10%	30%	20%
Лес	15%	30%	50%	30%
Льды	0%	0%	5%	0%
Горы и холмы	0%	5%	10%	5%
Долины	0%	10%	20%	5%

Сбор и подготовка трав

Некоторые травы можно есть сырыми, другие, чтобы они стали полезными, нужно правильно подготовить. Для успешного сбора и заготовки нужно преуспеть в проверке Мудрости с владением Набора травника. Травы портятся через неделю после сбора. Травы нужно употребить в течении часа после их приготовления.

Съесть сырыми (СЛ 5): Траву достаточно правильно собрать.

Заварить чай (СЛ 10): Траву нужно правильно смешать с водой и настоять при определённой температуре.

Приготовить для еды (СЛ 10): Траву нужно приготовить по определённому рецепту.

Припарка (СЛ 15): Трава смешивается с водой, растирается до состояния пасты, которая наносится на нужный участок.

Травы долины ледяного ветра

Медицински значимыми травами долины ледяного ветра чаще всего являются мхи, лишайники, низкорослые кустарники и травы, которые приносят цветы и ягоды, которые встречаются редко, и то, во время короткого летнего вегетационного периода.

Арктилия: Если этот редкий мох смешать с водой и угольной золой до состояния мази и намазать на глаза ослеплённого существа, это даст тому преимущество на спасброски против состояния ослеплённый на 24 часа. Чтобы компресс был эффективным, он должен оставаться на глазах существа всё это время.

Беорунна Вселечущая: Бледные стебли этого растения отваривают в очень горький чай, который оказывает на выпившего, общеукрепляющее действие. Персонаж, который выпил чай и которому оказывают медицинскую помощь, получает преимущества на броски связанные с лечением болезней.

Бальзам лихорадки: Если мелкие лепестки этого темнопурпурного цветка вымочить в теплой воде, то получится тоник, который помогает безумным. Через 1к10 часов после употребления тоника с существа снимается 1 уровень безумия.

Дыхание Ильматера: Если свежие стебли этой травы пережевать перед длинным отдыхом, то в конце длинного отдыха существо поучит 1к6 временных хитпоинтов.

Каант: Если этот лишайник быстро просушить на медленном огне, он превращается в волокнистые ленты, которые ускоряют метаболизм существ. Существо, которое жуёт его. Получает на 8 часов преимущества на спасброски против истощения вызванного низкими температурами. Однако каант сильно расходует энергию, поэтому, в тот день, когда существо употребляет каант, ему нужно есть в два раза больше.

Материнский лист: Листья этого низкорослого кустарника заваривают в чай. Существо, выпившее чай, получает преимущество на спасброски против болезней, на один час.

Сладкая Шаргонова Кора: Эту кору обдирают с кустов и заваривают как чай, она помогает не засыпать. Существо, пьющее этот чай, получает преимущества на спасброски, чтобы не уснуть на/после 8 часов.

Клюква/брусника: Горсть этих бледно-голубых ягод, съеденная свежими, дает преимущество на спасброски против паралича, на 1 час.

Истинный корень: Этот красный корень очень тонкого клубня, дает эффекты антитоксина, если его правильно приготовить и съесть.

Гладыш: Если это мелкое растение растереть в припарку и намазать на рану, существо восстанавливает дополнительные 1к4 хитов по завершении короткого отдыха.

|| Полный перечень полезных растений Забытых Королевств можно найти в нашем продукте Herbs of Forgotten Realms ||

🐟 Ловля круглолобой форели

Чтобы ловить круглолобую форель в озерах Долины Леяного Ветра, персонажу нужны рыболовные снасти (4зм, Книга Игрока) и лодка (50 зм купить, 4зм/день прокат, Книга Игрока). Также можно рыбачить на льду, тогда нужна пила, или что либо, чем можно проделать отверстие в льду.

В конце каждого часа рибалки на озере, персонаж делает проверку Мудрости (Выживание) СЛ15. При провале: рыба в этот час не словилась. При успехе рыба заглотнула крючок (смотри дополнение с) и персонаж вступает в соревнование Силы с рыбой, чтобы вытащить её из воды. На эту проверку у форели преимущество. Если персонаж проиграл, рыба срывается и уплывает. Если провалено на 5 и больше, Персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости СЛ 10 или падает в воду (СМ холодная вода ниже). Если персонажа вытащили из воды, он мокрый, и страдает от воздействий Холодной Воды, пока не поменяет мокрую одежду на сухую.

🌿 Деятельность простая: Сбор трав и экспедиции

Мир, это розсип природных ресурсов, для сбора которых нужен только стрый ум и немного региональных знаний.

Ресурсы. Экспедиция по сбору природных ресурсов занимает рабочую неделю, от начала планирования, до окончания экспедиции. Часть этого времени уходит на сбор информации, какие растения тут есть, где и когда их можно найти, нас сколько сложно их найти. В таблице Региональная Флора об означено, какие растения где в Фаэруне чаще всего встречаются.

Решение (хз как). Персонаж должен выполнить серию проверок с сложностью определяемой разыскиваемым растением. На выбор персонажа: Интеллект (Природа) или Мудрость (Выживание), Интеллект (Расследование) или Мудрость (Восприятие), И проверку Мудрости с использованием Набора Травника, или Интеллекта с Алхимическим набором. Если растение ядовито, можно использовать проверку Интеллекта или Мудрости с Набором Отравителя. Если ни одна из пророк не приуспела, это значит что персонаж потерялся и путешествует в экспедиции еще десять дней.

Если преуспел только один бросок, персонаж не находит что искал, и просто возвращается.

Если успешны два броска, экспедиция частично успешна, персонаж получает 1к4 единицы искомого растения.

Если все три проверки успешны, персонаж нашел за экспедицию 1к4+3 единицы искомого растения.

Неважно, была ли экспедиция удачной, или нет, Бросьте к6 по таблице Обычная Флора, чтобы определить, нашли ли что нибудь ещё.

2 обычная флора

к6 Награда

1 Ничего ценного, и бросьте по таблице Осложнения Во Время Экспедиции.

2 Ничего ценного не найдено.

3 Найдены травы и материалы на 5 зм.

4 Найдены травы и материалы на 10 зм.

5 Найдены травы и материалы на 25 зм.

6 Найдены травы и материалы на 25 зм. Плюс одна единица

уникальной для этого региона флоры (по выбору ДМа).

Осложнения Во Время Экспедиции

к6 Осложнение

1 Безжалостные ветры подняли пургу белой пеленой, не видно рук, не то что ориентиров, экспедиция + 2 дня к времени экспедиции.

2 Вы наткнулись на замороженный труп давно умершего благородного. При осмотре вы находите ценную семейную реликвию. (Бросьте по таблице д100 тринкетов из главы 5 книги игрока, чтобы понять, какую)

3 Глухой ночью местная фауна похозяйничала в вашем рюкзаке, у вас осталось вдвое меньше еды, чем нужно для завершения экспедиции.

4 Метель намела сугробы, ничего из низкорослой флоры найти нереально.

5 Вы столкнулись с агрессивной стаей зверей, обитающих в этом регионе.

6 Усталый путник останавливает вас и просит еды и воды.

УПРАВЛЕНИЕ БОЛЬШИМ ОТРЯДОМ [Оота]

Построение

В туннелях и проходах Подземья не так уж и просто провести большие группы НИП. Когда персонажи выдвигаются, игроки описывают, как движется их экспедиция - в одну шеренгу, в колонну по двое, или разомкнутым строем по всей местности. Также, спро-сите игроков, отправлен ли кто-нибудь из НИП на разведку, или в арьергард (см. «Разведка» ниже) или большая группа постоянно держится вместе.

Построение влияет на то, где и как могут происходить различные встречи, особенно когда персонажи движутся в одну шеренгу или в колонну по двое. Угроза приближается сверху, снизу, или с фланга, способная нанести удар в центр большой группы, что затрудняет персонажам возможность добраться до нее с обоих концов отряда. Кроме того, заклинатели должны постоянно знать о расположении союзников вокруг них, особенно когда произносят заклинания по площади, жертвами которых могут стать не только враги.

При крупных столкновениях вот примеры как могут развиваться события:

- Разведывательный отряд замечает опасность и сообщает своему командиру. Тот решает сообщить персонажам, которые приходят в авангард и вступают в сражение с врагом. Возможна инструкция, при которой солдаты никогда не дерутся с определенными врагами, например, демонами, сами, и всегда вовлекают персонажей.

- Разведывательный отряд замечает угрозу и вступает в бой сам, но сила врага оказывается слишком велика либо к нему прибывает подкрепление, и отряд посылает срочного посланника к персонажам за помощью. Те, прибыв на место, обнаруживают, что сильные воины, такие как ветераны или головорезы, сдерживают врага до подхода персонажей, тем временем несколько воинов может уже валяться на полу без сознания.

- Разведывательный отряд не замечает угрозу и основной отряд попадает в засаду. Вне зависимости от уровня угрозы к персонажам посылается посыльный и они прибывают на место поучаствовать в схватке либо увидеть что основной отряд справляется с угрозой сам.

- Все вышеописанное позволяет придать важности персонажам и избавить их от огромного количества столкновений, так что они дерутся только с серьезной опасностью, которая попадает раз в 3-4 дня. Разделение сил на отряды также устраняет необходимость контролировать в бою всех 30 НИП, так как в схватке будет присутствовать только разведывательный отряд, основной отряд или за-мыкающий отряд. Так как и каждый из них довольно велик, в бою вы можете решить что отряд должен по умолчанию отойти на оборонительные позиции и прикрывать персонажей дистанционными атаками арбалетов или луков на инициативу ноль. НИП при этом могут вступить в бой, если дела у персонажей пойдут плохо.

- В целях дальнейшей экономии времени не откидывайте атаки и повреждения, просто предположите, что в каждом раунде стрелки наносят 15-20 урона

и распределите это между врагами, которых могут видеть стрелки

· Если у врагов сопротивляемость урону или очень высокий УЗ, уполовиньте количество повреждений. Если враги слабо бронированные, то увеличьте. Все это с одной стороны ускорит бой, а с другой сделает отряд небесполезным для персонажей.

К этому моменту для персонажей представляют опасность немногие из приведенных в главе 2 столкновения, поэтому рекомендуется заготовить несколько дополнительных, типа сильного отряда дроу, засады орков с ловушками, атака стаи гноллов и так далее.

Не забывайте использовать небоеые столкновения, они позволяют разнообразить игру, дают возможность отыгрыша и позволяют проиллюстрировать участие в отряде необычных персонажей, например клерик может сохранить испорченную еду заклинанием, а паладин может излечить от болезни.

В этой части приключения очень много перемещений пешком. В определенный момент персонажам может стать доступна телепортация, но эффекты фэрзресс могут препятствовать ей. Тем не менее для ускорения игры вы можете разрешить телепортацию хотя бы в те места, где персонажи уже побывали.

Если у персонажей нет доступа к телепортации, вы можете поместить шлем телепортации в Мантол-Дерите в склад Газрима ДуЛока.

Темп путешествия по Подземью остается таким же и герои, передвигаясь с большой группой не замедляют её. Несмотря на то, что часть экспедиции передвигаются на гигантских ящерцах, они двигаются со скоростью остальных членов группы, если они только не идут впереди.

При быстром темпе персонажам сложнее обнаружить засаду или интересный предмет, а также искать пищу. Медленный темп повышает шанс нахождения пищи. Однако, даже во время медленного темпа, персонажи и НИП не могут использовать скрытность, так как их группа слишком большая, чтобы оставаться незамеченными. Скрытность возможна только для небольшой группы разведчиков, путешествующей впереди основных сил (см. «Разведка»).

Поиск пути

Во время путешествия в составе большой группы, персонажи тратят меньше времени на поиск пути, чем после побега из Велкинвилва. Благодаря своим знаниям, знаниям своих союзников, а также картам и другой информации, полученной в Гонтлгриме или где-либо еще, персонажи и другие члены разросшейся группы получают преимущество на проверки Мудрости (Выживание), направленные на то, чтобы не заблудиться.

Разведка

Часть разросшейся группы может отделиться и передвигаться на некотором расстоянии впереди, чтобы искать верный путь и высматривать потенциальные угрозы. Маленькая группа может выступить и как арьергард, наблюдая за угрозами, находящимися за пределами отряда, пока он передвигается. НИП по желанию игрока могут выступать как разведчики или как члены арьергарда. Некоторые из искателей приключений могут сделать такой же выбор.

Маленькая группа разведчиков может использовать скрытность, чтобы передвигаться незамеченными. Если во время путешествия происходит случайная встреча, персонажи из группы разведчиков, обнаружившие её первыми, могут избежать этой встречи или самостоятельно попытаться разобраться с ней. Если персонажи группы разведки остались незамеченными при возникновении встречи, они могут отступить к основным силам, чтобы предупредить других персонажей. В том случае, если случайная встреча не была замечена разведчиками, существа из встречи могут затанцевать, чтобы потом внезапно напасть на основную группу из засады.

Командование

Теперь искатели приключений не просто алкоголики-ки-смертники, они сами командуют верным отрядом НИП-алкоголиков-смертников. Кроме той пользы, которую персонажи получают от этого союза, персонажам выпадет обязанность принять на себя роль лидеров, поскольку они имеют дело с союзниками, что могут не испытывать доверия и уважения не только к персонажам, но и друг к другу. Наряду с непредсказуемым влиянием демонического безумия, добавьте к опасностям Подземья ряд проблем, с которыми персонажам предстоит встретиться.

Пусть персонажи и объединили НИП под своим началом, многие из них принадлежат к разным фракциям, и старые обиды не так-то и легко забыть. В такой большой группе могут возникнуть межличностные конфликты, поэтому искателям приключений можно посоветовать предотвращать потенциальные проблемы.

Например, отправляя войска Альянса Лордов на разведку, и оставляя наемников Зентарима возле себя, они с большей вероятностью смогут предотвратить схватку между представителями этих фракций.

Верность

То, что искатели приключений управляют увеличенной группой, дает возможность использовать опциональное правило верности из главы 4, «Создание персонажей Мастера», книги Руководство Мастера. Вы можете отслеживать очки верности группы НИП, например, если они относятся к одной фракции, вместо отслеживания НИП по отдельности. Персонажи должны поддерживать баланс между целями и привязанностями их союзников в целях сохранения и укрепления их верности.

Провизия

Фракции в Гонтлгриме проследили за тем, что экспедиция была снабжена всей необходимой провизией. Как прекрасно знают герои, в Подземье довольно трудно найти пищу и воду, и все запасы должны находиться под контролем и охраной.

Если силам экспедиции нужно пополнить или заменить припасы прямо во время путешествия, количество, которое они должны найти, растет с размерами группы.

Сокровища

Поскольку персонажи должны обеспечивать запасыми всех НИП, им придется решать, как правильно разделить добычу, полученную во время встреч и приключений, между своими последователями. Хотя НИП и сопровождают героев из-за верности своей фракции и по приказу своих начальников в Гонтлгриме, обращение персонажей к НИП влияет на верность этих последователей в течение миссии в Подземье.

Персонажи должны придумать способ разделения между НИП всех сокровищ, добытых во время экспедиции. Пока дележка будет справедливой, большинство последователей будут довольны. Однако НИП начнут жаловаться если все сокровища будут забирать персонажи.

Возможно персонажам также придется бороться с воровством, будь то кража еще не разделенных трофеев, кража у персонажей или кража у других НИП. Такое воровство может быть вызвано или жадностью, или проявлением безумия. Долговременное безумие может с легкостью привести к замкнутости на отдельных сокровищах (особенно на магических предметах) - одержимый НИП будет стремиться украсть его, или даже убить за обладанием им.

Поддержание Порядка

Персонажи командуют последователями за ними НИП, и это означает, что они ответственны за объединение отдельных групп и поддержание между ними дисциплины. У персонажей есть преимущество в этой ситуации - под их началом не новобранцы и наемники, а хорошо обученные оперативники фракции. Однако некоторые закаленные вояки могут ставить под вопрос право персонажей командовать этой разношерстной толпой (даже если их начальство доверяет персонажам). Несмотря на то, что дисциплина внутри отдельных фракций обычно соблюдается,

работать с членами другой фракции они будут с явной неохотой (не говоря уже об исполнении призывов от этих представителей других фракций).

Субординация

Помимо организации и распределения сил экспедиции (смотри “Следование Приказам”), игроки должны ввести такое понятие как субординация. Один или несколько искателей приключений могут стать командирами всей большой группы, в то время как другие - лейтенантами. В тоже время, герои могут назначить НИП на командирские должности. Без четкой субординации информация не будет доходить до нужных людей - и их решения будут недостаточно быстры (или их вообще не будет). Постоянное присутствие угрозы демонического безумия добавляет сложности в поддержании дисциплины, создавая проблемы даже для опытных, профессиональных воинов.

Если в составе экспедиции присутствует множество фракций, игрокам нужно определить насколько широкую свободу действий им предоставить. К примеру, наемники Жентарима готовы попытаться заключенных до тех пор, пока их не останутся персонажи, а члены Изумрудного Анклава ставят в приоритет поддержание равновесия природы в Подземье, а не политическую борьбу.

Заставы Подземья

Персонажи могут зачистить область Подземья и создать защищенные заставы, где они и их последователи могут быть в безопасности, а также хранить припасы. После того, как герои покинут ее, нужно назначить охрану для защиты заставы, дабы она не была захвачена или разграблена.

Заставы не только позволяют разведчикам с легкостью возвращаться через Подземье к союзникам, неся им послания и информацию, но и относительно легко добираться до сил экспедиции за припасами и подкреплением. Если у персонажей отсутствуют заставы, то отойдя от города снабжения на 10 и более дней пути, им приходится отправлять сообщения или просьбы о провизии и подкреплении полагаясь только на магию.

Создание заставы

В приключении OotA у героев появляется новый вид действия во время простоя в Подземье - создание заставы. Для постройки заставы в общей сложности требуется около 150 часов, при условии, что местность, на которой будет проходить постройка, очищена от агрессивных существ и опасностей. Несколько персонажей могут объединиться и сократить время постройки.

По факту, каждая застава в Подземье - это укрепленный лагерь. Он может принять одну из следующих форм:

- Небольшая пещера (около 20 футов), с одними или несколькими воротами, или заваленными выходами
- Обнесенную стенами местность (до 20 футов) в пещере побольше
- Остров с лодками или плотами
- Труднодоступный выступ, вершина или мыс с возможностью подняться по лестницам и/или веревкам

Строительство аванпостов

Интересная механика по постройке застав позволяет уменьшить экспедиционную армию, оставляя часть воинов оборонять аванпост, куда в случае чего могут отступить персонажи. Это может быть забаррикадированная пещера, лагерь на островке в озере, труднодоступный уступ или другое легко обороняемое место. Если есть клерик, он может сколдовать святилище [hallow] для большей защиты от демонов и нежити. Также он может сколдовать слово возврата [word of recall], чтобы сделать это местом для телепортации.

Строительство аванпостов может давать персонажам чувство некоего свершения, так как строя форты они создают нечто осязаемое и делают мир безопаснее.

МЕСТНОСТЬ

Высокие горы, глубокие болота, вековые леса, бесконечные лабиринты туннелей, равнины, почерневшие от сражений поля,

древние скрытые долины, плавучие острова, грибные леса, кристаллические реки и выкованные в лаве города, - все это и многое другое составляет миры D&D. Путешествие по миру раскрывает его, позволяет углубиться в него, понять и принять его.

По мере того, как персонажи путешествуют по дикой природе, они, скорее всего, пересекут множество регионов, каждый из которых имеет свои индивидуальные особенности, преимущества и вызовы.

Что такое регион?

Вообще, регион — это область с различными особенностями, экологией и паттернами, отличающимися от окружающих его областей. В качестве примера можно привести горный хребет, древний лес или обширную пустыню.

Регионы могут содержать небольшие очаги другой местности - например оазис в пустыне, - но в основном будут представлять собой один определеннный тип местности.

Для авантюристов имеет несколько ключевых элементов информации: насколько трудно его пересечь, наличие пищи и воды, насколько велика вероятность заблудиться во время путешествия и какие уникальные опасности может представлять этот регион.

Они выражаются в виде скорости перемещения по региону, УС поиска еды и воды, УС ориентирования и вместе с уникальными опасностями описаны дальше. Обратите внимание, что скорость движения может складываться с другими модификаторами изменения времени движения, такими как труднопроходимая местность от сильного снегопада.

УС поиска еды определяет, как сложно отыскать в регионе пищу. УС поиска воды - тоже, что и для еды, только для воды. УС ориентирования - сложность всех проверок для навигации в регионе.

Если область сочетает в себе несколько типов местности (например, лесистые горы или болотистые холмы), используйте самую медленную скорость движения, самый высокий УС ориентирования, и самый низкий УС поимки еды и воды.

Ниже перечислены некоторые распространенные типы регионов с их УС. Однако это только общие примеры, и мастеру стоит их немного изменить, для придания областям уникальности.

23. Характеристики регионов

ТИП РЕГИОНА	СКОРОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПО БЕЗДОРОЖЬЮ.	СКОРОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПРИ НАЛИЧИИ ПУТИ	УС ПОИСКА ЕДЫ	УС ПОИСКА ВОДЫ	УС ОРИЕНТИРОВАНИЯ	УС ПОИСКА
Арктические	Никаких эффектов	Никаких эффектов	15	13	10	
Береговой	Никаких эффектов	Никаких эффектов	10	15	13	
Пустыня	Никаких эффектов	Никаких эффектов	18	20	13	
Лес	1 /2 скорость	Никаких эффектов	10	10	15	
Пастбище	Никаких эффектов	Никаких эффектов	10	13	10	
Холмы	1 /2 скорость	Никаких эффектов	13	10	13	

Горы	1/3 скорости	3/4	15	15	15
Крутые Горы	1/4 скорость	1/2	18	18	18
Болото	1/4 скорость	1/2	13	10	15
Подземье	1/2 скорости	3/4	15	15	18
Горы	1/3 скорости	1/2	15	15	15

Описание регионов

Температура.
Продовольствие и вода.
Укрытия.
Опасности внешней среды.

Опасность	Источник	ПРИМЕЧАНИЕ

Арктическая местность

Холодно и очень холодно. Температура в этой среде ниже, чем в других местах, и вам нужно правильное снаряжение для сопротивления этим температурам. Всякий раз, когда температура находится на уровне или ниже 0 градусов по Фаренгейту, вы должны следовать правилам экстремального холода.

Нехватка Продовольствия. Из-за низких температур трудно найти пищу, подобную растениям и существам. Все чеки на фуражирование и охоту имеют постоянный ток, равный 20.

Укрытия. В целом арктические районы представляют собой обширные замерзшие равнины с большими ледниками и скалами, что затрудняет поиск естественного укрытия.

24. Опасности внешней среды в арктической местности

Опасность	Источник	Примечание
Лавины	PGW, P.54	Только рядом с горами
Метель	PGW, P.54	
Элементарное Облако	PGW, P.54	Только голубые облака
Холодная Вода	DMG, P. 110	
Ливень	PGW, P.54	
Расселины трещины	и DMG, P. 1 22	Используйте ловушку ямы
Скользкий Лед	DMG, P. 110	
тонкий лед	DMG, P. 111	,

Горы

Высота. Когда вы путешествуете на высоте 10 000 футов или выше над уровнем моря, вы должны следовать правилам большой высоты. Сильный ветер. Сильный ветер накладывает недостаток на дальние броски атаки оружия и проверки мудрости (восприятия), которые полагаются на слух. Сильный ветер также гасит открытое пламя, рассеивает туман и делает полет немагическими средствами почти невозможным. Летящее существо при сильном ветре должно приземлиться в конце своего поворота или упасть

Сильный ветер в пустыне может создать песчаную бурю, которая накладывает недостаток на проверки мудрости (восприятия), которые полагаются на зрение.

29. Опасности внешней среды в горах

Опасность	Источник	Примечание
Лавины, камнепады и оползни	PGW, P.54	

Метель	PGW, P.54		
Ливень	PGW, P.54		
Лава	PGW, P.54	Рядом вулканами	с
гроза	PGW, P.54		
Извержения Магмы	PGW, P.54	Рядом Вулканами	с
Зыбкая Почва	PGW, P.54		

Берег

Лес

Пустыня

Холмы

Крутые горы

Болото

Подземье

Легкая местность: 1

Мягкая / знакомая местность, широко нанесенная на карту с хорошо проходимыми дорогами и / или частыми поселениями.

Умеренный ландшафт: 2

Области, о которых компания может кое-что знать и которые они могли посетить один или два раза. Изрезанная местность, разбросанные тропинки и тропы.

Твердый грунт: 3

Незнакомые места, густой лес, безлюдная дикая местность.

Суровая местность: 4

Высокие горы и коварные болота.

Устрашающая местность: 5

Области, зараженные Тенью. Ангар, Мордор, Южный Лихолесье.

Увеличьте уровень местности на единицу при путешествии в зимних условиях, хотя местность устрашающая ...

Болото

Более глубокое, чем обычная грязь, болото - будь то болотистый торф, затопленная река или проливной дождь - представляет собой сложное поле битвы.

Заболоченные участки считаются сложной местностью.

Существа получают один уровень истощения за каждые три раунда, в которых они сражаются в болоте.

Скалы

Вертикальный или почти вертикальный скалистый склон, обрыв высотой 10 футов и более.

В бою скала требует всего движения, чтобы подняться на 10 футов высоты. Альпинисты имеют -2 к АС при дистанционной атаке.

Существа наверху могут толкнуть другое существо с обрыва.

Скалы, скальные обнажения (защитные скалы), огромные валуны. Будь то принесенные сюда гигантами в древние времена или просто вершина подземной горы, валуны и скалистые обнажения могут обеспечить жизненно важное боевое преимущество.

Использование всего действия движения, чтобы взобраться на эти части пейзажа, дает защитникам преимущество в бросках атаки против существ под ними. Неуверенное положение означает, что нельзя получить ничего большего.

Скалы и скалистые обнажения также могут использоваться для полного укрытия с уровня земли - существа за огромным валуном, скалой или скалистым обнажением не могут быть целью.

Существа могут прятаться между ними или за ними.

Одинокое деревья, валуны

Одинокое дерево является важной метафорой, а также местом, где можно укрыться от стрел орков. Валуны среднего размера,

покрытые мхом или забрызганные лишайником, также могут служить укрытием.

Существа могут прятаться между ними или за ними.

Они предлагают укрытие на три четверти (+5 бонус к спасброскам АС и Ловкости).

Банка крапивы или шиповника

Значительное скопление крапивы или грядка шиповника могут стать серьезным препятствием для передвижения. В то время как жгучая сыпь или рвущиеся шипы - это просто неудобство перед лицом травм в бою, крапива и колючки замедляют движение.

Крапиву и шиповник можно скрещивать, но считается сложной местностью.

Грязь

Густая грязь под ногами может создать проблемы для бойцов.

Существа, сражающиеся в густой грязи, переносят -1 к броскам атаки.

Рассеянные камни, вереск в пустоши, небольшие ручьи. Неуверенные и неровные основания, густые растения, закрывающие землю, и небольшие ручейки, пересекающие место битвы, могут создать проблемы.

Они считаются труднопроходимой (половина перемещается по местности).

Покатая местность

Простой наклон к полю битвы дает тактические соображения, а также делает мир немного менее похожим на плоскую карту битвы. Будь то часть холмистого травянистого холма, гребня с кисточками или каменистого мыса, склон может повлиять на все поле битвы или только на его часть. Разные уклоны могут встречаться в разных направлениях.

Неглубокий склон дает существам на возвышенности преимущество в бросках атаки.

Крутой склон дополнительно накладывает помеху на броски атаки существ на нижних уровнях.

Овраги

Овраги могут быть глубокими трещинами в скалистой земле или каналами в торфяной почве, вырезанными ныне затонувшими ручьями.

Движение по ним запрещено, если не будет проведена успешная проверка Ловкости.

Существа могут прятаться в ущелье.

Мелководье реки, ручей, паводковая вода

Вообще говоря, вода течет по колено. Они затрудняют движение и затрудняют движение.

Они считаются труднопроходимой (половина движется по сложной местности).

Скальные края

Один или несколько каменных выступов высотой от одного до трех футов.

Перемещение по ним уменьшает движение вдвое; движение вниз не налагает штрафов.

Атака с более высокой позиции дает преимущество на броски атаки.

Заросли

Густо растущие деревья, в зарослях обычно преобладают береза или боярышник, или более молодые деревья, такие как лиственница или вяз.

Дальние атаки через чащу наносятся невыгодно, даже с близкого расстояния. Атаки дальнего действия нельзя проводить через чащу.

Это считается труднопроходимой местностью (половина перемещается по сложной местности).

Woodland

«Мир действительно полон опасностей, и в нем много темных мест».

Болото

Более глубокое, чем обычная грязь, болото - будь то болотистый торф, затопленная река или проливной дождь - представляет собой сложное поле битвы.

Это считается сложной местностью (половина движения по сложной местности).

Существа получают один уровень истощения за каждые три раунда, в которых они сражаются в болоте.

Bracken

Папоротник растет в огромных количествах в лесистой местности, образуя густые листья, которые трудно, но не невозможно пересечь.

Места с папоротником считаются труднопроходимой.

Толстоствольные деревья

Толстоствольные деревья обеспечивают отличное укрытие, а их скрученные корни могут служить укрытием для незаметных.

Они могут обеспечить полное укрытие - существо за толстым стволом не может быть целью.

Существа могут прятаться за ветвями или корнями толстоствольного дерева или внутри них.

Упавшее дерево, куча древесины

Большое упавшее дерево может служить укрытием от орочьих дротиков, а также может служить возвышением для атаки.

Упавшее дерево обеспечивает полное укрытие с уровня земли.

Использование действия полного движения позволяет существу забраться на упавшее дерево, давая преимущество на броски атаки, пока они остаются на дереве. Прыжок считается нормальным движением.

Существа на стволе дерева получают модификатор +2 к действию толчка противников ниже.

Мшистая кладка, стена с корнями

Эта древняя каменная кладка, отсыревшая за долгие годы под покровом листьев или хвои, крошится и заболачивается, или отягощена медленным ползанием могучих корней.

Приседание за старой стеной обеспечивает половину укрытия (+2 к спасброскам АС и Ловкости).

Осыпающаяся кладка не подходит для лазания по ней.

Грязь

Густая грязь под ногами может создать проблемы для бойцов.

Существа, сражающиеся в густой грязи, переносят -1 к броскам атаки.

Банка крапивы или шиповника

Значительное скопление крапивы или грядка шиповника могут стать серьезным препятствием для передвижения. В то время как жгучая сыпь или рвущиеся шипы - это просто неудобство перед лицом травм в бою, крапива и колючки замедляют движение.

Крапиву и шиповник можно скрещивать, но считается сложной местностью.

Путь, оленьи следы

Путь, прорезающий другие препятствия или особенности местности, предлагает свободное передвижение, но направляет существо в определенных направлениях.

Путь позволяет нормально перемещаться через другие препятствия.

Непроходимая изгородь из веток деревьев

Пробраться через густые заросли леса может быть совершенно непрактично. Острые ветки вонзаются в лицо, плешь связывает их вместе, подлесок скапливается густым клубком между корнями, а низкие свисающие ветви преграждают путь.

Эту область нельзя пройти во время боя.

Проходимая живая изгородь из веток деревьев

Сухие и ломкие или состоящие из тонких ветвей, которые легко ломаются, такую листву можно протолкнуть с трудом. Он предлагает защиту от дальних атак и может куда-то исчезнуть.

Через живую изгородь можно пройти, но на полпути.

Живая изгородь обеспечивает половину прикрытия (+2 к спасброскам АС и Ловкости).

Путаница веток можно использовать, чтобы спрятаться.

Низкие сучья

Огромные ветви древних деревьев изгибаются вплотную к земле. Дальние атаки через низкие сучья наносят ущерб даже с близкого расстояния. Атаки на дальние дистанции не могут производиться низкими ветвями.

Участки с невысокими ветвями можно пересекать, но это считается сложной местностью.

Покатая местность

Простой наклон к полю битвы дает тактические соображения, а также делает мир немного менее похожим на плоскую карту битвы. Будь то часть холмистого травянистого холма, гребня с кисточками или каменистого мыса, склон может повлиять на все поле битвы или только на его часть. Разные уклоны могут встречаться в разных направлениях.

Неглубокий склон дает существам на возвышенности преимущество в бросках атаки.

Крутой склон дополнительно накладывает помеху на броски атаки существ на нижних уровнях.

Заросли

Густо растущий древостой, в зарослях обычно преобладают береза или боярышник или более молодые деревья, такие как лиственница или вяз.

Дальние атаки через чашу наносятся невыгодно, даже с близкого расстояния. Атаки дальнего действия нельзя проводить через чашу.

Заросли можно переходить, но на полпути. MIRKWOOD

«В глубинах мира есть более старые и отвратительные создания, чем орки».

Черные поганки

Эти поганки, растущие кучками на земле, выделяют ядовитые споры, если их пнуть ногой.

Любое существо, пересекающее область этих поганок, должно пройти проверку Ловкости DC10. Если они терпят неудачу, они считаются отравленными.

В качестве альтернативы, другой вид поганки вызывает состояние слепоты на десять минут.

Затопленная яма

Глубокая яма, полная солоноватой воды, покрыта одеялом из опавших листьев, что делает ее невидимой.

Любое существо, падающее в яму, должно совершить DC

10 спасбросок Телосложения или получите один уровень истощения.

Непроходимая изгородь из веток деревьев

Совершенно непрактично передвигаться по местам, где Лихолесье особенно густо. Острые ветки вонзаются в лицо, плющ связывает их вместе, подлесок скапливается густым клубком между корнями, а низкие свисающие ветви преграждают путь.

Эту область нельзя пройти во время боя.

Всасывающее болото

Глубокое слизистое пространство сгнившей черной листовой плесени лежит на глубокой, подвижной, жирной почве.

Любое существо, пересекающее болото, должно пройти проверку Ловкости или Силы со Сл 12. Если они терпят неудачу, они считаются захваченными каждый раунд, пока они не смогут успешно выполнить ту же проверку, после чего они могут покинуть болото с любой стороны.

Действие толчка можно использовать, чтобы столкнуть в него существо, прилегающее к всасывающему болоту.

Ядовитая крапива, черный шиповник

Полоса зловещей крапивы или ежевики.

Любое существо, пытающееся перейти, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 10 или получить рубящий урон 5 (1d10). Необязательно, они также могут вызвать состояние отравления.

Ядовитый дым

Воздух настолько застойный, настолько наполненный дыханием поганок и гниющей листовой плесенью, что дышать опасно.

Существа, движущиеся сквозь дым, считаются отравленными, пока они находятся в нем, и в течение 1d6 раундов после того, как они покидают дым.

Гнилые деревья

Долгие века огромные черные деревья в Лихолесье могут стоять мертвыми, гняя изнутри. Если их потревожить, они падают, обрушивая свои мокрые ветки на те, которые не успевают отскочить.

Если бой происходит в пределах 10 футов от гнилого дерева, есть шанс 1 из 6 в каждом раунде, что оно упадет, осыпая всех в радиусе 10 футов от ствола тяжелыми ветками или самим стволом. Существа в этом радиусе получают дробящий урон 5 (1d10).

Корни

Большие спутанные корни покрывают лесную подстилку в некоторых частях Лихолесья.

Чтобы пересечь корни, существа должны сделать DC10

Проверка на ловкость. Если они терпят неудачу, они считаются склонными.

Покатая местность

Простой наклон к полю битвы дает тактические соображения, а также делает мир немного менее похожим на плоскую карту битвы. Будь то часть большого хребта через лес, кочка, покрытая черными сосновыми иглами, или мыс, заросший плющом, склон может повлиять на все поле битвы или только на его часть. Разные уклоны могут встречаться в разных направлениях.

Неглубокий склон дает существам на возвышенности преимущество в бросках атаки.

Крутой склон дополнительно накладывает помеху на броски атаки существ на нижних уровнях.

Сети

В безмолвных глубинах Лихолесья висят огромные мягкие занавески из древней паутины.

Любое существо, пересекающее паутину, должно сделать DC

12 Проверка ловкости или силы. Если они терпят неудачу, они считаются схваченными каждый раунд, пока они не смогут успешно выполнить ту же проверку, после чего они могут выйти из сети с любой стороны.

РУИНЫ

Древняя дамба

Давно заросшее древнее укрепление до сих пор служит препятствием или полезным оборонительным сооружением.

Неглубокая наклонная дамба дает существам на возвышенности преимущество в бросках атаки.

Крутой наклон дамбы дополнительно накладывает помеху на броски атаки существам на нижних уровнях.

Bracken

Папоротник растет в огромных количествах в тени руин, образуя густые листья, которые трудно, но не невозможно пересечь.

Папоротника можно скрестить, но на полпути.

Крытая яма

Цистерна, выложенная камнем, или подземная комната, потолок которой обрушился, оставив яму в земле. Яма незаметна из-за роста листьев.

Падение в закрытую яму наносит 2d10 урона и требует успешной проверки Ловкости со Сл 10, чтобы выбраться наружу.

Существа могут прятаться в крытой яме.

Яма обеспечивает полное укрытие для существ внутри нее.

Как только он будет обнаружен, можно использовать действие толчка, чтобы столкнуть соседних существ в яму.

Пыли

Долгие годы работы из расплавленного камня, истерзанного морозом и ветром, можно превратить в порошок. При потревожении воздух заполняет облако пыли.

Существа, пересекающие область пыли и не прошедшие проверку Ловкости со Сл 10, страдают от состояния ослепления до конца своего следующего хода.

Упавшая статуя, старые стены, статуя, гигантская упавшая голова статуи

Большая статуя, или прочные старые стены, или упавшие части монументальной каменной кладки могут обеспечить укрытие от дальних атак, а также возвышенную позицию, с которой можно атаковать.

Эти руины могут обеспечить полное укрытие на уровне земли.

Использование действия полного движения позволяет существу забраться на упавшую статую, давая преимущество на броски атаки, пока они остаются на статуе. Прыжок считается нормальным движением.

Существа на упавшей статуе получают модификатор +2 к действию толчка противников ниже.

Фонды

Эти каменные блоки, едва выходящие из почвенного покрова, могут затруднить передвижение. Обычно они образуют линейные элементы с некоторым разбросом каменной кладки.

Перемещение через фундамент считается труднопроходимым (половина движения по труднопроходимой местности).

Банка крапивы или шиповника

Значительное скопление крапивы или грядка шиповника могут стать серьезным препятствием для передвижения. В то время как жгучая сыпь или рвущиеся шипы - это просто неудобство перед лицом травм в бою, крапива и колючки замедляют движение.

Крапиву и шиповник можно скрещивать, но полудвигается.

Старые полы

Плитка, заложенная в давние времена, создает неустойчивую и неровную основу - плохую почву, на которой можно устоять.

Старые этажи считаются сложной местностью (половина проходит по сложной местности).

Частичные и обрушенные полы, лестницы, сломанные лестницы

Один или несколько каменных выступов высотой от одного до трех футов каждый.

Перемещение по ним уменьшает движение вдвое; движение вниз не имеет штрафа.

Атака с более высокой позиции дает преимущество на броски атаки.

Столб

Резной каменный столб стоит намного позже падения своих собратьев.

Существа могут прятаться за каменным столбом.

Каменные столбы предлагают укрытие на три четверти (+5 бонус к спасброскам АС и Ловкости).

Яма

Простая дыра в земле отмечает место обрушения древнего подвала.

Существа могут прятаться в яме.

Пребывание внутри ямы обеспечивает полное укрытие.

Действие толчка можно использовать, чтобы столкнуть соседних существ в яму.

Падение в яму наносит 2d10 урона и требует успешной проверки Ловкости со Сл 10, чтобы выбраться.

Щебень

Обломки, разбросанные по полю боя, создают неустойчивую и неровную поверхность, что затрудняет передвижение.

Щебень считается сложной местностью (половина движется по сложной местности).

Существа могут прятаться среди достаточно крупных обломков.

Нестабильные стены

Долгие годы и прошедшие сезоны сказались на этой некогда прекрасной каменной кладке. Он готов опрокинуться в любой момент.

Нестабильные стены обеспечивают половину укрытия (+2 к спасброскам АС и Ловкости).

Эти неустойчивые конструкции не подходят для лазания.

Действие толчка позволяет существу толкать стену на других существ на другой стороне. Они должны пройти проверку

Ловкости, иначе они получат урон 4d10 от падающей каменной кладки.

Сети

Гигантские пауки обитают в древних руинах, используя все возможности плести свои сети.

Любое существо, пересекающее паутину, должно пройти проверку Ловкости или Силы со Сл 12. Если они терпят неудачу, персонаж становится сдержанным. В свой ход они могут действием совершить проверку Ловкости или Силы со Сл 12, чтобы вырваться на свободу. После этого они могут выйти из сети с любой стороны.

Стены с окнами

Остатки стены могут содержать множество маленьких окон или один большой проем.

Стены с окнами обеспечивают половину укрытия (+2 к спасброскам АС и Ловкости).

Эти неустойчивые конструкции не подходят для лазания.

Пещеры

Скалы

Подземный вертикальный или почти вертикальный скалистый склон, обрыв высотой 10 футов или более.

В бою требуется полное движение, чтобы подняться на 10-футовый обрыв. Альпинисты имеют -2 к АС при дистанционной атаке.

Существа наверху могут толкнуть другое существо с обрыва.

Скалы, скальные обнажения (защитные скалы), огромные валуны

Будь то принесенные сюда гигантами в древние времена или просто вершины подземных гор, валуны и скалистые обнажения могут обеспечить жизненно важное боевое преимущество.

Использование всего действия движения, чтобы взобраться на эти части декораций, дает защитнику преимущество в бросках атаки против существ под ними. Неуверенное положение означает, что нельзя получить ничего большего.

Скалы и скалистые обнажения также могут использоваться для полного укрытия с уровня земли - существа за огромным валуном, скалой или скалистым обнажением не могут быть целью.

Существа могут прятаться между ними или за ними.

Морозильный бассейн

Никогда не согреваемый солнцем, глубокий каменный бассейн с замороженной водой - опасное место для падения.

Любое существо, пересекающее бассейн, должно сделать спасбросок Телосложения со Сл 10. Если они терпят неудачу, они достигают уровня истощения.

Действие толчка можно использовать, чтобы толкнуть в него существо, прилегающее к бассейну.

Низкие потолки

Пещера создавалась не для Большого Народа.

Все существа среднего или большего размера должны приседать, получая помеху на всех проверках способностей и бросках атаки.

Узкие стены

Стены пещеры плотно сжимаются.

Двуручное оружие накладывает недостаток.

Лужи, слизистый пол, скользкий пол

Независимо от того, отполирован ли каменный пол до блеска за многовековые потоки воды или все еще мокрый из-за грязного конденсата, движение в этой части пещеры затруднено.

Скользкие полы считаются труднопроходимой (половина проходит по сложной местности).

Когда существа перемещаются по скользкому полу, они должны пройти проверку Ловкости со Сл 9. Если они терпят неудачу, они падают ничком.

Скальные края

Один или несколько каменных выступов высотой от одного до трех футов.

Перемещение по ним уменьшает движение вдвое; спуск по ним бесплатный.

Атака с более высокой позиции дает преимущество на броски атаки.

Каменистый пол, крошечные сталагмиты, бассейн, пол, усыпанный мусором, сланцевый пол

Эти различные препятствия затрудняют движение.

Они считаются труднопроходимой (половина перемещается по сложной местности).

Каменный столб

Сплавленный сталактит и сталагмит образует большую каменную колонну, стоящую в одиночестве в пещере.

Существа могут прятаться за каменным столбом.

Каменные столбы предлагают укрытие на три четверти (+5 бонус к спасброскам АС и Ловкости).

Наклон

Простой наклон к полю битвы дает тактические соображения, а также делает мир немного менее похожим на плоскую карту битвы. Будь то часть огромной пещеры с собственным ландшафтом, узкая выбоина, круто уходящая в землю, или извилистые проходы, наклон может повлиять на все поле битвы или только на его часть. Разные уклоны могут встречаться в разных направлениях.

Неглубокий склон дает существам на возвышенности преимущество в бросках атаки.

Крутой склон дополнительно накладывает помеху на броски атаки существ на нижних уровнях.

Нестабильные сталактиты

Эти сталактиты, медленно выросшие в темноте в течение тысяч лет, расколоты и готовы рухнуть.

Если бой происходит в пределах 10 футов от нестабильных сталактитов, есть шанс 1 из 6 в каждом раунде, что они упадут, осыпая всех в радиусе 10 футов кусками камня. Существа в этом радиусе получают дробящий урон 5 (1d10).

АТМОСФЕРА

Рев воды

Считается, что любое существо в зоне поражения оглохло.

Ужасная вонь, запах смерти

Существа, считающиеся хорошими, на которых действует воздействие, имеют помеху на проверки способностей и броски атаки.

Непрерывное жужжание насекомых

Затронутые существа имеют помеху при проверках способностей и бросках атаки.

Пение птиц

Пение дроздов или дроздов может облегчить самое обремененное сердце.

Существа, считающиеся хорошими, воодушевляются пением птиц. Они получают вдохновение.

ПОГОДА

Ледяной холод, проливной ливень, метель

Эти агрессивные погодные условия означают, что существа без укрытия страдают от недостатка бросков атаки и проверок способностей.

Ураган, сильный ветер

Атаки дальнего боя наносят ущерб.

Густой туман, дым, жуткий туман

Считается, что существа, пытающиеся ориентироваться в этих атмосферных условиях, ослеплены.

Теплое золотое солнце, косые лучи золотого света, солнце пробивается сквозь облака. Существа, считающиеся добрыми, воодушевлены появлением солнца.

Они получают преимущество при проверках способностей, бросках атаки и Вдохновении.

Странные звуки, мертвая тишина,

тревожная атмосфера,

жуткий гудящий звук, тревожное эхо

Существа, считающиеся хорошими, провалившие спасбросок Мудрости DC10, имеют помеху на проверки способностей и броски атаки.

В КАЧЕСТВЕ ЗАКЛЮЧЕНИЯ. ПРОЦЕДУРА

1. Начало нового дня.

После **отдыха** (стр. 69) персонажи восстанавливают хиты, кости хитов, ячейки заклинаний и прочие ресурсы.
 Игроки определяют **РЕСУРСЫ** – наличие пищи, фуража, воды, дров, прочих ресурсов, состояние персонажей (стр. 72).
 Мастер описывает состояние персонажей в случае его изменения.
 (ТАЙНО) Мастер определяет **ПОГОДУ** на ближайшее будущее (стр. 12)
 Мастер описывает **ГДЕ** – местность, которая окружает персонажей (стр. 52)
 Игроки изменяют подготовленные заклинания
 Игроки определяют **КУДА?** – маршрут или точку назначения
 Игроки определяют **КАК?** – темп путешествия (стр. 32), походный строй (стр. 31), роли персонажей (стр., деятельность во время путешествия (стр. 34)
 Мастер определяет **КАК** – эффективную скорость путешествия (стр. , УС проверок (стр.)

2. Начало путешествия

ПРОВОДНИК делает слепую проверку **Ориентирования** (стр. 35), а Мастер определяет эффективность **Ориентирования** (ТАЙНО) Мастер определяет **вероятность Случайной встречи** (стр.) и ее **тип** (стр. 63)
 (ТАЙНО) Мастер определяет вероятность Случайного события и его тип
 После
ФУРАЖИР делает проверку **поиска еды и воды** (стр. 38)
ПРОВОДНИК делает проверку **поиска места для лагеря** (стр.), а Мастер определяет **характеристики лагеря** (стр.)

3. Стоянка

Игроки определяют **деятельность персонажей во время стоянки** (стр. 44)
 Игроки определяют очередность дежурств персонажей
 Игроки списывают использованные **РЕСУРСЫ** (стр. 8)
 (ТАЙНО) Мастер определяет вероятность Случайной встречи, ее тип, время (стр.)
 (ТАЙНО) Мастер обновляет календарь и проверяет изменение статус эффектов на персонажах (стр.)

4. Начало Нового дня

При столкновении

Мастер определяет дистанцию встречи
 Мастер определяет какая из сторон была замечена (если Игроки заметили встречу) Игроки делают заявки
 Мастер определяет реакцию случайной встречи
 Разрешение случайной встречи
 В случае сражения Мастер делает проверки Боевого духа

Ресурсы отряда

Ресурс	Необходимо в день	Стоимость	
Запасы провианта	2 фунта	0,5	
Запасы фуража для лошадей			
Запасы фуража для собак			
Запасы воды*	1 галлон		
Запасы дров*			

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РЕСУРСЫ ДЛЯ ИГРОКОВ

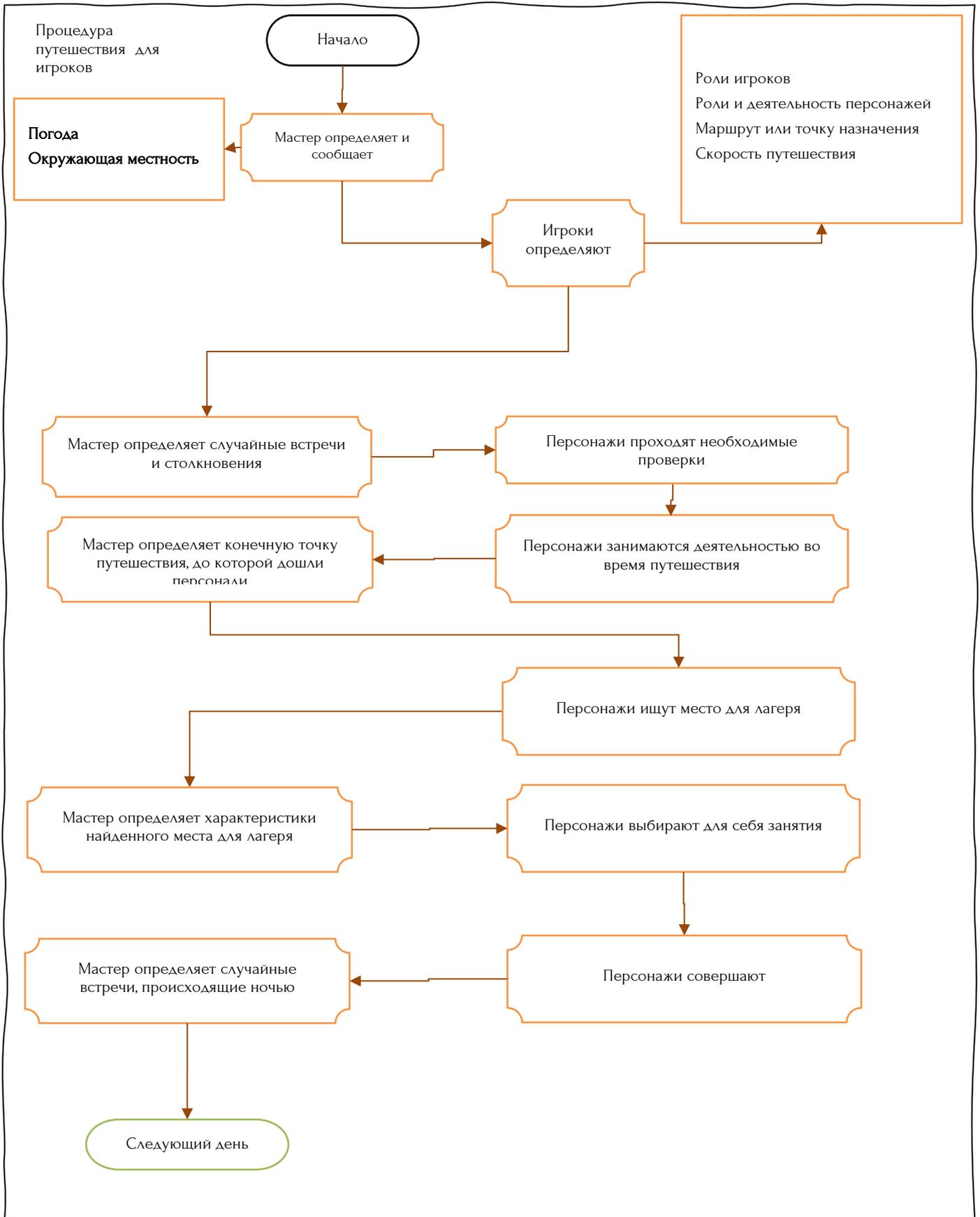
Лист отряда

- Походный строй
- Роли персонажей
- Дежурства ночью во время стоянки
- Ресурсы

ПРОВОДНИК –
 ФУРАЖИР –

Распределенные роли (стр. 95) игроков:

Говорящий от лица группы -стр.95
Картограф – стр.95
Интендант - стр.95
Хронометрист - стр.95
Летописец - стр.96
Координатор правил - стр.96





Густонаселенный	13-20
Густо населенные	11-20

4. СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ

Данный раздел предназначен в первую очередь для Мастеров



дна из определяющих характеристик приключения в Серебряных Пределах или близлежащих землях — это постоянная угроза столкновения с неожиданной неприятностью в форме опасных животных, мародеров или чудовищ. Самые обычные хищники: волки, красные тигры, бурые медведи и подобные им, склонны избегать групп из трех или

четырёх человек или гуманоидов. Однако, кто-то отдалившийся от главной части группы, типа разведчика впереди или отставшего, может легко столкнуться с таким животным.

Шанс Столкновения

Блуждающие монстры

Если искатели приключений путешествуют по региону, где бродят монстры, в конце каждого хода исследования вы проверяете, пересекает ли монстр путь искателя приключений или наоборот. Плотность населения монстров в регионе определяет вероятность встречи с монстрами (см. Таблицу). Вы проверяете блуждающих монстров, бросая d20. Если происходит столкновение, бросьте бросок по соответствующей таблице блуждающих монстров, чтобы определить, с чем встречаются герои.

Шанс встречи в регионе	(d20)
Пустынный	19-20
Малонаселенная	17-20
Типичный регион	15-20

встречных существ

Если исследующая группа встречает существ (которые могут быть блуждающими монстрами или могут быть конкретными участниками приключения), персонажи могут попытаться атаковать их, избежать их или взаимодействовать с ними каким-либо другим способом.

Скрытность: прежде чем спрашивать игроков, что они хотят делать, вы определяете, замечает ли одна группа другую. Одна или другая группа может полностью избежать обнаружения, только если все ее члены крадутся. В противном случае по мере необходимости проводятся соревнования, чтобы определить, обнаружен ли кто-нибудь, крадущийся с любой стороны.

Сюрприз: если одна группа скрыта от другой, у этой группы есть сюрприз, как описано в правилах боя. В противном случае каждое существо и персонаж совершают спасбросок Мудрости от DC, соответствующего их готовности. DC готовности персонажей определяется темпом их передвижения. Для монстров вы выбираете DC готовности в зависимости от степени их бдительности. Ниже приведены примеры контроллеров домена, которые помогут принять это решение.

Бдительность	Готовность DC
Отвлеченный	0
Несосредоточенный	5
Беспристрастный	10
Бдительный	15
Параноик	20

Расстояние встречи: Как правило, местность или расположение области определяют, как далеко персонажи находятся от существ, когда они впервые обнаруживают их. Если это расстояние не задано заранее, вы бросаете 1d20 + 20. Этот результат умножается на 10, если местность находится на чистой местности (например, травянистое поле, бесплодная тундра или замерзшее озеро), или на 5, если местность преимущественно чистый (например, холмы или луг с редкими деревьями и кустарниками). Полученное число - это расстояние в футах между двумя группами.

Путешествуя через Серебряные Пределы, группа персонажей имеет шанс за час путешествия, столкно-вения в дикой местности. Первый процент в каждом столбце нижеследующей таблицы - шанс на столкновение в течение одного часа пути в указанном типе ландшафта; второй процент (в круглых скобках) - шанс на одно столкновение за 8 часов пути на указанном типе ландшафта. Если группа не изменяет свой способ путешествия в течении дня (например, от нормального путешествия до осторожного путешествия), это намного легче для Мастера, ему нужно бросить одну проверку за дневное путешествие, а затем определять случайным образом место, где имеет место столкновение.

Группы, которые продвигаются с необычной осторожностью и двигаются со в медленном темпе (с половиной их лучшей скорости или медленнее), могут использовать категорию Осторожное Путешествие. Группы, которые остановились или разбили лагерь, могут использовать категорию Открытая Лагерная Стоянка. Группы, которые разбивают лагерь в укрытии или незаметно, могут использовать последний шанс столкновения. Группа, разбивающая лагерь с костром, никогда не делает это незаметно, если она не может, так или иначе, скрыть свет от костра или дым.

Бесплодная - местность, где никто не проживает, и вообще не живут большие количества живых существ или чудовищ.

Дикая Земля - местность, где никто не проживает, но здесь обитает заметные живые существа или чудо-вища.

Дикая Передовая - местность мало заселена, селения маленькие и далеки друг от друга.

Заселенная - местность с широкими отрезками очи-щенной земли, немалое число встречаемых маленьких деревень и поселков, не более чем в дне путешествия друг от друга, а также некоторое количество патру-лей от близлежащих городов или крепостей. Долины Сандабар и Раувин - единственные заселенные зоны Серебряных Кордонов, и даже в большинстве частей этих регионов (например, трудная протяженность Раувин между Сильверимун и Эверлундом) можно принимать как дикую передовую или дикую землю.

Для этой книги Серебряные Кордоны и близлежащий ландшафт были разделены на семь таблиц стол-новений:

- Долина Раувин и Долина Сандабар
- Лунные Земли и Холодная Долина
- Вечные Пустоши
- Холодный Лес и Лунный Лес
- Высокий Лес
- Незерийские и Раувинские Горы
- Мировой Хребет и Ледяные Горы.

Путешествуя через Серебряные Пределы, группа персонажей имеет шанс за час путешествия, столкно-вения в дикой местности. Первый процент в каждом столбце нижеследующей таблицы - шанс на столкновение в течение одного часа пути в указанном типе ландшафта; второй процент (в круглых скобках) - шанс на одно столкновение за 8 часов пути на указанном типе ландшафта. Если группа не изменяет свой способ путешествия в течении дня (например, от нормального путешествия до осторожного путешествия), это намного легче для Мастер, ему нужно бросить одну проверку за дневное путешествие, а затем определять случайным образом место, где имеет место столкновение.

БАЗОВЫЙ ШАНС СЛУЧАЙНОЙ ВСТРЕЧИ В СМЕРТЕЛЬНЫХ ПРЕДЕЛАХ

Тип местности	Шанс случайной встречи (в час)	Шанс случайной встречи (4 ч)
Бесплодная	5%	19%
Дикая Земля	8%	29%
Дикая Передовая	10%	35%
Заселенная	12%	40%

Базовый шанс случайной встречи и периодичность проверки на случайные встречи строго говоря определяется жанровыми ожиданиями Мастера и игроков – от 1 проверки за час до 1 проверки за день путешествия.

С нашей точки зрения, оптимальной частотой проверки на случайные встречи является 1 раз за вахту, т.е. 2 раза за день, а

базовая вероятность наличия случайной встречи 20% (4 из 20 или 17,18,19,20 на к20).

ИЗМЕНЕНИЕ ЧАСТОТЫ СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТИПА МЕСТНОСТИ

Modifier	Encounter Density
+1	Городской. Район, окружающий город, обычно усиленно патрулируется, включает много пешеходов и караванов и предлагает множество взаимодействий, а не столкновений с монстрами.
-1	Цивилизованный. Цивилизованные земли включают небольшие деревни, города, усадьбы и другие районы, которые могут быть малонаселенными, но в целом относительно безопасными.
0	Пустыня. Это типичное состояние «по умолчанию» для областей, удаленных от городов.
+1	Дикий. Это обозначение, в частности, означает, что этот район лишен патрулей и миротворцев и включает в себя множество опасных монстров или экологических опасностей или которые часто являются активными.
+1	Темные земли. Эти области заражены злом и тьмой за пределами естественного мира и могут находиться рядом с логовищами могущественных злых драконов, личей, некромантов, фанатичных культов или ужасающих аберраций.

1d12	Места	Опасности	
1	Заброшенный серебряный рудник	Кобольд-ловушка	160/5000
2	Заброшенная шахта драгоценных камней	Плохая погода: шторм	Существа
3	Разрушенная усадьба	Плохая погода: туман	Волки
4	Торговый караванный лагерь	Ядовитое болото	Отряд орков
5	Заброшенный лагерь	Разливающаяся река	Багбиры и гоблины
6	Чудовищный лагерь	Древнее кладбище	Военный отряд хобгоблинов
7	Занимаемая усадьба	Разлом в Подземье	Тролли
8	Охраняемая поляна	Плохая погода: жара	Кобольды-застрельщики
9	Святыня путешественника	паутина	Авантюристы
10	Отшельник	Гаргантюанские трассы	Лизардфолк
11	Основание разрушенного храма	Ловушка охотника	Маленький народный патруль
12	Неисправный круг телепортации	Обессиливающий храм	Юань-ти

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ В ДНЕВНОЙ ВРЕМЯ

1к20	Столкновение
1-8	Нет
9-12	Место
13-15	Опасность
16-18	Существо
19	Место плюс существо (бросьте 1к12 для каждого и объедините)

20	Существо плюс опасность (бросьте 1к12 для каждого и объедините)
Случайные столкновения в дневное время	
1к20	Встреча
1-8	Нет
9-10	Место
12-15	Опасность
16-19	Существо
20	Встреча двух существ (дважды бросьте 1к12 и объедините)

Столкновения в Дикой Местности

Одна из определяющих характеристик приключения в Серебряных Пределах или близлежащих землях — это постоянная угроза столкновения с неожиданной неприятностью в форме опасных животных, мародеров или чудовищ. Самые обычные хищники: волки, красные тигры, бурые медведи и подобные им, склонны избегать групп из трех или четырех человек или гуманоидов. Однако, кто-то отделившийся от главной части группы, типа разведчика впереди или отставшего, может легко столкнуться с таким животным.

ДИСТАНЦИЯ СЛУЧАЙНОЙ ВСТРЕЧИ

Местность	Дистанция случайной встречи
Arctic, desert, farmland, or grassland	6d6 × 10 feet
Forest, swamp, or woodland	2d8 × 10 feet
Hills or wastelands	2d10 × 10 feet
Jungle	2d6 × 10 feet
Mountains	4d10 × 10 feet

TERRAIN	ENCOUNTER SPOT DISTANCE
Desert	6d6 × 20 feet
Desert, dunes	6d6 × 10 feet
Forest (sparse)	3d6 × 10 feet
Forest (medium)	2d8 × 10 feet
Forest (dense)	2d6 × 10 feet
Hills (gentle)	2d6 × 10 feet
Hills (rugged)	2d6 × 10 feet
Jungle	2d6 × 10 feet
Moor	2d8 × 10 feet
Mountains	4d10 × 10 feet
Plains	6d6 × 40 feet
Swamp	6d6 × 10 feet
Tundra, frozen	6d6 × 20 feet

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТИПА СЛУЧАЙНОЙ ВСТРЕЧИ

Могут быть не только боевые столкновения.

ВОЗМОЖНЫЕ ВИДЫ СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ:

к6	Вид встречи
1.	Животное
2.	Чудовище
3.	Разумные существа
4.	Следы
5.	Природные ресурсы
6.	Природная особенность

к20	Вид случайной встречи
01-10	Животное, Чудовище или Разумные существа
11-16	Следы
17-18	Природные ресурсы
19-20	Природные особенности

Встречные черты

Используйте следующие таблицы, чтобы вдохновить вас при определении того, что делают существа в группе столкновения. Помните, что змеенародные расы Змеиных Холмов ценят торговлю, дипломатию, переговоры, ресурсы и рабов, и поэтому они не проявляют немедленной враждебности в действиях, даже если они могут быть с точки зрения общего отношения к посторонним.

ОТНОШЕНИЕ

1d6	Начальная позиция
1	Товарищеский
2-4	Безразлично
5-6	Враждебный

ЦЕЛИ И МОТИВАЦИИ

1d6	Цель
1	Патрулирует соседнее логово. (Если вам нужно или вы хотите построить логово, найдите карту подземелья с 3-8 камерами, удвойте или утройте количество групп встреч и распределите их внутри этого комплекса подземелий, добавив одного или двух специальных монстров, чтобы увеличить разнообразие встреч.)
2	Стремление поработить более слабые стороны или избежать более сильных.
3	Транспортировка и продажа рабов.
4	Торговцы с товарами для торговли: еда, напитки, драгоценности по низким ценам и произведения искусства.
5	Охотники добывают пищу.
6	Сбежавшие рабы какого-то другого племени или группы змеенародов.

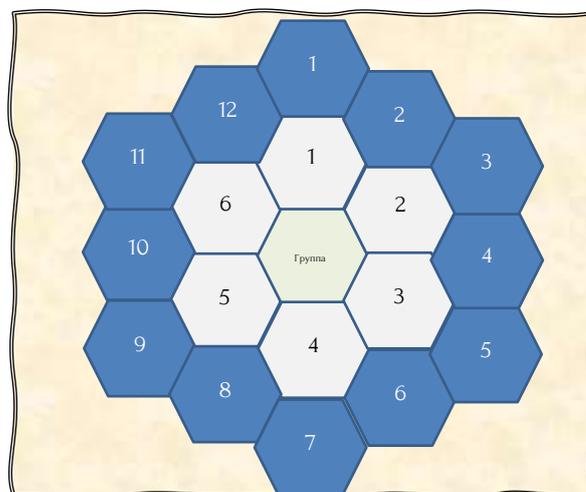
;

УСЛОВИЯ ВСТРЕЧИ

1d8	Условия встречи
1	Добавьте к схватке ловушку, которую враги будут использовать при необходимости.
2	много укрытия.
3	Повреждение местности, например, изгороди из колючек, дымящиеся гейзеры или оползень.
4	Землетрясение вызывает разрушение местности,

5	трансформируя поле битвы в 3-м раунде битвы. Затенение тумана, исключительная темнота или изменение световых эффектов, которые могут затруднить дальние атаки.
6	Сильный ветер или проливные дожди, которые ухудшают обзор, дальний бой и создают местами сложную местность.
7	Зыбучие пески, провалы, оползни или естественные (скрытые) обрывы, которые заставляют проверки способностей избегать или создавать более вертикально ориентированное поле боя.
8	1 d4 дополнительных существ по выбору Мастера появляются в 3 или 4 раунде и изводят обе стороны боя (неистовствующий совомедведь, голодные гули и т. Д.).

заранее и чтобы определить местоположение случайной встречи удобно воспользоваться схемой 29 – бросок 1к6 – позволяет определить в каком ближайшем гексе были замечены признаки чудовища, а бросок 1к12 = позволяет определить в каком из дальних (расстояние 2) гексов были обнаружены признаки чудовища.



ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ СЛЕДОВ ЧУДОВИЩА НА РАССТОЯНИИ ДВУХ ГЕКСОВ ОТ ГРУППЫ

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЗАМЕТНОСТИ СТОРОН

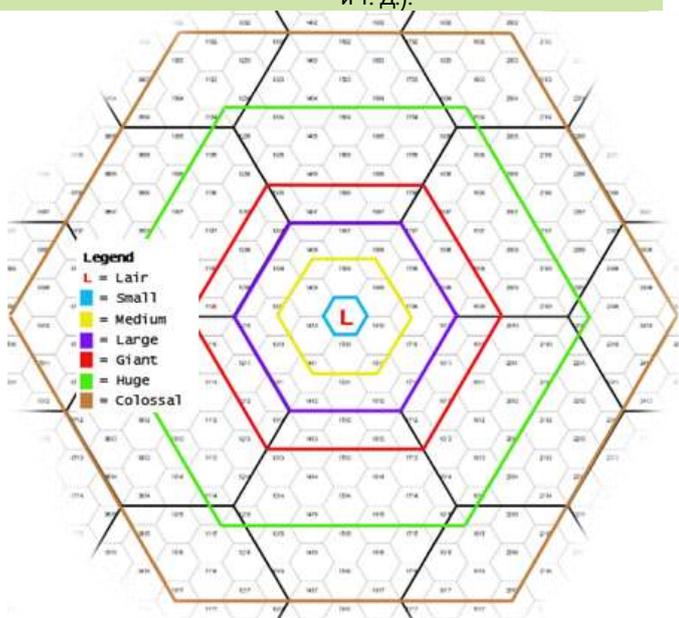
Обнаружение других существ

Во время исследования персонажи могут встретить других существ. Важный вопрос в такой ситуации - кто кого замечает.

В помещении, видят ли стороны друг друга, обычно зависит конфигурация комнат и проходов. Зрение также может быть ограничено источниками света.

Видимость на улице может быть ограничена местностью, погодой и временем суток. При определенных условиях существа с большей вероятностью услышат друг друга, прежде чем что-либо увидят.

Если ни одна из сторон не скрывается, существа автоматически замечают друг друга, как только оказываются в пределах видимости или слышимости друг друга. В противном случае сравните результаты проверки Ловкости (Скрытности) существ в группе, которая прячется, с показателями пассивной Мудрости (Восприятия) другой группы.



ЛОГОВО ЧУДОВИЩА И ЕГО ДОМАШНЯЯ ТЕРРИТОРИЯ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РАЗМЕРА ЧУДОВИЩА

При построении таблицы случайных встреч и выделении на карте логов зверей, чудовищ или разумных существ используя современные возможности создавать таблицы случайных встреч процедурным способом для каждого отдельного гекса (см. Схему 28). Пока же в Смертельных Пределах используются таблицы случайных встреч учитывающие регион Серебрянных пределов, вид местности и наличие дороги в гексе.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТА СЛУЧАЙНОЙ ВСТРЕЧИ

Из за используемого малого масштаба карты (напомним, в Смертельных Пределах по умолчанию используются двухмильные гексы) группа может заметить случайную встречу еще в соседнем гексе. И с другой стороны, существа также могут заметить группу

Если все стороны случайной встречи, т.е. группа авантюристов с одной стороны и группа персонажей или чудовищ с другой стороны, не пытаются перемещаться скрытно, то они автоматически замечают друг друга на дистанции столкновения, определенной для этой местности.

Скрытность и настороженность НИП

Скрытность группы существ определяется как арифметическое среднее их пассивной Скрытности. В случае если группа состоит из подавляющего большинства существ одного типа допустимо использовать пассивную скрытность для этого типа существ.

Пассивное Восприятие группы существ также принимается равным арифметическому среднему пассивного Восприятия каждого из существ или пассивному Восприятию существа, которое составляет большую часть группы.

Настороженность группы существ – характеризует то, как эти существа воспринимают окружающую среду и активно ищут угрозы. В случае низкой настороженности – пассивное Восприятие снижено на 5, в случае высокой – увеличено на 5.

По своей сути, проверка Скрытности против Восприятия это достаточно тяжелая задача для стороны, которая пытается быть скрытной – ее заметят если заметят хотя бы одно существо из группы.

Для определения успешности Скрытности авантюристов необходимо сделать групповую проверку Скрытности, а для успешности Восприятия – групповую проверку Восприятия.

ПРОВЕРКА РЕАКЦИИ

Реакция существ в случайном энкаунтере – это механика, взятая из старых редакций с определенной модификацией.

ПРОВЕРКА РЕАКЦИИ

1к20	Начальное отношение
1-3	Враждебное
4-10	Агрессивное
11-17	Нейтральное
18-19	Дружелюбное
20	Союзническое

1d12	Реакция
------	---------

1	Убить / съесть ПК
2	Захват ПК
3	Обманите персонажей, используя результат 8-10 (снова сделайте бросок для истинных намерений)
4	Вызовите подкрепление - затем посмотрите результат 7 в этой таблице
5	Требуйте от игровых персонажей уйти - если они не вычитают 1d6 к этому результату.
6	Уйти в более безопасное место
7	Подождите, пока ПК начнут действовать первыми
8	Взаимовыгодная торговля
9	Ошибочно принимать персонажей за союзников
10	Дайте персонажам предмет / информацию / помощь
11	Беги / беги / иди другой дорогой
12	Стать союзником / сдаться

ЧТО ОНИ ДЕЛАЮТ?

(УМНЫЙ)

Как и в «Таблице реакций», вы можете столкнуться с некоторыми вещами, которых вы еще не видели. Это необходимо для определения того, что эти существа, с которыми вы столкнулись, в настоящее время делают (прежде, чем они вас увидят).

1 ЗАНЯТИЕ РАХУМНЫХ СУЩЕСТВ

1r12	Что делает этот гуманоид?
1	Патрулирование
2	Стоять на страже
3	Погоня / борьба с существом
4	Просмотр карты
5	Азартные игры / хобби
6	Спарринг / борьба друг с другом
7	Приготовление / еда / питье
8	Пение / шутка / смех
9	Спор / шепот друг с другом
10	Обработка ран (раненых)
11	Распитие алкоголя
12	Сон

ЧТО ОНИ ДЕЛАЮТ? (ЗВЕРЬ)

Это то же самое, что и выше, но для неразумных существ с более диким или животным умом.

2 ЗАНЯТИЕ НЕРАЗУМНЫХ СУЩЕСТВ (ЗВЕРЕЙ)

1r12	Что делает это существо?
1	Видит ПК и заряжает



2	Отправлено, поиск ПК
3	Обнюхивание
4	Недавно убитое что-то
5	Борьба с существом
6	В поисках еды
7	Гнездование / собирается спать
8	Поедание туши
9	Роуминг вокруг
10	Уход
11	Зализывание ран (раненых)
12	Сон

БОЕВОЙ ДУХ

Боевой дух существ - это механика, взятая из старых редакций с определенной модификацией.

Как правило, существа сражаются не до последней капли крови. Их настроение продолжать сражение определяется их Боевым духом.

Когда делать проверки Боевого духа

Делайте проверки Боевого духа в следующих ситуациях:

- когда повержен лидер отряда;
- когда в отряде осталось менее 50% сил;
- когда у конкретного существа осталось менее 50% хитов;
- когда существу очевидно преимущество его противников;
- когда бежит один из его союзников;
- когда стало очевидно мастерство его противников (сотворено могущественное заклинание или нанесен критический удар);
- в любом случае по желанию Мастера.

Проверка Боевого духа с использованием Мудрости

В данном случае проверка Боевого Духа представляет собой спасбросок Мудрости с УС 10+ситуационные модификаторы по мнению Мастера.

Проверка Боевого духа без привязки к характеристикам

При таком подходе этот спасбросок аналогичен спасброску от смерти – не зависит от характеристики.

Бонусом к этому спасброску выступает начальный уровень Боевого Духа у отряда

3 МОДИФИКАТОРЫ ПРОВЕРКИ БОЕВОГО ДУХА

Начальный уровень Боевого Духа	Модификатор спасброска
Очень низкий	-5
Низкий	-2
Средний	0
Высокий	+3
Очень высокий	+5

Факторы, влияющие на уровень боевого духа

Способности существа:

- Храбрый (Brave) +1
- Фанатизм +2

Наличие у лидера особых способностей:

- Лидерство: +1
- Боевой клич: +1

Численное преимущество:

- у отряда -1
- у противников +1

Врасплох были застигнуты:

- отряд - +1

- противники отряда -1

А также любые другие релевантные по мнению Мастера факторы.

Результат проверки Эффе́кт
Боевого духа

Естественная «20»

Больше УС на 5+

Противник воодушевлен, следующая атака каждого существа совершается с преимуществом, спасброски в следующем раунде совершаются с преимуществом

Больше или равно УС

Противник продолжает сражаться тактически грамотно

Меньше УС на 5

Противник обескуражен, все атаки в следующем ходу делаются с помехой

Меньше УС на 5+

Противник обращается в бегство

Естественная «1»



5. ПРОЦЕДУРА (МАСТЕР)

1. Определите текущее направление движения героев

2. Блуждают ли герои?

Если группа путешественников не держит путь относительно какого-либо выдающегося ориентира или не движется вдоль естественного/искусственного пути, сделайте проверку Навигации. Если группа провалила проверку и заблудилась, определите новое направление движения по веерной диаграмме (см. ч.3). Если они уже заблужились ранее, также измените направление, но учтите, что оно может отклоняться только вправо.

3. Проверка событий и встреч

Определите момент события/встречи в пределах текущей вахты (бросок 1к8 x 30 минут от начала вахты) и произведите соответствующие броски на вероятность встречи, если Вы не произвели их ранее.

Совет: Если события произошло ранее последнего получасового отрезка вахты, запишите количество оставшихся (до конца вахты) часов .

4. Реальная пройденная дистанция

Бросьте 2d6+3, разделите на 10 и повторно умножьте полученное число на эталонное значение дистанции, которую должна была пройти группа за вахту. (конечный результате этих вычислений и будет “реально пройденной дистанцией” — прим пер.) Сделайте проверку Навигации, в том случае, если герои захотят сами определить пройденное расстояние.

Совет: Если текущая скорость движения группы ожидаемо приведёт её к выходу из гекса где-нибудь в середине вахты, и это, в свою очередь, приведёт к заметному изменению типа ландшафта, рассчитайте среднюю дистанцию преодолеваемую группой за один час (1/4 вахты). Затем, когда группа достигнет края гекса, отметьте количество затраченных героями часов. После этого, опишите ландшафт нового гекса, рассчитайте новое значение реально пройденной дистанции и продолжайте отмечать продвижение группы как обычно.

Дистанция внутри гекса

Учтите, что:

Группе героев потребуется пойти 12 миль, чтобы пройти гекс насквозь, и покинуть его через одну из трёх противоположных точке входа сторон.

Группе также потребуют пойти шесть миль, чтобы покинуть гекс через одну из двух ближайших к точке входа сторон (через левую или правую).

Изменение направления движения внутри гекса приведёт к тому, что группа пройдёт на две мили больше.

6. Выход из гекса

Определите новый для группы гекс, исходя из (не)изменившегося направления движения группы;

Если группа блуждает, сделайте проверку Навигации, чтобы понять осознают ли герои свои блуждания;

Если герои осознали блуждания, они могут попытаться повторно сориентироваться на местности;

Если попытка ориентирования неудачна, определите для группы новое направление движения, согласно веерной диаграмме (см. ч.3).

Примечание: Использование компаса автоматически сбрасывает прогресс бро



6. ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА

5E – EXPANDED (EXCPERT) 5E RULES

Стандартные правила 5ой редакции изменены в угоду следующим положениям:

- отсутствие автоматических успехов у персонажей;
- более высокая рискованность регулярных действия;
- медленное естественное лечение

Модификация правил по деятельности во время путешествия и простоя направлена на создание опций в каждой сфере деятельности для каждого навыка.

Дополнительно формулировки некоторых правил изменены в угоду большей ясности и предсказуемости.

ЗРЕНИЕ, ВИДИМОСТЬ И ОСВЕЩЕННОСТЬ

ЗРЕНИЕ И СВЕТ

Основные задачи в приключениях — заметить опасность, найти спрятанные предметы, попасть по врагу, нацелить заклинание — сильно зависят от способности персонажа видеть. Темнота и прочие эффекты, мешающие зрению, вызывают большие затруднения.

Освещенность

Наличие или отсутствие света создаёт три категории освещения: яркий свет, тусклый свет и тьма.

Тусклое освещение [Dim light]

Core 5e

Тусклый свет, также называемый тенью, создаёт слабо заслонённую местность. Область тусклого света обычно находится между источником яркого света, таким как факел, и окружающей тьмой. На рассвете и закате свет тоже тусклый. Яркая луна в полнолуние освещает землю тусклым светом.

Эффект: Проверки Восприятия делаются с помехой в условиях тусклого освещения.

Яркое освещение [Bright light]

Core 5e

Яркий свет позволяет большинству существ видеть хорошо. Даже пасмурный день предоставляет яркий свет, равно как факелы, фонари, костры и прочие источники света в определённом радиусе.

Эффект:

Темнота [Darkness]

Core 5e

Темнота создаёт сильно заслонённую местность. Персонажи оказываются в темноте по ночам (когда не светит луна), в коридорах подземелий и в областях магической тьмы.

Эффект:

Видимость

Легко заслонен (скрыт) [obscured]

Core 5e

В слабо заслонённой области, например, в области тусклого света, в тумане, листве, существа совершают со штрафом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Эффект:

Сильно заслонен (скрыт) [heavily obscured]

Core 5e

Эффект: такая как тьма, густой туман или густая листва — полностью блокирует зрение. Существа фактически считаются ослеплёнными, когда пытаются рассмотреть что-то, находящееся в такой местности (смотрите приложение A).

Виды зрения

Сумеречное зрение [Low-light Vision]

Expanded 5e

Слепое зрение

Существо со слепым зрением может воспринимать своё окружение в определённом радиусе, не полагаясь на зрение. Этим чувством обладают существа без глаз, такие как слизи, и существа с эхолокацией или обострёнными чувствами, такие как летучие мыши и драконы.

Темнозрение

Core 5e

Многие существа в мирах D&D, особенно те, что обитают под землёй, обладают тёмным зрением. Такие существа могут видеть в темноте, как если бы она была тусклым светом, так что для них эта область считается слабо заслонённой. Однако такие существа не могут в темноте различать цвета, для них это разные оттенки серого.

Тепловое зрение [Thermal vision or Infravision]

Expanded 5e

Истинное зрение

Существа с истинным зрением могут в определённом радиусе видеть в обычной и магической темноте, видеть невидимые существа и предметы, автоматически обнаруживать зрительные иллюзии и преуспевать в спасбросках от них, и видеть истинный облик перевертышей и существ, превращённых магией. Кроме того, зрение таких существ простирается на Эфирный План.

При тусклом освещении, таком как свет звезд, вы видите так же ясно, как и днем. При этом источники света для вас работают в два раза эффективнее – с увеличенной в 2 раза дальностью яркого и тусклого освещения.

Отдых

Условия отдыха

Комфортные условия – персонаж обеспечен едой, водой, укрытием от внешней среды. Во время сна персонаж снимает средние или тяжелые доспехи. При этом персонаж не подвергается воздействию внешней среды, а минимальные параметры таковы:

- Тепло – Минимум холодная погода
- Ветер – слабый
- Влажность – умеренная
- Осадки - отсутствуют

Безопасные условия – отсутствие прогнозируемых и явно ожидаемых угроз.

Спокойные условия - в постоянных дворах, городе, укрепленных форпостах.

Длинный отдых требует следующих условий:

- Безопасность и отсутствие ожидаемых угроз
- Достаточные комфортные условия внешней среды для отдыха
- Спокойствие

В случае отсутствия таковых авантюристы не могут совершить полноценный длинный отдых, а лишь только средний отдых (см.далее).

Сон в доспехах

Сон в лёгких доспехах не оказывает неблагоприятных эффектов на носящего, но вот сон в средних или тяжёлых доспехах затрудняет полноценное восстановление за длинный отдых.

Когда вы завершили длинный отдых, на протяжении которого вы спали в средних или тяжёлых доспехах, вы восстанавливаете в половину меньше Костей Хитов (минимум 1).

Если у вас есть какая-либо степень истощения, такой отдых не уменьшает вашу степень истощения.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ХИТОВ

Восстановление хитов персонажа происходит и без использования Костей Хитов или медицинской помощи, но, к сожалению, достаточно медленно.

Упрощенный подход

Оценочное значение
 Minor wounds can take around 3 weeks to heal. (AdvancedTissue.com)
 Second-degree burns take around 3 weeks to heal. (HealthLine.com)
 Broken bones can take 6 to 12 weeks to heal. (FootHealthFacts.org)

Упрощенный подход.
 Персонажи восстанавливают ¼ хитов за каждую неделю продолжительного отдыха
 Или же
 Персонажи восстанавливают (Уровень + Бонус телосложения) хитов за 5 дней продолжительного отдыха.
 Для воина 5 уровня с 16 Телосложением и средним значением хитов 47 это 8 хитов за 7 дней или же 42 дней отдыха.

Базовые правила 5e предусматривают две основные механики восстановления хитов:

- после завершения длинного отдыха
 - путем траты Костей Хитов на отдыхе
- Предлагаемые нами правила рассматривают следующие механики восстановления хитов:
- в случае отсутствия отдыха за 1 сутки
 - при совершении кратковременного отдыха
 - при совершении полноценного отдыха
 - при отдыхе в максимально комфортных условиях.
- Также на восстановление хитов и Костей хитов влияют:
- оказание первой медицинской помощи;
 - полноценный врачебный уход.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ХИТОВ ЕСТЕСТВЕННЫМ ОБРАЗОМ

Отдых	Хиты	Кости Хитов
Короткий	За счет потраченных Костей Хитов, максимум 1 КХ	Не восстанавливаются
Короткий + первая помощь	Количество потраченных КХ увеличивается на 1	Не восстанавливаются
Средний	Уровень модификатор Телосложения*	+ 1 Кость Хитов
Средний + первая помощь	Уровень модификатор Телосложения*	+ 2 Кости Хитов
Средний врачебный уход	Уровень модификатор Телосложения*	+ 1+Модификатор Телосложения, Минимум 2
Длительный	Уровень модификатор Телосложения*	+ 1+Модификатор Телосложения КХ

Длительный + первая помощь	Уровень модификатор Телосложения*	+	1+Модификатор Телосложения КХ, Минимум 2
Длинный врачебный уход	Уровень модификатор Телосложения*	+	1+Модификатор Телосложения, Минимум 3
Продолжительный	значение Телосложения**		Суммарно не менее четверти КХ
Продолжительный + первая помощь	значение Телосложения**		Суммарно не менее четверти КХ
Продолжительный + врачебный уход	значение Телосложения**		Суммарно не менее половины КХ

* Помимо восстанавливаемых хитов за счет отдыха, во время отдыха персонаж может потратить также свои Кости Хитов на восстановление Хитов.

** в дополнение к хитам восстановленным за 5 длинных отдыхов, входящих в один продолжительный

☞ Короткий отдых

Е5Е Resting

Минимум 1 час

Короткий отдых — это период длиной как минимум 1 час, во время которого персонаж не делает ничего напряжённого кроме поглощения пищи, питья, чтения и обработки ран.

Конкретную длительность короткого отдыха определяет мастер.

Если персонажи отдыхают в течение времени, за которое можно сделать длинный отдых, то он и делается в первую очередь.

Эффект: Если персонажи отдыхают в течение времени, за которое можно сделать короткий отдых, то он и делается в первую очередь.

В конце короткого отдыха персонаж может потратить одну или несколько Костей Хитов. Каждая потраченная кость позволяет совершить бросок соответствующей кости, добавить к ней модификатор Телосложения и восстановить получившееся количество хитов. После каждого броска можно решить, что будет потрачена ещё одна Кость Хитов. Потраченные Кости Хитов восстанавливаются в конце длинного отдыха, как описано ниже.

Партия может совершить только 2 коротких отдыха. Способность совершать короткие отдыха восстанавливается после как минимум 3 часов сна.

Опциональное правило
Если у персонажа есть состояние Ранен [Bloodied], то во время короткого отдыха персонаж не может восстановить Хиты более чем до половины максимума Хитов.

☞ Средний отдых

Expanded 5e

8 часов + Комфортные условия

В условиях постоянной угрозы персонажам достаточно тяжело отдыхать и полноценно восстанавливать свои силы. Тем не менее промежуточного результата все-таки достичь можно.

Средний отдых — это период длительностью как минимум 8 часов, во время которого персонаж спит или совершает лёгкую деятельность: читает, разговаривает, ест и стоит на страже не более 2 часов. Если отдых прерывается напряжённой активностью (как минимум 1 час или другая подобная деятельность), персонажи должны начать отдых с начала, чтобы получить от него преимущества. В отличие от длинного отдыха средний отдых может быть совершен и в относительно опасной и беспокойной местности.

Эффект: после завершения среднего отдыха персонаж восстанавливает количество хитов равное половине уровня (округленное вверх). Также восстанавливаются использования любых свойств персонажа, которые для восстановления требуют завершения длинного отдыха.

В конце среднего отдыха раненный персонаж восстанавливает половину от максимума Костей Хитов (минимум 1) при условии, что

за ним ухаживал лекарь, владеющий навыком Медицина и с использованием целительского набора (затрачивая соответствующие ресурсы), а без такого ухода персонаж восстанавливает 1 Кость Хитов, если его уровень больше 4ого.

В отличие от длинного отдыха, при завершении среднего отдыха эффект сниженного максимума Хитов не уменьшается.

Персонаж не может получить преимущества от второго длинного или среднего отдыха за 24-часовой период, и у персонажа должен быть хотя бы 1 хит в начале отдыха, чтобы получить от него преимущества.

Опциональное правило
Если у персонажа есть состояние Ранен [Bloodied], то во время среднего отдыха персонаж не может восстановить Хиты более чем до половины максимума Хитов.

☞ Длинный отдых

Expanded 5e

8 часов + Комфортные условия + Безопасность + Спокойствие

В случае отдыха персонажей в комфортных условиях, в безопасной местности и наличии условий, которые внушают персонажам спокойствие (например, в лагере союзных варваров) персонажи восстанавливаются быстрее.

Длинный отдых — это период длительностью как минимум 8 часов, во время которого персонаж спит или совершает лёгкую деятельность: читает, разговаривает, ест и стоит на страже не более 2 часов. Если отдых прерывается напряжённой активностью (как минимум 1 час движения или сражение [любой длительности] или сотворение заклинаний или другая подобная деятельность), персонажи должны начать отдых с начала, чтобы получить от него преимущества.

Эффект: в конце длинного отдыха раненный персонаж восстанавливает половину от максимума Костей Хитов (минимум 1) при условии, что за ним ухаживал лекарь, владеющий навыком, Медицина и с использованием целительского набора (затрачивая соответствующие ресурсы), а без такого ухода персонаж восстанавливает четверть от максимума Костей Хитов (округляемое вниз, минимум 0).

Персонаж не может получить преимущества от второго длинного или среднего отдыха за 24-часовой период, и у персонажа должен быть хотя бы 1 хит в начале отдыха, чтобы получить от него преимущества.

Совет Мастеру
Длинный (или средний) отдых — это прекрасная возможность спросить у персонажей, которые вместе несут дозор «Про что вы разговариваете» и вдохновить игроков на дополнительный отыгрыш. Конечно, когда вы спросите у игроков в первый раз — они скорее всего не ответят или будут себя чувствовать некомфортно. Но если вы будете последовательным и будете задавать этот вопрос постоянно, игроки начнут рассказывать, что делают их персонажи и про что говорят.

Опциональное правило: Сокращенное восстановление хитов.
За период длинного отдыха персонаж восстанавливает 1+модификатор Телосложения костей хитов, но не более половины максимума костей хитов.

☞ Продолжительный отдых

5 суток + Комфортные условия + Безопасность + Спокойствие

Продолжительный отдых — это период длительностью как минимум 120 часов (5 суток), во время которого персонаж

находится в постельном режиме, не занимаясь никакой деятельностью.

Продолжительный отдых можно осуществлять только в комфортных и абсолютно безопасных условиях.

Продолжительный отдых также сбрасывает уровни Истощения и эффекты от недостаточного питания, сна или дегидратации, а также полностью снимает эффекты сниженного максимума хитов.

- Вы излечиваетесь от одного из эффектов, мешающих вам восстанавливать ОЗ.

- В течение следующих 24 часов, вы получаете преимущество при спасбросках против одной болезни или яда, которое действующего на вас в данный момент. Во время отдыха персонаж получает преимущество на спасброски против долгодействующих болезней и ядов.

Примечание

Продолжительный отдых можно и следует воспринимать как дополнительный эффект длительного восстановления сил, считая его эффекты дополнительными к эффектам 5 длинных отдыхов

☞ МЕДИЦИНА

☞ Навык Медицина (Мудрость)

Core 5e

Медицина

Связанные инструменты:

Инструменты пивовара. Владение этими инструментами предоставляет дополнительные знания, когда вы облегчаете страдания от алкогольного отравления, похмелья, или, когда используете алкоголь, чтобы притупить боль.

Инструменты повара. Оказывая лечение, вы можете превратить горькое или кислое лекарство в приятную на вкус стряпню.

Набор травника. Ваше мастерство травника улучшает ваши способности лечить болезни и раны, расширяя доступные методы благодаря использованию лекарственных растений.

Инструменты отравителя. Когда вы лечите жертву яда, ваша осведомленность может дать вам дополнительные знания о том, как правильнее ухаживать за отравленным.

☞ Набор целителя

Core 5e

Набор целителя

Состав: Это кожаный кошелек с бинтами, мазями и шинями. Набор годится для 10 использований. 5 зм, 3 фунта It is the perfect tool for healing, containing bandages, salves, and splints. Using this kit provides advantage on checks made to heal. A healer's kit has twenty uses. As an action, you can expend a use from your healer's kit to automatically stabilize a fallen comrade. During a rest, you can spend one use of the healer's kit to allow up to ten characters under your care to spend any number of their Hit Dice.

Использование в сражении: Вы можете действием потратить одно использование набора для стабилизации существа, у которого 0 хитов, не совершая проверку Мудрости (Медицина).

Использование во время короткого отдыха:

Использование во время длинного отдыха:

☞ Набор травника

Core 5e

Набор травника

Herbalism Kit. This kit comes in a satchel compartmentalized for storing myriad herbs. It includes various tools for safely harvesting plants as well as the grinding tools, mixing tools, and additives needed to make potions, salves, and similar curative products.

Proficiency allows you to identify all common plants automatically and to add your bonus to checks to identify rare ones. Herbalism kits are used to craft several curative products, including potions of healing. B этот набор входят разнообразные инструменты, такие как ножницы, ступка и пестик, а также мешочки и флаконы, используемые травниками при создании снадобий и зелий. Владение этим набором позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым при опознании и использовании трав. Кроме того, владение этим набором требуется для создания противоядия и зелья лечения. Состав: An herbalism kit includes pouches to store herbs, clippers and leather gloves for collecting plants, a mortar and pestle, and several glass jars.

Medicine. Your mastery of herbalism improves your ability to treat illnesses and wounds by augmenting your methods of care with medicinal plants.

Владение набором травника позволяет вам распознавать растения и надёжно сохранять их полезные части.

Компоненты. Набор травника включает в себя мешочки для хранения трав, секатор и кожаные перчатки для сбора растений, несколько стеклянных банок, ступку и пестик.

Магия. Ваши осведомлённость в природе и использовании растений может дать дополнительные знания к магическим исследованиям, когда дело касается растений и попыток опознать зелье.

Расследование. Когда вы обследуете заросшую растениями зону, владение этим набором помогает вам находить детали и зацепки, которые другие бы проглядели.

Медицина. Ваше мастерство травника улучшает ваши способности лечить болезни и раны, расширяя доступные методы благодаря использованию лекарственных растений.

Природа и Выживание. Когда вы путешествуете в дикой местности, ваши навыки травничества облегчают опознание растений и поиск источников еды, которые другие могут не заметить.

Опознание растений. Вы можете быстро распознать большинство растений по запаху и внешнему виду.

набор травника

Действие	УС
Найти растения	15
Опознать яд	20

Nature and Survival. When you travel in the wild, your skill in herbalism makes it easier to identify plants and spot sources of food that others might overlook.

☞ Врачебный набор

Expanded 5e

Врачебный набор

Surgeon's kit

50 gp

2 lb.

bone saw, debriding curette, ether,

forceps, morphium, probes, retractors, scalpels, scissors, sutures, syringe Whenever you treat an injured ally during a short or long rest, you may make a DC 10 Wisdom (Medicine) check. If you succeed, the first hit die that ally spends restores an additional 5 hit points. If you fail by 5 or more, that first hit die is wasted and restores no hit points. At the GM's discretion, this item might also aid the treatment of long-term afflictions.

☞ Первая помощь

Набор целителя или Набор травника + Медицина

Если кто-то владеющий навыком Медицина или инструментами набор травника дополнительно ухаживает за раненым персонажем в течение одного часа во время длинного отдыха, то раненый персонаж восстанавливает 1 + модификатор Телосложения за уровень Персонажа за длинный отдых.



☞ Уход за

раненым

Набор целителя, **набор травника** + **Медицина** + **Деятельность простоя**

Если персонаж с **набором целителя** тратит ресурсы набора целителя, то раненый персонаж при получении такой усиленной

медицинской помощи во время длинного отдыха может потратить **1 кость хитов** на восстановление хитов за каждый потраченный заряд **набора целителя** и **каждый час, потраченный лекарем на лечение** (за 1 час лечения можно потратить только 1 заряд набора целителя). Каждая потраченная кость позволяет совершить бросок соответствующей кости, добавить к ней модификатор Телосложения и восстановить получившееся количество хитов. После каждого броска можно решить, что будет потрачена ещё одна Кость Хитов.

СОСТОЯНИЯ

Эти состояния описывают персонажа в зависимости от количества хитов.

Ранен (окровавлен) [Bloodied]

Expanded 5e

У персонажа меньше 50% хитов от его максимума.

Эффект:

Критически ранен [Critically wounded]

Expanded 5e

У персонажа менее 25% хитов от его максимума.

Эффект:

При смерти [Almost Dead]

Expanded 5e

Количество хитов персонажа меньше значения его Телосложения.

Эффект:

Бессознательный [Helpless]

E5E Condition

In some cases, creatures may be totally unable to defend themselves, and at the mercy of another creature. Use the following guidelines to determine if a creature is helpless, though the DM ultimately determines whether or not a creature is helpless:

- A helpless creature is at the mercy of another creature. Unconscious creatures are helpless. Restrained or incapacitated creatures may be helpless, depending on the nature of their restraints or incapacitation. Sleeping creatures are unconscious, and therefore helpless.

- A creature is not helpless if it has at least one ally within 5 feet of it, and that ally is capable of helping the creature (e.g. it is capable of taking actions)

If a creature is determined to be helpless, use the condition Helpless to illustrate the effects⁴⁴

Helpless condition described in Chapter 5. New conditions.

☐

E5E Condition

Находящееся без сознания существо «недееспособно» (см. состояние), не способно перемещаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение и не способно защищаться.

Существо роняет всё, что держит, и падает ничком.

Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.

Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.

Любая атака автоматически попадает и считается критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от него.

44

https://d.docs.live.net/4050d6280c872bd7/TRPG/ZZ_TOOLS/0_DEVEL

[OPMENT/012%20-%20Palants%20guide%20to%20combat/Palants_Guide_to_Combat_v.0.98%20Beta.docx](https://d.docs.live.net/4050d6280c872bd7/TRPG/ZZ_TOOLS/0_DEVEL/OPMENT/012%20-%20Palants%20guide%20to%20combat/Palants_Guide_to_Combat_v.0.98%20Beta.docx)

Задыхающийся [Choked]

E5E **Condition**

The flow of air into your body is cut. You have limited reserve of air before you risk to fall unconscious equal to 3 plus your Constitution modifier (see pg. 183, Player's Handbook).

At the start of your turn, if you took any amount of hit points damage since your last turn, you lose 1 round of air. Each critical hit you take makes you lose 1 extra round.

At the end of your turn, if you are still being Choked, you lose 1 round of air.

Each time you attempt to speak, cast a spell with verbal component, or say a command you lose 1 round of air.

When you have no more rounds of air left, make a Constitution saving throw against DC 10 at the end of each of your turns. On failure, you fall unconscious. Each time you repeat the check, the DC is increased by 5.

You have advantage to attempt to Escape being choked if you can use your both hands to struggle, unless you are Restrained or Pinned.

[Frostbitten]

Expanded 5e

Characters who are exposed to extreme cold without being prepared can experience both hypothermia and frostbite. If a character fails multiple consecutive Constitution saving throws against cold or extreme cold weather, he suffers the Frostbitten condition and suffers the following:

Two failures. The creature's skin itches and becomes numb. Yellow and white patches form. The creature suffers disadvantage on checks that require fine manipulation, and on checks to resist being disarmed. The DC to resist disarming is decreased by 5.

Three or more failures. Your skin develops black blisters, and your body is numb. You don't feel the cold anymore, but you don't feel much at all. Any manipulative activity like drawing or sheathing a weapon, taking something from a bag or pouch, or making an attack, requires a successful DC 12 Dexterity check to accomplish without fumbling and dropping the item.

[Gagged]

Expanded 5e

Your mouth is covered and you are preventing from speaking clearly, casting spells with a verbal component or speaking command words to activate magic items.

You can only make muffled sounds heard up to 15 feet range. The DM may increase the range if your voice is particularly loud.

You have advantage to attempts to Escape being gagged, unless you are Restrained or Pinned

Балансирующий [Unstable]

Expanded 5e

In a snow sled vehicle that is moving at more than half its maximum speed through difficult terrain, you are constantly bracing against shaking and thrashing. You gain the Unstable condition. While you are unstable:

You suffer -2 penalty to your Armor Class and to attack rolls with melee weapons.

You suffer disadvantage to ranged attacks unless you spend your action to aim. The aiming negates the disadvantage of your following ranged attack.

You suffer disadvantage to Strength and Dexterity saving throws, as well as any Dexterity ability checks.

You treat the space within the sled vehicle as difficult terrain. Standing up or sitting down while in the sled consumes your whole movement.

A creature can attempt a proficient DC 15 Dexterity (Acrobatics) check at the start of its turn to negate the effect of Unstable condition until the end of its turn.

Эфирный [Ethereal]

E5E **Condition**

1. An ethereal creature exists partially within the Ethereal Plane and has a spectral appearance.

2. The creature takes only half damage from non-ethereal sources and deals only half damage to non-ethereal targets. Neither of these effects applies to force, necrotic, psychic, or radiant damage.

As part of its move, its action, or its reaction, an ethereal creature can pass through non-ethereal creatures and objects. While entirely enclosed within an object, an ethereal creature is blinded and cannot target anything but the object.

Снежная Слепота

E5E **Condition**

Северяне верят, что снежная слепота может быть вызвана не только светом, бликующим на снеге или льде, но и злыми духами. Настоящая же причина этого состояния - интенсивные ультрафиолетовые лучи, обжигающие роговицу глаз.

Снежная слепота становится опасной после 4 часов пребывания на ярко-освещённом снегу. Начиная с конца 4 часа, персонаж в конце каждого часа должен делать спасброски Телосложения (Сл равна 7 + число часов нахождения в такой местности).

Путешественники разработали эффективные меры предосторожности. Например, персонажи могут избежать совершения спасбросков если будут делать короткие отдыхи после 3 часов путешествия, или надевать тёмные очки или снежные козырьки (этот предмет похож на очки, но сделаны из непрозрачного материала, например из кости, с узкой горизонтальной щелью вместо затемнённых линз). Монстры, для которых снежная местность является родной, а также нежить и констракты невосприимчивы к снежной слепоте.

Неудачный спасбросок накладывает на провалившего первую стадию состояния - персонаж получает помеху на проверки Мудрости (Внимательность), основанные на зрении, дальность заклинаний (для заклинаний, ориентированных на видимость цель) и дальнобойных атак уменьшается вдвое, а все броски атаки совершаются со штрафом -2. Второй неудачный спасбросок накладывает на провалившего вторую стадию - в дополнение к эффектам первой стадии, появляется сильная боль в глазах, видимость становится ограничена 15 футами, персонаж получает помеху на все атаки, основанные на зрении. Если персонаж проводит два дня в тускло освещённой среде, то снежная болезнь снова переходит в i стадию. Однако зрение восстанавливается только при помощи малого восстановления или схожего по описанию эффекта.

Обморожение И Переохлаждение

E5E **Condition**

Общие правила выживания в холодную погоду можно найти в пятом издании правил. Персонажи, неподготовленные к холодной погоде или подверженные экстремальному, неестественному или магическому холоду, могут испытывать обморожение и переохлаждение. В таком случаи они должны совершать спасброски Телосложения каждый раз, когда на это указывает Мастер (Сл для каждого персонажа также определяется им). В случае провала спасброска увеличивается стадия состояния, как описано ниже.

Стадия I: Переохлаждение.

У персонажа начинает чесаться кожа, болеть и неметь конечности. По телу образуются жёлтые и белые пятна. Персонажи на такой стадии получают штраф -2 на проверки Силы и Ловкости

Стадия 2: Озноб.

Персонаж получает уровень истощения, у него появляется неконтролируемая дрожь в конечностях и ч. зубах. Заклинатель на такой стадии должен совершать успешную проверку Телосложения Сл ю (с помехой из-за истощения) каждый раз, когда хочет наложить заклинание с вербальным или соматическим компонентом. Если проверка неудачна - ячейка не тратится. Такие задачи как снятие или одевание брони занимает в два раза больше

Стадия 3: Поцелуй Ледяной девы (Переохлаждение).

Персонаж получает уровень истощения и не может избавиться от него, пока не проведёт продолжительные отдых в тёплой среде. На коже персонажа появляются чёрные волдыри, но онемение проходит - поначалу это может показаться облегчением. Персонаж с переохлаждением только поверхностно осознаёт происходящее вокруг - проходить мимо укрытия или наткнуться на монстров или опасности, даже не осознавая

Даже самые простые действия, такие как рисование или заточка оружия, перезарядка арбалета или извлечение чего-либо из сумки или мешка, требуют успешной проверки Ловкости Сл ю (из-за истощения производится с помехой) чтобы совершить его и не выронить предмет. Этого можно избежать, если персонаж тратит на это действие в 4 раза больше времени чем обычно. Более сложные задачи, такие как разжигание огня с помощью кремня и стали, становятся П-вл:моЛПы.

Стадия 4: Обморожение.

Персонаж получает уровень истощения и становится недееспособным. Его органы начинают отказывать, плоть отмирать, зубы замерзают и начинают крошиться, пальцы рук и ноги отваливаются и по всему телу появляются гангрены. Эффект от такой стадии определяется Мастером. Каждый дополнительный неудачный спасбросок Телосложения на этой стадии добавляет ещё один уровень истощения. Персонаж может выжить если его незамедлительно спасут, однако восстановить потерянные конечности и повреждённые органы может восстановить только магией.

Новое состояние: Зацеплен

OE Condition

Зацепленное существо не может отдалиться от зацепившего.

Зацепленное существо может попытаться действием снять зацеп, совершив проверку Ловкости (Акробатика) или Силы (Атлетика) против проверки Силы (Атлетика) зацепившего.

Зацепивший может попытаться действием подтянуть зацепленное существо к себе на 15 футов, совершив проверку Силы (Атлетика) против проверки Ловкости (Акробатика) или Силы (Атлетика) зацепленного существа. Если существо на два размера больше зацепившего, на проверку налагается помеха, и расстояние, на которое можно подтянуть зацепленное существо снижается до 5 футов.

ПСЕВДОСОСТОЯНИЯ

Псевдосостояния – это состояния персонажа, которые в основных правилах пятой редакции не выделены как состояния, но при этом с точки зрения описывания игромеханических состояний их целесообразно выделять

Верхом [Mounted]

OE Condition

Эффект:

Окровавлен [bloodied]

OE Condition

У персонажа менее 50% хитов.

Эффект:

Ошеломлен [surprised]

OE Condition

Эффект: До окончания своего хода в первом раунде сражения персонаж не может осуществлять реакции.

Скрывается [Hiding]

OE Condition

Эффект:

Концентрируется [Concentration]

OE Condition

Эффект: Персонаж сосредоточен на поддержании заклинания или какого-то эффекта. При получении урона или физическом отвлечении он должен сделать спасбросок Телосложения по УС максимум(10 и половина полученного урона).

Стабилен [Stable]

OE Condition

Эффект:

Умирает [Dying]

OE Condition

Эффект: у персонажа 0 хитов и в начале своего хода он делает спасброски от смерти.

Ускорен [Hasted]

OE Condition

Эффект: Персонаж находится под воздействием заклинания Ускорение и получает следующие преимущества:

- дополнительное действие на своем ходу
- бонус +2 к УС
- удвоенная скорость перемещения.

Уклоняется: [Dodging]

OE Condition

Эффект: Персонаж получает преимущество на спасброски ловкости и атаки по нему совершаются с помехой.

Изготовлен против натиска [Set up against Charge]:

OE Condition

Эффект:

Нагружен [Encumbered]

OE Condition

Эффект:

Перегружен [Heavy encumbered]

OE Condition

Эффект:

Истощен x1 [Exhausted x1]

OE Condition

Эффект: Персонаж совершает проверки характеристик с помехой.

Истощен x2 [Exhausted x2]

OE Condition

Эффект:

Истощен x3 [Exhausted x3]

O5E Condition

Эффект:

Истощен x4 [Exhausted x4]

O5E Condition

Эффект:

Истощен x5 [Exhausted x5]

O5E Condition

Эффект:

Спит [Sleeping]

O5E Condition

Эффект:

Мокрый [Wet]

O5E Condition

Расширения правил

В других наших документах находятся дополнения:

Правила по сражению

Правила по заклинаниям

Снаряжение

Изменения правил по чудовищам и НИПам

Расширенный Бестиарий

Волшебные предметы

7. ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК И НАВЫКОВ

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК И НАВЫКОВ

Накопительные проверки

При накопительных проверках результаты бросков членов группы складываются и сравниваются с общим накопительным УС.

Это УС, которые позволяют нескольким членам группы объединять свои броски вместе. Каждый игрок делает какую-то проверку в сторону УС, а затем все результаты складываются. Это позволяет вашей команде объединиться и превзойти УС, которые иначе были бы невозможны.

Например, что, если ваша группа из 3 человек должна найти своего 4-го союзника, похороненного под снегом, они могут работать вместе, чтобы спасти их. Для этого вы можете установить общий УС равным 30, что обычно невозможно, но с Cumulative УС это будет относительно легко. Затем каждый член группы описывает, что они хотят сделать, DM запрашивает броски, а затем смотрит, попадают ли они в УС вместе!

Пример:

Игрок 1 ищет признаки своего партнера и проверяет восприятие. Они выбрасывают 12.

Игрок 2 начинает отчаянно рыться в этом отверстии, чтобы найти своего потерянного друга. Они занимаются легкой атлетикой и получают 8 баллов (пока общее количество групп составляет 20).

Теперь все зависит от игрока 3. им нужно выбросить как минимум 10, чтобы получить УС 30!

Игрок 3 маленький и может пробиться в небольшое отверстие. Они делают проверку на ловкость и получают 15. Общее УС группы составляет 35, что превышает 30. Они успешно находят своего друга, прежде чем задохнуться.

Вариант Вариант:

Другой способ запустить это - иметь один Final УС, который должен быть создан одним человеком (в данном случае похороненным). Каждый союзник **ВЫЧИТАЕТ** свой чек из этого «Конечного УС», и после того, как каждый внесет свой вклад, последний игрок должен сделать проверку, чтобы увидеть, выходят они или нет. Так что остальная часть группы пытается снизить для них эту проверку, насколько это возможно, прежде чем последний персонаж сделает свой бросок!

Уменьшающийся Уровень Сложности

Для Eroding УС вы устанавливаете УС очень высоким, например 25. Как только кто-то, наконец, добивается успеха, то, на сколько он превзошел УС, вычитается из общего «Erosion УС».

Таким образом, если они выбросили 30 против УС эрозии 25, они превзошли УС на 5, **ТАК СЕЙЧАС УС эрозии 25 УНИЖИВАЕТСЯ** на 5 и теперь составляет 20. Это представляет прогресс, достигнутый в достижении этой цели и теперь следующий человек чтобы попытаться это сделать, нужно только побить 20. Итак, допустим, следующий человек получает 23 на своем чеке, теперь (поскольку вы побили его на 3) вы должны понизить УС Эрозии до 17 (вычитая 3 из 20). Как только УС достигает 0, партия преуспевает. Это интересный способ показать прогресс в решении такой задачи, как большой барьер, убедить NPC или предотвратить использование опасного заклинания.

Конфликт ус

Это работает так же, как и УС Erosion, но работает в обоих направлениях. Вы можете получить один или оба этих эффекта с этими типами УС.

Мастер делает бросок от имени встретившейся опасности или врага, чтобы таким же образом увеличить УС. Партия катится в попытке разрушить УС

Совет DM: вы можете объединить эти разделы, чтобы получить действительно интересные встречи. Может быть, есть УС Эрозии, который настолько высок, что группа должна сложить свои броски вместе (Кумулятивный УС), чтобы сбить его.

ИСПЫТАНИЯ НАВЫКОВ

Испытания навыков это комплексный набор событий, в котором используются не магия или мечи, а в первую очередь навыки персонажей.

Базовые правила

Персонаж может использовать только те навыки, которыми он владеет.

Каждый навык во время испытания навыков может быть использован одним и тем же персонажем только один раз.

Испытание заканчивается провалом, если до достижения нужного количества успехов, группа набирает три провала.

При проведении испытаний навыков **НЕ используются** варианты «успехов с осложнениями» (они же «частичные успехи») и «разные уровни успехов».

В начале испытания навыков Мастер называет игрокам 2-3 навыка, которые точно будут полезны в преодолении испытания.

Следствие — сложность испытания навыков определяется двумя факторами:

- Базовый уровень сложности каждой проверки характеристик;
- Необходимое количество успехов для преодоления испытания.

Кратко повторим основные элементы испытания навыков – количество необходимых успешных проверок, обычный уровень сложности этих проверок и количество преимуществ, которые персонажи могут использовать во время прохождения испытания навыков.

Комплексность	Успехи	Преимущества	Обычные УС
1	4	—	4 средних
2	6	—	5 средних, 1 тяжелый
3	8	2	6 средних, 2 тяжелых
4	10	4	7 средних, 3 тяжелых
5	12	6	8 средних, 4 тяжелых

Преимущества

Успешно пройденная проверка с тяжелым УС дает дополнительно автоматический успех в прохождении 1ой проверки характеристики со средним УС

Успешно пройденная проверка с тяжелым УС вместо успеха убирает уже существующий провал проверки

Для прохождения проверки со средним УС персонаж может использовать уже однажды им использованный в этом испытании навык.

Для одной проверки характеристики персонаж может использовать не средний УС, а легкий

Преимущество на проверку характеристики

Дополнительно при создании испытания навыков необходимо определить следующие элементы:

- Цель испытания
- Базовые навыки и характеристики для этого испытания
- Последствия провала проверки характеристики для персонажа
- Последствия провала испытания для группы

Примеры последствий для персонажа при провале проверки характеристики:

- Потеря хитов
- Помеха на следующую проверку характеристики

Пример испытания навыков из Legacy of Chrystal Shard

Лодки критично важны для всего населения поселка и его жители тяжело работали и сражались чтобы сохранить их. Будучи первым, кто бросился тушить пожар юноша Понтус оказался заперт на дальнем конце одной из лодок, отрезанный яростным огнем от берега.

Если игроки хотят спасти мальчика и/или лодки, то они должны успешно пройти Испытание Навыков.

Испытание Навыков:

В конце каждого хода персонажи должны успешно совершить спасбросок Телосложения или получить 1 уровень истощения.

Сложность: 4 (✓10 успехов прежде ✗ 3 провалов)



Основные навыки: Акробатика, Атлетика, Убеждение, Медицина, Природа. Основные навыки могут быть использованы для спасения Понтуса или тушения горящих лодок. Проверки, совершенные для спасения мальчика не влияют на успех Испытания Навыков и для его спасения надо хотя бы два успеха.

Примеры использования навыков:

□□ | □□ | □□ | □□ **Акробатика** (УС 15, увеличивается до 20 если тот же персонаж пытается использовать ее еще раз: персонаж ловко прыгает по лодкам, разбивая лед, чтобы их можно было вытащить на сушу.

□□□□□ **Атлетика** (УС 15, каждый успех уменьшает на 2 УС следующей проверки Силы (Атлетики): персонаж таскает воду ведрами или прыжком добирается до парня, чтобы вытащить его.

□□□ **Убеждение** (УС 15, максимум 3 успеха): сильное лидерство позволяет быстро организовать жителей поселка в эффективные команды пожарных и также может быть использовано, чтобы успокоить Понтуса и вывести его из огня.

□ **Медицина** (УС 15, максимум 1 успех): Персонаж инструктирует жителей поселка, как защитить себя от дыма

□□□ **Природа** (УС 10, 3 успеха максимум): понимание изменения ветра и указание на это пожарным командам позволяет погасить лодки.

Вспомогательные навыки и проверки:

Спасбросок Телосложения (УС 10) В конце каждого раунда, те кто проходит Испытание Навыков могут надыхаться дымом. Каждый персонаж должен успешно совершить спасбросок Телосложения или потерять 1 кость хитов. Если у персонажа уже нет костей хитов, то он начинает получать уровни истощения. Успех в этом спасброске не засчитывается в общий список успехов Испытания.

Успех: Пламя потушено и Понтус в безопасности.

Провал: лодка рушится в огнях, убивая Понтуса (если тот не был спасен ранее), после чего те персонажи которые были пойманы огнем на лодках получают **4кб урона огнем** и **2кб урона холодом**, когда спасаясь прыгали в ледяную воду.

срабатывает условие, Мастер делает бросок всех костей Напряженности, которые находились в чаше и определяет количество выпавших единиц, которое равно количеству проблем, которые появились у персонажей. Это может быть неудача, осложнение, столкновение или что-то еще, о чем может подумать Мастер. Мастер должен подумать о подготовке списка возможных осложнений для сценария, для которого они хотят использовать Кости Напряженности. Эти осложнения всегда усугубляют ситуацию, они никогда не приносят пользы.

Взаимодействие с Чашей

Есть 3 способа взаимодействия с чашей.

1. Добавьте Кость: возьмите кб и бросьте его в миску. Это случается, когда что-то увеличивает напряженность ситуации.

Например:

В бою добавляйте кость в конце каждого раунда, чтобы добавить ощущение неизбежности.

Неудачные проверки или попытки к чему-то, чтобы учесть потерю времени.

Предпринимать осторожные действия (поскольку они занимают больше времени), заставляя их взвешивать преимущества между осторожностью и скоростью.

Каждый раз, когда вы чувствуете, что группа отстает или не торопится.

2. Вычитание Кости: если кто-то делает что-то, чтобы сэкономить время или уменьшить вероятность того, что произойдет что-то плохое, возможно, его усилия уберут Кость Напряженности.

3. Бросьте все Кости, которые в момент броска находились в чаше, Такой бросок инициируется определенными условиями

Условия совершения бросков Костей Напряженности

1. В чаше не может быть больше шести Костей. После того, как Мастер добавит шестую кость в чашу, он должен сразу их бросить
2. Событие, которое вы пытаетесь предотвратить или избежать, происходит. Ритуал завершен, лавина достигает вас или медленно изнашивающаяся веревка наконец уступает дорогу.
3. Кто-то делает что-то рискованное, безрассудное или небезопасное.
4. Провал важной проверки характеристики.

Все это будет зависеть от ситуации и ощущений, которые вы испытываете за столом. Так что выберите то, что лучше всего подходит, или придумайте свое. Ключ к этой механике - выяснить, что это за триггер и какие возникают осложнения.

Вариантные правила Костей Напряженности

Эта система настолько разнообразна, и с ней можно делать так много всего. Вот несколько идей, которые помогут вам начать работу:

- Вы можете попросить игрока, который заставил добавить кубик в чашу, бросить этот кубик (только свой), и если он выбрасывает 1, это также может вызвать большой плохой эффект или, может быть, что-то плохое только для них.
- Если случится что-то действительно плохое, можно добавить два кубика одновременно.
- Вы можете снять ограничение в 6 кубиков, чтобы количество кубиков было построено до тех пор, пока не произойдет какое-либо событие истории или неудачный бросок. Затем вы бросаете их все, чтобы увидеть, что произойдет. Чем больше 1 выпадет, тем хуже!

Совет Мастеру
Кости Напряженности можно также использовать как способ отслеживать течение времени: например, если при

КОСТИ НАПРЯЖЕННОСТИ

Напряженность

Кости Напряженности– это совокупность костей, которые обычно накапливаются в центре стола (лучше всего использовать какую-то глубокую чашу) и символизируют нарастающую опасность,

Правила для чаши довольно простые. Вначале чаша для натяжения пуста, и в нее могут добавляться Кости. Как только

исследованиях в подземелье, когда базовой единицей времени является 10 минут, то 1 Кость отображающая ход в подземелье, а 6 Костей – 1 час.

Примеры:

Вот несколько примеров сложностей и того, как будет выглядеть добавление Костей Напряженности, включая возможные осложнения, происходящие, если на Кости Напряженности выпала 1.

Сценарий: группа движется по склоне неустойчивой покрытой снегом горы.

· Добавление Кости Напряженности происходит при таких событиях: неудачные проверки на тишину, падение чего-либо, слишком громкий разговор (даже за столом) - все это может добавить кубики в чашу.

А осложнением будет вызванная лавина.

Сценарий: опасный участок путешествия через особенно холодную и / или заполненную монстрами область.

Добавление Кости Напряженности: неудачные проверки Восприятия, слишком долгое пребывание в области в поисках предмета по заданию или сокровища, короткие отдыхи в этой области, небольшие сражения в области. Добавляйте Кость Напряженности каждый раунд боя.

Осложнение: случайное столкновение с самыми опасными региональными существами или при использовании правил по Стуже дополнительный сбросок Телосложения. А если выпадет бросить несколько единиц, то персонажам возможно придется сражаться с более сложными противниками, например, перебросить Кости на ковид.

Использование Напряженности Для Путешествий

Дневное путешествие считается безопасным, как и сон ночью с ротацией вахт. Это составляет основу для нормального путешествия. За каждый час путешествия в пустыню или в другие опасные места Мастер добавляет Кость Напряженности в чашу. За каждую неудачную проверку Выживания Мастер добавляет Кость Напряженности в чашу, а когда в чаше оказывается 6 Костей, то происходит их совместный сбросок.

Примеры:

Кости Напряженности можно использовать для определения: вовремя ли вернется группа в пункт назначения. Каждый раз, когда группа отправляется по длинному пути, начинают блуждать после проваленной проверки Ориентирования или делают что-то безопасное, добавляете Кость в чашу.

Хотите использовать их, чтобы отслеживать напряжение или что-то страшное, нависшее над ними? Каждый раз, когда они делают что-то более рискованное, более «опасное», добавляете Кость в чашу, после чего группа отчаянно пытается успеть, прежде чем произойдет ожидаемое опасное событие (осложнение возникающее при)

ССЫЛКИ И ИСТОЧНИКИ

1. Silver marches, 3ed supplement
2. Storm King Thunder
3. Tomb of Annihilation
4. Icewind Dale: Rime of the Frostmaiden
5. Excel Supplement [DEADLY MARCHES](#)
6. [Worldographer map of Silver Marches](#)
7. [Silver Marches на WorldAnvil](#)
8. [Deadsnows на WorldAnvil](#)
9. [Silver Marches на TRELLO](#)
10. [Перевод SRD 5.1 от Киборгов и Чародеев](#)^м
11. Hexcrawling: Wilderness Exploration & Random Encounters on dmsguild
12. Izirion's enchiridion of the West Marches
13. Player's Handbook, 5ed
14. Dungeon Master Guide, 5ed
15. Justin Alexander about Hexcrawls | On Russian
16. The Comprehensive Equipment Manual
17. Comprehensive Equipment Manual revised ver 3 -
18. Expanded Special Feature Manual -
19. Comprehensive Wealth Manual -
20. 101_Uncommon_Magic_Items_Defined_Refined_and_Usable
21. Fulvano's Guide to the Wilds | https://www.dmsguild.com/product/242214/Fulvanos-Guide-to-the-Wilds?affiliate_id=759617
22. Nerzugal's Dungeon Master Toolkit
23. Nerzugal's Dungeon Master Toolkit 2
24. City and Wild
25. Hex-based Campaign Design
26. Alexandrian's Hexcrawl в переводе от rnrpg.ru / <https://thealexandrian.net/wordpress/36844/roleplaying-games/hexcrawl-part-13-hexcrawl-cheat-sheets>
27. ВО СЛАВУ ШЕСТИМИЛЬНОГО ГЕКСА <http://steamtunnel.blogspot.com/2009/12/in-praise-of-6-mile-hex.html>
28. Hexagonal Grids from Red Blob Games
29. <https://stirgessuck.wordpress.com/2009/12/03/searching-a-hex/>
30. ChicagoWiz's RPG Blog
31. 100 интересных съедобных растений от <http://briarlantern.com/>
32. Out of the Abyss
33. D&D DMG 3.5 ed
34. Adventurer Conqueror King System
35. HORSES OF FORGOTTEN REALMS PALANT GUIDE
36. E5e

ПРАВОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ЯЗЫКОМ

Правила – используют OGL
Заимствования правил из сторонних источников используют OGL
Отсылки к Фаэруну – используют Fan Content Policy
Все авторские механики и определения – Creative Commons BY

ЛИЦЕНЗИЯ WOTC

ЛИЦЕНЗИЯ OGL

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent

Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Лицензия CC-BY-

Приложение 1. Наполнение гекса

GENERATING HEX CONTENTS

A single 6 mile hex contains

- 0-1 Fortifications
- 0-2 population centers
- 2-8 hamlets
- 2-5 ruins
- 3-6 monster lairs
- 0-5 landmarks or features

Fortifications refer to castles. Recurring expenses on page 126 of the Dungeon Masters guide provides some information on castles. An alternate table for castle inhabitants is provided here.

Population centers includes towns and large villages. These occur most frequently near intersections, resources, and water sources. See the village generation table.

Hamlets at a minimum refer to gatherings of a single family. Large hamlets may be groups of up to 4 families. The inhabitants do not need to be human, and likely, if found in the wild, will not be. Bullywugs, centaurs, cyclops, devil swines, lesser djinni, efreeti, giants, gnolls, orcs, goblins, mermen, nixies, bandits, doppelgangers, dwarves, elves, goblins, halflings, harpies, lizard men, werewolves, kobolds, hobgoblins, bugbears, elves, gnomes, minotaurs, neanderthals, nobles, pixies, rock baboons, sprites, traders, troglodytes, and veterans all need someplace to live. .

Ruins can be temples, towers, dungeons, forts, abandoned cities, abandoned mines, antediluvian walls, crumbling statues, dilapidated palaces, crumbling citadels, et al.

Landmarks and features are just unusual locations in the hex.

DESIGNING A HEX

This is a step by step method for designing a hex.

A. Choose a primary terrain type

The primary terrain types include clear, city, trail, grasslands, forest, hills, desert, broken, mountains, jungle, swamp, road. There will be a combination of terrain types in a hex. Forested hills, trails through deserts, hills in grasslands, grasslands in swamps, et al.

B. Determine the contents of the hex

Decide by fiat or randomly what each hex contains. It either has a fortification or not, 1d3-1 population centers, 2d4 hamlets, 1d4+1 ruins, 1d4+2 monster lairs. and 1d6-1 landmarks.

C. Determine the contents of the lairs

Roll for random encounters under the terrain type to determine what monsters have lairs in the primary terrain of the hex.

D. Determine what ruins exist in the hex

These are often sites of adventure. There is a ruin seed generation table in this appendix you can use for reference. These sites could also be modules, one page dungeons, or short encounters, as you wish.

E. Determine the inhabitants of the hamlets

In non-human lands, use the Subtable: Humanoid tables for the appropriate terrain to determine who inhabits the hamlet.

F. Determine the castle and population center inhabitants

Use the castle table from X59, or the table of castle seeds here in this appendix to determine castle inhabitants. Then select the relevant information and traits for a town or village.

G. Draw all the sites on a map of the hex

Ruin seeds

Ruin Type

1к10	Руины
1-2	Temple
3-4	Tower
5-7	Dungeon
8	Fort
9	Abandoned city
10	Abandoned mine

Temple Seeds

1. Worshipers of a specific deity have built this temple to represent the spheres of influence of the deity as closely as possible. A god of law would have rigid schedules and architecture, a god of plants would have a temple grown from a tree.
2. This temple has fallen for many years, and now only the dead remain. They continue their worship in a dark parody.
3. The temple contains worshipers that are actively trying to raise their god or return it to life/power.
4. No person in this temple speaks, they go about their business silently.
5. The people in this temple all have strange powers of flight, energy generation, and supernatural toughness.
6. This temple flourishes due to a cottage industry, producing baskets, flower arrangements, weapons, dream catchers, etc.
7. A monstrous race has become religious. They built this temple and worship in peace.
8. This temple is in a lake or river, being mostly underwater. The inhabitants are aquatic or have a means of breathing underwater.
- 9 This temple is overseen by a holy archon, a literal representation of holy power, and unsurprisingly he's a bit of a dick. The temple worshipers may be unhappy with him.
10. This temple is actually a base for an astral, ethereal, extraplanar, or extraterrestrial group of creatures.
11. This is a snake cult temple of inequity, orgies, and cannibalism.
12. A monster has set itself up as the leader of a group of ignorant peasants and is spreading hate and terror.

Tower Seeds

1. An elemental mage hides at the top of this elemental- themed tower.
2. This is a mirrored tower, run by an illusionist who focuses on travel in the mirror dimension.
3. This tower is a "governmental" building for monstrous humanoids. They are blasé about the arrival of humans.
4. This is a vampire's tower, filled with gothic architecture and the undead.
5. This is a spectral tower and is filled with ghosts of the people who once inhabited it.
6. This tower is only on this plane for a short period of time before it shifts to another realm.
7. This tower is one in a long-decayed series of teleport towers, several of which are now decrepit. Who knows which ones still work?
8. This is a powerful druid's tower, grown from a single tree and filled with fearsome beasts.
9. This is the tower of a classed character, determine inhabitants per the procedure on X53.
10. This is a hangman's tower with tortures, carrion birds and warlocks. Bodies hang in cages suspended outside the tower.
11. This is a mad scientist's tower, filled with experiments, and with a tesla coil atop the peak.

12. This is a volcanic tower filled with evil orbs and eye tyrants.
13. This is a tower of a despotic barbarian warlord.
14. This is a demon tower containing a portal which allows hell creatures into the land.
15. This tower is a forward base for a monstrous humanoid, and is thick with their influence. (See list, page 216)
16. This is the tower of a noble retired knight, who may be a little out of touch.
- 17 This is a wizard's tower, and woe betide anyone who bothers him.
18. This is a tower of witches, warlocks, hags and seers.
19. This is a clock-tower filled with clockwork makers and monsters.
20. A vivisector lives here creating fleshy monstrosities.

Fort Seeds

1. This is an old dwarven fortress, with few if any surviving dwarves. Monsters have begun to infest it.
2. This is the fort of a noble paladin who challenges any interlopers, though there is some doubt his kingdom still exists.
3. This is an outpost of an evil cult they will invite interlopers in to join their scheme. A sacrifice is planned soon.
4. This is an elven steadfast and reacts with hostility to any non-elf parties, or coldness and indifference to any parties containing elves.
5. This is a monstrous humanoid fort (orc or hobgoblin) containing a working engine of war and expansion
6. This fort is the fast of a dark priest, and his cult of slaves and leather clad barbarians
7. This fort is the home of a lamia or succubus, and appears at first to be a place where all pleasures can be had.
8. This is the fort of a beast-lord or animal-king, and his servants include those who can shift between animal and human form.
9. This is a fort of an elder god of madness and all who follow him bear his alien traits.
10. This is the hold of a powerful necromancer, served by his undead servants.
11. This is a fort designed to hold an evil artifact. Inhabitants are stressed by this and are wary of interlopers
12. This fort is run as a giant casino by a maniacal wizard who's as interested in profit as he is by magic.

Reasons for Abandonment

- | | |
|-----|---------------------|
| 1. | PLAGUE |
| 2. | Infestation |
| 3. | Fire |
| 4. | Famine |
| 5. | Invasion |
| 6. | Magical disaster |
| 7. | Monster destruction |
| 8. | Divine wrath |
| 9. | Underdark horror |
| 10. | Rebellion |

Landmarks and features

1. Mounds, grown over with grass. Excavation may reveal mysteries.
2. Ancient stone carvings, weathered and barely visible.
3. A circle of standing stones.
4. A mysterious dome rising from the surface. Perhaps it is earth, or perhaps it covers something more strange.
5. A chunk of earth, several hundred feet to several miles, floats above the surface.
6. Remnants of an ancient graveyard.

7. An obelisk rising from the surface, containing an ancient script.
8. A space of rich earth, dark, freshly turned, with no vegetation or stones.
9. An ancient skeleton of some gigantic creature.
10. Rubble made from giant stones, the remains of an ancient stone building.
11. A cliff covered in unrecognizable marks and graffiti.
12. A small garden filled with web-covered, ancient, weathered, statues
13. An ancient overgrown pool.
14. Crumbled remains of an ancient wall.
15. Broken remains of an ancient roadway.
16. A strange metal rod, unmovable, towering hundreds of feet in the air.
- 17 An archaic overgrown shrine.
18. Piles of round, cylindrical stones.
19. A strange shallow pit that produces some rare substance or material.
20. A gigantic stone head.

Приложение 2. Дешевые и дорогие товары

LOW VALUE GOODS

K100	LOW VALUE GOODS
01-08	Cotton/Wool/Flax
09-18	Furs/Hides/Skins
19-22	Ingots: Iron/Copper/Lead/Tin
23-26	Lumber
27-35	Wine/Ale/Beer/Liquor
36-48	Grain/Foodstuffs
49-52	Livestock/Slaves
53-65	Sugar/Spices/Hemp/Jute/ Pipeweed/Herbs/Salt*
66-69	Dressed Stone
70-73	Cloth/Fabric*
74-79	Leather Goods
80-87	Pewter/Bronze/Copperware/ Ceramics
88-95	Wooden Items
96-00	Steel Bar Stock

Cotton/Wool/Flax: Cotton is 1 gp per pound, Wool is 3 cp per pound, Flax is worth 5 sp a pound.

Furs/Hides/Skins: Depending on the animal and the quality of the fur, the value of these varies wildly. Small common animals have furs valued between 3-10 sp per pound. Larger common animals have furs valued at 1-2 gp per pound. Rare animals have skins valued at 3-5 gp per pound. Exotic animals and monsters have hides valued at 10 - 500 gp per pound.

Ingots Iron/Copper/Bronze/Lead/Tin: An ingot is a pound. Iron is 2 cp per pound, Copper is 1 silver pieces per pound, Bronze is 6 cp per pound, Lead is 6 cp per pound, and Tin is 1 gp per pound.

Lumber: Lumber is found in cords. A full cord measures 4 feet high by 4 feet wide by 8 feet long (4'x4'x8') and has a volume of 128 cubic feet. It has a value of 10 gp a cord, and weighs between 2000 and 4000 pounds a cord. It takes up approximately 1/4 a ton of space in a ship. It can be used to offset building costs of wooden structures.

Wine/Ale/Beer/Liquor: A gallon of liquid will weigh between 8 and 10 pounds. Wine and Liquor will be in bottles or casks, Beer and will be in casks or barrels. Barrels and casks are found in a variety of sizes. From the gallon (1 gallon) to the barrel (32 Gallons) to the hogshead (48-63 Gallons) to the tun (252 Gallons). The liquid inside will be valued at 1 cp to 300 gp a pound (or 10 cp to 3000 gp a gallon) based on the rarity and difficulty of manufacture. Wine made from grapes crushed by the feet of young elven virgins, or beer made by a dwarf over one thousand years old might be more difficult to procure and more expensive as a result.

Grain/Foodstuffs: Foodstuffs and grain vary wildly in cost and weight. Their worth starts at 1 cp per pound and increases to a maximum of 10 gp per pound.

Livestock/Slaves: Assuming slavery is legal, the value of a slave depends on the local market and the slave's condition. If they are skilled, young, talented, healthy, or of an unusual race they are worth much more. They are usually sold for the approximate value to rent their services for 2 years. This value varies from 2 gp to 500 gp or more. Livestock varies by the beast. Cows will sell for 10 gp, whereas a Chicken is worth a cp.

Sugar/Spices/Hemp/Jute/Pipeweed/Herbs/Salt: Sugar and Salt are 1 gp per pound. (Sugar may be found in cane form which cuts its value by 1/2 per pound). Spices and herbs range from 1 cp to 20 gp a pound. Hemp and jute run approximately 2 sp a pound. Pipeweed goes for 20-500 gp a pound (and is usually found in ounce and quarter-ounce quantities).

Dressed Stone: This is worth between 2-5 sp a cubic foot. Each cubic foot of stone weighs 100 pounds. (Good luck)

Cloth/Fabric: This also varies in price. 1 pound of material is approximately 2 square yards. It varies in price between 1 gp and 30 gp per pound. There are literally dozens of different types of fabric. The most common are cotton and wool, followed by cloth made from the soft fur of animals.

Leather Goods: These can vary in price depending on the actual source of leather. 1 pound of material is approximately 2 square yards. It has a value of 10 gp per pound for cow leather. The value can range from 5-100 gp per pound for more exotic leathers.

Pewter/Bronze/Copperware/Ceramics: These functional items fetch approximately 1 sp to 2 gp a pound.

Wooden Items: These items average approximately 1 gp a pound.

Steel Bar Stock: Standard bars are 400 ounces, equal to 25 pounds. Each pound of steel is equivalent to 10 gp. A Steel Bar is worth 250 gp.

HIGH VALUE GOODS

K100	HIGH VALUE GOODS
01-12	Armor/Weapons
13-16	Coffee/Tea
17-20	Exotic Fruits
21-30	Leathers/Silks/Fabrics
31-33	Gold/Silver/Electrum/Platinum Bars
34- 37	Ivory
38-40	Narcotics/Medicine
41-46	Perfumes
47-48	Ingots, Rare Metals
49-50	Rare Woods
51-63	Religious Artifacts
64-85	Scrolls/Books
86-90	Ingots: Electrum/Silver/Gold/ Platinum
91-98	Laboratory Items
99-00	Magical Components

Armor/Weapons: Refer to the costs and weights of armor and weapons.

Coffee/Tea: Coffees and teas vary between 1 gp and 5 gp a pound.

Exotic Fruits: Fruits vary between 1 sp and 10 gp a pound.

Leathers/Silks/Fabrics: These refer to expensive or rare fabrics, or embroidered or enhanced leathers and fabrics. Again 1 pound is equal to 2 square yards of material. The prices on these items range from 20-40 gp a pound.

Gold/Silver/Electrum/Platinum Bars: Each bar is 400 ounces, weighing approximately 25 pounds. A gold bar is worth 250 gp, a silver bar is worth 25 gp, an Electrum bar is worth 125 gp, and a Platinum Bar is worth 1,250 gp.

Ivory: has a value of 5-25 gp per pound depending on availability. The value of ivory increases as the size of the piece increases; large pieces may double, triple, or quadruple the price per pound. The source of the ivory may also be a factor. Ivory from fantastic creatures is most valuable, followed by that from elephants. Ivory from hippos, walrus, and such is less so.

Narcotics/Medicine: Narcotics vary wildly in price. They are worth between 50 and 5,000 gp a pound. They may be illegal, and it may be

difficult to procure a purchaser. Some examples include vitamins, fertility drugs, antibacterials, depressants, euphorants, hallucinogens, hypnotics/sedatives, and stimulants.

Perfume: Perfumes are priced by the ounce. They are worth between 2 sp and 20 gp an ounce.

Ingots, Rare Metals: An ingot is a pound. Mithral is 75 gp per pound, Adamantine is 750 gp per pound, Dwarven Iron, is 10 gp per pound, Fine steel is worth 15 gp a pound (or as it is more likely to be found, 375 gp per steel bar), Alchemical Silver is 15 gp a pound, Cold Iron is 1 gp a pound, Orichalcum is 500 gp a pound.

Rare Woods: These are 2*-10x the cost of normal wooden items. Assume a cord of rare wood has a value between 20-100 gp Items made from rare woods are 10 gp to the pound. Many of these can be used to make magical weapons and armors.

Religious Artifacts: These include a variety of items, such as altars, altar cloths, bells, braziers, candelabras, candles, candlestick holders, cassocks, censers, chalices, chimes, drums, fonts, holy/ unholy symbols, holy relics (bones, vials of blood, bloodstained cloths), idols, incense, incense burners, kneeling benches, lamps, lecterns, mosaics, offertory containers, reliquaries, screens, shrines, snuffing bells, thuribles, tripods, vestments, votive lights, and whistles. These items can be made from or covered by linen, velvet, silk, gold brocade, dyed cloth, bronze, iron, silver, gold, platinum, brass, wood, or granite. Most of these items weigh a few pounds or less, except for Altars (10-2000 pounds), Braziers (5-200 pounds), Kneeling Benches (3-20 pounds), Lecterns (20-150 pounds), and Reliquaries (5-50 pounds).

Scrolls /Books: Scrolls and books vary wildly in value as well as interest from buyers. 1 cp to 1 gp per pound. Old, rare, or ancient books will increase this value by 1-1,000 times.

Ingots Electrum/Silver/Gold/Platinum: An ingot is a pound. Electrum is 5 gp per pound, Silver is 1 gp per pound, Gold is 10 gp per pound, Platinum is 50 gp per pound.

Laboratory Items: These include a wide variety of items, such as adhesives, alembics, astrolabes, balances and weights, beakers, bellows, bladders, bottles, bowls, boxes, braziers, cages, caldrons, candles, candlesticks, carafes, chalk, crucibles, cruets, crystal balls, decanters, desks, dishes, flasks, funnels, furnaces, horns, hourglasses, ink, inkwells, jars, jugs, kettles, ladles, lamps, lenses, maps, mortar and pestle, pans, paper, parchments, papyrus, pentacles, pentagrams, phials, pipettes, pots, prisms, quills, retorts, stirring or mixing rods, scroll tubes, sheets, skins, skulls, spatulas, measuring spoons, stands, stools, stuffed animals, tanks, tongs, tripods, tubes, tweezers, vellum, vials, waterclocks, wax, wires, and workbenches. These items are usually made of glass, iron, and steel. There may well be alchemical materials, poisons, and potions among the supplies.

Magical Components: These are magical components, useful in creating scrolls, crafting magic items, and researching spells. Specifics are left to the Dungeon Master. Their cost (increased by the lack of a need to kill the monster to retrieve them) varies greatly. Obviously goblin blood is a little more common than a dozen basilisk eyes. This also includes poisons, alchemical materials, and potions, as well as spell components.

Приложение 3. Случайные встречи

НАЗНАЧЕНИЕ НАЗНАЧЕНИЯ

- 1d8 Пункт назначения
- 1 Сс'хар'тисс'сун
- 2 Тлохцин
- 3 Лагерь рабов поблизости
- 4 лагерь рабов, что далеко
- 5 Куда угодно, только не здесь!
- 6 Лагерь врага
- 7 Логово врага
- 8 В поисках нового логова

МЕСТА

Каждая из этих встреч представляет собой особое место, на которое группа натывается. В то время как каждый из них предоставляет возможности для различных проверок способностей и предоставляет некоторые детали построения мира, ДМ должны не стесняться добавлять информацию и знания, относящиеся к кампании, для большего разнообразия, особенно если встреча проводится более одного раза одной и той же группой приключенцев.

ЗАБРОШЕННАЯ СЕРЕБРЯНАЯ ШАХТА

Склон холма, откос или, возможно, просто отверстие в земле (первоначально использовавшееся в качестве вентиляционного отверстия или туннеля к желобу) ведет в туннели отработанного серебряного рудника, вырезанного местными гномами или древней группой гномов.

ЗАБРОШЕННЫЙ КАМЕНЬ

Обнаруженные здесь извилистые туннели и рудники ведут к залегам драгоценных камней, которые остаются в основном нетронутыми. Проклятие пронизывает всю область, так что удаление драгоценных камней немедленно вызывает появление враждебного монстра. Успешная проверка Интеллекта (Аркана) Сл 18 или

Заклинание обнаружение магии может указать группе на присутствие этого проклятия. Что не очевидно без тщательного изучения, так это то, что длительный отдых в этих пещерах всегда восстанавливает полный Hit Dice персонажа.

РАЗРУШЕННЫЙ ЗАВОД

Группа наталкивается на ферму, разрушенную мародерствующими монстрами-гуманоидами. Бросьте 1d4 для бывших жителей:

1. Гномы
2. Халфлинги
3. Люди
4. Эльфы или ДМ на выбор

Если группа ищет следы поблизости, сделайте бросок на встречу с монстром, и это те следы, которые они находят, хотя существа исчезли из этой области в течение 1d4 дней.

Сокровище. При осмотре обломков в течение нескольких часов обнаруживается какое-то сокровище, которое не было взято (ни бывшими обитателями, ни разрушившими его монстрами). Бросьте случайные таблицы сокровищ в Руководстве Мастера подземелий, один раз в таблице Индивидуальное сокровище: Испытание 0-4, дважды в таблице магических предметов А и с вероятностью 50% один раз в таблице магических предметов В. Если это столкновение произойдет несколько раз, рассмотрите возможность вознаграждения только 1 d6x10 gp монетами и драгоценными камнями, 1d4 безделушками и 1d4 мирским оружием или доспехами (такими как стрелы, кожаные доспехи и т.п.).

ТОРГОВЫЙ КАРАВАН

Караван купцов сейчас стоит в лагере. Есть 1 фургон d4, в каждом по 2 вола (VGM 208), и в каждом по 2 погонщика (простолюдины). 1d4 + 2 охранника сопровождают повозки. Если столкнуться с ним ночью, на страже будет 1 охранник, в то время как остальная часть группы ест, спит или пьет у костра.

В дневное время стоящие лагерем караваны сталкиваются с какой-то проблемой. Бросьте 1 d4:

1. Разбитое колесо вагона.
2. Атакван бандой из 6 гоблинов, которых они только что закончили победить.
3. Один из их членов таинственным образом ушел.
4. Они потеряны (если путь очевиден, измените его на в настоящее время участвуют в столкновении со случайно брошенным враждебным монстром).

ЗАБРОШЕННЫЙ ЛАГЕРЬ

Здесь недавно разбили лагерь дальний патруль из Элтургарда. Среди них был грифон и грифон-всадник (разведчик), которые действовали как посыльные или передовые разведчики, но их давно нет.

ЗАБРОШЕННЫЙ ЧУДОВИЩНЫЙ ЛАГЕРЬ

Если отбросить остатки дичи, мусор и прочий мусор, станет ясно, что чудовищные гуманоиды разбили лагерь в этой области в течение последних 1d4 дней. Они путешествуют по ночам и были вытеснены кобольдами или другими гуманоидами, опустошающими сельскую местность. Бросьте 1d6, чтобы определить, какие монстры:

1. 2 гоблина, 1 хобгоблин и 1 медвежатник
2. 1d 6 орков
3. 1d4 гноллы
4. 1d8 кенку
5. 2 огра
6. 1 тролль

Отслеживание монстров (DC 12) позволит группе догнать группу чудовищ в течение 2 дней.

ЗАКУПАННЫЙ ФЕРМЕР

Эта усадьба - дом семьи, зарабатывающей на земле. Недавние набеги и чудовищная активность держат их в напряжении, и у них действительно есть ресурсы, чтобы защитить себя (до определенного момента). Бросьте 1d4 для жителей:

1. Гномы
2. Халфлинги
3. Люди
4. Смешанная группа (на выбор ДМ или дважды перебросьте и объедините, игнорируя дополнительные 4)

Жители включают:

- ❖ Одинокый жрец, друид, ветеран или иллюзионист (VGM 214)
- ❖ Ученик волшебника (VGM 209) или 1d4 помощника
- ❖ Одинокый шпион или разведчик
- ❖ 2d4 + 2 охранника
- ❖ 1d6 + 4 простолюдинов
- ❖ 2d4 + 4 стадо или верховые животные

Сокровище. Если игровые персонажи нуждаются в помощи или пытаются вовлечь фермеров в какие-либо дела, вы можете собрать один клад с сокровищами Испытания 0-4 (DMG 137), чтобы определить их ресурсы; Однако они будут взимать высокие цены.

ЗАЩИЩЕННАЯ ПОЛЯНА

Вечеринка наталкивается на некую природную особенность, которая стала достоянием труппы феири-существ. Это может быть рошица, лесная поляна, пруд или небольшое озеро, кольцо каменных менгиров, одинокое дерево, огромный валун и т.п.

Бросьте 1 d4 или выберите лучший вариант для данной местности, по которой группа в данный момент путешествует:

1. Дриада, 1d4 мигающих собак
2. 2d4 спрайта и 1d6 + 2 пикси
3. Друид-дикий эльф, блинк-пёс и 1d4 прислужников-диких эльфов; единорог живет поблизости
4. Зеленая карга

Сокровище. Независимо от того, какая группа используется, в первый раз, когда это столкновение возникает, у существ появляется случайно брошенный клад из таблицы сокровищниц Испытания 5-10 (DMG 137). Они могут покупать, продавать

ЛОВУШКА ОХОТНИКА

Группа сталкивается с несколькими ловушками в слегка поросшем лесом районе, все они несмертельные (и большинство из них также не опасны): такие вещи, как маленькие клетки, которые закрываются при входе, коробки, которые падают, если взята наживка, и так далее. Эти ловушки используются гномами,

чтобы поймать мелких животных и либо обучить их, либо поговорить с ними (конечно, используя магию), чтобы узнать природу монстров, которые могли путешествовать по региону.

Группа может попасть в ловушку падающей сети (DMG 122), если расследует слишком внимательно. Если они подождут у ловушек какое-то время, чтобы увидеть, что произойдет, выберите простое, крошечное или маленькое животное из Руководства монстров, чтобы попасть в ловушку. В течение 20 минут после срабатывания ловушки прибывают 1 d4 лесных гномов-охранников и лесных гномов-разведчиков.

ЭНЕРВИГАЦИЯ

Между холмами спрятана идиллическая роща деревьев и ягодных кустов, которая кажется нетронутой. Это отличное место для длительного отдыха ...

По крайней мере, так кажется иллюзия! На самом деле это заколдованная роща мертвых деревьев среди зарослей колючих кустов и корявых лиан. Если кто-то не видит сквозь иллюзию - используя заклинание обнаружения магии или преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 18 или проверка Интеллекта (Расследование) со Сл 14 показывает, что здесь не так - они могут расчистить место для сна, но после длительного отдыха иллюзия рассеивается, и они обнаруживают, что их обнаженная кожа порезана, а их одежда покрыта колючками, и любая попытка отдохнуть фактически заканчивается без каких-либо положительных эффектов. Фактически, это заканчивается тем, что они достигают уровня истощения!

Предприимчивый DM может заменить эффект (и рассказ о том, как этот эффект достигается) любым другим местом отдыха, созданным партией, а не испорченной рощей деревьев. Таким образом, группа может натолкнуться на разрушенный фермерский дом, подвал разрушенного храма или любое другое подходящее место, которое партия может использовать для укрытия и иметь такой же эффект, преследующий их.

СОЗДАНИЯ

Во всех следующих встречах участвуют существа. Хотя многие из них, вероятно, сначала будут враждебны, учитывайте их мотивацию и общую мораль при определении того, должно ли такое столкновение начинаться с боя или приводить к нему. Эти существа могут устроить засаду, или они могут просто охотиться или рыскать. Они могут даже быть готовы обменять информацию или мелкие товары, такие как боеприпасы, шкуры и тому подобное.

ВОЛКОВ

Стая волков преследует группу, пытаясь поймать кого-то, кто отстает или разведывает впереди, или ожидая, пока группа разбит лагерь и отправится спать. Есть 2d4 волков. Существует 25% шанс, что эти волки действуют от имени безнадежно злого друида-отшельника, который живет в лачуге неподалеку со своим безумным потомством (1d4 племенные воины).

ORC RAIDING PARTY

Орки постоянно разоряют сельскую местность: есть орки 1 d4 + 2 верхом на гигантских ящерцах или гадрозаврах (VGM 140), бродящие по сельской местности в поисках легкой добычи. Верховые животные обучены сражаться, если их всадник убит или отделится от них.

БУГБАРЫ И ГОБЛИНЫ

Варварские гоблиноиды устраивают засаду на легкую добычу: банда медвежатников 1d4 + 1 и их «братья» гоблинов 1d8 (читай: пушечное мясо).

НОВГОБЛИН WAR PARTY

Хобгоблины высокоорганизованы и часто живут в небольших лагерях, обычно совершают набеги на фермерские дома или на развалины давно потерянных построек, таких как оскверненное святилище. Они возглавляют других гоблиноидов, а иногда и других монстров в партизанских набегах за припасами и добычей, и довольно свободно торгуют с Жентаримом и змеенародом Наджары.

Группа состоит из капитана хобгоблинов на ворге, 2 хобгоблина также на воргах и 1d4 гоблинов верхом на волках.

ТРОЛЛИ

1d4 тролли рыщут по сельской местности в поисках еды (лучше всего эльфийское мясо!) И блестящих вещей.

КОБАЛЬДЫ

Кобальды рыщут по сельской местности в поисках припасов и добычи, чтобы вернуть Сирантаксиусу, вирмингу, который живет поблизости. При необходимости вы можете использовать эти силы, чтобы укрепить силы любого логова кобальдов.

Бросьте 1 d4, чтобы получить макияз банды кобальдов:

1. Патруль. 1 кобальд драконий щит (VGM 165) возглавляет 1d4 кобальдов и 2 гигантских ласки в патруле.

2. Элита. Патруль. 1d4 + 2 кобальда, 1 крылатый кобальд и либо 1 гигантская ласка, либо 1 сторожевой дракон (VGM 158).

3. Рейдовый отряд. 2 кобальда драконьих щита (VGM 165), 1 кобальд-изобретатель (VGM 166) и 2d4 + 4 кобальда. Они могут разделиться на более мелкие команды и попытаться скрытно убраться из поселения или из группы приключений в лагере.

4. Воздушный патруль. 1d4 + 2 крылатых кобальда (шанс 25%) могут сопровождаться наземным патрулем из 1d4 кобальдов и 1 гигантской ласки.

Авантюристы

Группа отважных авантюристов бродит по пустыне, либо в поисках приключений, либо после того, как они безуспешно начали их и с тех пор бежали от любой опасности, которая им представлялась. Эти группы могут состоять из любых комбинаций рас, которые вы выберете, хотя в большинстве

случаях они должны быть в первую очередь людьми, если не указано иное.

Бросьте 1 d4 для макияза группы приключений:

1. Патруль. Эти авантюристы доброго мировоззрения - солдаты рот с Элтургарда или Боарескирского моста. В их число входят рыцарь верхом на грифоне, два разведчика и 1d4 + 1 стражник.

2. Культисты. Фанатик культа - или, альтернативно, чернокнижник Архфея (VGM 219) или злой священник - возглавляет банду из 2 головорезов и культистов 1d4. Они могут быть членами Культа Дракона или аналогичной злой группы, действующей на Побережье Мечей.

3. Грабители гробниц. Берсерк, шпион (возможно, действующий как проводник) и племенные воины 1d4 + 2 ищут сокровища для своих варварских кланов.

4. Бандиты. Капитан бандитов и его культовый союзник-фанатик возглавляют группу бандитов 1d8 + 1 на каком-то задании по поиску сокровищ. Они являются частью большой группы бандитов 2d4 + 4 и их мастифов 1d4, которые разбивают лагерь где-то поблизости, и они прибегают, если капитан тревожно затрубит в боевой рог.

Кроме того, вы можете бросить 1d6 для определения их общего расположения:

1. Дружелюбный, но отстраненный. Эта группа с радостью предоставит историческую информацию или недавние знания, которые они могут знать об окрестностях, но в остальном не жаждет помогать группе.

2. Дружеское соперничество. Авантюристы будут смотреть на персонажей игроков как на потенциальных соперников и будут счастливы сверить заметки о будущих приключениях, если они когда-нибудь столкнутся друг с другом в городе.

3. Коварство. Эти искатели приключений будут действовать дружелюбно, пытаясь собрать информацию о текущем задании группы, а затем попытаются украсть их славу.

4. Антагонистический. Эти авантюристы видят в отряде соперников и, хотя и не агрессивны, сохраняют враждебное отношение, если их не убедить в обратном.

5. Воры. Эти авантюристы ведут себя высокомерно и отчужденно, но возвращаются, когда группа разбивает лагерь, чтобы попытаться украдкой украсть у группы что-то, что бросается в глаза.

6. Атака. Эти авантюристы видят в группе добычу и атакуют. Они могут сначала попытаться вести переговоры на расстоянии, а затем устроить какую-нибудь засаду.

Ящерца

Лизардфолки спустились с болот и лесных массивов к северу с рейдами или для проверки слухов, которые они слышали о действиях змея-дракона Сирантаксиуса с кобальдами. Шаман-лизардфолк и 4 лизардфолка разведывают местность в поисках

поселений для набега. Они изначально не агрессивны и не разделяют своих мотивов, но если они почувствуют страх, они нападут.

МАЛЕНЬКИЙ ПАТРУЛЬ

Члены местного ополчения патрулируют множество небольших поселений по всему региону Триэлта-Хиллз и, как правило, являются первыми источниками новостей о приходах и уходах монстров. Они используют специально обученных воронов для доставки сообщений по всему району.

Бросьте 1 d4 для состава группы:

1. Гномы. В эту группу во главе с ветераном, вооруженным пикой, входят 2 лучника (VGM 210), вооруженных тяжелыми арбалетами, и 2d4 охранника. Один из лучников обучен использовать ворона для доставки сообщений. С вероятностью 25% у них будет 2 клюва топора, которые будут действовать как обученные питомцы.

2. Халфлинги. Обычно во главе с священником или шпионом патрули халфлингов состоят из 1d4 + 1 разведчиков и 2d4 + 2 охранников. Лидер будет обучен использованию воронов для доставки сообщений в близлежащие поселения. С вероятностью 25% их будет сопровождать моргающая собака.

3. Смешанная группа. Связанная своими сообществами, эта смешанная группа халфлингов и гномов возглавляется гномом-иллюзионистом (VGM 214) или жрецом-халфлингом, и включает в себя представителей обеих рас по решению DM. Отряд состоит из 1 лучника (VGM 210) и 1d6 + 2 охранников, половина из которых носит тяжелый арбалет в дополнение к другому оружию.

4. Элитный патруль. Элитный патруль обычно состоит из гномов и халфлингов. В качестве лидера будет друид или рыцарь (верхом на пони) и отряд, состоящий из 2 лучников (VGM 210), 2 разведчиков и охранников 3d6, половина из которых вооружена пиками, а другая половина - тяжелые арбалеты в дополнение к их стандартному снаряжению. С вероятностью 25% их будут сопровождать иллюзионист (VGM 214) и блинк-пёс.

ЮАНЬ-ТИ

Юань-ти приходят в эти земли редко и только с какой-то великой целью.

Выберите их мотивы и макияж для вечеринки:

❖ Охота на рабов. Банда рабов сбежала от похитителей юань-ти! Охотничий отряд юань-ти состоит из малисона юань-ти (выбирайте или бросайте случайным образом для типа), 4 чистокровных юань-ти и гигантской змеи-удавки. Группа рабов состоит из гладиатора и 1d4 + 1 стражников, все из которых безоружны и страдают от трех уровней истощения.

❖ Шпионы. Чистокровные 1d6 юань-ти путешествуют с 1 фанатиком культа и 1d4 культистами, выступая в роли торговцев. Если их спросить, они утверждают, что являются изгоями Наджары. Они отвечают на активные юань-ти в этом районе.

Мастерам, вооруженным «Путеводителем по монстрам» Воло, следует рассмотреть возможность использования таблиц физических вариаций, необычных способностей, таблиц личностных характеристик и имен на страницах 97-99 этой книги, чтобы конкретизировать эти встречи. Юань-ти - хитрые враги со скрытыми мотивами, и поэтому, вероятно, будут участвовать в социальном взаимодействии или стать постоянными врагами партии. Их силы могут быть усилены известными миньонами и союзниками в этой книге, или DM может использовать их для вдохновения при создании групп сбежавших рабов или рабовладельцев, которые продают захваченных людей змеенароду.

НАГАС

Наги - номинальный правящий класс Наджары, и поэтому они редко выезжают за границу, вместо этого предпочитая посылать юань-ти или других подчиненных змей для управления своими шпионскими сетями, склонных к коммерческим обязанностям и иным образом демонстрируя то ограниченное время, которое ощущает Королевство Змей. Это необходимо, чтобы расширить свое место в мире. Таким образом, причин, по которым наги могут встречаться в районе Холмов Триэлта, относительно немного. Нага-инквизитор ведет группу лизардфолков 1d4 на охоту за сбежавшим предателем-злодеем юань-ти.

ОГРЭС

Многие огры потеряли свои дома из-за набегов кобольдов или с самого начала были странниками и кочевниками.

Бросьте 1 d4 для макияжа встречи с огра:

1. Рош - людоед, который хочет отомстить кобольдам! Он организовал отряд, состоящий из шамана-лизардфолка, гоблинов 1d8 и босса гоблинов, чтобы преследовать патрули кобольдов и совершать набеги в регионе.

2. Плен - огр-отшельник, живущий в хижине неподалеку со своими двумя питомцами-топоркловыми.

3. Грен - наемник-огр. Он присоединился к двум двойникам и их (обычно скрытому) домашнему животному-вытеснителю для гнусной работы.

Дроз, нейтральный добрый людоед, с лаской по имени Флак просто хочет поселиться где-нибудь среди горожан или горожан и устроиться на работу вышибалой в таверне. Он даже присоединился бы к вечеринке, если бы ему пообещали такое будущее; если ему предложат такую работу, он немедленно уйдет с вечеринки.

Приложение 4. Предыстории

LONG ROAD RAIDER

The Long Road is one of major trade ways in Sword Coast. Your time as an erstwhile bandit has given you plenty of experience in the saddle and a knack for acquiring and appraising other people's mounts, pets, and vehicles among other things. This particular set of skills has become very lucrative for you by working for the underground as a horse thief for a local guild of thieves and other shadowy organizations.

Skill Proficiencies: Stealth, Animal Handling

Tool Proficiencies: One type of gaming set, vehicles (land)

Equipment. A set of dark common clothes, pack saddle, burglar's pack and a belt pouch containing 5 gp.

Lifestyle: Poor

FEATURE: BLACK-MARKET BREEDER

You know how to find people who are always looking for stolen animals & vehicles, whether to provide for animal pit fights, or to supply some desperate rogues the means to get away faster on mounts during an illegal job. This contact not only provides you with information of what such animals & vehicles are in high demand in the area, but also offer to give you favors and information (DM choice) if you bring such animals & vehicles to them.

PERSONALITY TRAITS

1 If people leave their gear unsecured, they must not want it very much.

2 I feel more comfortable sleeping under the open sky.

3 I always pre-plan my escape should things go bad; I always like to have an exit strategy.

4 I tend to give animal owners breeding and care advice whether or not they want it.

5 I lost a pet as a child and sadly reflect on it to this day.

6 I always form a powerful, emotional bond with my mount.

7 I recoil at the thought of killing someone else's pet or mount.

8 I prefer to hang to the back of a scuffle or discussion. Better to have my enemies in front of me.

IDEAL

1 Loyalty: Never bite the hand that feeds. (Good)

2 Unpredictability: Keep your enemy guessing and off-balance like a confused deer. (Chaotic)

3 Power: I strive to become leader of the pack at all costs. (Lawful)

4 Freedom: I bow to no one I don't respect. (Chaotic)

5 Resourcefulness: Our wits are our most valuable resource in troubled times. (Any)

6 Unity: Lone wolves fail where the pack succeeds. (Any)

BOND

1 I cannot leave a harmed animal behind; I must save it or put it out of its misery.

2 I leave behind my own personal calling cards when I do a job.

3 I do not trust people who do not have a pet, mount, or furry companion.

4 The pelt I wear on my back was from an animal that died saving my life, I will always cherish it.

5 If my pet does not like you, I do not like you!

6 Once you've ridden with me and fought by my side, I'll be there for you odds be damned.

FLAW

1 I talk to animals; I believe they understand me, even if they do not.

2 I growl at and bite anyone who gets too close to my food while I am eating.

3 I strongly dislike enclosed spaces and require intoxication or firm encouragement to enter them.

4 I robbed the wrong caravan once. The owner is a powerful merchant who holds a grudge.

5 I'm an inveterate gambler.

6 I judge people based on how well they stand their ground in a fight. I got not time for cowards...

NETHERIL REFUGEE

After Second Sundering you again lost your home. You grew up at a time when the wizards of Netheril were at war with the elves of Cormanthor. You recall sitting crosslegged hearing the stories of the glorious Thultanthar, also called the Shade Enclave and the City of Shade, and aspired to study there and maybe even did, for a time. Your life came crashing down a few years ago when Thultanthar fell from the sky upon Myth Drannor.

You know that there was a Netherese make research at Xinlenal in Neverwinter Wood. You remain loyal to Netheril and seek other Shade loyalists and fanatics in Sword Coast.

Skill Proficiencies. Deception, Intimidation

Tool Proficiencies. Forgery Kit

Languages. Netherese

Equipment. A forgery kit, a transparent cylinder of shadow that has no opening, a signet ring, a set of fine clothes, and 15 gp.

Lifestyle. Moderate

FEATURE: SECRET SOCIETY

You have a special way of communicating with others who feel the same way you do about the Shade. When you enter a village or larger city you can identify contact who will give you information on those that would hinder your goals and those would help you simply because of your desire to see the Shade Enclave return in all its glory.

PERSONALITY TRAIT

1 I am a bully; I try to hide it though.

2 I let my actions speak for themselves

3 I am important; I will not let anyone forget that.

4 You are either with me or against me.

5 I know it is only a time before I am betrayed by those I care for.

6 I never understand why people get so emotional.

7 They are out to get me. It is only my cunning that keeps me ahead of them

8 Everyone has a choice, the one I make is always right though.

IDEAL

1 Hope: I know even if I need do evil acts, history will be my redemption. (Chaos)

2 Dedicated: I can do anything I put my mind to (Lawful)

3 Exciting: I have found the truth of the Shadovar and want to share it with everyone. (Any)

4 Frugal: I horde my possessions knowing that someday I will be called upon to give everything I have to the cause (Any)

5 Eloquent: I use my words to sway others to my beliefs. (Any)

6 Compassionate: It is through love that others will join in our cause. (Good)

BOND

1 They say the Shade broke the bonds of mortality; I want to find out how.

2 The whispers in my head remind me that there is power to be found in the shadows.

3 For the glory of Netheril, I will grow in power.

4 I once lived in Hillsfar, I was chased out before I was able to say farewell.

5 My true love was a killed by the Red Plumes; I plot to make them suffer.

6 I had a loved one die in the arena at Hillsfar; I am out to prove I am stronger than them!

FLAWS

1 I always over exaggerate my abilities.

2 I cannot bear to let those I care for out of my sight.

3 I am incapable of standing up for myself.

4 The group I am with has committed atrocities; I am always worried their actions will become public.

5 I always enjoy a good mug of ale ... or five.

6 I know what I do is wrong, but am afraid to speak up about it. .

WATERDHAVIAN MERCHANT

Before becoming an adventurer, you were a successful merchant operating out Waterdeep, the City of Splendors. Your family operated warehouses, organized caravans, managed stores, or owned a ship and has trade contacts throughout the Sword Coast region. Perhaps they import ore, uncut gems, untreated furs, or grain into the City of Splendors, or they export fine cloth, faceted gems, fine furs, or Dragon's Breath, a brandy-like liquor. Regardless, you've largely given that life up for some reason and have chosen to seek adventure instead. Nevertheless, the training you received then, and perhaps the contacts you made, serve you well as an adventurer.

Skill Proficiencies. Insight, Persuasion

Tool Proficiencies. Vehicles (land) and vehicles (water)

Equipment. A fine set of clothes, a signet ring, a letter of introduction from your family's trading house, and a purse containing 25 gp.

Lifestyle. Wealthy

TRADE CONTACT

You and your family have trade contacts such as caravan masters, shopkeepers, sailors, artisans, and farmers throughout the Sword Coast region and on Savage Frontier. In every village or larger settlement you can use your contacts to get information about this settlement or to pass a message to someone in this settlement.

PERSONALITY TRAIT

- 1 I fill my evenings with wine or mead and song.
- 2 I greatly admire gladiators and enjoy the Arena.
- 3 I take my wealth for granted. It seldom occurs to me that others aren't rich themselves.
- 4 I leave broken hearts all around the Moonsea and up and down the Sword Coast.
- 5 I work hard and seldom make time for fun.
- 6 I am a particularly devout and pray often.
- 7 The Red Plumes caught me once. I hate them.
- 8 I ask a lot of questions to get information about those with whom I am working and dealing.

IDEAL

- 1 Frugal: I spend my money very carefully. (Lawful)
- 2 Profligate: I tend to spend extravagantly. (Chaotic)
- 3 Honest: I deal with others above board. (Any)
- 4 Sharp: I seek to make the best deal possible. (Any)
- 5 Charitable: I give generously to others. (Good)
- 6 Greedy: I do not share my wealth with others. (Evil)

BOND

- 1 I am fiercely loyal to those with whom I work.
- 2 I must uphold the good name of my family.
- 3 I will prove myself to my family as an adventurer.
- 4 Deals are sacrosanct. I never go back on my word.
- 5 I love making deals and negotiating agreements.
- 6 I guard my wealth jealously.

FLAW

- 1 I am a braggart. I promote myself shamelessly.
- 2 I am vain. I always wear the latest fashions.
- 3 I am a glutton. I eat and drink to excess.
- 4 I am a snob. I want only the finest things in life.
- 5 I am lazy. I want others to take care of everything.
- 6 I am overconfident. I overestimate my abilities.

CARAVAN RUNNER

You are used to life on the road. You pride yourself at having traveled every major tradeway in the Sword Coast region, including the best backroads and shortcuts. When traveling these roads, you know where the best inns, campsites, and water sources are located, as well as potential locations of danger such as ambush. Having worked the roads as long as you have, you have made many acquaintances and find it easy to pick up information and rumors floating from town to town. You are skilled with beasts of burden and handling and repairing wagons of all kinds.

Skill Proficiency. Animal Handling, Survival

Tool Proficiencies. Land Vehicles

Languages. One of your choice

Equipment. A whip, a tent, a regional map, a set of traveling clothes, and a belt pouch containing 10 gp.

Lifestyle. Poor

FEATURE: WAGONMASTER

You are used to being in charge of the operation and your reputation for reliability has you on a short list when the job is critical. Experience has taught you to rely on your gut. Others recognize this and look to you for direction when a situation gets serious. You are able to identify the most defensible locations for camping. If you are part of a caravan outfit, you are able to attract two additional workers that are loyal to you based on your reputation. You have an excellent memory for maps and geography and can always determine your cardinal directions while traveling.

PERSONALITY TRAIT

- 1 Any group is only as strong as its weakest link. Everyone has to pull their own weight.
- 2 There's always someone out there trying to take what I've got. Always be vigilant.
- 3 Anything can be learned if you have the right teacher. Most folks just need a chance.
- 4 Early to bed and early to rise; this much at least is under my control.
- 5 You can listen to me or don't and wish you had. Everyone ends up on one side of that fence.
- 6 Eventually my hard work will be rewarded. Maybe that time has finally come.
- 7 A strong ox or horse is more reliable than most people I've met.
- 8 I never had time for books, but wish I had. I admire folks who have taken the time to learn.

IDEAL

- 1 Service: Using my talents to help others is the best way of helping myself. (Good)
- 2 Selfish: What people don't know WILL hurt them, but why is that my problem? (Evil)
- 3 Wanderer: I go where the road takes me. Sometimes that's a good thing... (Chaotic)
- 4 Fittest: On the open road, the law of nature wins. Victims are the unprepared. (Lawful)
- 5 Focused: I simply have a job to do, and I'm going to do it. (Neutral)
- 6 Motivated: There's a reason I'm good at what I do, I pay attention to the details. (Any)

BOND

- 1 My brother has a farm near Nesme and I've helped him and his neighbors move their goods to Neverwinter and other surrounding towns. Those are good people.
- 2 A caravan I lead was attacked by bandits and many innocents died. I swear that I will avenge them by killing any bandits I encounter.
- 3 The City Guard of Waterdeep are mostly good guys who understand the importance of protecting the roads. The City Watch is who you have to look out for. If they are inspecting your goods, get ready to pay a fine.
- 4 The Lord Protector Dagult Neverember, understands the importance of safe roads. He's hired me for several jobs and I'm grateful.
- 5 There's always a road I haven't traveled before. I'm always looking for new places to explore.
- 6 Wealth and power mean little without the freedom to go where and when you want.

FLAW

- 1 I have trouble trusting people I've just met.
- 2 I enjoy the open road. Underground and tight spaces make me very nervous.
- 3 I expect others to heed my orders and have little respect or sympathy if they don't.
- 4 I am very prideful and have trouble admitting when I'm wrong.
- 5 Once I decide on a course of action, I do not waiver.
- 6 I like to explore, and my curiosity will sometimes get me into trouble.

MINTARN MERCENARY

Skill Proficiencies Athletics, Survival

Tool Proficiencies Vehicles (water, land)

Equipment A dagger that belonged to a fallen comrade, a folded flag emblazoned with the symbol of your ship or company, a set of traveler's clothes, and a belt pouch containing 10 gp

Lifestyle: Modest

FEATURE: STEADY

You can move twice the normal amount of time (up to 16 hours) each day before being subject to the effect of a forced march. Additionally, you can automatically find a safe route to land a boat on shore, provided such a route exists.

HARDSHIP ENDURED

Hardship in your past has forged you into an unstoppable living weapon. This hardship is essential to you and is at the heart of a personal philosophy or ethos that often guides your actions. You can roll on the following table to determine this hardship or choose one that best fits your character.

HARDSHIP

1 Nearly Drowned. You hid underwater to avoid detection by enemies and held your breath for an extremely long time. Just before you would have died, you had a revelation about your existence.

2 Captured. You spent months enduring thirst, starvation, and torture at the hands of your enemy, but you never broke.

3 Sacrifice. You enabled the escape of your fellow soldiers, but at great cost to yourself. Some of your past comrades may think you're dead.

4 Juggernaut. No reasonable explanation can explain how you survived a particular battle. Every arrow and bolt missed you. You slew scores of enemies single-handedly and led your comrades to victory.

5 Stowaway. For days, you hid in the bilge of an enemy ship, surviving on brackish water and foolhardy rats. At the right moment, you crept up to the deck and took over the ship on your own.

6 Leave None Behind. You carried an injured marine for miles to avoid capture and death.

SUGGESTED CHARACTERISTICS

Mintarn sailors are one of the best in Trackless Sea and are looked up to by other soldiers and respected by their superiors. They are veteran warriors who rarely lose composure on the battlefield. Mintarn Mercenaries who leave the service tend to work as mercenaries, but their combat experience also makes them excellent adventurers. Though they are self-reliant, marines tend to operate best in groups, valuing camaraderie and the companionship of like-minded individuals.

PERSONALITY TRAITS

1 I speak rarely but mean every word I say.

2 I laugh loudly and see the humor in stressful situations.

3 I prefer to solve problems without violence, but I finish fights decisively.

4 I enjoy being out in nature; poor weather never sours my mood.

5 I am dependable.

6 I am always working on some project or other.

7 I become cantankerous and quiet in the rain.

8 When the sea is within my sight, my mood is jovial and optimistic.

IDEALS

1 Teamwork. Success depends on cooperation and communication. (Good)

2 Code. The marines' code provides a solution for every problem, and following it is imperative. (Lawful)

3 Embracing. Life is messy. Throwing yourself into the worst of it is necessary to get the job done. (Chaotic)

4 Might. The strong train so that they might rule those who are weak. (Evil)

5 Bravery. To act when others quake in fear—this is the essence of the warrior. (Any)

6 Perseverance. No injury or obstacle can turn me from my goal. (Any)

BONDS

1 I face danger and evil to offset an unredeemable act in my past.

2 I. Will. Finish. The. Job.

3 I must set an example of hope for those who have given up.

4 I'm searching for a fellow marine captured by an elusive enemy.

5 Fear leads to tyranny, and both must be eradicated.

6 My commander betrayed my unit, and I will have revenge.

FLAWS

1 I grow combative and unpredictable when I drink.

2 I find civilian life difficult and struggle to say the right thing in social situations.

3 My intensity can drive others away.

4 I hold grudges and have difficulty forgiving others.

5 I become irrational when innocent people are hurt.

6 I sometimes stay up all night listening to the ghosts of my fallen enemies.

BOUNTY HUNTER

However fine and noble the world might have seemed at first glance, once you dug a little deeper beneath the facade, a deeper truth revealed itself to you. Conflict and strife are the only real constants in "civilized" lands, and for you, therein lay the opportunity for profit. As a bounty hunter you had plied your trade well, offering dubious (if effective) services and skills to all manner of client for myriad reasons—superficial or otherwise. Regardless of the cause, the justification, or the moral impunity associated with locating your mark. Every job finished brought the clink of coin between your purse strings at the expense of another poor soul fated to endure consequences dire, and often foul.

Though the time spent in this line of work has left you grim and jilted, your reputation for ruthlessness and cunning precedes you. More often than not, you found yourself sought after and petitioned to ferret a mark, never needing to eke out the work on your own. From the lowly debtor owing the wrong merchant guild, to the misguided runaway offspring of a minor noble, or the thieving murderer eluding the city guard, none could evade your dogged pursuit, and many more dared not try once your involvement was learned.

Skill Proficiencies: Deception, Intimidation

Tool Proficiencies: Thieves' Tools

Equipment: Ink bottle, a set of traveler's clothes, ink pen, 6 pages of parchment, 4 hunting traps, thieves' tools, 5 rare trinkets from previous bounties (roll on table PHB pg. 160-161), and a belt pouch containing 30 gold

Lifestyle: modest

FEATURE: NAMES, FACES, AND PLACES

Though many claim the role of a bounty hunter, few actually excel at the profession save those with a keen eye for observation. Among the adept are those who are truly gifted, having an almost preternatural talent for anticipating the behavior of their targeted mark. Being among their ranks, you have an uncanny ability to recall specific details of conversation and names you overhear or participate in as it relates to your bounty, or otherwise see written, even if only for a moment or two. You can also sketch out faces and general locations you've seen with accuracy, possessing exceptional recollection. In addition, you often effortlessly identify clues when tracking your bounty's movements and disposition that would be otherwise lost on lesser pursuers.

SUGGESTED CHARACTERISTICS

PERSONALITY TRAITS

d8 Personality Trait

1 I tend to approach conversation with people I've just met as though it were an interrogation.

2 I project arrogance and conceit at times, especially after turning in a troublesome target.

3 I'll accept the help of others with a bounty, so long as they can prove their skill to me first.

4 It needn't be hunting down a mark - I'll chop firewood for an old woman if there's pay involved.

5 I'm not prone to idle chatter, and prefer keeping to myself unless the topic's business.

6 I've a great deal of practical experience from hunting bounties, and can relate to almost any situation.

7 I'm rather adept at games of skill like darts, or five-finger fillet.

8 I frequently move from town to town, eager to pursue new marks and seek new contacts.

IDEALS

d6 Ideal

1 Justice These people have violated the law once. I won't let it happen twice. (Lawful)

2 Wealth The only path to true freedom is having gold enough to do as you will. (Chaotic)

3 Brutality Gold pales to the brilliance of the life draining from their eyes. (Evil)

4 Morality It's not enough to hunt them down. They have to understand what they've done is reprehensible. (Good)

5 Ambiguity This job's just a job, like any other. Nothing personal against my targets. (Neutral)

6 Endurance In no other line of work could anyone expect to test their limits so completely. (Any)

BONDS

d6 Bond

1 Once a soldier, my comrade's grave betrayal forced me from my home, and into this life.

2 Though my friends are few, I owe them my life many times over, and would happily die for them.

3 Horrendous tales and vile rumor destroyed my family's good name, and this path is the only recourse to find the truth.

4 The contract turned sour, and now I find myself yoked to dangerously twisted employers.

5 All my deeds would surely consign me to prison - only by servicing officials do I stay free.

6 Mindless thuggery stole the life of one I cherished, and the price they must pay is one I will collect.

FLAWS

d6 Flaw

1 Sleep, when it comes, is no sleep at all. The time spent tracking marks has left me skittish and paranoid.

2 Not only am I good at what I do, but I love what I do - and I hate myself for it.

3 I refuse to believe anyone can be trusted, and will root through their life until I'm satisfied they can be.

4 At a younger age my actions earned me the brand of a criminal, those mistakes haunting me and my fellows even today.

5 It is only for my own selfish need to be the best at what I do that I abandon my team to bring the bounty in first.

6 Contract or not, I never bring murder bounties back alive. They showed no mercy, and so neither will I.

TRAVELING MERCHANT

Traveling Merchants can be found roaming every corner of the world. From the crowded marketplaces of massive cities, to caravans wending through thick forests or across difficult wastes, to isolated settlements, villages, and trading posts scattered in the deepest wilderness. Traveling Merchants study the traditions, needs, and exports of cultures from across the land giving them a broad view of the world. You have worked on a merchant caravan. Perhaps you were the head merchant, making deals, setting prices, and claiming the profits. You may have been brought along as entertainment to help ease the suffering of many long nights spent miles from home. Or, you were security, ensuring the safety of the merchant and their wares. Alternatively, you may have been a cut-purse specializing in acquiring rare items for the caravan whose owners were not willing to part with them for a reasonable price.

Whatever role you assumed in the Merchant Caravan, you learned the ins and outs of commerce in a way few people understand. This knowledge can prove invaluable for those who pursue the adventuring life.

Skill Proficiencies: History, Insight

Tool Proficiencies: One type of artisan's tools or musical instrument of your choice. One type of vehicle proficiency.

Languages: Two of your choice

Equipment: A set of artisan's tools of your choice or a musical instrument of your choice, a magnifying glass, a set of traveler's clothes, and a pouch containing 15 gp

Lifestyle: modest

CARAVAN ROLE

Most of the time, roles in a Merchant's caravan are rigidly defined, with the Merchant in charge (or the Guild they represent) hiring help to fulfill the various jobs required to keep a caravan functioning. Sometimes, in small or privately run caravans, these roles may bleed together with one or more caravan members performing multiple roles or trading off.

You may choose one of these primary roles to represent what your character did for the caravan, or determine it randomly by rolling on the table below.

CARAVAN ROLE

1 Merchant

2 Security

3 Wagonsmith

4 Animal handler

5 Arcanist

6 Clandestine acquisitions specialist.

FEATURE: MERCHANT'S GRACE

Your experience undertaking business transactions with various members of disparate cultures has given you enough knowledge of etiquette to avoid the most offensive of faux pas in business dealings as well as polite conversation. So long as a social interaction is not actively hostile, you can count on never offending any other party with your words or behaviors unless you intend to. You may also extend a limited version of this insulation from embarrassment to your colleagues if you intervene the moment a faux pas takes place ("Please forgive him. His culture is unfamiliar with such elegant environs.")

NOTE: this benefit ceases to function if the character (or player) is being willfully offensive or ignoring the warnings of the DM about the character's actions. This is meant to reflect characters who are able to be courteous in diverse settings. It is NOT a license to be a crude or obtuse jerk. Characters attempting to abuse this feature in such a way will earn the wrath of those they offend.

SUGGESTED CHARACTERISTICS

Traveling Merchants are cultured, well-traveled, and knowledgeable. This generally leads them to be kind and personable, however some are embittered and broken by their travels. Also, seeing the treasures of the world sometimes opens the door to intense greed in those who practice the trade of trade.

PERSONALITY TRAIT

1 I love a good bargain and have a hard time turning one down, even for things I do not need.

2 I'm a snob who looks down on those who can't appreciate fine art.

3 I always want to know how things work and what makes people tick.

4 I'm full of witty aphorisms and have a proverb for every occasion.

5 I like to talk about the places I've visited. At length. Whether anyone around me wants to hear it or not.

6 I am extremely and openly judgmental about the quality of items people use and carry. I cannot abide poor quality.

7 I don't part with my money easily and will haggle tirelessly to get the best deal possible.

8 I'm convinced that the extent of my expertise about the value of items is superior to everyone else's.

IDEAL

1 Community. It is the duty of all civilized people to strengthen the bonds of community and the security of civilization, regardless of nation or race. (Lawful)

2 Generosity. Sometimes I give more than my share to those in need, but despite the loss of coin, charity is my greatest profit. (Good)

3 Freedom. Everyone should be free to pursue his or her own livelihood. (Chaotic)

4 Greed. I'm only in it for the money. (Evil)

5 People. I'm committed to the people I care about, not to ideals. (Neutral)

6 Aspiration. I work hard to be the best there is at my craft. (Any)

BOND

1 Those i traveled with in my first caravan are the most important people in the world to me. I would do anything for them.

2 Customer satisfaction is my motto, and I'll move heaven and earth to ensure it.

3 I owe my mentor a great debt for forging me into the person I am today.

4 I pursue wealth to secure someone's love.

5 One day I will return to my homeland, and will be the richest of them all.

6 I will get revenge on the evil forces that destroyed my caravan and ruined my livelihood.

FLAW

1 I'll do anything to get my hands on something rare or priceless.

2 I'm quick to assume that someone is trying to cheat me.

3 No one must ever learn that I once stole money from the caravan coffers.

4 I'm never satisfied with what I have — I always want more.

5 I would kill to acquire a noble title.

6 I'm horribly jealous of anyone who has acquired more wealth or prestige than I. Everywhere I go, I'm surrounded by rivals.

Приложение 5. Роли игроков

Мастера подземелий не должны быть единственными, кто выполняет работу, и работа игрока не обязательно заканчивается созданием и обновлением их листа персонажей. Кампании Nexcrawl - и вообще любая кампания - могут выиграть от распределения нагрузки между несколькими людьми. Хотя некоторые могут посчитать это «дополнительной работой», правда в том, что это еще один уровень, на котором игроки могут участвовать в игровом процессе. Для некоторых игроков это может быть средством разгрузки работы, которое дополняет их набор навыков, а для других это может быть способом держать их подальше от своих мобильных телефонов во время сеанса.

Во всех случаях есть совет по «Профессиональным инструментам», который включает примечания о добавках, расходных материалах и полезных инструментах, облегчающих работу. В конце концов, если какой-либо игрок чувствует, что ему нужно выполнять напряженную работу или дополнительную домашнюю работу, его интерес к кампании будет уменьшаться, поэтому обязательно экспериментируйте с изменением ролей для определенных игроков и поиском инструментов, которые работают для вашей группы.

Ознакомьтесь с выпуском Old School Hacks Vol. 2: Роли игроков для более глубокого освещения всех этих ролей, полезных форм, раздаточных материалов и организационных инструментов, а также нескольких вариантов.

ГОВОРЯЩИЙ ОТ ЛИЦА ГРУППЫ

Вызывающий является представителем игроков, действуя как мотиватор («Давайте, ребята, давайте примем решение!») И посредник, чтобы DM понимал общую картину действий всей группы. Звонящий не обязательно говорит от имени группы все время и не может отменять индивидуальный выбор, но его следует рассматривать скорее как инструмент организации, позволяющий разобраться и представить DM. Это может включать в себя сопоставление списков покупок или списков продаж в городе, определение окончательного списка порядка следования и отметку таких вещей, как «Стандартная рабочая процедура» для группы, когда они приезжают на новое место или поселение.

Полезные инструменты

Абоненты могут использовать любой инструмент для систематизации мыслей группы, их действий и списков. Каталогные карточки 3x5 всегда работают, как и мини для установления порядка следования.

МАСТЕР ПОМОЩНИК ИЛИ СОМАСТЕР

Особо сообразительные игроки или люди, имеющие опыт ведения DM своих кампаний или приключений, всегда могут взять на себя роль Co-DM, но его очень сложно сбалансировать должным образом и хорошо работать. Ур-DM - тот, у кого есть все знания и все остальное, так что место Co-DM может быть трудно определить границы.

Хорошее применение Co-DM - это управлять второстепенными и неразумными монстрами во время сражений, так что нет шансов «испортить сюжет», а также иметь дело с наемниками и приспешниками для группы. Если вы используете боевые карты и местность, со-DM может подготовить новые карты или мини-карты для будущих встреч.

Полезные инструменты

КАРТОГРАФ

Картограф создает и поддерживает любые карты для группы, от версии игрока шестнадцатеричной карты кампании до индивидуальных карт подземелий любого данного сеанса. Картографам следует подумать о том, чтобы иметь под рукой дополнительный гексагон и сетку, а также поддерживать «окончательную» версию важных карт (особенно большую гексагональную карту кампании), которая не отображается до окончания сеанса или в какой-либо другой более крупный перерыв, таким образом убедиться, что ошибки не часты, или что они могут быть пропущены DM для дополнительных разъяснений.

Полезные инструменты

Инструменты торговли. График и шестигранная бумага являются обязательными, и даже в этом случае линейка и аналогичные инструменты (например, компас) могут быть чрезвычайно полезны для получения определенных деталей. Во время сеанса картограф может даже использовать учетные карточки или заметки (например, более мелкие в стиле закладок), чтобы создавать быстрые заметки и размещать их в логическом порядке, передавая эту информацию на окончательную карту в конце сеанса (или даже между сеансами).

ИНТЕНДАНТ ИЛИ КВАРТИМЕЙСТЕР

Квартирмейстер - это игрок, который управляет аспектом ужаса выживания в ползании по шестиугольникам: снаряжением и обременением. Часто ожидается (и ожидается), что игроки будут управлять только своим собственным листом персонажа, но стоит иметь кого-то на колоде, чтобы записывать добычу (не только то, что, но и где она была получена и / или продана) или даже вести текущий расчет обременения для всех персонажей. Люди, которые хорошо разбираются в математике или очень организованы, могут отлично справиться с этой ролью, хотя на это уходит много времени. Если игроки действительно отслеживают экипировку и обременения своих персонажей, они могут просто передать свое окончательное обременение или вес квартирмейстеру, и / или квартирмейстер просто отслеживает общие ресурсы только для группы, которые могут быть имуществом, ссудами, долгами (денег или чести), или «расходных материалов», таких как пайки, вода и лечебные зелья. Эта роль часто требует большого обсуждения перед реализацией, но при правильном обращении может снизить нагрузку на всех других игроков (и беспокойство DM).

Полезные инструменты

Инструменты торговли. Миллиметровая бумага для простой организации списков элементов и чисел в столбцы очень полезна. Если квартирмейстер отвечает только за расходные материалы, боеприпасы или небольшие категории информации (возможно, окончательные баллы обременения каждого члена группы), может быть достаточно карточки 3x5 или нескольких стопок разноцветных жетонов для обозначения таких вещей, как пайки. и вода.

ХРОНОМЕТРИСТ

Хронометрист отслеживает как краткосрочное, так и долгосрочное течение времени в игровой вселенной. Это может быть столь же сложная задача, как запись раскрытых исторических знаний, ведение календаря крупных событий или журнал каждого события или просто отметка раундов, минут, часов и дней на листе бумаги для заметок. В любом случае, когда кто-то спрашивает «какое сейчас время суток?» у хронометриста должен быть ответ. Кроме того, они должны задать вопрос: «Сколько времени это займет?» так что DM остается честным.

Полезные инструменты

Инструменты торговли. Работайте со всем, что охватывает отслеживаемый период (а) времени, от учетных карточек 3x5 для отслеживания раундов встреч или дней путешествий до календаря кампании, который отображает сразу весь месяц. В большинстве

случаев календарь из реального мира работает нормально, но существуют и индивидуальные для мира кампании (для настройки Forgotten Realms в Dungeon Masters Guild доступен Календарь Harptos, написанный вашим покорным слугой!). Миллиметровая бумага также может быть полезна для отсчета раундов или часов в сеансе.

ОТСЛЕЖИВАЮЩИЙ ИНИЦИАТИВУ

Хронометрист или другой игрок также может отслеживать инициативу, освобождая DM от этого бремени. Это отличный и простой способ для игрока активнее участвовать в боевых столкновениях, даже если это не его ход, и в результате помогает им изучить некоторые тонкости правил боя.

Полезные инструменты

Ищите боевые планшеты или магнитные доски (и магниты с именами или изображениями на них) как отличные визуальные ориентиры для отслеживания последовательности ходов во время боя. Также работают миллиметровая бумага или индивидуальные учетные карточки, последняя из которых может служить отличным инструментом рандомизации вне боя.

ЛЕТОПИСЕЦ, АРХИВИСТ

Хронометрист или другой игрок может взять на себя более активную роль в качестве писца отряда, записывая не только время и, возможно, краткую справку об основных событиях, но и фактически записывая протокол игрового сеанса или ведя дневники персонажей между играми. Сеансы в блоге или форуме для ваших приключений.

Полезные инструменты

Этот инструмент очень хорошо синхронизируется в кампании, где исследование мира важно как для NPC, так и для игроков. Какие-то записи в журнале или даже учетная карточка с кратким пересказом событий с, возможно, тематическим заголовком, могут представлять внутриигровые документы, которые можно покупать и продавать, обеспечивая персонажам источник дохода, славы и известны приключениями, которые им предлагает кампания hexcrawl.

КООРДИНАТОР ПРАВИЛ

«Юрист по правилам» - ужасный термин для игрока (или некоторых типов DM), который знает игровую систему взад и вперед, выявляя ошибки или несоответствия. Поистине наихудший сценарий - это человек, который думает, что знает правила, но на самом деле переосмысливает их, чтобы воспользоваться ими, или просто честно тупит и забывает некоторые следствия или противоречивые исключения. Но это крайняя интерпретация определенного типа людей, и факт в том, что у игр есть правила по какой-то причине, так почему бы не иметь под рукой кого-то, чья работа заключается в том, чтобы ссылаться на них (физически или по памяти)?

Координатор правил может быть единственным игроком за столом, которому разрешено копаться в книгах, чтобы найти решение (это строгий стол DM!), Или, что более вероятно, это просто человек с хорошей памятью на игровую механику. В то время как DM сохраняет окончательное право звонить и продвигать дела, Координатор правил должен сразу же ссылаться на особенности правил и, возможно, начать (надеюсь, демократический) процесс обеспечения справедливости вызовов правил.

Полезные инструменты.

Если бы это было так же просто, как открыть книгу на нужной странице, тогда инструменты казались бы довольно очевидными для координатора правил, но это не так. У некоторых книг нет

исчерпывающего оглавления или указателя, поэтому Координатору правил надлежит искать, делать ксерокопии или создавать шпаргалки, индивидуальные указатели, комбинированные указатели из нескольких книг и другие средства, позволяющие так быстро сослаться на правила и насколько возможно точным. Быстрый поиск в Интернете вызывает множество особенно полных указателей для Руководства игрока D&D и Руководства мастера подземелий, а также указателей по гильдии мастеров подземелий, относящихся к правилам вариантов и случайным таблицам (это я сделал!). Точно так же ориентированные на игрока шпаргалки и экраны Dungeon Master могут оказаться полезными помощниками в предоставлении ссылок на правила в четко изложенной форме и / или ссылок на страницы для более подробного обсуждения деталей определенных правил.

Приложение 6. Волшебные предметы

САБЛЯ ОРКОРЕЗ

Воинское оружие ближнего боя, уникальное

Эта древняя мифраловая сабля была выкована в кузницах Гонтлгрима сотни лет назад для одного из эльфийских рейнджеров из Высокого леса.

При произнесении ключевого слова, зашифрованного в вязи на клинке на Сильване «Близко ли враги» сабля светится тусклым светом, если в радиусе 150 футов есть существа с орочьей кровью.

Вы получаете бонус +1 к попаданию и урону с использованием этого оружия. Также при попадании в ближнем бою, по существу, с орочьей кровью это существо получит дополнительный урон 1к6. Если эта атака также наносит Скрытую атаку, то дополнительный урон увеличивается до 2к6.

POTION OF HEALING (VARIANT)

Uncommon, consumable, 50 gp, ½lb

Reddish liquid in a transparent flask.

A healing potion can be drunk with an action if it was in a backpack or other similar place or a bonus action if it was fixed within a quick reach (for example, on a bandolier on the body). Drinking healing potion restores 2k4 + 2 hits and allows the character to spend his hit dice to restore hits, while the healing effect of the potion increases the effectiveness of hit dice - each spent hit die for restoration additionally restores 2 hits.

Unfortunately, the tonic effect of the potion does not allow you to use more than one potion without rest, but more powerful healing potions will continue to work.

POTION OF GREATER HEALING (VARIANT)

Rare, consumable, 200 gp, ½lb

Red liquid in a transparent flask.

An improved by using of rarer herbs and ingredients version of a regular healing potion.

A Potion of greater healing can be drunk with an action if it was in a backpack or other similar place or an action or a bonus action if it was fixed within a quick reach (for example, on a bandolier on the body).

Drinking healing potion restores 4d4 + 4 hit points and allows the character to spend his hit dice to restore hit-points (as on short rest), while the healing effect of the potion increases the effectiveness of hit dices - each spent hit die additionally restores 3 hit points.

Unfortunately, the effect of the potion does not allow you to use more than one potion between long rests, but more powerful healing potions continue to work.

POTION OF SUPERIOR HEALING (VARIANT)

Very rare, consumable, 1000 gp, ½lb

Scarlet liquid in a transparent flask.

An even more enhanced version of the healing potion created with help of much rarer herbs and ingredients.

A portion of superior healing can be drunk with an action if it was in a backpack or other similar place or an action a bonus action if it was fixed within a quick reach (for example, on a bandolier on the body). Drinking healing potion restores 8d4 + 8hit points and allows the character to spend his hit dice to restore hit-points (as on short

rest), while the healing effect of the potion increases the effectiveness of hit dices - each spent hit die additionally restores 4 hit points.

Unfortunately, the effect of the potion does not allow you to use more than one potion between long rests, but more powerful healing potions still continue to work.

POTION OF SUPREME HEALING (VARIANT)

Legendary, consumable, 5000 gp, ½lb

Crimson liquid in a transparent flask.

An even more enhanced version of the healing potion created with help of much rarer herbs and ingredients.

The potion of supreme healing can be drunk with an action if it was in a backpack or other similar place or a bonus action if it was fixed within a quick reach (for example, on a bandolier on the body). Drinking healing potion restores 10d4 + 20 hit points and allows the character to spend his hit dice to restore hit-points (as on short rest), while the healing effect of the potion increases the effectiveness of hit dices - each spent hit die additionally restores 5 hit points.

Unfortunately, the effect of the potion does not allow you to use more than one potion between long rests.

BRIDLE OF EQUINE CONTROL

Wondrous item, uncommon

When this magical device is fitted onto any horse, no matter what its usual temperament, the horse immediately becomes docile and cooperative. The magic of the bridle suppresses any negative traits the animal would normally display, such as kicking and biting, stopping for no particular reason, or bucking unexpectedly. As long as the item is worn, the horse performs to the best of its abilities any tricks it knows, without the need of a ability check of any kind. Even when the mount is startled or frightened (including magically induced fear) the rider merely has to attempt to regain control of the animal to do so.

BRIDLE OF FEARLESSNESS

Wondrous item, uncommon

Loud noises, fire, smoke, and the sounds of battle never frightens a horse that is wearing this bridle and mount became immune to frightened condition. However, unless the animal is well- trained, this fearlessness also may result in the animal becoming uncooperative with its owner, an unwelcome attribute that may manifest itself in the form of any number of undesirable traits such as bucking or biting.

BRIDLE OF INTELLIGENCE

Wondrous item, uncommon

An animal wearing this bridle instantly gains 1d4+1 points of Intelligence, which may allow it to learn new tricks. However, unless the horse is on very favorable terms with its owner, it also instantly develops a desire for freedom and will attempt to escape at first opportunity. Some of these bridles (which will have Rare rarity) also (5% chance) bestow the ability to speak the Common tongue on the horse, which the owner will find extremely valuable, if he is good to the animal.

BRIDLE OF STRENGTH

Wondrous item, uncommon

A horse wearing this magical bridle cannot carry any more weight than it normally would, but it can carry its normal maximum encumbrance without suffering the usual penalties.

FEED BAG OF PLENTY

Wondrous item, uncommon

This magical feed bag provides an unending and nutritious supply of both bulk and concentrated foods, in the proper mixture, required for the daily consumption of the horse to which it is fitted. An animal given access to this item will need no other sustenance to remain strong and healthy, and neither will it require water intake of any kind. The feed bag of plenty provides for this as well.

GROOMING KIT OF DISGUISE

Wondrous item, uncommon

This collection of brushes, combs, sponges, and rags—all of which will fit into one side of any normal set of saddle bags— can be used once a day to completely change the outward appearance of any kind

of horse. An entire hour must be spent grooming the animal with the contents of the kit, and upon completion the subject animal literally becomes another color—the overall markings will all be altered. The effects of the magic last for a full week, whereupon the animal's natural appearance slowly returns through the course of the eighth day. There is no limit to the number of times the kit may be used. The kit does not change the age, weight, height, or build of the horse.

RIDING CROP OF SPEED

Wondrous item, uncommon, consumable

When applied by the rider, a horse moves at double its normal speed for one hour without suffering any detrimental effects. This magical item may be used only three times a day, and any further use has no effect.

RIDING CROP OF TELEPORTATION

Wondrous item, uncommon, consumable

This item may be used up to three times per day. When a command word is spoken and the crop is cracked against a horse's flank, the rider and her mount are instantly teleported up to 30 miles away from their present location.

SADDLEBAGS OF HOLDING

Wondrous item, uncommon

These magical saddlebags can appear in any form or condition that any other normal pair would be found in, however, the saddlebags of holding open into a nondimensional space. The interior dimensions of the bag are larger than its outside dimensions. Regardless of what is put into either bag of this item, the saddlebags will always weigh a fixed amount. This weight and its volume limit are determined by making a percentile roll and consulting the table below:

d100 roll	Total weight	Volume per bag
01-70	100 gp.	30 cubic feet
71-90	200 gp.	70 cubic feet
91-00	300 gp.	150 cubic feet

If overloaded, or if sharp objects pierce it (from inside or outside), the saddlebags rupture and are ruined. The contents are lost forever in the vortices of nilspace, and there is a 10% chance that the other bag also will rupture as a result. Otherwise, it continues to operate normally.

SADDLE BLANKET OF COMFORT

Wondrous item, uncommon

A horse wearing this wonderful blanket never suffers from the effects of any kind of inclement weather. In the howling wind of a snowy mountain pass the animal will remain warm and dry; in the baking heat of a desert it will be cool and comfortable. Nonmagical hail stones will not cause the animal harm, nor will the biting sand of a desert storm. The item also conveys its effects upon the rider as long as she remains seated in the saddle; however, the magic does nothing to enhance either the horse's or the rider's vision during such extreme weather conditions.

SHOES OF COMBAT

Wondrous item, rare

A horse wearing these shoes gains a +1 bonus to all hooves attacks. Successful strikes furthermore cause an enemy to take extra 7 (2d6) bludgeoning damage. Also, if the enemy is humanoid, it must succeed on Constitution Saving Throw DC 15 or be knocked unconscious for 1d4 rounds.

)

SHOES OF LEAPING

Wondrous item, uncommon

A horse wearing these magical shoes will be able to leap forward as far as 25 feet horizontally and 10 feet vertically provided the animal has a sufficient running start.

SHOES OF FLIGHT

Wondrous item, rare

These shoes allow a horse, and its rider, to move through the air on command, at its normal speed (which may have otherwise been hampered by rough terrain and the like). Encumbrance still slows the animal accordingly.

These shoes also allow the horse and rider to levitate upon command at a vertical rate of 5 ft. per round. Should the occasion ever arise that the horse falls for some reason, the shoes automatically

activate a feather fall function that operates in the manner as a ring of that kind.

SHOES OF OBSCURITY

Wondrous item, uncommon

Once per day, these shoes cause the horse and rider to become invisible for up to three hours. In addition to this ability, the rider may command the shoes to bring forth an obscuring mist, smoke, or dust as appropriate, which appears to rise up from the ground around the animal until both the horse and rider are completely hidden. This function continues to work if the animal moves. Anyone attempting to track the rider with this ability in operation will gain disadvantage on ability checks. The magic of the shoes also masks the scent of the horse and rider to some extent so that even canines suffer a -3 penalty on all die rolls when attempting to track a horse and rider so protected.

SHOES OF PROTECTION

Wondrous item, uncommon or rare

These magical shoes function in a similar manner to the ring of protection and are subject to the same restrictions—most importantly that they cannot be used in conjunction with magical barding. The rider gains no benefit to his own armor class when his mount is wearing these magical shoes unless otherwise noted. They are found in varying strengths, which can be determined on the table below:

d100 Level of protection
01-70 +1
71-82 +2
83-87 +2, rider also protected while in the saddle
88-96 +3
97-100 +3, rider also protected

SHOES OF SWIMMING

Wondrous item, uncommon

These shoes allow a horse to swim at a rate equivalent to its normal land movement. The shoes also confer the ability to stay afloat under all conditions unless the animal is over-unencumbered.

TRAPPINGS OF DISPLACEMENT

Wondrous item, uncommon

This item appears to be a normal decorative cloth cloak for horses and can be found in a variety of colors, some even emblazoned with heraldic symbols and devices. The magical property of these items, however, is to distort and warp light waves. This displacement of light waves causes the horse and its rider to appear to be 1 ft to 2 ft from their actual position. Any missile or melee attack aimed at either of the two automatically misses on the first attempt. This can apply to first attacks from multiple opponents only if the second and successive attackers were unable to observe the initial displacement miss.

After the first attack the trappings afford only a +2 AC bonus, which also may be applied to saving throws for both the horse and rider Dexterity Saving Throws.

Note that 80% of all trappings of displacement are sized for warhorses, and the other 20% are sized for normal riding horses.

TRAPPINGS OF THE ELVENKIND

Wondrous item, rare

These trappings are made of a neutral gray cloth and are indistinguishable from ordinary trappings of the same color.

TRAPPINGS OF PROTECTION

Wondrous item, Rarity varies

The various forms of these magical items all appear to be made of cloth and can be found in any color of the rainbow, decorated or not. Each magical plus of a trappings of protection betters the horse's armor class by one and similarly a bonus to all saving throws. To determine how powerful a given trappings is, roll percentile dice and consult the table below:

d100 roll	Power
01-45	Trappings +1 (rare)
46-85	Trappings +2 (very rare)
86-100	Trappings +3 (legendary)

These devices can be combined with other items, such as normal armor and shoes of protection, but they do not function in conjunction with any sort of magical barding.



Приложение 7. Изменения чудовищ

Порог Урона.

Рой существ.

Нематериальная нежить.

Устойчивость к урону.

Регенерация и быстрое лечение.

Боевой дух

Приложение 8. Статблоки существ

WOLFHOUND

Medium beast, unaligned

Armor Class: 15

Hit Points : 26 (4d8+8) max 40

Speed: 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16(+3)	14(+2)	14(+2)	3(-4)	14(+2)	8(-1)

Saving Throws Wis +4, Cha +1

Skills Athletics +5, Perception +4, Stealth +4, Survival +4

Senses Passive Perception 14

Languages -

Challenge 1/2 (100 XP)

Keen Hearing and Smell. The wolfhound has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.

Pack Tactics. The wolfhound has advantage on an attack roll against a creature if at least one of the thug's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

ACTIONS

Bite. Melee Weapon Attack: +6 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 6 (1d6 + 3) piercing damage. If the target is a creature, it must succeed on a DC 13 Strength saving throw or be knocked prone.

SLED DOG

Medium beast, unaligned

Armor Class: 15

Hit Points 26 (4d8+8) max 40

Speed: 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16(+3)	14(+2)	14(+2)	3(-4)	14(+2)	8(-1)

Saving Throws Wis +4, Cha +1

Skills Athletics +5, Perception +4, Stealth +4, Survival +4

Senses Passive Perception 14

Languages -

Challenge 1/2 (100 XP)

Keen Hearing and Smell. The wolfhound has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.

Pack Tactics. The wolfhound has advantage on an attack roll against a creature if at least one of the thug's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

ACTIONS

Bite. Melee Weapon Attack: +6 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 6 (1d6 + 3) piercing damage. If the target is a creature, it must succeed on a DC 13 Strength saving throw or be knocked prone.

HUMAN RANGER

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class: 14 (studded leather armor)

Hit Points 19 (3d8 + 6) max 30

Speed: 30 f

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15(+2)	14(+2)	14(+2)	12(+1)	15(+2)	13(+1)

Skills Nature +5, Perception +6, Stealth +6, Survival +6

Senses Passive Perception 16

Languages Common, Orc, Elvish

Challenge 1/2 (100 XP)

Keen Hearing and Sight. The human ranger has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or sight.

ACTIONS

Multiattack. The human ranger makes two melee attacks or two ranged attacks.

Shortsword. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 5 (1d6 + 2) piercing damage.

Longbow. Ranged Weapon Attack: +4 to hit, ranged 150/600 ft., one target. Hit: 6 (1d8 + 2) piercing damage

Dagger. Melee or Ranged Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. Hit: 5 (1d4+3) piercing damage. | 4 daggers

ORC CHIEF (FENG)

Medium humanoid (orc), lawful evil

Armor Class: 16 18 (Chainmail, shield)

Hit Points 30 (4d8 + 12) max 44

Speed: 30 f

STR	DEX	CON	INT	WIS
18(+4)	9(-1)	16(+3)	9(-1)	14(+2)

Skills Athletics +6, Intimidation +3

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 12

Languages Common, Orc

Challenge 1 (200 XP)

Aggressive. As a bonus action, the orc can move up to its speed toward a hostile creature that it can see.

ACTIONS

Scimitar +1. Melee Weapon Attack: +7 to hit, reach 5 ft., one creature. Hit: 8 (1d6 +5) slashing damage.

Dagger. Melee or Ranged Weapon Attack: +6 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. Hit: 6 (1d4+4) piercing damage. | 4 daggers

HALF-ORC THUG (ТНОКК)

Medium humanoid (half-orc), lawful evil

Armor Class: 11 (leather armor)
Hit Points 32 (5d8 + 10) max 50
Speed: 30 f

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15(+2)	11(0)	14(+2)	10(0)	11(0)	8(-1)

Skills Athletics +4, Intimidation +1
Senses darkvision 60 ft., passive Perception 7
Languages Common, Orc
Challenge 1/2 (100 XP)
Relentless Endurance. When reduced to 0 hit points, he drops to 1 hit point instead (but can't do this again until he finishes a long rest).
Pack Tactics. The thug has advantage on an attack roll against a creature if at least one of the thug's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

ACTIONS

Multiattack. The thug makes two melee attacks.
Battleaxe. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one creature. Hit: 6 (1d8 + 2) slashing damage.
Heavy Crossbow. Ranged Weapon Attack: +2 to hit, range 100/400 ft., one target. Hit: 5 (1d10) piercing damage.
Dagger. Melee or Ranged Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. Hit: 4 (1d4+2) piercing damage. | 3 daggers

HUNTER

Medium humanoid (any race), any non-lawful alignment

Armor Class: 12 (fur capes)
Hit Points 11 (2d8 + 2) max 18
Speed: 30 f

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11(0)	12(+1)	12(+1)	10(0)	10(0)	10(0)

Skills Stealth +3, Perception +2, Survival +2
Senses Passive Perception 12
Languages Any one language (usually Common)
Challenge 1/8 (25 XP)

ACTIONS

Dagger. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 3 (1d4 + 1) piercing damage.
Shortbow. Ranged Weapon Attack: +3 to hit, range 80 ft./320 ft., one target. Hit: 4 (1d6 + 1) piercing damage.
Handaxe. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 3 (1d6) slashing damage.
Spear. Melee or Ranged Weapon Attack: +2 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. Hit: 3 (1d6) piercing damage, or 4 (1d8) piercing damage if used with two hands to make a melee attack.

Рунный страж (каменныйголем)

Большой конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 195 (17k12 + 85)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)

Спасброски Мдр +4, Хар +6
Навыки Атлетика +10, Проницательность +4
Спротивление урону яд, психический; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

оружием не из адамантина
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям испуг, истощение, окаменение, очарование, паралич
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Общих, Великаний
Опасность 10 (5 900 опыта)
Элементальное поглощение. Когда страж получает урон того же типа, что активированная руна, он не получает урона и вместо этого восстанавливает хиты в количестве, равном половине нанесенного урона.
Обманчивая внешность. Пока страж остаётся неподвижным, он неотличим от обычной статуи.
Несменяемая форма. Страж имеет иммунитет к эффектам, меняющим его форму.
Легендарное сопротивление (3/день). Когда страж проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать пройти его.
Сопротивление магии. Страж совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.
Магическое оружие. Атаки оружием стража считаются магическими.

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 24 (4k8 + 6).
Бросок камня. Дальнобойная атака оружием: +10 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 21 (3k10 + 5).
Захлёт (перезарядка 5–6). Гolem нацеливается на одно или несколько существ, видимых в пределах 10 футов от себя. Все цели должны совершить спасбросок Мудрости со Сл 17 от этой магии. При провале цель не может совершать реакции, её скорость уменьшается вдвое, и она не может совершать более одной атаки за свой ход. Кроме того, цель может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое. Эти эффекты длятся 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Реакции

Активация рун. Когда страж получает урон кислотой, холодом, огнём или молнией, он может активировать начертанную на нём руну, чтобы настроиться на этот тип урона. Страж может поддерживать активной только одну руну.
Пока руна активна, она предоставляет следующие способности. Все сопротивления, данные руной, применяются к атаке, спровоцировавшей активацию.
• Руна Ильд (Огонь). Вырезанные на страже руны покрываются языками пламени, источая яркий свет в радиусе 20 футов.
Сопротивление к холоду. Страж получает сопротивление к урону холодом. Дар пламени. Кулаки стража добела раскаляются и покрываются огнём. Все его атаки дополнительно наносят урон огнём 7 (2k6).
• Руна Ис (Лёд). Руны загораются легким, синим светом, а тело стража покрывается коркой льда.
Сопротивление к огню. Страж получает сопротивление к урону огнём. Ледяной покров. Страж покрывается тонким слоем льда. В следующий раз, когда он получит дробящий, колющий или рубящий урон, страж не получает урона, но его покров уничтожается. Мантия восстанавливается в его следующий ход, если руна Ис всё ещё активна.
• Руна Штайн (Кислота). Руны загораются болезненно-зеленым светом, покрывая стража

тонким слоем кислоты.

Чувство вибрации. Страж получает чувство вибрации 60 фт. Пагубное облако. Сфера радиусом 20 футов, заполненная ядовитыми испарениями, распространяется из рун стража. Она не передвигается вместе с ним и остаётся до конца следующего хода стража, когда он выпускает новое облако. Облако делает сильно заслонённым всё в своем радиусе. Первый раз, когда существо входит в облако в этом ходу, или начинает в нем свой ход, оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 17, иначе получит урон ядом 21 (бкб). Существо, прошедшее спасбросок, получает только половину урона.

- Руна Винд (Молния). Руны загораются бледным, белым светом, и все вокруг стража накрывает жестокий, хлещущий ветер.

Ограждающий ветер. Все дальнебойные атаки оружием, совершённые против стража, получают помеху, а страж получает сопротивление к урону от этих атак. Могучий ветер. Страж получает скорость полёта 60 фт, так, как если бы использовал заклинание полёт [fly]. Туманный шаг. Бонусным действием страж может использовать заклинание туманный шаг [misty step].

Легендарные действия

Страж может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Страж восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

- Активация руны. Страж активирует руну по своему выбору.

- Элементальный удар. Страж совершает атаку, дополнительно нанося 7 (2кб) урона того же вида, что активированная руна (если активирована).

- Рывок и удар. Страж передвигается на свою скорость и использует Размашистый удар. Это движение не вызывает провоцированных атак.

- Лево-правой (стоит 2 действия). Страж совершает два Размашистых удара против одного существа. Если обе атаки попадают в цель, она отталкивается на 30 футов и падает ничком. Если цель сталкивается с другим существом, второе существо получает дробящий урон 10 (3кб) и должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 17, иначе упадёт ничком.

- Элементальное дыхание (стоит 3 действия).

Страж выдыхает 30-футовый конус стихии активной руны. Каждое существо в конусе должно пройти спасбросок Ловкости со Сл 17, получая урон 21 (бкб) при провале или половину этого урона при успехе.

Действия логова

На инициативу 20 (проигрывая при одинаковой инициативе) страж совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; страж не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Обвал потолка. Часть потолка обваливается на одно существо, видимое стражем в пределах 120 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе получит дробящий урон 10 (3кб) и будет сбито с ног и завалено. Заваленная цель опутана, не может дышать и вставать. Существо может действием совершить проверку Силы со Сл 10, переставая быть заваленным при успехе.

- Эхо прошлого. Иллюзорные образы прошлого окружают персонажа, которого видит страж. Эти иллюзии действуют как заклинание гипнотический узор [hypnotic pattern], но только на одну цель (Сл

спасброска 15).

- Морозный туман. Замораживающий туман наполняет сферу радиусом 20 футов с центром на точке, видимой стражем в пределах 120 футов. Этот туман огибает углы является и делает местность сильно заслонённой. Все существа в области тумана, когда он появляется, должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 10, получая урон холодом 10 (3кб) при провале или половину этого урона при успехе. Порыв ветра силой 20 миль в час (32 км/ч) рассеивает туман. В противном случае туман держится, пока страж не воспользуется этим действием логова ещё раз или не погибнет.

MOUNTS

RIDER TRAINED

All creatures listed on the Mounts chart are trained for use as mounts.

An untrained creature will buck or otherwise try to dislodge a rider unless it is controlled by magic. Untrained creatures cannot be controlled as mounts by Wisdom (Handle Animal) checks.

Rider-trained mounts require no Wisdom (Animal Handling) checks to ride, except when the rider wishes to perform a risky maneuver like jumping a fence. At the DM's discretion, any domesticated animal might perform an appropriate simple trick, like fetching, with a successful Wisdom (Handle Animal) check.

COMBAT TRAINED

For an additional expense, mounts can be acquired with special training to make them useful in combat.

A mount that does not have combat training is difficult to control in battle. Each round, the rider must make a Wisdom (Handle Animal) check with a DC of 10, or a DC of 15 if the mount is injured. If the check fails, or if the animal is otherwise left to its own decisions, it does what its nature dictates. Most animals flee combat, moving away from the loud noises and source of pain as quickly as possible. An uninjured riding horse might stay near a fallen rider if it is not directly threatened. A mastiff will probably defend a downed rider, often aggressively. A giant lizard might snap up a fallen corpse to consume later as it flees the battle. These decisions are left to the DM.

Combat-trained mounts do not require checks to control in battle. If the rider falls, the mount will defend the rider until the mount is calmed with a Wisdom (Handle Animal) check. Combat-trained mounts gain 1 Hit Die, a bonus of +2 to Strength and Dexterity, a bonus of +1 to Constitution and Wisdom, and a special overbearing feature:

Slam. If the mount moves at least 20 feet straight toward a creature and then hits it with one of its natural attacks on the same turn, the target must succeed on a Strength saving throw or also be knocked prone. The DC is 10 + the mount's Strength modifier. If the creature is knocked prone, the mount can make another natural attack against it as a bonus action. The mount cannot use this feature on targets of its own size or larger.

Combat training requires a creature to have been trained as it was raised; most animals of certain ages are too set in their ways or are too wary of new things, such that the effort and expense needed for training are not justified. Combat-trained animals cost an additional amount equal to 5 times the listed value of the animal.

EXCEPTIONAL SPECIMEN

Exceptional specimens are particularly hearty creatures. Not only have they been bred for their extraordinary characteristics, but they are also the finest specimens of the resulting stock. These costly creatures are sought out by those in need of durable mounts that can better weather the tougher challenges routinely faced by higher-level adventurers.

Exceptional mounts gain 2 Hit Dice, a +1 bonus to Intelligence (to a maximum of 4), and a +2 bonus to Charisma and Wisdom. This feature is compatible with the combat trained feature, above, granting cumulative bonuses.

Exceptional specimens cost no less than 5 times the listed value of the animal. Exceptional specimens are not often found for sale in common markets. To find such creatures, adventurers usually look to horse breeding experts, markets near large cities, or the stables of the local nobility.

OPTIONAL MOUNT RULES

The following variant rules are suited to campaigns where players spend a lot of time in the saddle. These rules add nuance to the mechanics of riding mounts and using them in combat.

Variant: Controlling Mounts. A normal mount needs direction in battle; it must be actively controlled each round for it to do the rider's bidding. With this optional rule, the act of controlling a mount with animal-level Intelligence (a score of 1 to 3) requires the rider to "interact" with the reins or other control mechanisms. (Characters are allowed one interaction with an object or with the environment each round, as explained in the Players Handbook, typically used for drawing a weapon, opening a door, or other simple manipulation of items.) If the rider fails to use an interaction to control the mount, the mount acts according to its nature and training on its next turn, as decided by the Dungeon Master. An interaction is not required in the case of the rider being able to communicate with the mount, as through magic.

Variant: Unhorsing. With this optional rule, a successful attack from a charging lancer has a chance to unseat a mounted target. To unseat another rider, a lance-user must ride at least 20 feet in a direct line toward the target, doing so during the same turn and immediately prior to attacking with a lance. The attacker's mount must also be larger in size than the targeted rider. (It does not need to be larger than the target's mount.) If a lancer can make multiple attacks in a turn, only the first attack following this "charge" has a chance to dismount the target.

If the lance attack is successful, the enemy rider must make a Strength saving throw against a DC of 10, or the damage inflicted by the attack, whichever is higher. A military saddle grants advantage to the target. An exotic strap saddle allows the target to succeed automatically.

If the check fails, the target rider falls to the ground suffering 1d6 bludgeoning damage from the fall and landing prone in a place determined by the DM. A flying rider instead takes damage based on its actual falling distance. An underwater rider sinks to the ground but does not take damage from the fall.

If two characters are jousting one another in a formal event, rather than during the confusion of combat, both riders roll their lance attacks simultaneously. Each makes only a single attack on each pass. It is possible for both riders to fall under such circumstances.

Variant: Lances and Mount Sizes. The standard lance sizes are meant for use with Large mounts like horses or camels. With this optional rule, using a combat lance or a jousting lance one-handed from the back of a Medium size creature (like a mastiff) applies disadvantage to the weapon's attack rolls. The size and bulk of the combat lance and jousting lance make them too unwieldy for one-handed use from the back of such a small mount. This penalty does not apply if the lancer is wielding a light combat lance or light jousting lance, weapons designed for use with smaller mounts.

Variant: Riding Little Mounts. A mount must usually be at least one size category larger than its rider. But a rider can, with some difficulty, use a mount of its own size category. For example, a full-grown human can ride a pony, but with some drawbacks.

A mount with a rider of its own size is so encumbered that it drops its speed by 20 feet and has disadvantage on ability checks, attack rolls, and saving throws that use Strength, Dexterity, or Constitution. This penalty is not cumulative with the penalty for being heavily encumbered if your campaign uses the variant encumbrance rule.

FRAGILE HORSE

Fragile horses are mounts of poor quality. Often, they are older, somewhat swaybacked creatures. But for starting characters in need of mounts for their adventure, they might be the only affordable option. A fragile horse has a delicate constitution, as indicated in the stat block below.

A fragile horse can be combat trained for an additional cost of 15 gp.

FRAGILE HORSE

Large beast, unaligned

Armor Class 10 (natural armor)

Hit Points 11 (2d10)

Speed 60 ft.

STR DEX CON INT WIS CHA

14 (+2) 8 (-1) 11(+0) 2 (-4) 10 (+0) 5 (-3)

Senses passive Perception 13

Languages -

Challenge 1/8 (25 XP)

Unreliable. Apply disadvantage to any Wisdom (Handle Animal) checks made to control this mount in battle or to get it to perform tricks or difficult maneuvers.

Unstable. Add 1 exhaustion level for each hour of a forced march; this is additional to any exhaustion gained for failing the Constitution check.

ACTIONS

Hooves. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 9 (2d6 + 2) bludgeoning damage.

LIGHT WARHORSE

LIGHT WARHORSE

Large beast, unaligned

Armor Class 11 (natural armor)

Hit Points 19 (3d10+3)

Speed 60 ft.

STR DEX CON INT WIS CHA

16 (+3) 12 (+1) 12 (+1) 2 (-4) 12 (+1) 7 (-2)

Saving Throws Con +3

Skills Athletics +5, Perception +3

Damage Resistances

Damage Immunities

Condition Immunities

Senses passive Perception 13

Languages -

Challenge 1/2 (100 XP)

War mount. Light warhorse has advantage on saving throws against being charmed or frightened if it can see or hear the rider.

Basic Combat Training. Light warhorse is proficient with light, medium armor. In addition, a rider has an Advantage on all checks to maintain control and to remain in the saddle

Mobile Charge. After galloping for 20 feet or more, light warhorse does not provoke attacks of opportunity when moving in or out of range of any enemy.

Trampling Charge. If the light warhorse moves at least 20 feet straight toward a creature and then hits it with a hoof attack on the same turn, that target must succeed on a DC 13 Strength saving throw or be knocked prone. If the target is prone, the horse can make another attack with its hooves against it as a bonus action.

Endurance. A light warhorse makes Constitution saving throw against exhaustion with an advantage.

Run. A light warhorse can make a Dash as bonus action.

ACTIONS

Hooves. Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 10 (2d6 + 3) bludgeoning damage.

LIGHT WARHORSE

Beast, 400 gp

Light warhorse is variant of standard warhorse – more mobile and in general less-armored.

The statistics presented here describe smaller breeds of working horses such as quarter horses and Arabians as well as wild horses.

These animals are usually ready for useful work by age two. A light horse cannot fight while carrying a rider.

These animals are similar to light horses but are trained and bred for strength and aggression. They usually are not ready for warfare before age three. A light warhorse can fight while carrying a rider, but the rider cannot also attack unless he or she succeeds on a Dexterity ability check with DC 15 using appropriate proficiencies (for example, Mounts (land) which is described below in this chapter).

Carrying capacity is 480 lb.

HEAVY WARHORSE

Beast, 450 gp

The statistics presented here describe large breeds of working horses such as Clydesdales. These animals are usually ready for heavy work by age three. A heavy horse cannot fight while carrying a rider.

These animals are similar to heavy horses but are trained and bred for strength and aggression. A heavy warhorse can fight while carrying a rider, but the rider cannot also attack unless he or she succeeds on a Ride check

Carrying capacity: 570 lb.

HEAVY WARHORSE

Large beast, unaligned

Armor Class 12 (natural armor)

Hit Points 30 (4d10+8)

Speed 60 ft.

STR DEX CON INT WIS CHA

19 (+4) 12 (+1) 14 (+2) 2 (-4) 12 (+1) 7 (-2)

Saving Throws Con +4

Skills Athletics +6, Perception +3

Damage Resistances

Damage Immunities

Condition Immunities

Senses passive Perception 13

Languages -

Challenge 1 (200 XP)

War mount. Heavy warhorse has advantage on saving throws against being charmed or frightened if it can see or hear the rider.

Advanced Combat Training. Heavy warhorse is proficient with light, medium and heavy armor. In addition, a rider has an Advantage on all checks to maintain control and to remain in the saddle

Mobile Charge. After galloping for 20 feet or more, LIGHT warhorse does not provoke attacks of opportunity when moving in or out of range of any enemy.

Trampling Charge. If the heavy warhorse moves at least 20 feet straight toward a creature and then hits it with a hooves attack on the same turn, that target must succeed on a DC 14 Strength saving throw or be knocked prone. If the target is prone, the horse can make another attack with its hooves against it as a bonus action.

Endurance. A heavy warhorse makes Constitution saving throw against exhaustion with an advantage.

Run. A heavy warhorse can make a Dash as bonus action.

ACTIONS

Hooves. Melee Weapon Attack: +6 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 11 (2d6 + 4) bludgeoning damage.



POSSIBLE TRAITS OF WARHORSES

War mount. If rider is nearby, heavy warhorse has advantage on saving throws against charmed and frightened condition.

Battle Trained. Heavy warhorse has advantage on saving throws against fear and frightened condition.

Docile

Cold adapted

Hot Adapted

Fast

Slow

Advanced Combat Training. Heavy warhorse is proficient with light, medium and heavy armor. In addition, a rider has an Advantage on all checks to maintain control and to remain in the saddle

War mount. Light warhorse has advantage on saving throws against being charmed or frightened if it can see or hear the rider.

Basic Combat Training. Light warhorse is proficient with light, medium armor. In addition, a rider has an Advantage on all checks to maintain control and to remain in the saddle

Any light warhorse can have any two of those traits, and heavy warhorse can have three of those traits

Trampling Charge. If the horse moves at least 20 feet straight toward a creature and then hits it with a hooves attack on the same turn, that target must succeed on a DC equal to (8+horse proficiency bonus+Horse's strength modifier) Strength saving throw or be knocked prone. If the target is prone, the horse can make another attack with its hooves against it as a bonus action.

Mobile Charge. After galloping for 20 feet or more, this creature does not provoke attacks of opportunity when moving in or out of range of any enemy.

Endurance. A light warhorse makes Constitution saving throw against exhaustion with an advantage.

Run. A light warhorse can make a Dash as bonus action.

Equines—horses, donkeys, mules, zebras, and ponies—are found in many varieties across Faerûn, each bred for a specific task. Perhaps surprising to some, most of the best horse breeders are humans. Dwarves and gnomes have never found it easy to bring horses into the Underdark, elves favor magical mounts (most of which make even the most prized horse seem rather mundane), halflings have proven happy with the efforts of the humans, and orcs prefer less domestic mounts, such as war pigs and worgs.

Battle efficiency As a general note, equines are measured in hands where a hand equals 4 inches), and height measurements refer to the distance from the ground to the horse's withers (shoulders), not to the top of the head. Most breeds of equines in Faerûn are identical in price and characteristics with one of the various kinds of equines described in the Monster Manual, as detailed here.

26 WARHORSE

HEAVY HORSE BREEDS INCLUDE

- Amphailan
- Cream draft
- Faerdskin
- Kromlor
- Miradan's
- Nars
- Phlan cart horse
- Sembian draft
- Tendal's breed

HEAVY WARHORSE BREEDS INCLUDE

- Amphailan black charger
- Cormyrean destrier*
- Ostorian
- Tantran destrier
- Tharurr*

LIGHT HORSE BREEDS INCLUDE

- Amphail Gray
- Baldurian riding horse
- Balserran
- Barrowright farm
- Chionthar
- Darromar
- Duquala
- Esmel long rider
- Everlundian Ranger
- Fox Trotter
- Halruaan
- Lhesperan
- Mintan riding horse
- Mucklestone
- New Forest
- Semphari*
- Shaaran Zebra*
- Shire rider
- Sosser
- Steppe

LIGHT WARHORSE BREEDS INCLUDE

- Akhal-Tara
- Andaluarian
- Calimite
- Cyaddar
- Dambraii
- Duskwald Skewbald
- Emberhawk
- Golden Trotter
- Ixinosia Longhair
- Meth
- Raurin
- Shad'iar
- Thayan Black
- Vilhon riding warhorse

PONY BREEDS INCLUDE

- Dale Pony
- Forest pony
- Hammer Pony*
- Island Pony*
- Nether pony
- Orsraun pony
- Shire pony
- Snowflake Mountain pony
- Sunrise pony
- Uglib

WAR PONY BREEDS INCLUDE

- Fell Pony
- Hammer war pony
- Whiteshield

War Horse

PONIES AND SMALLER EQUINES

DALES PONY

Cost: 120 gp

Size: Usually about 12 hands (4 ft.) high.

Appearance: Varied, often piebald or skewbald in colouration.

This breed is native to the Dalelands area as its name implies. Dales ponies are bred specifically for the farming communities of the Dales. They are able to navigate rough country under heavy weight, and their strength and surefootedness of the ponies lends them to farm work where larger horses are unsuitable. These hardy ponies are up to 14.2 hands in height, although they are frequently in the 12 to 13 hands spectrum. Their predominant color is black, other colors include brown, gray, bay and occasionally roan. Their hooves are of a hard blue horn, and well-shaped legs have the dense bone. Their action is straight and true, really using their knees and hocks for powerful drive. They have tremendous stamina, an iron constitution and great intelligence, all combined with a calm temperament. An abundant long mane of straight hair covers a muscular neck that is well laid onto sloping shoulders. The body is compact with strong loins and well-sprung ribs. Short, well-developed forearms are set into a broad chest. Under saddle they are steady and calm enough for children, but are better suited to adolescents or adults. In harness they will perform any task asked of them; dressage, plowing or carting.

The Dales pony goes by many names throughout the Dales, Moonsea, the Vast, and Damara. These ponies work on farms and ranches, in mines, and for merchants throughout the region. Having been mixed with ponies and horses of almost all breeds, the Dales pony's appearance is as varied as the species of horses, although they are often piebald or skewbald.



Nevertheless, the breed maintains its superior survival traits, a powerful jump, and sure-footedness. Standing 12 hands (4 feet) high, the Dales pony is also a popular training pony among the wealthy of central and northeastern Faerun. These highly prized ponies cost 120 gp.

Special: +2 to Constitution, has proficiency in Acrobatics and Athletics skills.

27 HORSE
FELL PONY

This breed sees heavy use as the mount of choice for Cormyr's mountain patrols, as well as a patrol horse into areas like the Stonelands and Goblin Marches. Its docile temperament makes it popular with riding and trekking stables, and is also a credible jumper and has the ability to trot for long distances at a steady speed. The fell pony requires less keep than most horses and ponies that are used by the Purple Dragons. Horse breeders near Tyrluk and Arabel turn out several hundred every year for the express use of the army. The Fell pony stands up to 14 hands in height and has a fairly long neck, which together with well laid back shoulders gives the rider a good length of rein. The quarters are muscular and powerful and good legs are one of the qualities of the breed. The hooves are hard and open with the characteristic blue horn, and the mane and tail are long and thick.

HAMMER PONY

Size: This breed stands 12 hands (4 ft. 0 in.) in height, with a large muscular frame.

Appearance: Colors range from golden brown to black, although the mane and tufts of hair around the ankles are always blonde.

Bred for strength and endurance by the gold dwarves of the Great Rift, the hammer pony is equally at home on the surface or in the depths of the Underdark. This breed stands 12 hands (4 feet) in height and has a large, muscular frame that can easily support the weight of a fully armored dwarf. Colors range from golden brown to black, although the mane and tufts of hair around the ankles are always blond. The hammer pony's favorite food is fungus of any sort, although it will feed on grass if that is all that is available. This breed is little known outside the Shaar, because it is rarely available for sale outside of the trading town of Hammer and Anvil where the gold dwarves offer their wares. A hammer pony sells for 400 gp in the immediate vicinity of the Great Rift and as much as three times that amount farther afield.

As war pony except +2 Str, -2 Dex, +2 Con, -2 Wis, -2 Cha.

ISLAND PONY:

Size: 13 hands (4 ft. 4 in.), robust build.

Appearance: Muscular, hardy with small lively ears and a barrel chest. Bay, black, grullo, and chestnut are the most common colors; stripes are common on the legs. Resilient hooves.

The Illuskan people are not known for their horsemanship. Still, the horse, or more accurately the pony, has played a key role in their civilization. The island pony seems to be native to the islands of the Trackless Sea. At 13 hands (4 feet 4 inches) in height, this large, muscular, and hardy pony has small lively ears and a barrel chest. Bay, black, and chestnut are the most common colors; stripes are common on the legs. Its sure-footed and strong hooves are made for traveling along the broken ground and usually do not require shoes. These fine ponies cost 75 gp on the islands of the Trackless Sea, but can cost twice that amount elsewhere.

As pony except +2 Str, +2 Con, -2 Cha, has proficiency in Acrobatics skill.

HIGH MOOR PONY

This breed of Horse is a favorite of the nomadic and proud These animals are slim and slender, resembling the proportions of a light warhorse. They are some 15 hands high, and almost always golden, dun or gray.

Elsewhere on Faerun, the breed is virtually unknown. people of the High Moors. The High Moor Pony is bred to survive the brutal conditions of the Moor, especially in the winter months. The Pony is capable of navigating the steep and treacherous terrain of the Moor. The High Moor Pony is a tough little horse, able to carry a hundred pounds of cargo on its back. The Pony measures 13 to 14 hands in height, and is usually a bay or gray color. The clansmen usually breed the High Moor Pony during the summer months in an enclosed corral with the aid of clan druids. The breeders of clan McCallun own the largest stock of the Pony on the Moors, and often trade any extra stock to Secomber, Daggerford and Soubar in exchange for items fashioned of metal.

It has statistics of a pony

NETHERAN PONY

A homegrown breed from the Nether Mountains, and the most common type of pony by far in the Marches. It is chestnut, bay, or black in color, stout and sturdy, and while it excels in no particular task, it is easy to train for nearly anything.

It has statistics of a pony

SHAARAN ZEBRA:

Size: 13 hands (4 ft. 4 in.) at the withers and can weigh up to 630 pounds.

Appearance: Distinguished from other horses by its striking pattern of broad, alternating, vertical black and white stripes. It has a heavy head, stout body, and a short, thick mane. It has a "bark" quite unlike the neigh or bray of most equines.

The Shaaran Zebra roams wildly throughout the plains of the Shaar and into the Eastern Shaar. It is a stout light horse that stands 13 hands (4 feet 4 inches) at the withers and can weigh up to 630 pounds. It is distinguished from other horses by its striking pattern of broad, alternating, vertical black and white stripes. It has a heavy head, stout body, and a short, thick mane. It has a "bark" quite unlike the neigh or bray of most equines. Also, unlike most horses, the Shaaran zebras exhibit a harem-type social organization and consequently, are difficult to separate from their herd to train effectively.

light horse except +2 Con, +2 Wis, -2 Cha.

ORSRAUN PONY

It has statistics of a pony

SNOWFLAKE MOUNTAIN PONY

It has statistics of a pony

SHALUNE

The ponies of the High Moor are known as "the Shalune" as a species.

They are wild, are short and shaggy (long-haired) and have black legs and muzzles. In hue and shape they look like real-world Konik horses, but have reddish backs, and are always stocky of build (heavily-muscled). Orcs and hobgoblins have been known to eat shalunes and to force them to drag logs or other heavy cargos by means of ropes and sledges (beating them with sticks on... either side of the head to guide them). Trolls occasionally manage to catch and eat them, too, but shalunes can outlast most pursuers and outfight many of them (wolves usually avoid them, as shalune hooves can smash a wolf's... skull with ease). There have been many attempts to domesticate them, but all have failed; captive animals seem to soon will themselves to death. There are persistent legends in the North of a giant Shalane who comes in the... ..howling heart of the worst blizzards to lead the ponies to shelter. In a few tales, this gigantic horse is described as a goateed unicorn or even a winged unicorn.

STEPPE PONY

Size: Averages 13 hands (4 ft. 4 in.) at the withers.

Appearance: Ungainly and unattractive. Short legs, short neck, heavily-boned body, and large head. Grows a shaggy winter coat of copper or bronze with a lighter yellow stripe down the back.

This breed of light horse resembles a cross between a horse and a pony. It is not a graceful or attractive mount, nor is it large and powerful-looking. However, its homely appearance disguises an equine of great endurance and strength. The Steppe horse averages 13 hands (4 feet 4 inches) at the withers. It has a short neck, large head, and is heavily boned, making it a small, ungainly mount. It has a shaggy winter coat of copper or bronze with a lighter yellow stripe down the back. For all its short legs, the Steppe horse can go swiftly for long distances. It is strong and even-natured, making it steady in battle. The steppe horse survives on grazing alone, not needing separate supplies of grain, and has great endurance. Still, the steppe horse is not valuable or widely sought after. The Tuigan tribes of the Endless Waste and the folk of Rashemen most commonly ride it. Outside of this region, the Steppe horse is known only in Thesk and does not command high prices. Only those breeders seeking strength and stamina for their own bloodlines are likely to consider the steppe horse worth greater than normal sums. The breed costs 70 gp on average, but is almost impossible to find outside the lands previously mentioned.

As light horse except +2 natural armor, +2 Str, -2 Dex, +2 Con, -2 Cha.

SUNRISE PONY

A desert breed common in Anauroch and the deserts of Amn and Calimshan, but the endurance of this feisty white-dappled pony is also valued by the halflings of the Sword Coast.

It has statistics of a pony

SUNSET

Originates in the western mountain range in Cormyr with the same name. It is slightly larger than a standard pony, with a brown or bay coat, a solid but unspectacular breed whose primary attraction is its amazing stubbornness and bravery in the face of danger.

It has statistics of a pony

UGLIB

Size: Small.

Appearance: Not horses, but skewbald donkeys. Hardy and stable, but ugly in the extreme, with mottled hair that often grows in tufts, beady eyes, and a stubby tail. The breed also is prone to growing harmless, but noticeable bone spurs.

WHITESHIELD

Size: Usually reach 12.5 hands (4 ft. 2 in.) in height, with a large, muscular frame.

Appearance: Covered with a shaggy cream-colored winter coat that gives way to a somewhat prickly, dark brown hide in the summer months. Named for the shieldshaped patch of pure white hair always found on the forehead of pure-bred members of this breed.

Bred for mountainous and rocky terrain, the sure-footed whiteshield is a highly prized and thickly muscled war pony favored by shield dwarves across the North. It has a shaggy cream-colored winter coat that gives way to a somewhat prickly, dark brown hide in the summer months. The whiteshield is named for the distinctive shield-shaped patch of pure white hair always found on the forehead of purebred members of this breed. Many dwarf warriors tattoo or paint their own shield device onto the shield-shaped mark before going into battle. This breed stands 12-1/2 hands (4 feet 2 inches) in height and has a large, muscular frame that can easily support the weight of a fully armored dwarf. Ponies of this breed cost 200 gp in dwarf clanholds across the North, but when they are rarely offered for sale to nondwarves, they can command as much as five times that price.

as war pony except +2 Str, +2 Dex, -2 Wis, -2 Cha.

LIGHT HOTBLOODS

CALIMITE

Cost: 1650 gp

Size: 14.5 hands (4 ft. 10 in) high, delicate and slender.

Appearance: Distinguished by its beautiful and delicate head, large and prominent eyes, arched neck, deep chest, silky coat, full mane, and high tail carriage. Colouration may be chestnut, gray, bay or black with black and white markings on the face and legs.

Coming out of the Calim Desert, these horses are said to be blessed with the speed of great Calim himself. The Calimite is one of Faerun's most famous horses, known for its great speed, endurance, and pure breeding. The breed is further distinguished by its beautiful and delicate head, large and prominent eyes, arched neck, deep chest, silky coat, full mane, and high tail carriage. Standing 14-1/2 hands (4 feet 10 inches) high, these light warhorses can be chestnut, gray, bay, or black with black and white markings on the face and legs. These beasts are highly valued and highly priced, averaging 1,650 gp.

Special: Calimite has walking speed 70 ft., and has bonus +2 to its Constitution score.

LHESPERAN

Size: Stand 14 hands (4 ft. 8 in.) high, light build. Appearance: Chestnut in color from a golden chestnut to chocolate with a light colored mane and tail.

The Lhesperan is a light horse that originated in the Shaaran town of Lhesper. It is no longer found there, killed off by the yuan-ti ages ago, but has spread throughout the Shaar and proven popular with the marauders of the Bandit Wastes. Lhesperans are chestnut in color from a golden chestnut to chocolate with a light colored mane and tail. These elegant and relaxed horses stand 14 hands (4 feet 8 inches) high. Lhesperans cost 100 gp, somewhat more than a typical light horse.

As light horse except speed 70 ft., +2 Con, -2 Wis.

SEMPHARI

Size: Averages 14 hands (4 ft. 8 in.) at the withers. Light body.

Appearance: Lean and trim, long and slender legs. The coat is almost always chestnut or white, fading to gray near the rump. The mane and tail are long.

One of the closest relations to the Raurin is the Semphari, a magnificent breed of light horse. Of the known breeds, none can rival the Semphari for grace and beauty. These traits, combined with its fine stamina, sure-footedness, and intelligent nature, have made it one of the most valuable of all horses. The Semphari averages 14 hands (4 feet 8 inches) at the withers. Its body is light, its muscles lean and trim, and its legs long and slender. The coat is almost always chestnut or white, fading to gray near the rump. The mane and tail are long. The Semphari is not a widespread breed, found mostly in Semphar and Murghom. There, the lords and nobles keep breeding stables and vie to produce the finest horses. Outside this area, the Semphari is less well known, although its qualities are easily visible and thus still fetch a commanding price. Most of the horses are sold to kings and nobles as breeding stock. The breed costs 2,000 gp on average, but is almost impossible to find outside its homeland.

light horse except +2 Con, +2 Dex, +2 Cha; Keen Hearing trait, Docile

SADDLE HORSES

ANDALUARIAN

The Andaluarian comes from the realm of Impiltur, and is primarily used as a cavalry mount. The Andaluarian has a distinguished appearance, usually appearing in the colors white and light gray, and occasionally bay. It is a compact horse with excellent proportions, and usually stands at 15.2 hands. The mane and tail are abundant, and the breed has a flat or slightly convex nose, small ears, and its head is set on a substantial neck. The chest is quite massive and the quarters are lean. The Andaluarian is renowned for its ability to learn and its superb temperament. This particular breed was established in 1135 DR, during the early rise of the Impilturians and their battles against hobgoblins.

AMPHAIL GRAY

Cost: 225 gp

Size: 16 hands (5 ft. 4 in.) at the withers. Light build.

Appearance: Dappled gray in colouration, not otherwise remarkable in appearance.

This variety of equine, bred exclusively in Amphail far to the north, is famous across Faerun for being loyal and hardy. These dappled gray light horses stand 16 hands (5 feet 4 inches) at the withers and are otherwise unremarkable in appearance. Nevertheless, they are highly priced, averaging . 225 gp.

Special: Amphail Grey receives bonus +2 to its Constitution, Wisdom and Charisma scores

BALDURIAN RIDING HORSE

Originates from Baldur's Gate. It is a tall, rangy animal, usually bay or dark bay in color, bred for long rides over the generally flat terrain of the Western Heartlands. /

BALSERRAN

The Balserran sees widespread use in Western Faerun, being a superbly fast galloper. The Balserran is quite gentle, and excels in jumping, games, reining, roping, endurance and as gentle family horses. The Balserran's coat is often colorful and features unique coat patterns, and many are of bay, white or gray in color, with black spots near the rump

BARROWRIGHT FARM

It has statistics of a riding horse

CYADDAR

The Cyaddar is another of the unique horses of Faerun, being found exclusively in the Anauroch Desert. The Bedine tribes keep a few of these horses, primarily to counter the Zhentilar presence within their desert. Bedine legends speak of the first appearance of the Cyaddar breed when the swirling winds sent by Kozah manifested as a horse that could "fly without wings". The Cyaddar is extremely swift and hardy, requiring little water, which makes it perfect for the harsh environment of Anauroch. The breed's eyes are prominent on the head, has large nostrils and a small teacup muzzle. Its gracefully arched neck rises out of a long sloping shoulder and broad chest. A short, strong back and high trail carriage complete the picture. Cyaddars come in grey, chestnut, bay and roan and an occasional solid black. Most of the breed stand between 14.2 and 15.2 hands in height and weigh between 800 and 1,000 pounds.

DUQUALA

The Duquala is a relatively new breed of horse appearing in Maztica. Enterprising Amnian merchants have managed to breed a few of these magnificent horses on their plantations in Payit near Helmsport. The Duquala is well suited for the humidity of Maztica's jungles. The head is lean, and the facial profile is straight or slightly convex. The size of the head is medium in the female and moderately more developed around the jaw in the male. The profile is erect, the eyes full, expressive and lively. The muzzle is medium sized, firm and with movement. The excellent senses of the Duquala have enabled it and its rider to escape from ambush. The neck is wider at its base and much finer the closer to the head, which should form a straight angle. The manes are abundant and beautiful. Adult horses stand 14.1 to 15.2 hands high in the female and 14.2 to 15.3 hands in the male. The coat is silky and all colors are permissible, but albinos are quite rare and frowned upon.

DARROMAR

It has statistics of a riding horse

ESMEL LONG RIDER

A sandy or white colored breed, sometimes spotted, of medium size and great endurance. It is a desert breed popular in Anauroch, not often seen on the Sword Coast.

FOX TROTTER

Appears widely throughout the temperate regions of the Heartlands and Sword Coast; it is usually copper-colored with white markings, though some are actually the opposite. Commonly used by hunters and animal herders, it is friendly and intelligent, and also popular with rangers.

HALRUAAN

It has statistics of a riding horse

MINTAN RIDING HORSE:

It has statistics of a riding horse

MUCKLESTONE

Originates from a village in the Great Dale, and appears less commonly in markets of the North. It is a short, powerful breed, grey or chestnut in color, that is easily trained.

It has statistics of a riding horse

NEW FOREST

It has statistics of a riding horse

SHIRE RIDER

It has statistics of a riding horse

SOSSER

Size: About 14 hands (4 ft. 8 in.) at the withers, fairly sturdy.

Appearance: Long neck and narrow head. The hooves are broad. The coat is normally chestnut or copper and grows long during the cold season.

WARMBLOODS, HUNTERS AND COURSERS

SOSSER

The Sosser is a mix of steppe horse and other breeds favored by the farmers of the far north. It is commonly found in the lands of Sossal, Narfell, Vaasa, Damara, and Thar. It is not a glamorous animal, but it is not as homely as its cousin the steppe horse. The Sosser is a smallish light horse, about 14 hands (4 feet 8 inches) at the withers. The Sosser is valued for its sure-footedness, strength, and ability to resist the cold. Its neck is long and its head narrow. The hooves are broader than most. The coat is normally chestnut or copper and grows long during the cold season. The Sosser is bred to endure the cold weather of the far northern mountains and to serve as a work animal. It is strong in the harness, capable of drawing a sled or a wagon where normally two horses are required. The breed costs 90 gp on average.

As light horse except +2 Str, +2 Dex, -2 Cha. A sosser has advantage on saving throws against cold temperature.

CHIONTHAR

200 gp

Size: Generally 16 hands (5 ft. 4 in.) at the withers, light-boned and slender.

Appearance: Long neck and a dignified head with widely-spaced intelligent eyes. Coat colors range from bay, dark bay, chestnut, black or gray. White markings are common on the face and legs.

Commonly known outside of Cormyr as the Chionthar horse, this is a popular breed of horse through-out the Heartlands. It is bred primarily in Hluthvar, Iriaebor, Arabel, Waymoot, and Harrowdale, though many claim that those bred outside of Cormyr proper are of inferior stock. It stands 16 hands (5 foot 4 inches) at the withers, and has a long neck with a dignified head and widely spaced eyes. Its coat can be bay, dark bay, chestnut, black, or gray and white markings on the face and legs are common. It is strong, swift, and easily trained making it particular popular among travelers and messengers.

Cormyte riding horses use the riding horse stat block, except that they have a movement speed of 70 ft and +2 Str. A Cormyte riding horse can be purchased from breeders in most large trade towns in the Western Heartlands for 200 gp.

Docile. The Chionthar is such a docile and easy-going horse that the rider receives advantage on all Animal Handling checks to control one.

CHESSANTAN WARMBLOOD

This horse sees widespread use in the southern land of Chessenta as a sport horse and as a cavalry mount. The Warmblood gets high marks for its superb discipline, speed and stamina. The breeding farms are concentrated around the huge freshwater lake the Akanamere, and more are being started every year due to the huge demand from the military and mercenary companies. The Warmblood is usually black in color and averages 15.3 to 16.2 hands in height. The Warmblood rarely spooks at the smell of blood or the sight of monsters, making a cavalry charge of these horses deadly to those on the receiving end.

CORMYREAN BOLDSHIELD

This particular breed comes from old stock near Arabel, which is renowned for its fine horse breeding farms. The Boldshield is a popular horse for its ability to jump, and its usefulness as a light carriage horse for minor nobles. The coat of the Boldshield comes in a broad assortment of colors, but the most common colors are chestnut, bay, gray, or more rarely, brown or black. Boldshields stand 15.1 to 16 hands in height, and has a free and easy movement at all gaits. The name comes from an old tale of a boldshield(warden-warrior of Cormyr) who was ambushed near Immersea. Outnumbered, the boldshield was forced to try and jump his horse across a small ravine else perish. The boldshield had chosen his mount well, for the horse made the jump, saving the life of its rider. Since then, the breed has been called Boldshield, in honor of that event.

DAMBRAII

Cost: 1800 gp

Size: Most are about 13.5 hands (4 ft. 6 in.) high. Graceful, but muscular.

Appearance: Always piebald or skewbald. Generally white on black, or black on white. Browns and grays do exist, but are rare.

Dambraii steeds are prized throughout the Shining South. A Dambraii that leaves Dambrath is considered the equal of any light warhorse found elsewhere. In truth, those who manage to get their hands on a purebred Dambraii horse will find it tough, fast, and easy to train. However, only the poorest horseflesh actually leaves Dambrath. Someone facing a troop of Dambraii cavalry quickly learns that the best horses are kept in Dambrath. A cavalry troop on Dambraii horses can move at a speed that is unheard of by any other cavalry troop. They are all battle trained and very dependable in combat. Dambraii riders are almost never thrown, at least while their horses still live.

It is interesting to note that the superior qualities of Dambraii horses are reduced outside their land. Perhaps this is proof that arkas grass (which grows only in Dambrath) was indeed created for horses. Horses fed on arkas grass during the first years of their lives become superior animals; this is a little-known secret outside of Dambrath. The horses of Dambrath are smaller than usual, standing only 13-1/2 hands (4 feet 6 inches) high. They are always piebald or skewbald, generally, white on black, or black on white. Browns and grays do exist, but are rare. These amazing steeds sell for 1,800 gp.

As light warhorse except speed 70 ft., +2 Dex, +2 Con. Animal Handling checks made against a Dambraii gain a +2 bonus, and it can be trained in half the normal amount of time.

DUSKWOOD SKEWBALD

Comes from lands far to the south, but was brought to the Heartlands and Cormyr long ago, and adapted surprisingly well to the more temperate climate. This grey or black horse with white markings is long and rangy, bred for its quickness and endurance over long journeys through flat, open country; the Baldurian riding horse is probably a tamer version of this breed.

EVERLUNDIAN RANGER HORSE

This breed is maintained by horse traders in Everlund in the North. The breed is often sold to rangers traversing the Northern wilds. The Everlundian breed is very fickle and temperamental, which makes it uniquely suitable for the ever roaming rangers and wilderness scouts who keep track of the ever increasing goblin. The ranger horse has a high arched neck which ripples with hard muscle. Its body is also well muscled and thick around the midsection, enabling it to carry a fair size load of equipment. It is extremely hardy and its powerful legs enable it to reach speeds of almost 35 mph. The colors of the coat do not follow any breeding pattern, which lends more credence to the horse's fickle nature.

FORDSKIN

The Fordskin can be found throughout the Heartlands and North or Faerun. This is another horse that sees widespread use in daily life. The color of the Fordskin is varied and the more beautiful or rare the color the more superior the genetic heritage they possess. Fordskins have been long noted for their superior qualities and strength. They have more stamina, more determination, harder feet, better bone and are generally harder than other horses. A Fordskin with weak or spavined legs is a rarity. "Tough as wet leather" is a good description of a Fordskin.

EMBERHAWK

Known for its unusually-colored coat, a shade of dark copper that is almost claret, with black (or occasionally white) markings. Believed to come from the Dragon Coast but now spread far and wide, this is a breed known for having intelligence and aggression in equal volume, notoriously hard to train but loyal and skillful once it is.

GOLDEN TROTTER

A squat, sturdy horse with a gold or chestnut coat that is common in both the North and the Heartlands. As intelligent as the Emberhawk, it is much more laid-back and easier to train, bred for power and sprinting speed.

It has statistics of a riding horse

IXINOSIA

It has statistics of a riding horse

LONGHAIR

It has statistics of a riding horse

METH

Cost: 450 gp

Size: 15.5 hands (5 ft. 2 in.) high and robust in build.

Appearance: Short-legged, with a strong back. Usually solid gray in color, though most solid colors are possible.

The Meth was bred in northern Unther along the Chessentan border centuries ago. This light warhorse has a proud heritage of pulling war chariots throughout the Old Empires of Unther, Chessenta, and to some extent Mulhorand. This short-legged but powerful horse is best known for its strong back and sturdy disposition. It stands 15-1/2 hands (5 feet 2 inches) high and is usually solid gray in color, though most solid colors are possible. These compact horses are increasingly popular in the Vilhon Reach, and cost 450 gp.

As light warhorse except speed 50 ft., +2 Str, +2 Con, +2 Wis.

NATHOUDI

Size: Unknown.

Appearance: Unknown. Noted for stamina and endurance, especially in snow and ice. Famous and sought after horses, bred on the steppes.

RAURIN

Cost: 1000 gp

Size: Averages 15 hands (5 ft.) at the withers with long and slender legs.

Appearance: Its coat is almost always, golden, dun, or gray in color.

This ancient breed of light warhorse has been the wellspring of many other bloodlines found in the Raurin Desert and surrounding lands such as Mulhorand, Murghom, and Semphar. Bred first when the Raurin Desert was a green land, the Raurin has survived the drastic change to arid desert, growing tough and sturdy. The Raurin averages 15 hands (5 feet) at the withers with long and slender legs. Its coat is almost always, golden, dun, or gray in color. The breed is noted for its strength, stamina, sure-footedness, and unparalleled speed. The Raurin can survive on fodder alone (not requiring grain) and can also last three days without water. The Raurin breed is rare in the desert and virtually unknown in distant lands where it is seldom recognized. In lands where it is known, the Raurin breed costs 1,000 gp on average.

The Raurin improves on the light warhorse, being stronger, tougher, more sure-footed. Its most famous quality, however, fabled in horse races, is the spurts of speed it can achieve. Furthermore, it can last for 1-3 days without water, and does not need to be fed grain, being able to subsist on fodder alone. A common average market price for a healthy Raurin is 1200 gp.

CARRYING CAPACITY:

IN THE REALMS: The Raurin is an ancient breed that dwelled in the Raurin when the desert was still a green land. It became strong and tough in surviving the desertification process, and was afterwards tamed by men coming to the desert. It is popular with the rich and wealthy of Murghom and Semphar, and celebrated in the horse fairs, markets and races of those countries. Desert tribes sometimes have also managed to tame some Raurin for their use.

As light warhorse except speed 70 ft., +2 Str, +2 Con.

SANDARLUN

The Sandarlun is another of the fine breeds from Sembia. It comes from the horse-town of Saerb and the master breeder Arumnus Gathgar. Arumnus is a former soldier, one of the few Sembian volunteers to serve in the Tuigan War. The retired soldier owns a large horse farm in Saerb, with a breeding stock of 300 Sandarlun horses. The Sandarlun has a very good combination of utility and sporting horse features. It is quite strong and has good endurance and agility. The average Sandarlun stands 15 to 16 hands in height, with a massive body with a girth of 188-190 cm and has sleek, long legs.

SHAD'AR:

Size: Average 14 hands(4 ft. 8 in.) at the withers, gracile build.

Appearance: Come in dun, tan, brown, and black, and many have dappled hindquarters.

The Shad'ar ride and breed small, strong, sure-footed horses from Calimite and Lhesperan stock, which thrive on nothing more than the tall grasses of the Lands of the Lion (though many are spoiled with the occasional carrot, radish, or kohlrabi). These light warhorses are harder than normal. They are trained to carry their riders into battle and are difficult to spook. These noble beasts of burden are more than stock to the tribes, however. They are an integral part of the culture, deeply loved and intertwined with the nomad's history and lore. A Shad'ar stands 14 hands (4 feet 8 inches) at the withers. The breed comes in dun, tan, brown, and black, and many have dappled hindquarters. The Shad'ar tribes rarely sell their exceptional horses to outsiders, but do sell them to each other for 1,050 gp.

As light warhorse except +2 Con, +2 Wis.

THAYAN BLACK

Only seen in cities with Thayan enclaves or populations of men from that country. This pure black breed is large and powerful, with long pointed ears and harmless but wicked-looking bone spurs, and there are rumors that the Thayans are attempting to use magical experimentation to improve the breed.

VILHON RIDING WARHORSE:

It has statistics of light warhorse

WARD HORSE

The Ward horse comes from Waterdeep, where many types of horse breeds are bred. The Ward horse has a reputation for being the fastest horse in the entire North. Some bolder folk boast the Ward breed is the fastest in all of Faerun. The Ward horse is also known for its liveliness, endurance, and longevity. It is strongly muscled, with hard legs and good hooves. The main color is chestnut with white markings often found on the face and legs. Other colors are bay, grey, and more rarely brown or black. Having speed, a well-balanced trot, endurance and eagerness for victory makes the Ward horse a suitable mount for the nobility. The Ward horse is especially a favorite among the younger members of the nobility, who often gather outside Waterdeep to race their horses for pride, money, or the attentions of a lovely lass. These races are fast becoming the place to be "seen" by your peers. The Watch also makes good use of the Ward horse as a mounted response unit in the event of a major crime or fire.

It has statistics of light warhorse

MARSEMBER BAY

The Marsember Bay comes from the few horse farms near that same Cormyrean city. The Marsember Bay is the ideal horse for muddy and slick conditions, known for its good traction and leg strength. The Marsember Bay is a breed that is carefully maintained for purity. Most, if not all Marsember Bays are uniform in size, conformation, soundness, stamina, disposition and color. The Silversword family of Marsember owns two of the four horse farms that produce this magnificent breed and produce only a select number of horses a year. This has caused the price and demand for the breed to become overwhelming. The Silversword family has cultivated favor with King Azoun, as they presented him with a quartet of Marsember Bays at Court last year.

THE SEMBIAN

This horse is the main breeding stock found in Sembia. Sembian breeders are quite proud of the Sembian, and are just as passionate of purebred horses as their Cormyrean counterparts across the border. Of course, this has led to intense competition among the two largest nations in the area. The Sembian is bred across Sembia's horse farms. The Sembian is a powerful breed of horse and is blessed with great speed. Its short head with a broad forehead and narrow nose, a compact heavy neck, a ribbed massive body with a good top line and an even, long back and loin distinguishes the Sembian. The Sembian is never inter-bred with other horse breeds. In fact, inter-breeding is heavily frowned upon in Sembia, as it tends to dilute truly magnificent breeds.

LARGE DESTRIERS

Link

AKHAL-TARA

The Akhal-Tara comes from the Arabian lands of Zakhara. Sages and horse breeders say the Akhal-Tara has been around for over 2,000 years, making it one of the oldest known breeds on Faerun. This breed is another cavalry horse, seeing widespread use among the armies of the Land of Fate. It is said that one of the ancient Grand Caliphs received the first Akhal-Tara stallion from a friendly genie. Akhal-Tara horses have long and slender heads with expressive eyes. It has a short, silky mane, or often none at all and a short tail. This breed has a narrow chest, long back, and flat ribs. The legs are long and slender, clearly revealing the tendons. It averages 15-15.1 hands in height. It is often dun in color, although it can be bay and gray, with a pale golden coat preferred. Wealthy caliphs often are able to get a shiny, golden color to the horse's coat. These exquisite horses are rarely found outside of the Land of Fate. Should any be found in the Barbaric North, the price could easily exceed 60,000 gp.

AMPHAILAN BLACK CHARGER

is the even larger cousin of the Amphailan heavy horse; pure black in color, it is aggressive in combat and hard to train and control, but quite powerful.

Amphailan Black Charger has statistics of heavy warhorse.

CORMYREAN DESTRIER

Cost: 2500 gp

Size: Full-grown stallions stand 17 (5 ft. 8 in.) hands high and can weigh up to 2200 pounds.

Appearance: Characterised by wide-set, expressive eyes and a noticeably convex nose. Usually bay, brown, black, and gray in colouration.

Perhaps the finest heavy warhorse in all of Faerun, the Cormyrean destrier was bred under the supervision of King Azoun I himself. Though it can be found throughout western Faerun, the best ranches are found outside Arabel and Waymoot. A mature stallion stands 17 hands (5 feet 8 inches) high at the withers and can weigh upwards of 2,000 pounds. It is often bay, brown, black, or gray and has wide-set eyes and a somewhat blunt, convex nose.

Cormyrean destriers are hard to breed and train, and most are purchased by high ranking members of the Purple Dragons. They can be purchased for 2500 gp, though the wait is typically one year. Cormyrean destriers use the stat block for the heavy warhorse, except that they have a +2 Strength and +2 Wisdom. In addition, they have the following special ability:

Battle Trained. Cormyrean destrier has advantage on saving throws against fear and frightened condition.

NARS WARHORSE:

Size: 16 hands (5 ft. 4 in.), slenderer than Nars draft horse.

Appearance: Nars . Its coat is normally a chestnut color, although golds and blacks are also found. White socks are not uncommon.

a Tall, long-legged, hardy, tough, strong, great endurance (FRCS p108) (CoV p156) (Ruin p14). Nar staple, primary trade good and chief wealth c. Chesnut, gold, or black color, some have white manes and socks Prized throughout the North for their mettle Trained for silence, tack and harness oiled to stifle noise

OSTORIAN

First bred on the Great Glacier, before gradually migrating west across the High Ice to the North, and is the most commonly used horse of the Knights in Silver in the Marches. It is white or grey, sometimes with black markings, and is a hardy and cunning breed with a prominent streak of mischievousnes

Ostorian has statistics of heavy warhorse.

TANTRAN DESTRIER

Tantran Destrier has statistics of heavy warhorse.

THARURR

Size: Stand 15.5 hands (5 ft. 2 in.) high.

Appearance: Sturdy bone structure and powerful hindquarters characterize the breed. Usual colours are dappled gray or white.

The Tharurr is a smallish heavy warhorse that is just as likely to be used as a workhorse. This pure breed was originally found and used by the ogres of Thar; its name means "Thar's horse" in the language of giants. In the wake of Thar's fall centuries ago, the breed has become common among the Eraka raiders of the Ride, the farmers of Damara, and many of the noble warriors of Impiltur. They are bright, eager to please, and athletic horses, easily trained and capable of making their way through the broken ground and mountains of northern Faerun. A Tharurr stands 15-1/2 hands (5 feet 2 inches) high and is usually dappled gray or white. Its sturdy bone structure and powerful hindquarters characterize it. The creature sells for 800 gp.

As heavy warhorse except +2 Dex, +2 Wis, +2 Cha;

COLDBLOODS/DRAFT HORSES

AMPHAILAN

It has statistics of draft horse.

CARMATHAN RED

Size: Noted as being huge, but no further details available.

Appearance: Likely often red in colour. Famous for strength and endurance as a draft horse, known as the Horse-Ox. Exclusively bred and sold by the Carmathan duchy of Damara.

CREAM DRAFT

Originates in Amn, but has slowly spread north and east, and is fairly common in the Heartlands and places south. This sandy-colored breed is slimmer and lighter than most, skilled at traveling in harsh environments and going long periods with little food.

It has statistics of draft horse.

MIRADAN'S:

It has statistics of draft horse.

PHLAN CART HORSE

Found all over Faerun and one of the most common breeds of horse in existence. It is sturdy, dependable, and laid-back, but also rather dim, and is rarely used for anything other than simple labor.

It has statistics of draft horse.

SEMBIAN DRAFT

It has statistics of draft horse.

TENDAL'S BREED

Originated in the Dalelands, but is now commonly found in Cormyr and the Sword Coast as well. Dark bay or black in color, it is the most commonly used heavy horse for riding, and is surprisingly easy to train for combat, though not designed or bred for it.

It has statistics of draft horse.

KROMLOR

Cost: 1000 gp

Size: Commonly reach 18 hands (6 ft.) and weigh up to 2200 pounds.

Appearance: Long, silky, white covers their legs from the knees down.

Flat face and large nostrils. Most common colors are bay, black, and brown. Roans are also sometimes seen.

The Kromlor is a heavy horse used for farming, mining, and other heavy work. It is named after the Kromlor family of Longsaddle, one of the first homesteader families to settle the Savage Frontier—if family histories are to be believed—which bred them from Nars and the Chionthar. They are popular with Tethens from Baldur's Gate to points north. The Kromlor is feisty and always eager to work. This enormous animal is justly famed for its weight, size, and activity, as well as the long, silky, white hair that covers its legs from the knees down. The horse stands 18 hands (6 feet) high and weighs up to 2,200 pounds. It has a flat face and large nostrils. The most common colors for the Kromlor are bay, black, and brown. Roans are also sometimes seen. These magnificent animals cost 1,000 gp.

Kromlor uses stat block of draft horse. In addition, it has Strength +2, Constitution +2.

NARS DRAFT HORSE

Cost: 250 gp

Size Averages 16 hands (5 ft. 4 in.) at the withers, heavy build.

Appearance: Its coat is normally a chestnut color, although golds and blacks are also found. Tall, long-legged and hardy. Some have white manes and socks.

Averages 16 hands (5 ft. 4 in.) at the withers, heavy build. Appearance: Its coat is normally a chestnut color, although golds and blacks are also found. Tall, long-legged and hardy. Some have white manes and socks. Bred to resist panicking.

This breed of heavy horse has the reputation for combining strength, speed, and a placid nature. It is a popular breeding stock in Almorel, Nathoud, Narfell, Rashemen, Damara, Vaasa, and Impiltur. The Nars averages 16 hands (5 feet 4 inches) tall at the withers, making it relatively large for a heavy horse. Its coat is normally a chestnut color, although golds and blacks are also found. It is strong in the harness, capable of drawing a sled or a wagon where normally two horses are required. For its size and strength, it has a fast gait. The Nars has a good disposition and is less likely than other breeds to be spooked by sudden shocks. For these qualities, the Nars is popular with the northern nobility and yeoman farmers alike. The Nars breed is a staple of the horse markets of Nathoud, costing 250 gp on average.

As heavy horse except speed 60 ft., +2 Str, -2 Wis, +2 Cha.

DIFFERENT HORSES

16 Overall Coloring and Appearance

1d20 Color Comments

- 1 Black Black pigment is present throughout, including both skin and hair.
- 2 Brown The coat is a mixture of black and brown hair.
- 3 Black-brown Black is the predominant pigment, but the muzzle, and sometimes the flanks, are brown.

- 4 Bay The color varies from a dull reddish-brown to a golden shade that is nearly chestnut.
- 5 Bay-brown The predominant pigment is brown but the muzzle is bay. The legs, mane, and tail are black.
- 6 Chestnut A red-gold color with a number of varying shades.
- 7 Cream This color is a result of unpigmented skin. The eyes of these horses are always pink or blue in color.
- 8 Dun This is a primitive coloring that is characteristic of wild horses. It can be either a yellow dun (a sandy sort of yellow) or a blue dun. In the latter instance, the skin of the horse is black. The mane and tail are usually dark.
- 9 Gray This is a varied mixture of black and white hairs on a black skin.
- 10 Blue roan This is a blue-tinged gray that is a result of white hair on a body with black or brown pigmentation.
- 11 Red roan An earthy red the result of bay or bay-brown body color with a mixture of white hairs overall.
- 12 Strawberry roan This is a dusty or smokey rose color that is the result of a chestnut body color with a mixture of white hairs.
- 13 Piebald The coat of these horses is made up of large, irregular patches of black and white, similar in appearance to common milk cows.
- 14 Skewbald This is the same as the piebald, except in this instance the black coloring is replaced with any other color.
- 15 Odd-colored This type is any coat that has more than two different colors.
- 16 Palomino A rich yellow-gold coat with a white mane and tail.
- 17 Liver chestnut This coat is the dark red color of raw liver.
- 18 Dapple gray Dapple gray is a storm cloud gray, darker than a usual gray, with small patches and flecks of lighter coloring on the chest, belly, and hindquarters.
- 19 Sorrel A sorrel is a chestnut red-brown coloring somewhere between bright bay and yellow chestnut. The mane and tail are both white or reddish in color.
- 20 Albino An all-white animal, an albino is the result of a complete absence of pigmentation in both the skin and hair. These horses are always pink-eyed.

17 Coat Pattern

- 1d100 Pattern
- 01-70 Whole/Solid coloring
- 71-80 Flecked
- 81-90 Flea-bitten

18 1D100 MARKING

- 01-70 None Leg is a solid color or pattern matching the rest of the animal's body.
- 71-85 Stocking Leg has a white area between the hoof and the knee or hock.
- 86-00 Sock Leg has a white area extending from the hoof halfway to the knee or

19 BODY MARKINGS

- 1d100 Marking Comments
- 01-80 None The coat contains no unusual markings.
- 81-90 Flesh marks These are areas of unpigmented hair and skin, usually around the belly, flanks or legs.
- 91-00 Zebra marks These bars or stripes on the legs or flanks are a throwback to the primitive camouflage of early breeds of wild horses.

Table 5

20 MUZZLE TEXT

- 1d100 Marking Comments
- 01-70 None There is nothing unusual about the muzzle.
- 71-80 Snip White markings ring the nostrils of the horse.
- 81-90 White muzzle The muzzle and nostrils are white.
- 91-00 Lip marks The lips are white.

Table 6

21 FACIAL MARKINGS

- 1d100 Marking COMMENTS
- 01-50 None There is nothing unusual about the face.

- 51-60 **Blaze** A wide band of white ranges from the top of the horse's head to the tip of his nose.
- 61-70 **Star** A white diamond is set on the horse's forehead, right between the eyes.
- 71-80 **Stripe** A narrow band of white ranges from the top of the horse's head to the tip of his nose in an elongated diamond shape.
- 81-90 **Star/Stripe** There is a small white diamond on the forehead between the eyes and a short, narrow band in the shape of an elongated diamond down toward the animal's nose.
- 91-00 **White face** A large white patch covers the horse's entire face, including both eyes and the muzzle.

Table 7
Movement Capabilities

Type	Walk	Trot	Canter	Gallop	
Draft horse	6	12	18	24	
Heavy war horse	6	15	21	27	27
Medium war horse	9	18	27	36	36
Light war horse	12	24	36	48	
Pony	6	12	18	24	
Wild horse	12	24	36	48	
Riding horse	12	24	36	48	
Mule	6	12	18	24	

Table 8 Encumbrance Statistics

Type:	Normal	One-half	One-third
Draft horse	260	390	520
Heavy war horse	260	390	520
Medium war horse	220	330	440
Light war horse	170	255	340
Pony	160	240	320
Wild horse	170	255	340
Riding horse	180	270	360
Mule	250	375	500

Table 9
22 Height in Hands

1d100	Height of animal
01-15	14 hands
16-40	15 hAnds
41-80	16 hands
81-90	17 hands
91-00	18 hands

Mount	Height (to shoulder)	Weight
Pony	4d6+36	700–800 lbs.
Palfrey (riding or light warhorse)	4d6+44	800–1000 lbs.
Warhorse	4d6+52	1200–1600 lbs.

TRAINING

A horse can have any of live different levels of training — none, broken, basic, skirmish, or combat. Any horse can be broken, but only actual warhorses can receive basic or higher levels of training, which represent true battle training. Horses encountered in the game can generally be assumed to be broken, unless captured in the wild or bought from a character who deals in newly captured horses.

The time required for each type of training applies to any horse that a character already possesses and wishes to have trained, but is assumed already to have passed when a character buys a trained horse. (If the training of a previously trained horse is upgraded, the cost and time of the earlier training may be subtracted from that of the new training.)

The panic & spell failure column in the following table shows the percentage chance that the horse will become unmanageable in a crisis situation (as defined in the Monster Manual). I allow spellcasters specially trained in horsemanship to cast spells from horseback, so I also use this percentage as the chance that the caster will be jostled by the horse in a manner sufficient to cause spell failure (with potentially interesting consequences).

Panic &			
Type of Time	cost	spell	

training required	(gp)	failure
None	—	100%
Broken	2d4 days	5/day 90%
Basic	2d4 wks.	20/wk. 40%
Skirmish	2d4 mos.	100/mo. 10%
Combat	5d4+12mos.	100/mo. 3%

TRAITS

As stated in the DMG, each horse has a total of 0-2 (1d3-1) traits that define the animal's personality. Though Table 11 was originally divided into two columns—one applying to bags, broken-down, and average-quality horses, and the other to high-spirited horses and chargers—it has not been done so here. Rather, it has been left to the DM to apply as he sees fit. Some of these traits are beneficial, others generally hamper characters in some way, and still others are just plain annoying. Many of the positive traits can be enhanced through formal training, which is discussed later. Some breeds of horses are known for having common traits that can make them either desirable or undesirable, and the DM should keep this in mind when creating different types of horses to populate his game world, ascribing one or two traits to a particular breed (these traits being independent of the random 0-2 rolled for above).

TRAINING

Formal training for most horses begins at age three. These first few years have been spent getting the animal used to human (or demihuman, etc.) contact, and now it is ready to be trained to carry weight upon its back—either heavy baggage or a rider. A total of 11-17 (9+2d4) weeks are spent teaching this to the animal. A character must either seek out an individual with the Animal Training NWP to do this work, which costs 10 gp per week of training, or do the training herself, during which time she must limit all other activity or fail in the training attempt, as the animal requires constant attention. For every day the character misses, a cumulative -1 penalty should be applied to his proficiency check to determine the success of training the animal. Naturally, if the character trains her own horse, it cost her nothing beyond the usual care and feeding fees.

The basic training of wild or untrained adult horses requires the same training described above, but it takes a little longer, usually 15-20 weeks (14+ 1d6) and costs twice as much (20 gp/week) as it does to train a three-year-old.

Training for specific tricks (see Table 12) requires constant work of an even more intense nature. It requires the daily attention of either the trainer or the character, and if a single day is missed, the training automatically fails and must be started anew. All war horses, riding horses, and wild horses can be taught 2-8 specific tricks, plus one for each point of the animal's Intelligence. Draft horses, mules, ponies, and the like can learn only 1-4 tricks. The number of tricks any animal may learn is determined only once, and that number is the maximum number of tricks the animal can ever learn. Learning to carry baggage or a rider does not count as a specific trick; it is considered to be separate training.

Each specific trick requires 1-4 weeks of training, at a cost of 25 gp per week, unless the character is training the animal himself. At the end of the allotted time, the trainer or the character makes his NWP check to determine whether the horse has learned the desired trick. No more than one trick may be taught to a horse during any training period. Exceptionally intelligent horses (see Table 11) add a +1 bonus to the animal trainer's proficiency check for every point of Intelligence over one.

BREEDING

Horses are mature at three years of age and are considered adults at the age of five. The gestation period is approximately 11 months. After mating, a mare generally gives birth to a single foal (85%), twins (10%), or triplets (5%). Foals are weaned after six months.

If horses are worked hard, they are rarely useful past the age of 12, though if they are well cared for they can be good for more than 20 years. The usual life span of a horse is 30-35 years, though rare exceptions have reached the age of 50 (see Table 13).

CARE AND FEEDING

The natural food for horses is the grass and clover that grows on the open plains, where equines evolved. Domesticated horses, however, are fed a diet of hay (bulk food) and grain (concentrated food). The basic guideline for the proper feeding of horses is that they should be given small amounts of food on a frequent basis throughout the course of a normal day, simulating a life of periodic grazing in the wild.

Hard-working horses need a greater degree of concentrated energy food (grains) in their diet than those that are inactive, but otherwise eat a larger amount of bulk food (grass and hay). Types of concentrated foods include oats, barley, corn, and bran. To round off a diet, fresh vegetable and fruit such as carrots, turnips, and apples should be offered as well to keep the animal healthy and happy. Hard-working horses are those animals that travel encumbered, plow fields, pull carriages, or are engaged in similar activity. Inactive horses spend most of their time in the stable and farmyard corral or are involved in leisurely, unencumbered travel (see Table 14).

Note that both traveling and stabled horses must be given either a suitable amount of hay or access to adequate grazing land for them to be able to get the required amount of bulk food in their diet. This required amount equals the total pounds of food needed per day minus the required amount of concentrated food.

Horses also require an average of eight gallons of water per day. A good guideline is one-half gallon per hand of the animal's height. An animal that does not receive the necessary daily amounts of food and water will suffer and eventually die, but the effects leading up to this must be defined by the DM according to the situation at hand during play.

WARHORSES AND BARDING

Link

Warhorses are, of course, simply mounts which have been trained for combat. The horse has served as a means of transportation for mankind since history began to be recorded. The use of the horse in warfare began only a few centuries thereafter; first horses were used for pulling chariots, and later they also served as mounts for soldiers.

As herbivores meant to run from predators, horses tend to be nervous and skittish even in domestic state. It takes careful selection and training to create a true warhorse. The warhorse is obedient, inured to the noise and confusion of battle, and does not shy at sudden movement, nor become nervous at the reek of spilled blood. Furthermore, the warhorse is tough, has stamina, and will certainly be aggressive in battle. Basic attack of horse is bite. Warhorses, however, are carefully trained to not only use their powerful teeth as weapons, but also to strike with their forehooves when in melee.

The selection of warhorses is possible for any character trained in mounted combat. The creation of warhorses is another matter altogether. A knowledgeable and skilled handler and trainer must carefully choose candidates (in most cases stud colts), train these candidates for several years, and then pass them on to individuals who will introduce them to battle. In so-called civilized states, such activity will be accomplished by military personnel and independent enterprises as well. In so-called barbaric areas, the whole process will typically be taken care of by the young boys and warrior men of the group, the process being part of the training to manhood and normal adult activity of the group. In this latter case, the animals will almost certainly be light warhorses, with the most sophisticated of groups breeding and training medium steeds as well, but only on a more limited basis.

A light warhorse was referred to as a courser in medieval Europe. Such a steed was relatively light, quite fast, and had great endurance. A typical light warhorse would be from 14 to 15 hands high, depending on the availability of stock and the size of the rider.

A medium warhorse was little more than a larger, stronger light warhorse. The typical example would be at least 15% hands to about 16% hands high. Such animals were the steeds of the elite Mongol lancers, Saracen elites, and general cavalry of Europe.

The heavy warhorse, the destrier, was a huge animal of 18 or more hands in height and massive bulk. The famous Clydesdales which you see in certain beer commercials on TV are horses of this type. The power and size of heavy warhorses allowed the heavily armed and armored feudal knights and nobles to crush all opponents not likewise equipped and mounted, until the longbow and pike proved themselves . . . in the hands of expert troops.

The light warhorse will certainly force a non-warhorse to move aside. A medium warhorse will overbear a light one, and the heavy warhorse will push aside, at the very least, any lesser steed. Mounts trained to combat will not only attack fiercely, but they will await a dismounted rider's return to the saddle, even going so far as to protect him or her from enemy attacks. A well-trained horse might even be able to bear a seriously wounded rider from the field/encounter to the home place.

Leather barding includes various forms of padded barding.

Scale-type barding includes various leather studding and ring mail armors.

Chain barding includes various metal bands and plates, so the class includes banded barding.

Plate barding is principally various pieces of plate with chain mail support in other areas.

In addition to the weight which the horse must carry in order to gain the protection of barding, the armor will also reduce the base movement rate of the mount, as shown on this table.

GENERAL TRAITS OF STEEDS

Different horses have different traits. Many of such traits are described below.

COMBAT TRAITS OF STEEDS

In general, light warhorse and heavy warhorse have limited number of combat mounts traits.

Combat mounts traits include:

Sure-footed. The horse has advantage on Strength and Dexterity saving throws made against being knocked prone or moved against its will.

Hoofed Herald. Once per long rest a rider may make a Charisma check with advantage while mounted on the this horse.

STEED TRAITS OF HORSES

Each horse (including mules) has a total of 0-2 (1d3-1) traits that define the animal's personality. Some of these traits are beneficial, others generally hamper characters in some way, and still others are just plain annoying. Many of the positive traits can be enhanced through formal training.

23 Steed Traits

1d100 Trait Note

01-03 Bites The horse is 2 in 6 likely to attempt to take a chunk out of anyone within biting range.

04-06 Kicks The horse is nervous and kicks out at anyone who is too near to its hindquarters.

07-08 Steps on feet If the person leading the horse stops, or if anyone is within range, the horse deliberately steps on that person's foot 2 in 6 of the time, causing 1d2 bludgeoning damage.

09-10 Refuses to gallop Unless beaten with a riding crop, spurred, or otherwise encouraged, this horse never attempts to reach its full galloping speed. A DC 15 Animal Handling check to force a gallop each mile travelled, but after 3 miles the horse will be exhausted.

11-13 Chews fences This may be just an annoying habit, but it can be an indicator of parasites in the horse's stomach or simply a poor diet.

14-16 Stops unexpectedly This horse just isn't into exerting itself and simply takes random "breaks" during any journey. Check each hour to see if this has happened. If encumbered normally, the chance is 2 in 8; if encumbered to half speed, 4 in 8 and if encumbered to one-third speed, the chance is 7 in 8. The horse delays its rider for a full 10 minutes at a time, snorting angrily and adamantly refusing any attempts to get it to continue moving. A DC 20 Handle Animal check to get the horse to move again.

17-19 Rubs against fences This horse lives for pleasure and probably is just dying for a good grooming as well. Other than this and the possibility the animal is infested with fleas, ticks, mites or lice, it is not a particularly detrimental trait.

- 20-21 **Bucks unexpectedly** There is a 1 in 10 chance per hour that this horse bucks for no particular reason. The rider must make a DC 10 Animal Handling Check to remain in his seat and keep the animal under control.
- 22-23 **Rears unexpectedly** This trait is handled the same as Bucks unexpectedly, above.
- 24-25 **Bone-jarring gait** Poor alignment of the shoulders causes this animal to be particularly uncomfortable to ride. The rider must stop for a full 10 minutes each hour to rest and stretch and give himself a break from this torture; failure to do this puts the rider at a disadvantage on attack rolls and skill checks while so mounted or for 10 minutes after dismounting.
- 26-28 **Single rider only** This horse refuses to be overburdened and simply won't take a second passenger, fighting and protesting if this is attempted. Similarly, it won't allow itself to be encumbered to the point of affecting its normal movement rate. Roll a DC 20 Animal Handling check, if successful it will stubbornly take the passenger, but re-check each half-hour ridden.
- 29-31 **Headstrong** There is a 1 in 4 chance each hour of being ridden that this horse either attempts to head in a direction different than the rider desires, or that it pauses to either eat or drink for a full 10 minutes, ignoring
- 32-34 **Exceptional leaper** When determining the maximum heights and lengths this animal can clear, add 2 foot to the Height and 4 feet to the Length. When an animal makes its maximum leap in either case, the rider should make a DC 10 Animal Handling check to determine whether he has kept his seat or fallen off upon landing.
- 35-36 **Accepts master only** Unless the master is in the saddle, this horse accepts no other rider or passenger. A DC 25 Animal Handling check will allow a stranger to ride the horse for a 10 minute period before refusing again. This time however, the animal will not allow anyone but his master to ride him.
- 37-39 **Robust** This horse has a powerful constitution and can move at great speeds longer than an average animal might. The horse has advantage on all Constitution checks when using additional Dash maneuvers beyond the norm (3 + Constitution modifier; DMG 252).
- 40-42 **Exceptionally fleet** Add 5 to this horse's normal speed (all modes).
- 43-45 **Fearless** A fearless horse has exceptional morale. Loud noises, sudden movement, etc. rarely upset this animal. Use Skittish rules below, but the DC is only 5 for controlling the mount.
- 46-48 **Skittish** This horse has an exceptionally low morale. These types tend to balk at the first sign of danger, loud noise, sudden movement, etc. and will then either buck, rear, flee, or freeze. A DC 15 Animal Handling check to immediately calm the horse, otherwise in bolts away from the danger in the most direct route for 3d6 rounds.
- 49-51 **Strong** The horse is considered to be one size larger animal for the purpose of determining its carrying capacity.
- 52-56 **Stable** Not quite fearless, this animal is still confident and not often frightened by loud noises and sudden movements. Using the skittish rules above, its DC is 10 for controlling a frightened horse.
- 57-60 **Gentle** The animal has a kind and tolerant temperament, making it a good horse for new or inexperienced riders, as well as children and ladies of gentle birth.
- 61-64 **Sure-Footed** The horse has advantage on Strength and Dexterity saving throws made against effects that would knock it prone.
- 65-68 **Loves particular food** The animal is fond of a particular type of food, sweet grass, apples, carrots, etc. It can sometimes be easily coaxed with such offerings. If the food is available, it gives the rider an advantage on Animal handling checks with this horse, while the supply lasts anyway.
- 69-71 **Intolerant of poor handling** These high-bred types won't put up with an inexperienced rider or handler and are quite likely to bite, kick, buck, or rear at the indignation of being subjected to such a situation. Those who do not have proficiency in Animal Handling will have disadvantage on all checks with this stubborn horse. Further, every 30 minutes of riding there is a 6 in 8 chance the horse tries to bite, kick, buck, or rear on its rider.
- 72-75 **Affectionate** This animal is particularly fond of its master or any other individual with whom it normally comes into contact. An advantage to Animal Handling check should be applied to anyone this horse likes when working with this animal.
- 76-78 **Vengeful** This animal does not easily forget wrongs that have been done to it and seeks to strike back at those who have abused it when it has the opportunity.
- 79-80 **Exceptionally intelligent** This animal is particularly clever. The horse can learn one additional trick and halves the time to learn a trick during training.
- 81-83 **Sickly** This animal has a poor Constitution and is prone to sickness. A disadvantage should be applied to all saving throw checks this animal must make.
- 84-85 **Freezes when frightened** The majority of horses tend to flee if they experience fright, but this type freezes on the spot, refusing to move. As skittish above to get the horse moving again, but it is done with a disadvantage.
- 86-87 **Desires freedom** This animal wants its freedom very much and seeks it at every opportunity. If the animal is not tethered or hobbled when not being ridden, it certainly makes a break for it. It won't openly fight a rider, but it does tend to be uncooperative so the Animal Handling checks of any rider are at a disadvantage.
- 88-89 **Dislikes certain individuals** For no particular reason, this animal takes an instant disliking to a particular individual, a member of the adventuring party. The animal is openly hostile and uncooperative to this individual, biting, kicking, nudging, and otherwise being a nuisance at every opportunity. Animal Handling checks to control the animal from bothering the target of his aggression are at a disadvantage and done with a DC of 15. Check every 30 minutes so long as the horse is within 60 feet of the target character.
- 90-91 **Dislikes certain sex** This animal won't tolerate being handled or ridden by a particular sex of human, humanoid, or demihuman. It is uncooperative with such a handler and has a 6 in 8 chance every 10 minutes of riding of bucking or rearing to dislodge such an individual from its back, forcing the character to make a DC 15 Animal Handling check to remain seated.
- 92 **Dislikes certain animal** The horse is either hostile to or fearful of a certain type of creature, usually one that is really no threat to its well-being. Dogs, sheep, pigs, birds, and cows are some likely possibilities. The horse acts completely out of character when encountering such creatures, requiring a DC 10 Animal Handling check to keep it from either bolting, rearing up in fear, or attacking the creature.
- 93 **Dislike certain race** Similar to "Dislikes certain sex" above, the fear or hostility in this case is applied to a particular race, dwarves, elves, gnomes, orcs, goblins, humans, etc.
- 94-95 **Strong swimmer** This animal is adept at swimming and may well enjoy it as well. The DM should take this into consideration and afford the animal an advantage to saving throw checks when attempting to cross rivers, swollen streams, etc. depending on the strength of the current, etc.
- 96-98 **Fear of water** Horses of this persuasion are terrified of water and neither leap over nor attempt to swim across it. A successful DC 15 Animal Handling check may attempt to force the animal to do so.
- 99-00 **Won't jump** The animal will not jump, no matter how low or short the obstacle is. It frequently stops just before an obstacle, forcing the rider to make a DC 15 Animal Handling check to remain in his seat or be unceremoniously dumped over the horse's head (for 1d4 bludgeoning damage).

UNIQUE TRAITS OF HORSES MOUNTS

In table above are special (some are magical) traits of steeds, applicable to warhorses.

24 UNIQUE TRAITS

dx Trait

- 1 **Bestow Luck (1/Day)**. As a bonus action, the animal chooses one creature it can see within 30 feet of it. The next ability check, attack roll, or saving throw the target makes in the next hour has advantage.

- 2 Burst of Speed (Recharge 6). The animal can take the Dash action as a bonus action.
- 3 Camouflage. The animal has advantage on Dexterity (Stealth) checks it makes while outdoors.
- 4 Lie Detector. The animal knows when a creature within 15 feet of it tells a lie.
- 5 Fey Ancestry. The animal has advantage on saving throws against being charmed or frightened, and magic can't put it to sleep.
- 6 Fey Step (1/Day). The animal, along with anything it is wearing or carrying, teleports up to 30 feet to an unoccupied space it can see.
- 7 Quickness (Recharge 6). The animal can take the Dodge action as a bonus action.
- 8 Shrouded Step. The animal can't be tracked except by magical means, and it leaves behind no tracks or other traces of its passage. Leafon The Wind. Once per long rest, horse can use Feather Fall as a bonus action.
- 10 Hunker Down Horse can use its action to add 3 to its AC but reduce its speed to 0ft.
- 11 Fey Trot Once per long rest, Aetherloosa can use Misty Step for itself and its rider.
- 12 Wave Dancer If Sea Skimmer takes the Dash action it may move across the surface of water as if it were solid ground. If it doesn't not continue to take the Dash action with each turn it will sink as normal.
- 13 Infected Bite Any creature bitten by a Dog Mouth must roll a DC 13 Constitution save. On failure they are poisoned for 1 hour, on success they are immune to the effects of this ability for 24 hours.
- 14 Drop In If Tree-Dwelling Griphoof drops down on a target from at least 10ft above it, it can add 1d10 to its Slam attack damage.
- 15 Crab Tree-Dwelling Griphoof can attempt to grapple a target it hits with a Slam attack as a bonus action. While grappling an enemy, Tree-Dwelling Griphoofs speed is reduced to 20ft and it can no longer Climb.
- 16 Blazing Hide Any creature that touches Inferno Charger without heat protection, including grapple attempts, takes 1d4 fire damage every round while maintaining contact.
- 17 Chill Hide Any creature that touches Stone Cold Steed without cold protection, including grapple attempts, takes 1d4 cold damage every round while maintaining contact.
- 18 Flash As an action, Glowhorse emits a blast of light from its entire body. Every creature within 30ft must succeed on a DC 13 Dexterity save or become blinded for 1 round.
- 1 Guill When Spined Stallion takes damage from a melee attack it can use its reaction to deal 1d6 piercing damage to the attacker. Seed During a long rest on natural ground, Greenblood will plant itself and remain motionless for the duration. After completing the long rest, Greenblood gains 10 temporary hit points and will have complete knowledge of natural geography within a ten mile radius. Brace For Impact Dwarven Bearded Horse has advantage on any saves to avoid being knocked prone or moved against its will. Loyalty of The Mountain Horse prefer to be ridden by Dwarves and will attempt to unseat a non-Dwarf rider if there is a Dwarf present. Mournful Song If Eupony's rider is brought to zero, Eupony can use it's reaction to sing and immediately stabilize rider. It cannot use this ability again until it finishes a long rest.

MOUNTS (LAND)

Tools proficiency

MOUNTS (land) is a special tools proficiency which is used to describe character's ability to control mounts and perform specific tricks.

RIDING

Typical riding actions don't require checks. You can saddle, mount, ride, and dismount from a mount without a problem.

GUIDE WITH KNEES

You can react instantly to guide your mount with your knees so that you can use both hands in combat. Make your Ride check at the start of your turn. If you fail, you can use only one hand this round because you need to use the other to control your mount.

STAY IN SADDLE

You can react instantly to try to avoid falling when your mount rears or bolts unexpectedly or when you take damage. This usage does not take an action.

FIGHT WITH WARHORSE

If you direct your war-trained mount to attack in battle, you can still make your own attack or attacks normally. This usage is a free action.

COVER

You can react instantly to drop down and hang alongside your mount, using it as cover. You can't attack or cast spells while using your mount as cover. If you fail your Ride check, you don't get the cover benefit. This usage does not take an action.

SOFT FALL

You can react instantly to try to take no damage when you fall off a mount—when it is killed or when it falls, for example. If you fail your Ride check, you take 1d6 points of falling damage. This usage does not take an action.

LEAP

You can get your mount to leap obstacles as part of its movement. Use your Animal Handling modifier or the mount's Acrobatics modifier, whichever is lower, to see how far the creature can jump. If you fail your Ride check, you fall off the mount when it leaps and take the appropriate falling damage (at least 1d6 points). This usage does not take an action, but is part of the mount's movement.

SPUR MOUNT

You can spur your mount to greater speed with a move action. A successful Ride check increases the mount's speed by 10 feet for 1 round but deals 1 point of damage to the creature. You can use this ability every round, but each consecutive round of additional speed deals twice as much damage to the mount as the previous round (2 points, 4 points, 8 points, and so on).

FAST MOUNT OR DISMOUNT

You can attempt to mount or dismount from a mount of up to one size category larger than yourself as a free action, provided that you still have a move action available that round. If you fail the Ride check, mounting or dismounting is a move action. You can't use fast mount or dismount on a mount more than one size category larger than yourself.

NON-COMBAT ACTIONS

These are some examples of actions and tricks a mount can learn. A mount cannot be commanded to act in combat unless it has been trained in combat actions.

GUARD

The mount watches an area and performs an action specified by their owner if someone enters the area, such as alerting its owner or attacking. If the intruder attempts to sneak in, compare their Dexterity (Stealth) check against the animal's passive Wisdom (Perception) score to determine if they are detected.

HARNESS

This mount can be harnessed to a cart or plow, allowing it to carry larger objects or work on a farm.

HIDE

The mount takes the Hide action.

HUNT

The mount makes a DC 10 Wisdom (Survival) check. If it succeeds, it finds small game native to the region, and brings its prey back to its owner.

INTIMIDATE

The animal makes a DC 10 Charisma (Intimidation) check. If it succeeds, the mount's owner gains advantage on all Intimidation checks they make this round.

LIGHT SOURCE

The mount carries a light source for the party. The mount can be commanded to walk 10 feet in ahead of or behind its owner. If the mount is naturally bioluminescent, it does not need to carry a light source.

MESSENGER

The mount can carry a message or object to a destination or recipient. The mount must be familiar with either the recipient or the destination in order to deliver the message.

MOUNT

The pet can be ridden if it is at least one size category larger than its rider.

PERFORM

The mount may aid an owner's Performance check by making a DC 10 Charisma check. If the pet succeeds, the owner gains advantage on that Performance check.

Search. If the mount succeeds at a DC 10 Wisdom (Perception) check, the pet's owner gains advantage on a Perception or Investigation check to find secret doors, traps, corpses, unusual features (a strange sound, smell, etc.) or food.

TRACK

The mount makes a DC 10 Wisdom (Survival) check. On a success, it grants advantage to its owner's Survival check to track an individual or creature.

COMBAT ACTIONS

Mounts with combat training obey your commands as best they can. They take their turns on your initiative. A mount can be commanded to move without using an action, but all other commands require an action on your part. You may use your action to command your pet to Attack, Dash, Disengage, Dodge, or Help, if it has learned those combat actions. Each combat action learned counts towards the maximum actions a pet can learn. Mounts without combat training will cower or hide until combat is over. If a player character is riding their mount, the mount cannot take the Attack action.

MOUNTS WHICH CAN BE PURCHASED TRAINED

Animal	Size	Challenge	Average Price	Possible Actions	Know
Camel	Large	1/8	50 gp	Mount, Harness, Perform, Intimidate, Light Source (must be tied to the animal somehow)	Attack, Dash, Disengage, Dodge
Mule	Medium	1/8	8 gp	Harness, Mount, Perform, Light Source (must be tied to the animal)	Attack, Dash, Disengage, Dodge
Pony	Medium	1/8	30 gp	Harness, Mount, Perform, Light Source (must be tied to the animal)	Attack, Dash, Disengage, Dodge
Draft Horse	Large	1/4	50 gp	Harness, Mount, Perform, Light Source (must be tied to the animal)	Attack, Disengage, Dodge, Dash
Riding Horse	Large	1/4	75 gp	Harness, Mount, Perform, Attack, Disengage, Dodge, Dash	
Warhorse	Large	1/2	400 gp	Harness, Mount, Perform, Intimidate, Attack (can attack while mounted), Dash, Perform, Guard, Harness, Intimidate	

Mounts

TACK AND HARNESS

This equipment is used for managing trained and untrained animals.

DESCRIPTIONS

Tack and harness items are described below.

Barding (all). Barding is armor designed for mounts or other animals. It typically covers the head, neck, and body, leaving the legs free of impediment (and protection).

Any type of armor shown on the Armor table in Part 1: Armaments can be purchased or crafted as barding. The cost and weight are shown as multiples of the equivalent armor made for humanoids.

Canine barding typically fits all canines of the same size, and equine barding typically fits all equines of the same size. But exotic barding is made for animals of a specific type as well as a specific size.

For example, despite being the same size, a Large dragon's exotic barding cannot be transferred to a giant seahorse.

Bit and Bridle. Most mounts require some sort of head harness, something attached to a lead that is held by the rider. In the case of traditionally-trained mounts, a bit and bridle allow the rider to direct the animal and keep it under control. Animals of various kinds require different sizes, shapes, and secondary functions built into these devices for optimal control of the mount. For short-necked creatures, like dogs, this typically includes a collar.

Canine bridles typically fit canines of any size, and equine bridles typically fit equines any size. But exotic bridles are made for animals of a specific type as well as a specific size. For example, despite being the same size, a Large dragon's exotic bridle cannot be transferred to a giant seahorse.

Blinkers. Blinkers are made for equine creatures: horses, ponies, donkeys, and mules. They are usual attached to the animal's bridle and cover most (or all) of each eye with a cup-shaped device. Blinkers can control an animal's field of vision, restricting the animal to seeing only what is in front of it.

This item prevents distractions and, at the DM's discretion, can prevent the handler from having to make Wisdom (Handle Animal) checks under some circumstances. A creature wearing vision-restricting blinkers has disadvantage on Wisdom (Perception) checks that rely on vision. A creature wearing blinkers that fully cover the eyes automatically fails such checks.

Blinkers, Exotic. Exotic blinkers are each made for a specific type of creature. Some animals have multiple sets of eyes or otherwise require unusually-constructed blinkers. Some exotic blinkers have additional functionality. For example, exotic blinkers might fully cover a creature's eyes until the rider pulls a special cord to reveal them. This facilitates using gaze weapons at the rider's command, like the basilisk's petrification or the catoblepas' death ray.

A creature wearing vision-restricting blinkers has disadvantage on Wisdom (Perception) checks that rely on vision. A creature wearing blinkers that fully cover the eyes automatically fails such checks.

Body Harness (any). These sets of secure straps serve multiple functions. Typically, they allow an animal to draw vehicles such as carts or wagons, attaching the worn harness to one or two of the vehicle's forward-pointing shafts. The straps are placed in such a way as to distribute the force evenly across the most accommodating surface of the animal's body. A body harness can also be re-configured to help lift or carry an animal. In this case, straps are shifted to more supportive positions on the animal's body, suitable to raise or lower it, perhaps via block and tackle. Travelers navigating rough terrain may find such tools necessary to bring their mounts across steep hills, cliffs, or similar obstacles.

Cage (any). A cage is large enough for an animal of the listed size to stand within it, turn around fully, and lie down. (A winged creature does not have space to fully spread its wings.) A cage's size rating must fit a contained creature's size exactly—too small a cage prevents the creature from fitting into it while too large a cage might allow the creature to escape through the spacing in the bars.

Cages are made of iron, with Armor Class 19. These resilient objects usually have hit points/damage threshold as follows: Tiny (5/1), Small (10/2), Medium (18/4), Large (27/6), Huge (39/8), and Gargantuan (54/12). Because they are constructed to resist intentional breakage by their contained creatures, cages are typically immune to damage from natural attacks. Additional information on the health of objects can be found at page 246 of the Dungeon Master's Guide.

Falconry Kit. This kit comes in a satchel that contains all the tack needed to manage birds of prey. It includes a thick glove for the animal to perch on, a hood that blindfolds the creature, a 50-foot lightweight cord leash, and additional equipment needed to care for, train, and hunt with a bird of prey.

Feed (any). The type of food needed for different animals varies significantly. Omnivores can typically eat any kind of feed, as well as rations. Herbivores, particularly equines, can survive on grass, hay, and other herbaceous plants. Higher valued feed, like oats, is simply a luxury and is unhealthy for such animals to eat all the time. Dogs and other carnivores require meat for most of their diet. As feed, this typically takes the form of dried meat scraps or meat ground up with absorbent grains. Such feed lasts for only a week before it becomes spoiled and worthless.

Most creatures can forage or hunt for themselves, given enough time and left to their own devices. Feed is only needed when animals are kept caged or stabled, worked or ridden longer than eight hours in a day, or otherwise prevented from finding their own food for significant portions of the day. Tiny creatures need only 1/4 pound of food per day for sustenance. Small and Medium creatures need 1 pound. Large creatures need 4 pounds, Huge creatures need 16 pounds, and Gargantuan creatures need 64 pounds of food per day. The DM is the final arbiter of each animal's needs for quantity and type of food.

Hobble. A hobble is a set of manacles for an animal, particularly suited for equines like horses. Equines will typically graze in a small area while hobbled and can be left alone for hours. Other animals, like dogs, are less docile and will chew through the restraint; such creatures are typically leashed or picketed when left unattended. Some hobbles are built weakly enough that a truly panicked creature can break the binding, running away at full speed if attacked by a predator or otherwise seriously threatened. Hobbles are also used as training tools for animals that will serve as mounts and laborers.

Applying or removing a hobble takes an action. A hobble reduces an animal's speed to 5 and discourages it from traveling far.

Hobble, Exotic. This complex hobble can be used on docile animals of any size, creatures with multiple legs, or creatures with alternative movement modes like flight. It otherwise operates as a normal hobble.

Howdah (any). A howdah is a partially-enclosed platform mounted on an animal. It surrounds one or more riders, offering protection from attackers or from the elements. Most howdahs include a roof.

One Medium- or Small-sized rider can fit in the howdah of a Large creature. Most Large creatures are not quite big enough for a howdah, but camels are a notable exception. Four Medium- or Small-sized riders can fit in the howdah of a Huge creature. Sixteen Medium- or Small-sized riders can fit in the howdah of a Gargantuan creature. Riders in howdahs have half cover from the attacks of creatures on the ground if those creatures are smaller than the mount.

Muzzle (any). Muzzles are each made for animals of a specific type and size. A muzzle prevents the wearer from biting or eating. It also makes dangerous-looking animals appear to be safer, meaning bystanders are often less intimidated and more accepting of their presence.

A muzzle takes one action to apply or remove. At the DM's discretion, this can prevent the handler from having to make Wisdom (Handle Animal) checks under some circumstances.

Saddle, Canine (any). Saddles for dogs are lightweight and built to accommodate the greater range of motion that dogs have over equine mounts.

Such saddles are also suitable for wolves of Large or Medium size and similar creatures. A military version gives the rider advantage on any check to remain mounted. A pack version has no accommodation for a rider; it simply provides a frame to which baggage can be tied.

Saddle, Equine (any). An equine saddle fits horses and ponies as well as donkeys and mules. It also fits similar equine creatures such as unicorns.

Equine saddles are not suited for equines with additional limbs or wings like a pegasus. (Such a creature requires an exotic saddle instead.) A military version gives the rider advantage on any check or saving throw to remain mounted. A pack version has no accommodation for a rider; it simply provides a frame to which baggage can be tied.

Saddle, Exotic (any). Creatures not in the shape of equines (horses, mules, etc.) or canines (dogs, wolves, etc.), require exotic saddles to use as mounts or beasts of burden.

Exotic saddles are each made for animals of a specific type and size. For example, despite being the same size, a Large dragon's riding saddle cannot be used on a giant seahorse. A military version of an exotic saddle gives the rider advantage on any check or saving throw to remain mounted when the animal is not in climbing, flying, or moving underwater. A pack version of an exotic saddle has no accommodation for a rider; it simply provides a frame to which baggage can be tied.

Creatures capable of burrowing cannot do so without automatically dismounting their riders, regardless of saddle type. Creatures capable of other three-dimensional movement (climbing, flying, or underwater travel) require strap saddles to keep riders secure. Strap saddles require the rider to use two actions to strap in after mounting. Thereafter, the rider cannot be dismounted short of very exceptional circumstances (like the mount burrowing). Using a strap saddle without strapping in is treated as using a riding saddle. The Dungeon Master may impose riding checks every round to stay mounted in cases of climbing, flying, pouncing, and (particularly) underwater travel while not strapping in or while using another type of saddle.

Item	Cost	Weight
Barding		
Canine (Large)	x3	x2
Canine (Medium)	x2	x1
Equine (Large)	x4	x2
Equine (Medium)	x3	x1
Exotic (Gargantuan)	x10	x8
Exotic (Huge)	x7	x4
Exotic (Large)	x5	x2
Exotic (Medium)	x4	x1
Bit and bridle		
Canine (Large)	3 gp	1 lb.
Canine (Medium)	2 gp	1/2 lb.
Equine (Large)	2 gp	1 lb.
Equine (Medium)	2 gp	1/2 lb.
Exotic (Gargantuan)	18 gp	8 lb.
Exotic (Huge)	10 gp	4 lb.
Exotic (Large)	6 gp	2 lb.
Exotic (Medium)	5 gp	1 lb.
Blinkers	1 gp	1 lb.
Blinkers, exotic	4 gp	1 lb.
Body harness		
Gargantuan	80 gp	55 lb.
Huge	30 gp	35 lb.
Large	15 gp	17 lb.
Medium	8 gp	8 lb.
Small	3 gp	3 lb.
Tiny	1 gp	1 lb.
Cage		
Gargantuan	950 gp	3,800 lb.
Huge	300 gp	675 lb.
Large	120 gp	300 lb.
Medium	40 gp	75 lb.
Small	15 gp	60 lb.
Tiny	5 gp	25 lb.
Falconry kit	3 gp	2 lb.
Feed		
Grain (oats)	1 sp	4 lb.
Herbaceous (hay)	2 cp	4 lb.
Meat (scraps)	1 sp	1 lb.
Item Cost Weight		
Hobble	2 gp	2 lb.
Hobble, exotic	5 gp	4 lb.
Howdah		
Exotic (Gargantuan)	190 gp	455 lb.
Exotic (Huge)	65 gp	235 lb.
Exotic (Large)	35 gp	125 lb.
Muzzle		
Gargantuan or Huge	8 gp	4 lb.
Large or Medium	2 gp	1 lb.
Small or Tiny	1 gp	1/2 lb.
Saddlebags	4 gp	8 lb.
Saddle, canine (Large or Medium)		
Military	12 gp	25 lb.
Pack	3 gp	10 lb.
Riding	6 gp	20 lb.
Saddle, equine (Large or Medium)		
Military	20 gp	30 lb.

Pack	5 gp	15 lb.
Riding	10 gp	25 lb.
Saddle, exotic (Gargantuan)		
Military	225 gp	70 lb.
Pack	60 gp	55 lb.
Riding	120 gp	65 lb.
Strap	210 gp	70 lb.
Saddle, exotic (Huge)		
Military	105 gp	50 lb.
Pack	30 gp	35 lb.
Riding	60 gp	45 lb.
Strap	120 gp	50 lb.
Saddle, exotic (Large)		
Military	52 gp	40 lb.
Pack	15 gp	25 lb.
Riding	30 gp	35 lb.
Strap	60 gp	40 lb.
Saddle, exotic (Medium)		
Military	26 gp	35 lb.
Pack	8 gp	20 lb.
Riding	15 gp	30 lb.
Strap	30 gp	35 lb.

ЛОШАДИ МИДГАРДА

Уникальные условия в Мидгарде привели к появлению в мире различных видов лошадей и пони. Если не указано обратного, то к животным применяются стандартные правила.

Звёздная кобыла Арбонеса

Как правило, эти высокие, элегантные лошади бывают белого, серебристо-белого или светло-сланцевого цветов. Их длинные гривы красивы, но легко спутываются, поэтому их необходимо регулярно расчёсывать, чтобы поддерживать в презентабельном состоянии. За такого скакуна на рынке могут предложить более 800 зм.

Нет никаких сомнений, что эти лошади грациозны, хорошо воспитаны и отличны в управлении. Звёздные кобылы являются главным символом статуса для эльфов Дорнинга. Как правило таких лошадей держат в охраняемых загонках, чтобы они не стали мишенью для воров.

Звёздная кобыла Арбонеса использует статистику ездовой лошади, но с добавлением черты Родословная. Родословная. Пока всадник находится на этом скакуне, он получает преимущество на проверки харизмы против разумных существ.

Боургандский дестриэ

Свирепые и мускулистые боевые кони Боургандии бесстрашны на поле боя. Белые Рыцари Боургандии разводят лошадей так, чтобы в итоге их окрас был лишь чистого алебастрово-белого цвета. Из-за их малого количества, коней выводят на заказ для старинных боургандских семей. Если кому-то посчастливится найти дестриэ на рынке, то будьте готовы выложить за него сумму, вдвое большую чем за обычного боевого коня.

Как и большинство боевых коней, эти животные лягают, кусают и топчут любое существо, кроме его всадника, решившего сесть на него. Дестриэ бесстрашны - если всадник прищипорит его, то он смело бросится в пасть дракона. Их не пугают ни монстры, ни какафония звуков и запахов на полях сражений.

Боургандский дестриэ использует статистику боевого коня, но с добавлением иммунитета к состоянию Испуганный.

Каплеонская беговая

Известные в Семи городах как "пятки барона", эти лошади служат молниеносными курьерами и с каковыми лошадьми на пыльных забегах Каплеона. Чаще всего их окрас разнится между коричневым и палым. Их ноги слишком тонки, чтобы нести на себе тяжёлые грузы. Если покупать их в Каплеоне, то цена колеблется около 125 зм, однако если покупать ту беговую, что выиграла хотя

бы один заезд, или делать это за границей, то цена вырастает в два раза.

Во всём Мидгарде нет лошади быстрее. Они выведены для одной только скорости. Они легко пугаются, и им не хватает выносливости для долгих поездок, а из-за их нрава всадникам приходится почти что уговаривать их не сходить с маршрута.

Каплеонская беговая использует статистику ездовой лошади, но с Телосложением ю и хитами в количестве II. Кроме этого, она приобретает черты Гонка и Показать нрав. Гонка (з/день). Беговая на I минуту получает скорость 90 футов.

Показать нрав. Во время боя всадник лошади должен в начале каждого своего хода делать проверку Мудрости (Обращение с животными) Сл 8, в случае провала лошадь до начала следующего его хода становится испуганной по отношению к ближайшему врагу. Пока беговая напугана, всадник получает помеху на броски атаки и проверки способностей.

Скальная пони

Домашние скальные пони за свою выносливость почитаются дварфами по всему Мидгарду. Это умное животное, с обманчиво-тупым взглядом и исключительно-сильной спиной, способно тащить тяжёлые повозки с всевозможными грузами. Их характерная тёмная окраска и длинные, часто заплетённые в косички, гривы легко узнаваемы в дварфийских кантонах и по всем дварфийским странам Севера. Медлительность этих пони позволяет удерживать их стоимость на низком уровне - на рынке за них попросят не более 40 зм (если ты не дварф). У этих пони есть одна слабость - они игнорируют команды всадника, если поблизости присутствуют великаны. Вместо этого, они нападают на них, что чаще всего приводит к их смерти. Не смотря на все усилия, от этой пагубной черты не могут избавиться вот уже несколько поколений.

Скальные пони с радостью несут тяжёлые грузы, которые попросту бы расплюшили обычных лошадей. Их короткие, но мощные ноги хорошо подходят для поездки по каменной, или скалистой местности.

Скальные пони используют статистику мула, но с Интеллектом равным 3 и дополнительной чертой Великанья погибель.

Великанья погибель. Если скальный пони начинает свой ход в пределах 50 футов от великана, то он начинает двигаться к нему по кратчайшему маршруту и атакует, как только будет достаточно близко для удара. Если существо едет на пони, или любым другим образом контролирует его (ведёт на верёвке и т.д.), то оно может попытаться восстановить контроль над животным, пройдя успешную проверку Мудрости (Обращение с животными) Сл 10.

Тяжёлые боевой конь Дорнинга

Известные как "солнечные копыта" и происходящие от родословной, основанной эльфами, эти создания наполнены магией. Их присутствие - проклятье для нежити и сверхъестественным ужасом Мидгарда. Их солнечные попоны и белые гривы гордо маршируют в императорской процессии Императрицы. Благодаря своему происхождению, на рынке их можно купить не менее чем за 1000 зм.

Эти животные чутки по отношению к нежити. Их чутьё и отвращение к некромантии настолько остры, что если их всадник в течении последнего месяца накладывал заклинания некромантии, то они не провезут его и нескольких миль.

Тяжёлый боевой конь Дорнинга использует статистику боевого коня, но с дополнительной чертой Магическое происхождение-и1. Магическое происхождение. Атаки тяжёлого боевого коня Дорнинга наносят магический урон. Кроме этого, атакую нежить животное добавляет 2 к своим броскам урона.

Фейские ходоки

Эти животные имеют глубокую связь с теневыми дорогами, пересекающие Мидгард. Как этим лошадям стало известно их расположение неизвестно, некоторые учёные предполагают, что они произошли от лошадей, пришедших с эльфами юга во время Ванирских войн. Фейские ходоки ценятся не только эльфами, но и теневыми феями.

Их окрас колеблется от светлого, до тёмного-коричневого цветов, хотя волосы около их копыт часто окрашены в зелёный. Каждый ходок знает вход на, по крайней мере одну, теневую дорогу, и они всегда могут найти её и пройти по ней. Часто путешествующие фейские ходоки могут знать два или три таких магических маршрута. Большинство из них обучены для боевых действий, и крайне редко их можно купить менее, чем за 600 зм. Фейские ходоки используют статистику боевого коня, но с дополнительной чертой Отмеченный феями.

Отмеченный <реями(з/день). Бонусным действием всадник фейского ходока может приказать лошади исчезнуть и появиться в другом месте (аналогично заклинанию туманный шаг). Всадник, лошадь и всё, находящееся на них, переносятся вместе с животным.

Хаззакский степной пони -

Рождённые войной и диким тимьяном, что растёт на Ротхенианской равнине. Эти мощные пони несут хаззаков в бой или домой после пьяного праздника. За их разведением следит сам Хан, так как он понимает, насколько важны эти животные для его амбиций. Как правило они пёстро-коричневого, белого или угольно-чёрного цветов. Эти пони являются самыми быстрыми боевыми конями во всём Мидгарде. Хаззак может расстаться с ним, если потенциальный покупатель отдаст за него не менее 700 зм.

Хаззакский степной пони использует статистику боевого коня, однако его скорость равна 70 футам, Сила 16, а удар копытами наносит ю (2кб + 3) дробящего урона. Кроме этого, пони получает дополнительные черты Дом на равнине и Вдохновляя стадо.

Дом на равнине. Степной пони никогда не теряется на Ротхенианской равнине. В независимости от состояния своего всадника, пони всегда найдёт дорогу к Городу Колёс. Вдохновляя стадо. Степной пони получают преимущество на проверки Ловкости и Телосложения. Кроме этого, союзные ей лошади в пределах 50 футов от неё получают преимущество на проверки Ловкости при следовании за ней, а также на проверки Телосложения.

ЕЗДОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ КОБОЛЬДОВ

Стража в гетто кобольдов Зобека нуждается в быстрой мобильности, поэтому они обучают для этого ужасных ласк и гигантских сов. Эти верные скакуны позволяют своим кобольдским всадникам быстро реагировать на сообщения о надоедливых бесхвостых, скача по улицам или пикируя по крышам гетто.

Лоснящиеся, чернолапые, грязно-коричневые, поджарые и чистейше-белые королевские - ласки бывают самых разнообразных пород. Гигантские совы особенно свирепы, так как во время обучения их бьют, чтобы привить отсутствующий страх перед кобольдами. В результате таких тренировок, на гигантской сове может ездить лишь кобольд, она попросту нападет на любое другое существо, что попытается забраться ей на спину.

Гигантская сова (ездовое животное)

Гигантские совы, на которых ездят кобольды Зобека, используют статистику обычной гигантской совы, но их можно использовать в качестве ездового животного (только кобольдам), кроме этого они получают дополнительную черту Пикирующие когти

Пикирующие когти. Если сова летит до цели по крайней мере на Ю футов по прямой линии и успешно попадает по ней атакой, то цель должна совершить успешный сбросок Силы Сл 13 или быть сбитой с ног.

Гигантская ласка (ездовое животное)

Гигантские ласки, на которых ездят кобольды Зобека, используют статистику обычной гигантской ласки, но они получают дополнительную черту Злобные челюсти

Злобные челюсти. Существо, успешно укушенное лаской, становится схваченным (освободиться Сл и). Пока существо остаётся схваченным, ласка автоматически попадает по нему атакой укусом.



Приложение 9. Процедурные генераторы

Что такое процедурный генератор?

Процедурный генератор сущности – это набор случайным образом определяемых характеристик сущности/
Хорошим пример использования процедурной генерации это создание миссий в Salvage missions для Eberron Adventurers League campaign Oracle of War.

БАНДА РАЗБОЙНИКОВ

Лидер разбойников

Разбойники

Количество денег у разбойника

Количество денег у лидера

ЛАГЕРЬ РАЗБОЙНИКОВ

Расположение

Особенность

Тайный проход

ОТРЯД ОРКОВ

Племя

Отличительная черта

Лидер

Шаман / Жрец

Основные силы

Союзники

Пленники

Цель отряда

ОТРЯД ГОБЛИНОВ

Лидер

Основные силы

Дополнительные силы

Союзники

Визуальная особенность

Цель

ТОРГОВЫЙ КАРАВАН

Владелец

Секрет владельца

Состав каравана

- Пункт назначения
- Пункт отправления
- Хочет продать
- Хочет купить
- Глава охраны
- Охрана
- Секрет главы охраны
- Цель каравана

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЛОКАЦИЯ

- Вид локации
- Текущее состояние
- Основной противник
- Характерная особенность
- Ловушка
- Сокровище
- Фрагмент сведений

РУИНЫ ИЛИ РАЗВАЛИНЫ

ГРУППА АВАНТЮРИСТОВ

- Количество персонажей
- Уровень каждого из них

Состав
Сопоставление уровней персонажей и стандартных стат блоков

СЛУЧАЙНОЕ ЗАДАНИЕ ДЛЯ АВАНТЮРИСТОВ НА ДОСКЕ ОБЪЯВЛЕНИЙ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВИДЫ ВСТРЕЧ И СТОЛКНОВЕНИЙ

Столкновения не обязательно являются боевыми. Для модификации случайных встреч полезно также использовать дополнительные таблицы, определяющие тип встречи, цели и мотивации существ

Ниже предлагаются набор таблиц, позволяющий создавать случайные встречи и столкновения более естественным образом.

Помимо встречи с самим чудовищем авантюристы могут найти некоторые его признаки (см.таблица ниже).

4 ПРИЗНАКИ ЧУДОВИЩА

к8 ПРИЗНАКИ ЧУДОВИЩА ПРИМЕР

1	Замечены	Пара грифонов летела через закат, за много миль отсюда.
2	Звуки ("обрывки криков и песен внизу в долине")	В ночи появилось короткое красное зарево, видневшееся за далекой линией хребта (Красный дракон). Обрывки криков и песен внизу в долине (бандиты). Полный горловой рев, эхом разносящийся по равнинам (Лев). Вдалеке, отдаваясь эхом во многих проходах, хлопает дверь (подземный монстр-людоед, наверное?)
3	Части тела	Сброшенная кожа гигантской змеи.
4	Жертвы	Шипы Манतिकоры, воткнутые в дерево. Мертвая белка, высохшая и обескровленная (стиргес). Кости и снаряжение бывшего искателя приключений, разбросанные по всему длинному коридору (студенистый куб).
5	Следы	Длинный широкий след наполовину высохшей слизи, изгибающийся из-за угла (гигантский слизняк). Большие следы копыт, идущие поперек дороги (Горгона).
6	Запахи и испарения	Легкий запах гниющей плоти в воздухе (зомби). Дымная дымка висит в воздухе (адские псы).
7	Поврежденная природа	Выжженное пятно на стене подземелья (адские псы). Следы ведут в утопанный и разорванный куст терновника (Горгона).
8	Преднамеренные отметки	Непристойные граффити на стене, написанные темными руническими пиктограммами (гуманоиды). Сильный мускусный запах вокруг основания дерева (гигантская Росомаха).

5 ОБЩИЕ АРХЕТИПЫ NPC

2к8 / 2к10	Стат блок
2	Послушник
3	Бандит
4	Простолюдин
5	Простолюдин - торговец
6	Культист
7	Страж
8	благородных
9	Благородный - торговец
10	Жрец
11	Разведчик
12	Бандит
13	Ветеран
14	Доппельгангер!
15	Wererat!

16	DM на выбор или переброс
17	Лучник (VGM)
18	Бард (ВГМ)
19	Иллюзионист (VGM)
20	Оборотень коатль!
ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРИЗНАКА ИЛИ СПЕЦИАЛЬНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК	

1d12	Черта / Характеристика
1	Миролюбивые хулиганы.
2	шумные; постоянные торжества.
3	Дисциплинированный.
4	Круг друидов.
5	горячих источников.
6	Влиятельное святилище определенного божества.
7	Мельница.
8	Водяное колесо.
9	Подземное строительство.
10	Высокая стена.
11	Натуральный древесный покров; домики на деревьях. Сюда толпами приезжают
12	авантюристов на пенсии.

ДЕРЕВНЯ ПРОБЛЕМА

1d12	Проблемы
1	Рядом чудовищное логово.
2	Лагерь перемещенных монстров.
3	Лагерь разбойников поблизости.
4	Тайно контролируется двойниками.
5	Рядом впадает в спячку могущественных монстров.
6	Злой культ управляет незаконной торговой сетью.
7	Предназначен для захвата Жентарима.
8	врагов ближайших друидов или эльфов.
9	Магическая чума начинает распространяться.
10	лидеров были прокляты магией.
11	Недавнее убийство привело к беспорядкам.
12	Истощение природных ресурсов.

СЛУЧАЙНАЯ ДЕРЕВНЯ

1d12	Название основного товара
1	яблоко медного разлома
2	ягоды шахты Даунстоллоу
3	Высокогорный окунь, медь
4	сорта винограда Хиллсдаун
5	Жерновая конопля
6	Ridgeside мрамор
7	тыкв из камня
8	Rolling Bridge Карьер рок
9	Рамблтон Сильвер
10	клубники Торнбриджа
11	Wavy Knoll Wheat
12	Уитслоп вино

ТАБЛИЦА СЛОЖНОСТЕЙ ПОЕЗДКИ

Мне очень нравится этот стол, потому что он делает их путешествие намного сложнее. Эти ситуации вызовут у них «откат назад», с которым им придется столкнуться, и по-настоящему забудут это чувство выживания и суровой пустыни Долины Ледяного Ветра!

- 1d12 Таблица осложнений путешествия
 - 1 Лавина или Метель
 - 2 Начать выслеживать существо (сначала не осознавая)
 - 3 Начните преследовать Ассасина (сначала не подозревая)
 - 4 Наживленные / завлеченные / пойманные существами в засаду
 - 5 Участок замерзшей земли / озера между вами и пунктом назначения (1/2 скорости в день)
 - 6 Каждый совершает спасбросок Мудрости или делает бросок по таблице «Экстремальный холод».
 - 7 Каждый совершает спасбросок Мудрости или делает бросок по таблице «Экстремальный холод».
 - 8 Одно из ваших зверей заболевает / не может путешествовать, пока не выздоровеет (проверка лекарств / животных для их восстановления?)
 - 9 Каждый член группы бросает d20 при 9 или меньше, которые они бросают по «Таблице прочности предмета».
 - 10 1d6 x # продуктовых пайков членов группы испортилось
 - 11 Каждый совершает спасбросок Телосложения или получает «простуду» (состояние отравления) на один полный день (если не лечить / лечить?)
 - 12 Тебе повезло, все будет хорошо ... (или дважды брось по этому столу)

Это ваш туристический стол для хлеба с маслом, который вы можете использовать для любых поездок. Здесь целенаправленно существует множество типов столкновений, которые могут идти в любом направлении, поэтому решите, что кажется правильным в данный момент, как только вы получите такой результат.

1d12 Стол встреч в путешествии

- 1 «Существо кошмаров» находит партию (см. Объяснение выше)
- 2 Существо преследует группу и всегда отступает, когда движется навстречу, чего оно ждет? (момент для удара / еще вперед?)
- 3 Частично съеденная туша большого существа (Хищник возвращается?)
- 4 Огромное спящее существо блокирует их путь, могут ли они пройти, не разбудив его? (совомедведь / морозный великан?)
- 5 Группа кочевников, враждебна или дружелюбна? (Таблица реакции на перекачивание?)
- 6 Коммивояжер, который пытается продавать фальшивые вещи (магические предметы, оборудование для проверки на мороз ... это не работает)
- 7 Заброшенный фургон в стороне (припасы внутри? Это ловушка ?!)
- 8 Вы находите малыша опасным существом (Чрезмерно заботливая мать нападает, становится компаньоном?)
- 9. Человек, ищущий помощи, чтобы узнать, куда идут ПК
- 10 человек идет туда, куда направляются ПК
- 11 Маленькое симпатичное существо дружит с одним из ПК и является их новым знакомым (что уникального оно может делать?)
- 12 Человек, предлагающий помощь в направлении проведения вечеринки

я
Это самая опасная таблица из всех! Бросьте по этому столу, если хотите бросить что-нибудь неприятное в ваших игроков. Вы даже можете сообщить им, что это тот стол, на котором вы их напугаете! Может быть, бросить на это, если они не пройдут дорожный чек более чем на 5?

Z'

- 1d12 Таблица Опасных встреч
 - 1 Лавина или Метель
 - 2 Существо, прячущееся в засаде, вырывается из нор / прорывается сквозь лед и неожиданно атакует одного неудачливого ПК

3 Женщина, нуждающаяся в помощи, заманивает ПК в ловушку (Ведьма? Ее заставляют это делать?)

4 Племя воинов сокрушает и похищает группу, могут ли они сбежать или уйти?

5 Одно большое существо оставляет мертвое животное на открытом воздухе в качестве приманки для следующего приема пищи

6 Большое летающее существо (а) нападает и атакует (пытается унести одного человека?)

7 Паническое бегство существ несется через группу (испытание умения, чтобы не быть затопченными?)

8 Два огромных существа сражаются насмерть перед группой (Они присоединяются?) Один (или оба) умирают, и группа остается со своим трупом (Белый Дракон? Что они с ним делают? Кто / что еще хочет тушку?)

9 Ловушка (спасбросок Ловкости), которая приостанавливает / объединяет / захватывает ПК на месте (кто / что идет?)

10 Два дуэлянта-волшебника продолжают произносить ледяные заклинания, преграждающие путь к их битве

11 Группа племенных налетчиков просит группу присоединиться к ним при нападении на соседнюю деревню

12 Молодой Белый Дракон находит группу на первой охоте (Взрослый дракон наблюдает за ним?)

То же, что и Travel Table, но более опасно! Это то, на чем стоит кататься, путешествуя по горам.

1d12 Стол встречи в горах

1 Лавина

2 Существа пытаются заманить группу в лавину, чтобы съесть их замороженные тела (животная наживка / погоня за ними?)

3 Ледяных элементаля являются источником метели, необходимо победить их, чтобы остановить метель

4 Песня эхом разносится через горы к Барду (ам) у костра (хорошо или плохо с музыкой чар?)

5 Группа жителей, убегающих от преследующего их чего-то (Одно существо / клад / ничего?)

6 Две противостоящие фракции сражаются за сокровища (бандиты против волшебников / или варвары против друидов и т. Д.)

7 опасных существ, агрессивно бегущих навстречу группе, но от чего-то более опасного (Дракон / Ремораз / Ледяной слизняк?)

8 Коммивояжер, у которого есть полезные предметы (магические предметы?), НО они принимают к оплате только продовольственные пайки.

9 Опасное существо быстро приближается к лагерю, но прямо перед тем, как что-то происходит, звучит рог, и оно убегает (за ним охотятся?)

10 Одиноким человек просит убежища (хороший? Плохой? Важный NPC?)

11 Альпинист / странствующий картограф бродит по горам и поможет за плату.

12 Священник, одетый в одежду для холодной погоды, предлагает помощь странствующим искателям приключений (лечит от усталости?)

Вы в городе и заходите в бар, но что происходит? Это сделано для того, чтобы оживить взаимодействие в тавернах или других зданиях города.

Вы просто гуляете по улицам, думая о своих делах ... и вдруг! Это похоже на Стол встреч в таверне, но на улице может случиться все, что угодно.

1d12 Стол встречи в таверне

Охранники врываются и начинают обыскивать / осматривать всех, ища что-то / кого-то (ПК подчиняются? Это действительно охранники?)

2 Стрела арбалета летит изнутри / снаружи таверны и выстрелом в голову убивает НИП.

3 Женщина рождает посреди таверны

4 Бард играет музыку, которая, кажется, имеет странный успокаивающий эффект

5.Старик совершает религиозные чудеса в городе, чтобы стать последователем ложного бога.

6 Кажется, что странный человек разговаривает с (предметом), как если бы он был разумным ... не так ли?

7 Посреди таверны корова, все пьяны и не знают, как она туда попала

8 Член вашей группы ошибочно принимается за известную фигуру

9 Группа сзади проводит соревнования по армрестлингу

10 Слепой начинает рассказывать приключенческие истории ... но рассказы о ПК ... (Откуда он знает? Кто он?)

11 Ежегодный конкурс бойз-бэнда на бесплатные напитки, оцениваемый покровителями

12 Wildmagic Survival Соревнования по пивоварению, кто продержится дольше всех?

1d12 Стол встречи в городе

1 попытка похищения ПК

2 ПК арестованы / ложно обвинены

3.Уличный торговец пытается тайно продавать наркотики компьютерам

4.Человек продает зелья жизненной силы по странно низким ценам (фальшивые ... ядовитые?)

5 Кто-то в городе был убит

6 Пьяный начинает драку с ПК

7 Наткнуться на вроде бы доброго человека, они что-то воруют с ПК

8 Проводится розыск

9 Кого-то ограбят (или того хуже ... казнят?)

10 Речь городского глашатая / религиозного фанатика

11 Ребенку нужна помощь в поиске кошки / собаки

12 прошлых (или случайных) NPC дают им награду (заработали? Или приняли за кого-то другого?)

ТАБЛИЦА СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ

Вы хотите, чтобы ваши игроки разговаривали или RP с кем-то, катались по этому столу вместо стола для путешествий, или если вы просто чувствуете, что им нужна социальная встреча.

1d12 Таблица социальных встреч

1 Доверчиво выглядящий человек дает ложную информацию о текущем квесте группы (хочет саботировать / присоединиться к группе)

2 Коммивояжер, который пытается продавать фальшивые вещи (магические предметы, оборудование для проверки на мороз ... это не работает)

3 Полярную лису преследуют охотники, она прыгает в объятия самого крупного члена группы и принимает дикие формы обратно в человеческий облик, сидя маленькая девочка, охотники прибивают и говорят, что она ведьма, которую нужно поймать

4 Друид-полуорк ухаживает за существом (другим друидом?), У которого есть дар для помощи игрокам.

5 На их пути оказывается раненое «опасное» животное (друид, изменивший форму?)

6 кочевников-племен, которые реагируют на группу, как бы они ни поступали с ними (борьба = борьба или приветствие = приветствие)

7 Кто-то замерзает насмерть и нуждается в пище / тепле / убежище

8 Одиноким старик, путешествующий один ... он довольно странный

9 Группа рыбаков изо всех сил пытается поймать форель (они слишком слабы)

10 охранников в патруле, ищите? (существо / убийца / группа / пропавший караван)

11 Подозрительная фигура в капюшоне, собирающая травы / компоненты заклинаний?

12 «Клуб белых медведей» плавают в ледяной воде ... они сумасшедшие!

ТАБЛИЦА СЧАСТНИКОВ ОТДЫХА

Вы разбили лагерь, и все в порядке? Это для того, чтобы увидеть, как проходят эти ночные смены, и могут ли они спать всю ночь.

ТАБЛИЦА БЕЗОПАСНОЙ ВСТРЕЧИ

Все эти встречи не связаны с боем и могут быть использованы в качестве награды для ваших игроков. Может быть, бросьте на это, если ваши игроки преуспеют в дорожной проверке более чем на 5?

1d12 Встречи отдыха

1 покусение на ПК (или на всю группу?)

2 Группе искателей приключений нужно укрытие (атаковать ПК ночью)

3 Наблюдатель замечает сгорбленную фигуру, стоящую над спящим членом группы.

4.Следующий замечает, что один из членов группы начинает проваливаться в землю.

5 Раздражающее существо продолжает возиться с одним ПК (не может получить длительный отдых, если с ним не разобраться)

6 арктических тварей (енотов / обезьян?) Пытаются рыться в сумках и украсть еду и предметы

7 Одно большое существо начинает есть часть их рациона и убегает при испуге (опасно? Ранено?)

8 На расстоянии видны светящиеся желтые глаза, которые может видеть любой, кто обладает темным зрением ... но когда на них светит свет, там ничего нет.

9 Ведьма бросает сон на ПК, наблюдая за происходящим, оставляет зелье в центре лагеря (что еще она сделала?)

10 Другая группа приключенцев разбивает свой лагерь рядом с вашим (Следите за вами? На злой миссии?)

11 Группа Жрецов (или Небесное существо) блуждает по холоду в поисках тех, кто может помочь (усилить? Исцелить?)

12 Падающую звезду заметил член группы ... ЗАДАЙТЕ ПОЖЕЛАНИЕ (это работает ???)

1d12 Таблица безопасных встреч

1 Найдите «Существо кошмаров», но сразу после того, как оно убьет несколько существ

2 Мужчина на обочине дороги сломал ногу и нуждается в помощи (награда? Притворяться?)

3 Найдите умирающего человека, который слишком ушел, он говорит вам, что (NPC, которого вы знаете) убил / убил их сам (он жет?)

4 Вы натываетесь на чрезвычайно мощного NPC (хорошего / плохого / нейтрального?), Но он ранен и замаскирован.

5 Маунт / прирученное существо, привязанное к столбу / дереву (маунт Ахе Беак?)

6 Раненое маленькое существо, которое находится на грани смерти (Стать компаньоном? Появляется мама и атакует?)

7 Группа охотников ищет конкретное существо, чтобы убить / приручить / снять шкуру (вы присоединитесь к ним или остановите их?)

8 Группа путешественников сломала фургон, и им нужна помощь в его ремонте (Что у них груз? Важные NPC?)

9 Коммивояжер с полезными вещами, но высокими ценами

10 Заброшенный кемпинг с еще горящим огнем (кто был там? Они вернулись?)

11 Молодой энергичный искатель приключений хочет присоединиться к группе

12 Зачарованный анимированный снежный человек (волшебный предмет?) Оживает только 1 раз в день в течение часа (как заклинание невидимого слуги)

БЕЗОПАСНЫЕ МЕСТА ВО ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЯ

- An abandoned farmstead
- A lone farm inhabited by friendly locals
- A well stocked Ranger hideaway
- A bountiful nook in the landscape that offers comforts beyond those usually available
- A camp with fellow travellers who are well stocked with provisions, and perhaps wagons in which to rest
- The comfortable, if a little cramped for Big Folk, river barge of a family of River Hobbits
- An ancient cache of supplies stored away in a dry cave by a forgotten king of old
- The house of a wild hermit, curiously safe in the depths of Mirkwood



· A magical encounter with a character like jolly Tom Bombadill or fierce Beorn, who arrives at the perfect time to offer hospitality in his hidden and wondrous house.

· An encampment of Wayward Elves, wandering the wild. They can supply hospitality unheard of by Mannish folk even far from home. Elven wine and waybread restore body and spirit as quickly as a night in a feather bed!

· A meeting with an old Ent, who has slept for an age and is keen to hear of events in the world. He has a supply of Ent-draught, which although weakened in its long storage, can still reinvigorate the exhausted.



CIVILIZATION

This is the core conflict within Dungeons and Dragons.

The game has the quintessence of the eternal conflict between the age of flame and the age of darkness, reality versus the subconscious, Law versus Chaos.

There must be an unknown! Exploring this hostile space is the primary focus of the game and rules. But it was never intended as the entirety of the experience. Gygax provided rules for acquiring and pacifying domains, envisioning the changing arc of play at high levels.

Defining civilization as a background is a key component of play. There are certain basic assumptions regarding civilization in the rules. The first assumption is that Law, and the ideal of human civilization, is actively at war with forces of Chaos. A castle will be able to control and pacify lands up to nine miles distant, or a radius of one six-mile hex.

Beyond that, Chaos actively presses in. Due to this influence, national organization is cursory in nature. Castles may have an official representative or two who are agents of a larger nation state. Only near the stabilizing influence of castles can civilization flourish! This is the meaning behind a 'points of light' setting.

CITIES

Dungeons and wilderness can be explained away with ancient empires, ruined lands, and magic. But cities are built and lived in by humanlike creatures. Someone a player can talk to has to be there. This places guidelines on urban areas that don't exist for other adventure locations¹.

People have to eat.

Either a city must be entirely self-sustaining, or it must be near enough to a place that produces food. This means that city/ hamlet placement is almost entirely dictated by the distance a family can travel in a full day. A larger city or castle must be supported by a smaller network of cities at one-half that distance. This central city

would support a market for hamlets who could not produce enough to feed themselves. In medieval times this distance was approximately 4 miles, and expanded as roads and transportation improved.

Another option for adventures in civilized areas is a nonagrarian society made up of hunter-gatherers or nomadic people. Hunter-gathering societies can be static (although small) in very resource rich environments, such as jungles. The difference between the two population densities is pretty significant. Hunter-gatherer or dry-farming societies have .02-2 people per square mile. Settled agrarian lands will be somewhere between 30 to 120 people per square mile. These are minimums and maximums, the upper extreme is rarely reached. Nearly all of these people will be located in population centers a few miles from each other.

1. Ostensibly wilderness and dungeon ecologies should also make sense. However the purpose of dangerous environments is to present threats and adventure to the players, and verisimilitude is secondary to the player experience.

Contents of a civilized six-mile hex:

- usually 1 fortification or small castle
- a large village or town
- at least two smaller hamlets, up to 8, averaging about 4

Contents of an uncivilized six-mile hex:

- Several ruins
- one or two small population centers (up to about 50 people)
- up to 6 alpha predator monster lairs

This doesn't necessarily mean that the cities must be human. Non-humans, variant ancestries, or demi-humans might be considered if there are enough natural resources. Fishing, hunting, and wild plants could keep a bullywug village of a fairly large size fed, considering the reduced calorie requirements of 4 foot tall cold-blooded amphibians. Uncivilized hexes could support much larger populations if trade or sustainable agriculture were practiced.

Also, it's a fantasy world. Access to the underdark, a cloning machine, growing young from vats, interplanetary portals, divine shepherding, axiomatic covenant, watery tarts living in lakes handing out magic swords, wish spells, et al. all could affect population density.

What are the procedures for interesting gameplay, and how do cities provide those?

There are 5 city types (X54 in Cook Expert)

Hamlet

Village

Town

City Metropolis

* 50

51-1,000 1,000-5,000 5,000-15,000 15,000+

What is the in-game purpose of a civilization center?

The answer to this question is dependent on the context. What do players want to do in a city?

- Is there a _____ shop?
- Is the town avoidable? Dangerous? How will our arrival be received?
- Who of import lives in the town?
- What religions and languages are spoken in the town?
- What do the townspeople have?
- Where can we rest?
- What does the town have in the way of supplies?
- Are there any quests or adventure seeds?
- What does the town have to offer us?
- What's the punishment for a crime?
- Why are we not bored? i.e. what is of interest, individual, or unique about the village?

BASIC PROCEDURES

Because this is a designed game, we should have a ready procedure for any attempt to take action in a city. This falls back on very old advice. Say yes to player requests.

In general, the answer to “can we. . should be yes, to focus more on the interesting parts of play. “Can I find a blacksmith to equip my henchmen?” “Can we find a place to sleep?” “Can I find a priest to bless us?”

This may seem trivial, but it is important to making the players feel empowered. Perhaps in a hamlet the answer will be no, because there won't be a priest. But if the city can support the request, say yes and move the game forward.

Only focus on interactions and choices that are interesting or significant. Doing so increases the quality of play at the table. Exploring a dungeon is interesting. Role-playing out shopping for item after item is tedious. Developing a relationship with local merchants is wonderful, but make sure table time is spent on situations that are particularly interesting in the sense of a game choice.

What is needed are procedures to cover the types of things players organically decide to do in cities. If we have this, then the players can have reasonable expectations of the outcomes of where they choose to spend (ed. waste) their time and money.

These types of questions could be handled on the spot. It's also possible to wing combat results. In order to have the game provide agency to players, concrete, objective, player-facing procedures must be used. This informs the players what they need to do when they want something.

Thorps (small hamlets of less than 20 people) are best either ignored and narrated as characters approach, or mapped out just like any small dungeon that the players can explore if there is interest. This isn't usually true at the village level, because having 140 different homes and houses renders both creation and presentation challenging.

NAVIGATION

The first thing that happens when a new town is entered is that everyone immediately gets distracted: looking in a store window, petting a dog, talking to locals, reading a map. When spending the night somewhere, in the morning someone will want a bath. Breakfast will take twice as long. Someone will be busy in their room. Anyone who's been on a trip to a new city with friends can understand.

At that arbitrary threshold (towns and larger) a game system should come into play to determine how long it takes to reach the desired destination.

Hamlets: Unknown hamlets should be presented as a small dungeon or point crawl. They usually consist of 1d10 buildings and 0-2 larger structures such as a granary, stables, inn, or warehouse.

Villages: Unknown villages are small enough that it takes about 1 hour to get oriented. After that hour, the environment can be treated as a point crawl, identifying all significant places via description or map. Villages contain between 100+10d10 buildings and 2d6 larger structures.

Towns: Unknown towns are large enough that they must be navigated until characters have been residents of the town for a month or longer. The number of buildings is too large to be relevant.

Cities: Unknown cities are large enough that they must be navigated until characters have been residents for a year.

Metropolis: These huge population centers are exceptionally rare. They are so large and have so many people that they must always be navigated. After a year of residency, characters know a borough (which are the size of towns) well enough.

NAVIGATION PROCEDURES

To navigate to a location:

INTELLIGENCE (INVESTIGATION) OR WISDOM (INVESTIGATION)

<5 Failure Failure after looking a full day

5-10 Clueless 2d4 hours to find the location

11-15 Success 1d6 hours to find the location

16-20 Canny 1d4 hours to find the location

21+ Rover Finds the location in 1 hour

In particularly dangerous, alien, or hostile civilized areas (burrows of the thri-kreen, city of the goblin king, forest realm of the elves) or other unusual circumstances, such as not speaking the language, the roll should be penalized.

Navigating involves reading maps, asking for directions, talking to people, looking around, and getting to the character's destination. It assumes stopping for food, using the rest room, being wary against thieves, noting the local sights, fending off beggars and commoners, and various other distractions and mishaps. Random encounter checks are made each hour, and the flavor of these encounter tables define the character of the city.

ПОСЕЛЕНИЯ

Вид поселения	Население	Предел золота
Мегаполис	25 001 или больше	100000
Большой город city	12 001-25 000	40000
Небольшой город city	5 001-12 000	15000
Большой городок town	2 001-5 000	3000
Небольшой городок town	901-2 000	800
Село Поселок village	401-900	200
Деревня Hamlet	81-400	100
Деревушка Thorp	Хутор 20-80	40

Богатство и население поселения

У каждого поселения есть предел запаса золота, основанный на его размере и населении. Предел запаса золота (см. Таблицу 5-2) является индикатором цены самого дорогого изделия, доступного в том поселении.

Ничто, что стоит больше предела запаса золота поселения, не доступно для покупки в нём. Что-либо, имеющее цену ниже того предела, скорее всего доступно, будь оно мирским изделием или магическим. В то время как исключения, конечно, возможны (город, возникший в результате экономического подъёма возле недавно обнаруженной шахты, сельскохозяйственное сообщество, обедневшее после длительной засухи), эти исключения временны; с течением времени все поселения будут соответствовать норме.

Чтобы определить количество имеющихся в поселении наличных, или общую стоимость любого данного предмета снаряжения для продажи в любой момент времени, умножь половину предела запаса золота на 1/10 населения поселения. Например, предположим, что группа искателей приключений приносит полный мешок добычи (сто драгоценных камней, каждый стоящий 50 золотых) в деревню из 90 человек. Половина предела запаса золота деревни $\times 1/10$ его население равняется $450 (100 \div 2 = 50; 90 \div 10 = 9; 50 \times 9 = 450)$. Поэтому, на месте ИПы могут обратиться в монеты только девять из добытых драгоценных камней, прежде чем исчерпают местные запасы наличных. Не все монеты будут яркими, блестящими золотыми. Они также должны включать большое количество побитых и потёртых серебряных и медных монет, особенно в малочисленном или бедном поселении.

Если те же самые приключенцы захотят купить для своих наёмников длинные мечи (по 15 золотых за каждый), то они обнаружат, что деревня может предложить на продажу только 30 таких мечей, поскольку тот же самый предел в 450 золотых применяется, покупая ли ты или продаешь что-то в данном поселении.

Власти поселения

Часто важно знать, кто составляет структуру власти поселения. Структура власти не обязательно указывает, кто является главным, но вместо этого – кто поддерживает порядок и придаёт законную силу существующей власти.

Констебль/Капитан Стражи/Шериф: Это положение обычно выпадает на воина высшего уровня в поселении, или одного из бойцов высшего уровня.

Стража/Солдаты: на каждые 100 людей в поселении (округлять в меньшую сторону), в поселении есть один постоянно занятый стражником или солдат. Кроме того, на каждые 20 людей в нём будет здоровый член местного ополчения или военнообязанный солдат, которые могут быть призваны в службу только на несколько часов.

Генерация поселения
City/Village Generation

Description

Village Name, "Community Motto"

Descriptive Phrase: Bustling, Chaotic, Decadent, Decrepit, Empty, Established, Growing, Loud, Meltingpot, Metropolitan, Modest, Prosperous, Sprawling, Thriving, vast

Districts

Shops, Inns/Locations:

Locations/Interesting Features: Agricultural (Granary) Ancestral homelands; Animals/Zoo (Stable, Aviary); Castle/Fortification (Walls); Civic Virtue (Forum, Senate House); College/School (Spells, Alchemy, Medicine, Library); Districts (Neighborhoods, Wards, Burroughs, Cantons, Diocese, Precincts, Quarters, Sectors, Turf, Zones); District Capitals (Multi-story building, Underground Hangar or Cavern, Warehouse, Palace, Castle, Tower, Sewer Section, Intersection, Open Square, Park, Maze, Church, Guild Hall, Section of Docks, Cemetery, Hidden Area, Special Inn, Restaurant, Tavern); Holy (Religious, Missionary, Convent, Monastery, Sacrificial Altar); Holy Site (Necropolis, Old Ruins); Industry (Old, Current); Infrastructure (Roads, Aqueduct, Housing, Markets, Services, Canals, Inns); Isolationist; Infamous (Criminals, Outcasts, Rebels, Prisoners); Landmarks; Ley Line Nexus; Military; Port (Harbor, Docks, Lighthouse); Prejudice; Royalty; Strategic/Defensible Location (Constructed on Hills); Sports Center (Colosseum); Superstitious; Thieves Guild; Trade City; Tourist Trap (Theater); Wealthy (Craft, Guild, Banks); Undercity; Unusual type (Cloud, Subterranean, Treetop, Cliffside, Floating)

Resources: Animals (Elephants, Furs, Horses, Ivory, Whales); Climate Type (Arctic, Sub-Arctic, Temperate, Moderate, Sub-Tropical, Tropical); Coast-land, Fertile Farmland (Bananas, Corn, Rice, Wheat); Fishing (Clam, Crab, Fish); Geography (High Mountains, Moderate Mountains, Low Mountains, Foothills, Rolling Hills, Plains, Jungle, Dense Forest, Light Forest, Scrub, Grasslands, Barren, Desert, Swamp) Hunting, Game (Deer); Medicinal/Alchemical Plants/Herbs (Dye, Incense, Silk, Spices, Sugar, Wine); Mines (Iron, Gold, Silver, Gems, Copper, Coal); Pasture

(Cows, Sheep, Goats); Quarry (Marble, Stone); River, Timber; Natural Industry (Quarry, Mill, Smelters, Magical Workshops); Magical Resources (Ley Lines);

Demographics

Governments: Autocracy, Band Society, Bureaucracy, Chiefdom (Tribal), Confederacy, Council, Democracy, Dictatorship, Feudalism, Geniocracy, Gerontocracy, Gynarchy, Hierarchy, Kratocracy, Magocracy, Manorialism, Matriarchy/Patriarchy, Meritocracy, Militocracy, Monarchy, Oligarchy, Pedocracy, Plutocracy, Republic, Satrapy, Syndicracy, Theocracy, Timocracy, Town Meeting

Population breakdown: Human, Elf, Dwarf, Gnome, Other

Languages Spoken*: *5th edition languages Common, Dwarvish, Elvish, Giant, Gnomish, Goblin, Hafling, Orc, Abyssal, Celestial, Draconic, Deep Speech, Infernal, Primordial, Sylvan, Undercommon

Optional Campaign Languages: Common (trade language), Fay, Dialects— High/Grey/Wild (pixie-Farie, elf, grey), Lilliputian (gnome, halfling, burrowing mammals), Hellion (goblinoid, orc), Montus (dwarven, undercommon), Canis (gnoll/gnarl-ron/wolf-men), Homonid (ape), Jotnar (trolls/giants), Suidae (boar-men), Ophidian (reptile/lizard-men), Arachnidia (spider), Chordata (kuo-Toa, troglodites, bullywugs), Sign, Black Speech, High Ancient

Local Religions, Notable Non-Player Characters

Diversions

Obstacles: Anarchy; Barren; Black Wizardry; Civil Warfare (Class Warfare, Racism, Civil Disunity); Corruption (Leaders, Bureaucracy, Secret Society, Mercenary Populous, Cartels and Cabals, Noble Houses, Gangs); Contaminated Land (Salt, Toxin, Supernatural, Ancient damage); Cursed; Harsh Conditions (Brutal Cold, Rock slides, Volcanoes, Isolated, Near Large Monster Lair); Hazardous Resource (Wasted Production); Hunted (Supernatural, Human Raiders, Banditry, Monster Infested); Impoverished (Starvation); Infamous; Natural Disasters (Tornadoes, Hurricanes, Flooding); Plague (Magical, Natural, Curse); Population (No Workers, Unskilled Labor, Broken Spirit, Unhappy Subjects, Shanty Town, Xenophobic population) Religious Zealotry; Rebels (Exiled Lords); Ruinous Customs; Uncertain Ownership; Undeveloped Land; Unquiet Dead;

УКРЕПЛЕНИЯ

Вид укрепления	Описание
Цитадель	
Крепость	
Замок	
Форт	
Башня	
Castle Size	
1-3	Four-walled open keep
4-6	Four-walled covered keep
7-8	Five to eight-walled covered keep
9	Small walled castle, two to four defensive towers
10	Medium walled castle, five to eight defensive towers
11	Large walled castle, nine to twelve defensive towers
12	Citadel
Castle Owner	
Owner	Level Patrol Pursue Ignore/Friend
Abandoned	
Monstrous	* * * *
Men	* * * *

Fighter	9-14	2d6 Heavy Horsemen	1-3	4-5	6
---------	------	--------------------	-----	-----	---

Magic-User	11-14	2d6 Heavy Footmen	1	2-5	6
------------	-------	-------------------	---	-----	---

Cleric	7-14	2d6 Medium Horsemen	1-2	3-4	5-6
--------	------	---------------------	-----	-----	-----

Monstrous inhabitants

Owner Level Patrol Pursue Ignore Friendly

Dwarf	9-12	None	—	1-4	5-6
-------	------	------	---	-----	-----

Elf	9-10	2d6 Elven Elk Mounted Bowmen			
-----	------	------------------------------	--	--	--

Hill Giant	—	1d4+1 Giants,	1-4	5	6
		1d2 Mastadons			

Gnome	4	2d6 Gnomes	1-2	3-5	6
-------	---	------------	-----	-----	---

Gnoll	3	3d6 Gnolls	1-4	5-6	—
-------	---	------------	-----	-----	---

Goblin	1	6d10 Goblins,	1-4	5	6
		3d6 Wolf-rider			

Halfling	8	3d6 Halflings	1	2	3-6
----------	---	---------------	---	---	-----

Hobgoblin	5	4d8 Hobgoblins	1-4	5-6	—
-----------	---	----------------	-----	-----	---

Ogre	4	2d6 Ogres	1-4	5	6
------	---	-----------	-----	---	---

Orc	1	1d6*10 Orcs	1-4	5	6
-----	---	-------------	-----	---	---

Pixie*	1	—	—	1-6	—
--------	---	---	---	-----	---

Sprite*	1	—	—	1-6	—
---------	---	---	---	-----	---

*Pixies and Sprites inhabit abandoned human castles, and do not reveal themselves to visitors

Men

Owner Level Patrol Pursue Ignore Friendly

Brigand	9-11	1d4*10	1-4	5	6
---------	------	--------	-----	---	---

Brigands

Bandit	9-10	3d10 Bandits	1-3	4-5	6
--------	------	--------------	-----	-----	---

Merchants	5	1d20 1 st level	1	2-3	4-6
		Fighters			

Berserker	1	3d10 Berserkers	1-2	3-4	5-6
-----------	---	-----------------	-----	-----	-----

Dervish	10	(1d6+1)x10	1-3	4-5	6
---------	----	------------	-----	-----	---

Dervishes



Приложение 11. Заклинания

Подход к изменению заклинаний

1. Уменьшена эффективность заклинаний создающих или заменяющих ресурсы
2. Уменьшена эффективность заклинаний, направленных на исследование - оставляя определенную вероятность неудачи и необходимость более высокоуровневых заклинателей

[Find Familiar]

Expanded 5e

В заклинание внесены следующие изменения:

1. Длительность призыва: 10 часов, при этом ритуал должен начинаться на рассвете.
2. Вы определяете одну форму в которой воплотится фамильяр – этот фамильяр не сможет принимать любую другую форму (если конечно его форма на это не способна самостоятельно).
3. Если вы захотите сменить фамильяра, то после разрыва связи с первым – второго вы сможете призвать через 10 дней.
4. Фамильяр развивается вместе с вашим даром заклинателя:
 - фамильяр получает +1 хп за каждый уровень заклинателя
 - начальное значение Интеллекта фамильяра – 6 или значение Интеллекта выбранной формы, если оно выше
 - Интеллект фамильяра развивается с уровнем заклинателя – Интеллект фамильяра равен $6 + (\text{уровень заклинателя} - 2) / 2$ (округляется в меньшую сторону, но не меньше 0).

- Начиная с 6 уровня заклинателя фамильяр получает возможность полноценно разговаривать телепатически с заклинателем), а с 11 уровня заклинателя – просто получает дар речи

5. В случае если призванный фамильяр погибает, а заклинатель еще жив то заклинатель получает урон в размере Уровень к4 (т.е. на 5ом уровне заклинателя – 5к4). Фамильяр может быть возвращен к жизни повторным ритуалом призыва заклинателем с полным количеством хитов.

[Create or Destroy Water]

Expanded 5e

Перемешено на 2й круг, эффективность снижена вдвое.

[Purify Food and Drink]

Expanded 5e

Перемешено на 2й круг, не является ритуалом.

Эффективность уменьшена вдвое

[Goodberry]

Expanded 5e

Не насыщает и не удаляет жажду.

[Leomund's Tiny Hut]

- -изнутри сферы нельзя создавать заклинания, направленные наружу.
- Не таргетные заклинания (к примеру, Fireball) все еще может быть направлено внутрь хижины.
- Защищает от погодных эффектов, но не защищает от метательных атак.

Основная задача Леомундовой хижины – позволить комфортно отдохнуть, а не защищать от магии.

[Identify]

Требует проверки Арканы для определения эффектов. Не определяет проклятья.

[Comprehend Languages]

Не является ритуалом, не дешифрует шифры.

Дополнительно измененные и добавленные заклинания

HOLY VIGOR

3rd-level abjuration

Casting Time: 1 action

Range: Touch

Components: V, S

Duration: 8 hours

Your touch imbues a willing creature with blessed vigor. It gains 3d8 + 9 temporary hit points for the duration. These hit points can exceed the creature's hit point maximum, and they cannot be regained. If the creature takes any damage, these hit points are lost first.

At Higher Levels: When you cast this spell using a spell slot of 4th level or higher, the temporary hit points increase by 2d8 for each level above 3rd.

HOLY POWER

4th level conjuration

Casting time: 1 bonus action

Range: self

Components: V, S

Duration: Concentration, up to 10 min

You gain +4 to hit, +4 to damage to Strength-based weapon attacks and ability checks. Also, you can spent your bonus action to make additional weapon attack.

Приложение 12. Прогрессия персонажей

ИЗМЕНЕННЫЕ ТАБЛИЦЫ ОПЫТА

Expanded 5e

Уровень	Обычная	Замедленная	Медленная	Этап	Название
1	0	0	0	1	Ученик
2	300	1000	600	1	Ученик
3	900	3000	1800	2	
4	2700	6000	5400	2	
5	6500	10000	13000	2	
6	14000	15000	28000	3	Авантюрист
7	23000	21000	46000	3	Авантюрист
8	34000	28000	68000	3	Авантюрист
9	48000	36000	96000	4	Ветеран
10	64000	45000	128000	4	Ветеран
11	85000	55000	170000	4	Ветеран
12	100000	66000	200000	5	Чемпион
13	120000	78000	240000	5	Чемпион
14	140000	91000	280000	5	Чемпион
15	165000	105000	330000	6	Герой
16	195000	120000	390000	6	Герой
17	225000	136000	450000	6	Герой
18	265000	153000	530000	7	Легенда
19	305000	171000	610000	7	Легенда
20	355000	190000	710000	7	Легенда

ИЗМЕНЕНИЕ КЛАССОВЫХ СВОЙСТВ

Исследовательские приемы

Expanded 5e

На первом уровне персонаж получает исследовательский прием, выбираемый из списка, который определен для каждого класса. Некоторые классы получают дополнительный прием уже на первом уровне и все классы получают исследовательские приемы на пятом и девятом уровнях.

Полный список исследовательских приемов приведен [здесь](#).

Варвар – Альтернативные опции

Survival Instincts

Alternative for Danger Sense)

You become proficient in your choice of two of the following skills: Animal Handling, Medicine, Nature, Perception, or Survival. Your proficiency bonus is doubled for any ability check you make that uses one of those skills.

Instinctive Pounce

Alternative for Fast Movement)

When a creature ends its turn within 15 feet of you, you can use your reaction to move up to half your speed to a space closer to the creature. This movement doesn't provoke opportunity attacks.

Class Changes
Wild Shape

2nd-level feature (addition to Wild Shape)

You can only turn into shapes of beasts that you have observed in their natural environment for at least 1 year. Once you have learned a wild shape in that way, you may assume the shape of a specific individual of its species if you have observed the individual for at least 1 hour.

When assuming the shape of beast, you may choose a creature that has flying or swimming speed even if your druid level limits you to such forms. The form has no access to limited speeds and cannot use them to move.

Wild Companion

2nd-level druid feature (enhances Wild Shape)

You gain the ability to summon a spirit that assumes an animal form: as an action, you can expend a use of your Wild Shape feature to cast the find familiar spell, without material components.

When you cast the spell in this way, the familiar is a fey instead of a beast, and the familiar disappears after a number of hours equal to half your druid level.

Battlemaster Initiate

You learn one maneuver of your choice from among those available to the Battle Master archetype. If a maneuver you use requires your target to make a saving throw to resist the maneuver's effects, the saving throw DC equals 8 + your proficiency bonus + your Strength or Dexterity modifier (your choice).

You gain one superiority die, which is a d8 (this die is added to any superiority dice you have from another source). This die is used to fuel your maneuvers. A superiority die is expended when you use it. You regain your expended superiority dice when you finish a short or long rest.

Рейнджер - Исследователь природы

Ваш персонаж очень хорошо знаком с одним видом природной среды и имеет большой опыт путешествий и выживания в регионах с таким климатом. Выберите один вид известной местности: Арктика, болота, горы, леса, луга, побережье, Подземье или пустыня. Когда ваш персонаж совершает проверку Интеллекта или Мудрости, связанную с известной ему местностью, его бонус владения удваивается, если он использует навык, которым владеете

Путешествуя по избранной местности в течение часа или более, ваш персонаж получаете следующие преимущества:

- Труднопроходимая местность не замедляет путешествие группы, если группа меньше 6 персонажей.
- Ваш персонаж получает преимущество на проверки Ориентирования
- Даже когда ваш персонаж занимается другой деятельностью во время путешествия (например, ищет пищу, ориентируется или выслеживает), он остается начеку и готов к опасности.
- Если ваш персонаж путешествует в одиночку, то он можете перемещаться скрытно в нормальном темпе.
- Когда ваш персонаж ищет пищу, то находит в два раза больше, чем обычно.
- Когда ваш персонаж выслеживает других существ, он также узнаёт их точное количество, их размеры, и как давно они прошли через область.

Вы можете выбрать дополнительную известную местность на 6 и 10 уровнях.

Вы получаете бонус +5 к проверкам навигации (это в дополнение к вашему удвоенному бонусу мастерства, если он у вас есть)

· Вы можете использовать действие «Следить за собой», даже если во время путешествия вы занимаетесь другим делом.

- Если вы путешествуете один, вы можете незаметно передвигаться в обычном темпе.
- У вас есть бонус +5 к проверкам собирательства (это в дополнение к вашему удвоенному бонусу мастерства, если он у вас есть). Изменение свойств предыстории

Рейнджер – Дополнительные опции для Охотника

Добыча Охотника

Усиленный удар. Ваш опыт в борьбе с нежитью и оборотнями даёт вам возможность наносить им вред, даже не владея магическим оружием. Раз за ход, если вы сражаетесь с существом, обладающим сопротивлением к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия, то можете проигнорировать его. Если же вы совершаете удар магическим оружием, то существо получает дополнительные 1к8 урона от одной из ваших успешных атак.

Оборонительная Тактика

На 7 уровне вы можете выбрать следующую особенность, отличную от Защиты от мультиатаки, Побега от Орды или Стальной Воли:

Стойкость рейнджера. Вы получаете преимущество на спасброски против паралича и эффектов, приводящих к уменьшению ваших максимальных хитов.

Мультиатака

На 11 уровне вы можете выбрать следующую особенность, отличную от Залпа и Вихревой атаки:

Прямо в сердце. Совершая успешную атаку ближнего боя по избранному врагу, вы наносите ему дополнительные бкб урона.

Улучшенная Защита Охотника

На 15 уровне вы можете выбрать следующую особенность, отличную от Невероятного уклонения, Увёртливости и Стояния против течения:

Великая стойкость. Вы получаете преимущество на спасброски от заклинаний и способностей, совершающихся вашим избранными врагами.

Техники Плута

Доблесть. У вас есть очки доблести, равные бонусу мастерства x2. Чтобы потратить их вы должны вооружиться фехтовальным оружием в одну руку, а вторую оставить пустой, или взять в неё кинжал. За ход тратиться по одному очку доблести. Вы выполняете все потраченные очки доблести в конце короткого или продолжительного отдыха.

Спасброски. Некоторые из техник дают возможность цели избежать эффекта, при успешном спасброске. Сложность спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Ловкости. ТЕХНИКИ

Техники расположены в алфавитном порядке:

Без особых усилий. При выполнении действия Отход вы можете потратить 1 очко доблести и игнорировать любую немагическую труднопроходимую местность. Кроме этого, до конца вашего хода лазанье не занимает у вас дополнительного движения. Вы можете потратить дополнительно 1 очко доблести и проскочить через 1 существо, не провоцируя его атаку.

Быстрые удары. Совершая вторую атаку лёгким оружием в вашей руке, вы можете потратить 1 очко доблести, чтобы добавить модификатор вашей характеристики к броску урона.

Глубокий порез. Нанося урон по существу вашим фехтовальным оружием вы можете потратить 1 очко доблести и нанести ему глубокую, кровоточащую рану. В начале каждого своего хода существо (должно совершать успешный спасбросок Телосложения, или получить 3 (Ткб) колющего урона. При успехе эффект техники заканчивается. Существо или его ближайший союзник также может закончить эффект техники, если потратит действие на использование набора целителя или успешную проверку Мудрости (Медицина). Любое количество исцелённых хитов также

заканчивает эффект. Глубокий порез не действует на коструктов и нежить.

Дерись и двигайся. Совершив атаку фехтовальным оружием, вы можете бонусным действием потратить 2 очка доблести и переместиться на половину от вашей скорости. Это движение не провоцирует атак от других существ.

Захват. Если вы успешно совершили атаку фехтовальным оружием, то можете потратить 2 очка доблести, чтобы автоматически схватить существо, по которому попали. На захват распространяются правила размера и досягаемости. Выберите одну из атак существа, до тех пор, пока оно схвачено, существо получает помеху на эту атаку. Вы можете продолжать захват, даже имея в руках лишь кишл.и.

Меткий удар. Попадая по существу фехтовальным оружием вы можете потратить 2 очка доблести и совершить отвлекающую атаку по нему (разрезать ремень, повредить сустав или любое другое действие, отвлекающее его от боя). Цель должна совершить успешный спасбросок Телосложения, или получить помеху на первую совершенную атаку или проверку способности в его ходу. Эффект заканчивается если цель совершает успешный спасбросок, или тратит действие, чтобы устранить помеху (чинит ремень, вправляет сустав и т.д.).

Молниеносное нападение. При совершении действия Атака вы можете потратить 2 очка доблести и оттолкнуть вашу цель назад. В конце вашего каждого хода, каждый раз при успешном попадании фехтовальным оружием атакованное существо должно пройти спасбросок Ловкости или быть отброшенным назад на 5 футов. Существо не может быть крупнее вас больше чем на один размер. После этого вы можете немедленно занять освободившееся от противника пространство, не провоцируя атак от других существ. Обезоруживающая парирование. Если вы промахиваетесь по существу в ближнем бою, то можете потратить 1 очко доблести, и реакцией вынудить его совершить спасбросок Силы, в случае провала существо роняет оружие, державшее в руках. Если у вас есть свободная рука, то вы можете совершить успешную проверку Ловкости Сл то и поймать предмет. Иначе он приземляется в ю футах от нападающего.

Острая шутка. Реакцией на бросок атаки, проверку характеристики и спасбросок от существа, что вы видите, но до объявления успешны ли они, или неудачны, вы можете потратить 2 очка доблести и поиздеваться, либо поддержать существо. Если оно слышит вас, бросьте ИЦ - результат добавляется или вычитается из броска (на ваш '1'.1.6бу'.

Стена из сверкающей стали. При совершении атаки ближнего боя, реакцией вы может потратить 2 очка доблести и совершить атаку фехтовальным оружием. Если результат попадания этой атакой превышает ваш КД, то до конца вашего следующего хода вместо значения КД вы используете значения от попадания. Потенциально это может привести к тому, что атака по вам закончится промахом.

Удар на вершине. При совершении атаки вы можете потратить 2 очка доблести и поразить противника на вершине оружия, вместо его лезвия. Нанесите и<б дробящего урона, вместо стандартного и цель должна совершить успешный спасбросок Телосложения, или стать недееспособной до конца своего следующего хода. Существо не может быть крупнее вас больше чем на один размер.

Скиталец (Outlander)

Wanderer

You have an excellent memory for maps and geography, and you can always recall the general layout of terrain, settlements, and other features around you, granting you a +2 bonus to Navigation checks. In addition, you have advantage on Foraging checks, and when you successfully Forage for food you find an additional amount of food and water to support one more person.

EXPLORATION KNACKS

CLASS SPECIFIC LORE

REPUTATION BENEFIT

ИЗМЕНЕНИЯ ЧЕРТ

Keen Mind Feat

Expanded 5e

In addition to its other features, the Keen Mind feat grants you a +2 bonus to Navigation checks.

Исследователь.

Приспособленный к интеграции географии и течениям истории, вы получаете следующие преимущества:

- ❖ Ваш Интеллект или Мудрость увеличивается на 1.
- ❖ Вы получаете навык владения инструментами картографа.
- ❖ Вы всегда знаете, где север.
- ❖ Вы получаете преимущество на проверки, сделанных для определения расстояния, сделанных для обнаружения далеких или скрытых ориентиров, и проверках, сделанных для определения возраста места или объекта, такого как древние руины или сокровища внутри.

Железная кишка.

Имея возможность сосредоточиться на вопросах, связанных с питанием, вы получаете следующие преимущества:

- ❖ Ваш показатель Телосложения увеличивается на 1.
- ❖ Вы получаете сопротивление урону от яда и совершаете с преимуществом спасброски, чтобы сопротивляться отравлению.
- ❖ Вы совершаете с преимуществом спасброски, чтобы избежать болезней или других болезненных эффектов от употребления нечистой пищи или питьевой воды.
- ❖ Вам нужно вдвое меньше еды и воды, чем обычно.

Кочевник.

Охваченные страстью к путешествиям, которая выводит ваше тело за пределы обычных ограничений, вы получаете следующие преимущества:

- ❖ Ваш показатель Телосложения или Мудрости увеличивается на 1.
- ❖ Вы совершаете с преимуществом спасброски, чтобы противостоять эффектам путешествия более восьми часов в день.
- ❖ Когда вы отдыхаете, вам нужно всего четыре часа сна. Оставшееся время можно потратить на легкую деятельность, например на часы или чтение книги. Если вы гонщик, которому требуется менее 8 часов сна, чтобы получить пользу от длительного отдыха, это не даст никакого дополнительного эффекта.

- ❖ В течение одной минуты вы можете изучить небо и определить, какая погода будет в следующие восемь часов. Перед повторным использованием этой способности вы должны сделать длительный отдых.

Морской пес.

Узнав приливы и отливы на водной глубине, вы получите следующие преимущества:

- ❖ Показатель вашей силы или телосложения увеличивается на 1.
- ❖ Вы получаете скорость плавания, равную вашей скорости ходьбы.
- ❖ Время, на которое вы можете задерживать дыхание под водой, удваивается.
- ❖ Вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (обращение с животными), чтобы взаимодействовать с существами со скоростью плавания.

Зоркий глаз.

С неуклонной бдительностью хищника-вы получаете следующие преимущества:

- ❖ Ваш показатель Мудрости увеличивается на 1.
- ❖ Ваш пассивный показатель Мудрости (Восприятие) увеличивается на 5.
- ❖ Во время путешествия вы можете заметить угрозы, занимаясь другим делом.
- ❖ У вас есть преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), сделанных как часть действия Поиска, или для наблюдения за существами в непосредственной близости.

Сильная спина.

То, что вы носите, важнее тела, которое их несет. Вы получаете следующие преимущества:

- ❖ Ваш показатель Силы или Телосложения увеличивается на 1.
- ❖ Вы считаетесь на 1 категорию размера больше в целях определения грузоподъемности.
- ❖ Вы совершаете с преимуществом проверки Силы, чтобы толкать, поднимать или тянуть предметы.
- ❖ Вы совершаете с преимуществом проверки Силы (Атлетика), чтобы толкнуть существо.

Выживший.

Вы говорите с землей. Ты земля. Вы получаете следующие преимущества:

- ❖ Ваш показатель Мудрости или Интеллекта увеличивается на 1.
- ❖ Когда вы преуспеваете в проверке Мудрости (Выживание), для добычи пищи вы бросаете дополнительный кб, чтобы определить, количество.
- ❖ У вас есть преимущество на проверках Мудрости (Выживание) и Интеллекта (Природа), сделанных для сбора частей тела у существа.
- ❖ У вас есть преимущество на проверки Мудрости (Выживание), сделанных для охоты на существ, а также в проверке Интеллекта (Природы), сделанных для исследования региона.

Толстая кожа.

Ваше тело упивается естественным насилием климатических крайностей. Вы получаете следующие преимущества:

- ❖ Вы получаете устойчивость к урону от огня и холода, и, следовательно, также невосприимчивы к воздействию сильной жары, сильного холода и холодной воды.
- ❖ Вы совершаете с преимуществом спасброски, чтобы противостоять погодным воздействиям, таким как сон в мокром состоянии или на открытом воздухе.

Путеискатель

Коварная земля мало что может помешать вашему неумолимому продвижению. Вы получаете следующие преимущества:

- ❖ Вы не получаете штрафов за броски, сделанные для навигации во время движения в быстром темпе.
- ❖ Вы игнорируете сложную местность.
- ❖ Во время путешествия труднопроходимая местность не замедляет движение вашей группы.
- ❖ Ваша скорость увеличивается на 10 футов.

Виндгаммер.

Море - ваш дом; соленый воздух говорит на языке, который ведет вас к вашей судьбе. Вы получаете следующие преимущества:

- ❖ Ваш показатель Мудрости увеличивается на 1.
- ❖ Вы овладеваете штурманскими инструментами и водными транспортными средствами.
- ❖ Вы не получаете штрафов за броски, сделанные для навигации при движении по воде в ненастную погоду, в том числе в условиях плохой видимости.
- ❖ Ваш бонус мастерства удваивается за любую проверку вашей способности, в которой используются навыки владения водным транспортом.

Алхимик

Вы узнали более эффективные способы использования ингредиентов для создания зелий и бомб. Вы получаете следующие преимущества:

Когда вы создаёте зелье, вы можете удвоить сущность первого обычного ингредиента, которого вы используете для создания этого зелия.

Во время создания зелья ваше максимальное УС не может превышать 15.

Ремесленная экспертиза

Вы знаете способы для ускоренного создания новых частей снаряжения.

Когда вы создаёте не магический предмет, время, затраченное на его создание, уменьшается вдвое.

Вы получаете бонус +2 к проверкам характеристики, когда создаёте не магический предмет.

Фуражир

Вы знаете лучшие способы сбора еды во время путешествий по дикой местности. Вы получаете следующие преимущества:

Вы получаете преимущество на проверки Мудрости (Выживание) совершенные для поиска еды и воды. Когда вы определяете, сколько еды (в фунтах) и воды (в галлонах) вы нашли, вы кидаете 1к8 + ваш модификатор Мудрости.

Травник

Вы выучили физические описания растений и трав, используемых в алхимии. Вы получаете следующие преимущества:

Вы получаете преимущество на проверки Интеллекта (Природа) совершенные для сбора растений и трав для алхимии.

Время, потраченное на сбор растений и трав для алхимии, уменьшается вдвое.

Мастер свежеватель

Вы знаете, как осторожней извлекать и собирать части существ, получая при этом следующие преимущества: Увеличьте значение Интеллекта на 1, при максимуме 20. Время, затраченное на сбор частей существа, уменьшается вдвое.

Когда вы проваливаете проверку на сбор частей существа и должны получить урон, вместо этого вы не получаете урона

Выживальщик

Вы знаете, как выжить в дикой местности, даже в самых суровых условиях. Вы получаете следующие преимущества:

Вы получаете преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) совершенные для обнаружения природных опасностей.

Вы получаете преимущество к спасброскам, совершаемым для сопротивления критическим температурам.

Когда вы собрали еду и воду, вы можете потратить одно использование набора для фильтрации, чтобы очистить любое количество найденной еды и воды

MOUNTED CASTER

Prerequisite: Ability to cast spells

You've learned that tapping into the Weave is not unlike riding a mount of a different sort. This convoluted metaphor has informed your choice to wield spells from the back of your steed.

When your mount takes the Dash action and you cast a spell with area of a cone, you may double the width of the cone for purposes of determining the area of effect. You can use this feature a number of times equal to your spellcasting modifier before you must finish a long rest.

You have advantage on Concentration S to maintain a spell while you are mounted.

TRICK RIDER

Prerequisite: Dexterity of 13 or more

The saddle isn't just your seat, it's your stage.

As a bonus action you can hang down on the side of your mount while riding, granting yourself 3/4 cover until your next turn. You must succeed on a DC 10 Dexterity (Acrobatics) check to return to your regular seated position or have disadvantage on your next attack.

If your mount takes the Disengage action, you can use your reaction to turn around in the saddle and make one ranged weapon attack. You can use this feature a number of times equal to your Dexterity modifier before you must finish a long rest.

MARTIAL SCHOOL EXPERT

Prerequisites: Character doesn't have Personal Combat Style Beginner feat.

Weapons and combinations of weapons: you gain benefits of this Martial School only when you use specific weapons of combination of weapons.

You learned style of combat techniques from one of many Martial or Combat Schools in the world.

You gain next benefits:

- Bonus +1 to Primary Ability Score
- You learn 2 combat techniques and 1 maneuver
- You gain 2 superiority dice which are d6. When you take Master of Martial School feat these dice will become d8.
- You gain bonus +1 to attack rolls with school weapons

You regain all expended superiority dice after finishing short or long rest

MASTER OF MARTIAL SCHOOL

Prerequisite: 6 level

You gain next benefits:

- Additional dice of superiority
- You learn 2 combat techniques
- You learn 1 maneuver
- Now you can take other Martial School Feats
- Size of your superiority dice increases to next level (d6->d8->d10->d12)

Additional prerequisites are described in each school description.

If you take this feat first time you can take it second time (and get title Master of Martial School) and after mastering one school, you can begin to learn another.

Every Martial School give your character on Student level: +1 to ability score, 2 combat techniques, 1 combat maneuver, 2 superiority dice.

On Master level: increased size of superiority dice, 1 additional superiority die, 2 combat techniques and 1 combat maneuver.

WATERDHAVIAN FENCING

Martial School Feat

This rapier fencing style, known to snobbish sages of hopology as the Transitional Dessarin School, teaches the sword alone as the basis of both offence and defence. Consequently, it employs a lighter rapier than the traditional Chondathan school.

Despite a probable origin in the Dessarin valley, teachers can be found anywhere from Calimshan to Thay. Indeed, some sages propose an independent development of a similar style around the Lake of Steam, based on the claims of fencing maestros from Saelmur's Master of the Blade school. Teachers from the Lake of Steam refer to their style as Saelmur School Fencing.

Many devotees regard this as the superior way to use a rapier and there often exists a fierce rivalry between students of this school and others.

Along with the use of the sword as the basis for all offensive and defensive techniques, a devastating counterattack in dual time is one of the hallmarks of the Waterdhavian style of fencing. Another special

move, which while not unknown before the development of this style certainly serves to identify a swordsman trained in it, is distinctive technique of gliding his sword along his opponent's weapon in a tricky thrust that is exceedingly difficult to defend against.

Prerequisites: short sword proficiency, Strength 13

Weapons: one weapon (usually short sword, scimitar or rapier) and other hand must be free

Primary ability: Strength or Dexterity

Physical Training: Strength or Dexterity

Student maneuvers: Disarming Attack

Student techniques: Defensive Stance, Distracting Strike

Master maneuvers: Riposte

Master techniques: Deadly Strikes, Defensive Duelist

RIDE AND STRIKE

Martial School Feat

Combat school of Triboar and Amphail riders.

Requirements: Strength 13, proficiency in Animal Handling

Weapons: any melee weapon while mounted

Primary ability: Strength or Dexterity

Physical Training: Strength or Dexterity

Student maneuvers: Trip Attack

Student techniques: Rider's Evasion, Ride by Attack

Master maneuvers: Precision Attack

Master techniques: Nimble Horsemanship, Galloping Charge

COMBAT TECHNIQUES

COMBAT TECHNIQUES LIST

- Ambidexterity
- Blade Step
- Deadly Strikes,
- Distracting Strikes
- Force the Opening
- Galloping Charge
- Nimble Horsemanship
- Offhand Steel
- Ride by Attack
- Rider's Evasion
- Savage Strikes
- Shield Bash
- Shield Defense,
- Threatening Stance
- Unfettered Defense

AMBIDEXTERITY

Two weapon fighting, stance

You can use two-weapon fighting even when the one-handed melee weapons you are wielding are not light.

BLADE STEP

Trigger

When you make an opportunity attack you may move up to 10 feet as part of that attack. This movement does not provoke an opportunity attack from the creature that triggered the opportunity attack.

DEADLY STRIKES

Stance

Before you make a melee attack with a heavy weapon that you are proficient with, you can choose to not apply your proficiency bonus to your attack roll. If the attack hits, you add double proficiency bonus to the attack's damage.

DISTRACTING STRIKES

When you successfully strike an opponent with an opportunity attack, they may not take reactions until the beginning of their next turn.

FORCE THE OPENING

trigger

When you score a critical hit with a melee attack against a creature, you gain advantage to all subsequent melee attacks against that creature until the end of your turn.

SHIELD BASH

Shield, bonus

you can use a bonus action to try to shove a creature within 5 feet of you with your shield. If you use this benefit before Attack action you must take Attack action on this your turn or lose action.

SHIELD DEFENSE

Shield, reaction

If you aren't incapacitated, you can add your shield's AC bonus to any Dexterity saving throw you make against a spell or other harmful effect that targets only you.

If you are subjected to an effect that allows you to make a Dexterity saving throw to take only half damage, you can use your reaction to take no damage if you succeed on the saving throw, interposing your shield between yourself and the source of the effect.

THREATENING STANCE

Stance

Creatures provoke opportunity attacks from you even if they take the Disengage action before leaving your reach.

UNFETTERED DEFENSE

Passive, light or no armor

If you are wearing light or no armor, and not wielding a shield, you gain a +1 bonus to your AC

NIMBLE HORSEMANSHIP

Mounted

Mounting your horse only costs you 5 feet of your movement, you gain advantage on all Dexterity saving throws to remain in the saddle and may dismount as a free action any time your mount is knocked prone.

RIDE BY ATTACK

Mounted

You have advantage on melee attack rolls against any unmounted creature that is smaller than your mount.

RIDER'S EVASION

Mounted

If your mount is subjected to an effect that allows it to make a Dexterity saving throw to take only half damage, it instead takes no damage if it succeeds on the saving throw, and only half damage if it fails.

SAVAGE STRIKES

Trigger

Once per turn when you roll damage for a melee weapon attack, you can reroll the weapon's damage dice and use either total.

GALLOPING ASSAULT

Mounted

If your mount moves in a straight line for 30 fetes you get additional bonus to damage roll of your first weapon attack equal to maximum of damage dice of your weapon

OFFHAND STEEL

Two melee weapons

You gain a +1 bonus to AC while you are wielding a separate melee weapon in each hand.

DEFENSIVE STANCE

no shield, bonus, stance

If you are not wielding a shield, as a bonus action you can increase your AC by 2 until the end of your next turn.

PARRY

Finesse weapon, trigger

When you are wielding a finesse weapon with which you are proficient in one hand and another creature hits you with a melee attack, you can use your reaction to add half your Dexterity modifier (rounded up) to your AC against that attack, potentially causing the attack

to miss you.

FULL LIST OF MANEUVERS AND TECHNIQUES

In this document you can find only specific maneuvers and techniques – which are used by described Martial Schools. You can find full list and more schools and also rules for creating unique personal style for you character in [Palant's Guide to Combat \(Pay What You Want\) on dmsguild.com](https://dmsguild.com)

Приложение 13. Дополнительные правила для сражений

ПОСТОЯННЫЕ ТРАВМЫ И МАССИВНЫЙ УРОН

Expanded 5e

Одной из основных причин, по которой персонажи не любят постоянные травмы – это риск потерять конечность, который делает персонажа намного более слабым и хотя с ролевой точки зрения это безусловно хороший повод для уникального отыгрыша – готовы к нему все.

Поэтому в этих измененных правилах используется следующее дополнение: если эффект говорит про постоянную потерю конечности или какой-либо функциональности, игрок может заменить этот эффект на «сломанная» - сохраняя конечности персонажа и позволяя восстановить полную функциональность персонажа через некоторое время.

Причины добавить в игру остальные травмы:

- Вы хотите сделать бой более опасным, но на самом деле не сделать его более опасным. Ну, большую часть времени ...
- Эпические истории о преодолении еще большего количества препятствий.
- Длительные эффекты боя. Вы не должны просто «проспать» эффекты эпических сражений, в которых вы доведены до предела своих возможностей. Это дает игрокам дополнительные травмы, от которых нужно оправиться, что действительно заставляет их чувствовать, что они заслужили победу.
- Плохие боевые шрамы.

Что вызывает необходимые травмы?

Игрок должен сделать бросок по таблице постоянных травм, когда с его персонажем происходит что-либо из следующего:

- Когда противник наносит максимальный урон своей атакой
- При провале спасброска от смерти на 5 и более.
- Когда противник наносит критический удар
- Как конкретный монстр атакует (особая способность, чтобы сделать его более страшным)
- Особенно неприятный эффект заклинания
- Потеря сознания / каждый раз, когда вы делаете спасбросок от смерти

Дополнительное правило, которое позволяет избежать лишних бросков и лишних эффектов постоянных травм: ваш персонаж получает постоянную травму при условии наличия соответствующих условий и если он провалил спасбросок по Телосложению с УС 15.

Альтернативное правило: вместо спасброска по Телосложению используйте спасбросок против смерти, и в случае результата меньше 10 – персонаж получает травму, а при 10 и выше – нет.

ТАБЛИЦА ПОСТОЯННЫХ ТРАВМ

1 к 20	Таблица длительных травм и массивных повреждений
1	Потерять (сломать) ногу или ступню - ваша скорость передвижения уменьшается вдвое, и у вас есть помехи для всех проверок ловкости, основанных на ловкости, из-за отсутствия баланса.
2	Потерять (сломать) руку или кисть - вы можете держать только один предмет за раз, и вы не можете совершать атаки двумя руками.

3	Потерять глаз (затуманенное зрение) - у вас есть недостаток при проверках восприятия на основе зрения и дальних атаках.
4	Потеря уха (звон в ушах) - у вас есть недостаток при проверке восприятия на основе слуха.
5	Проколотое или проколотое легкое - вы можете выполнить действие или бонусное действие, только когда этот объект находится внутри вас. После удаления у вас теперь есть «внутренняя травма» (см. 10 ниже).
6	Перелом черепа или другие переломы костей - у вас есть помехи на броски атаки и все проверки способностей, основанные на силе, ловкости и телосложении (включая заклинания). Кроме того, вы всегда терпите неудачу в проверках концентрации.
7	Гнойная рана - ваше максимальное здоровье уменьшается на 1 каждый день.
8	Хрупкое - Каждый раз, когда вы получаете урон, вы получаете дополнительно 1db урона того же типа.
9	Большое сотрясение мозга - у вас есть недостаток в проверках умственных способностей (проверки интеллекта, мудрости и харизмы, не связанные с боем).
10	Внутренняя травма - Вы совершаете с помехой все броски атаки.
11	Слабое место или болезненный шрам - вы получаете дополнительно 1db повреждений при попадании в точку травмы.
12	Ушиб или глубокий синяк - вы теряете способность действовать быстро. Вы больше не можете реагировать.
13	Незначительное сотрясение - у вас есть недостаток в проверках умений, основанных на интеллекте, которые не связаны с боем.
14	Сломанные ребра - у вас есть недостаток при проверках способностей, основанных на силе и ловкости.
15	Потеря пальца (сломанная рука) - у вас есть недостаток при проверках ловкости рук и любой проверке способностей, которая включает использование воровских инструментов.
16	Limp - Ваша базовая скорость передвижения снижена на 5.
17	Ужасный шрам
18	выбитых зубов, большой шрам
19	Незначительный небольшой шрам
20	Всплеск адреналина: вы получаете количество временных хитов, равное 1 от вашего хита + модификатор телосложения. Кроме того, в следующих двух раундах вы можете бонусным действием совершить рывок, а ваш модификатор силы удвоится.

Совет Мастеру

Позвольте вашим игрокам сделать броски по этой таблице перед началом игры и посмотрите на то что они получат. Это может придать их персонажу неповторимую уникальность, е сли игроки не удовлетворены результатом, то вы можете позволить им перебросить или просто не использовать полученный эффект.

ХАРАКТЕРИСТИКИ НИП-ОВ И ЧУДОВИЩ

ECL (ЭУП) – Effective Character Level – Эффективный уровень персонажа – показывает персонажу какого уровня приблизительно соответствует НИП или чудовище.

Damage Reduction XX/ (Уменьшение урона XX) – определяет насколько уменьшается урон, если не нанесен определенным оружием. Если источник урона указан в квадартных скобках, то действует всегда. К примеру DR 10/magic – означает, что урон уменьшается на 10 единиц, если только оружие не является волшебным, DR 15/magic [cold steel] – означает что урон

уменьшается на 15 единиц, если только оружие не является волшебным, но оружие из холодной стали действует всегда.

БАЗОВЫЕ МАНЕВРЫ

Expanded 5e

Feint

Bonus action

если скилл чек провалил больше чем на 10 - то следующая атака этого противника пойдет с адв

Disarm

Shove

Change Position

инициатор - атака

напарник - реакцией шаг назад

Distracting Strike

бонусным действием + скилл чек = успешная атака даст авантаж на следующую атаку

Aim

бонус

получи 1к4 на попадание на следующую атаку

Тщательное Прицеливание snipe

action+bonus+no movement

за каждый раунд снайпа - увеличиваешь нормальную дистанция на 1 инкремент

Conditional Attack

не наносит урона, скилл чек против скилл чек, длительность% до конца следующего хода инициатора.

возможные эффекты:

- снижение скорости
- слепота
- запрет проводить реакции

Паррирование

реакцией перебросить значение атаки противника чтобы ее отклонить

Приложение 14. Снаряжение



Каждый бывалый искатель приключений знает старую фразу: «С правильным снаряжением нечего бояться». Все, что авантюрист несет с собой, для чего то сделано, и как то используется, обычно для жизненно важных, или приводящих к успеху целей. От могучего боевого топора до мелкого шлямбура с верным бурдюком - каждый предмет снаряжения бережно выбирался и подгонялся.

Как правило, такая подгонка экипировки требует времени, навыков и затрат в золоте. Например, упомянутый усиленный рюкзак, вероятно, потребует, чтобы персонаж был обучен инструментам кожевенника, провел день или два, работая над ним, и обладал некоторым количеством материала, из которого он будет добавлять.

Для путешествий в условиях суровой внешней среды следует особенно осторожно и ответственно подбирать снаряжение.

Этот раздел расширяет правила для предметов и снаряжения, найденных в Руководстве Игрока. Снаряжение, перечисленное здесь, имеет тот же вес и стоимость, что и в руководстве игрока, но со следующими дополнениями или модификациями. Некоторых предметов, описанных здесь, нет в руководстве игрока, поэтому их вес и стоимость указаны тут.

Предметы расширены за счет хардкаверов и старых редакций

ОРУЖИЕ

Воинское оружие ближнего боя

The short bearded axe has a value of 6 gp and weighs 2 lb, inflicts 1d6 slashing damage and possesses the Finesse, Light and Thrown (range 20/60) properties.

The assault axe has a value of 12 gp and weighs 4 lb, deals 1d8 slashing damage and possesses the Finesse property.

ПРЕДМЕТЫ



ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Предмет	Стоимость	Вес
Стандартное снаряжение		
Спальник		
Одеяло		
Зимнее снаряжение		
Комплект зимней одежды	5 зм	8 фунтов
Fur Clothing		
Fur Lining		
Blubber Insulation		
Furred Coat.		
Hide Gambeson		
Balaclava		
Rawhide Cloak		
Armor Insulation		
Коньки	5 зм	
Лыжи		
Reinforced Boots		

Снегоступы	10	
Firewood	1 мм	20 фунтов
Sack of coal rocks.		
Сани		
Снежные очки		
Палатка		
Insulated tent	50	
Снаряжение для пустынь		
Комплект пустынной одежды	5 зм	8 фунтов
Снаряжение для тропической местности		
Сборщик воды		
Инсектоцид		

Общий подход к зимнему снаряжению.

1. Правила по зимнему снаряжению должны быть игромеханически легкими.
2. Они должны сочетаться с большей градацией влияния холодной погоды.
3. Они должны быть правдоподобными.

Что касается одежды. Исходим из того что есть две степени укутанности в теплую одежду, причем вторая предназначена для крайнего севера и в ней невозможно двигаться также

проворно. При этом не всякая одежда совместима с доспехами.

Что касается обычного снаряжения. Коньки, лыжи, снегоступы, кошки – различные способы передвижения в условиях севера. Транспорт – сани.

Обычное снаряжение: утепленные эквиваленты из книги игрока + стандартный утеплитель мазь + алхимические предметы.

Спальник

(спальный мешок) согревает вас ночью, предотвращая влияние холодной погоды во время длинного отдыха. **Мешок Спальный:** Искатели приключений никогда не знают, где они будут ночевать, и спальные мешки помогают им уснуть на сеновалах или на холодной земле. Спальный мешок – это постель и одеяло, все достаточно тонкое, чтобы можно было скатать и привязать. В критической ситуации его можно использовать как носилки.

ОДЕЖДА

Различные персонажи могут одеваться в разных обстоятельствах по-разному. Предположительно начальный персонаж одет в костюм ремесленника, актера, исследователя, монаха, крестьянина, ученого или странника. Первый костюм дается бесплатно и не принимается в расчет при вычислении веса, несомого персонажа.

Костюм Ремесленника: Рубаха с пуговицами, юбка или штаны с завязками, сапоги и, возможно, шапка или шляпа. В этот костюм может входить пояс или фартук из ткани или кожи.

Облачение Клирика: Духовная одежда для выполнения жреческих обязанностей; не для путешествий.

Одежда Зимняя: Шерстяная куртка, льняная рубашка, шерстяная шапка, тяжелый плащ, толстые штаны или юбка, и ботинки. При ношении зимней одежды прибавьте ситуационный бонус +5 к спасброскам Стойкости против холода (см. информацию об уроне холодом в *Книге Мастера*).

Костюм Придворного: Причудливо скроенная одежда для появления при дворе. Каждый, кто общается со знатью или королями, облегчит взаимопонимание придворной одеждой. Без драгоценностей (стоящих примерно еще 50 зм) вы сойдете за своего.

Костюм Актера: Костюм яркий, возможно даже безвкусный, одежда представлений. Хотя костюм выглядит причудливо, его практический покрой позволяет вам кувыряться, танцевать, ходить по натянутому канату или просто бежать (если вы не понравились аудитории).

Костюм Исследователя: Это полный комплект одежды для того, кто никогда не знает, чего ожидать. В него входят крепкая обувь, кожаные штаны или юбка, пояс, рубаха (возможно, с жилетом или жакетом), перчатками и плащом. Вместо кожаной юбки может быть кожаная туника. Одежда имеет множество карманов (особенно плащ). Костюм также включает любые дополнительные предметы, в которых вы можете нуждаться, вроде шарфа или широкополой шляпы.

Одеяние Монаха: Это простое одеяние включает сандалии, свободные штаны и рубаху, и пояс. Хотя оно выглядит простым, но одеяние это скроено так, чтобы дать вам максимальную подвижность, и сделано из высококачественной ткани. Вы можете спрятать в карманах маленькое оружие, а пояс достаточно прочен, чтобы служить как короткая веревка. В зависимости от вашего стиля одеяние может быть украшено знаками, которые указывают на вашу традицию или философию.

Костюм Дворянина: Этот костюм предназначен специально для того, чтобы быть дорогим и показывать это. Драгоценные металлы и драгоценные камни украшают одежду. Чтобы сойти за дворянина каждый потенциальный дворянин также нуждается в кольце с печаткой (см. *Снаряжение*

Авантюриста выше) и в драгоценностях (стоящих минимум 100 зм, или, по крайней мере, выглядящих так). И было бы желательно не появляться на балу дважды в одном и том же одеянии.

Костюм Крестьянина: Свободная рубаха и мешковатые штаны, или свободная рубаха и юбка или платье. Обмотки вместо обуви.

Облачение Короля: Это только одежда, а не королевский скипетр, корона, кольцо и другие регалии. Королевская одежда роскошная, с драгоценными камнями, золотым шитьем, шелками и мехом.

Костюм Ученого: Мантия, пояс, шапка, мягкие сапоги и, возможно, плащ.

Костюм Странника: Ботинки, шерстяная юбка или штаны, крепкий пояс, рубашка (возможно с жилетом или жакетом), и широкий плащ с капюшоном.

Боеприпасы, кислота. Каждый из этих снарядов несёт в себе алхимическую эссенцию в небольшой полости наконечника. Когда снаряд попадает в мишень, эссенция попадает непосредственно внутрь цели. Когда вы наносите урон с помощью такой стрелы или болта, нанесите дополнительные 164 урона кислотой.

Боеприпасы, холод. Каждый из этих снарядов несёт в себе алхимическую эссенцию в небольшой полости наконечника. Когда снаряд попадает в мишень, эссенция попадает непосредственно внутрь цели. Когда вы наносите урон с помощью такой стрелы или болта, нанесите дополнительные 164 урона холодом.

Боеприпасы, огонь. Каждый из этих снарядов несёт в себе алхимическую эссенцию в небольшой полости наконечника. Когда снаряд попадает в мишень, эссенция попадает непосредственно внутрь цели. Когда вы наносите урон с помощью такой стрелы или болта, нанесите дополнительные 164 урона огнём.

Боеприпасы, освященные. Каждый из этих снарядов несёт в себе святую воду в небольшой полости наконечника. Когда снаряд попадает в мишень, святая вода попадает непосредственно внутрь цели. Когда вы наносите урон с помощью такой стрелы или болта, нанесите дополнительные 166 урона светом.

Пуля, кислота. Это пустая стеклянная пуля, заполненная кислотой. Когда вы наносите урон такой пулей, добавьте к урону 164 кислотный урон.

Пуля, холод. Это пустая стеклянная пуля, заполненная алхимической эссенцией холода. Когда вы наносите урон такой пулей, добавьте к урону 164 урона холодом.

Пуля, огонь. Это пустая стеклянная пуля, заполненная огненной алхимической эссенцией. Когда вы наносите урон такой пулей, добавьте к урону 164 урона огнём.

Пуля, освященная. Это пустая стеклянная пуля, заполненная святой водой. Когда вы наносите урон такой пулей, добавьте 166 урона сетом.

Противоядие. После принятия противоядия можете убрать один негативный эффект отравления.

Колючая проволока. Это рулон колючей стальной проволоки, предназначенный для сдерживания чего либо. Существо, которое пытается перелезть через колючую проволоку должно пройти проверку Ловкости (УС 10), или получить 164 урона и запутаться. В свой ход запутавшееся существо может потратить одно действие, чтобы пройти проверку Силы или Ловкости (на выбор) против УС 10. При успехе существо освобождается, при неудаче получает 164 урона. Для установления колючей проволоки требуются пара толстых перчаток и столбы для крепления.

Словарь. В этой книге есть перечень слов и перевод к ним к любого языка на общий. Когда вы читаете что-то на языке словаря, можете потратить 10 минут, на каждую страницу текста, чтобы перевести его.

Инструменты для извлечения драгоценных камней. Используются для извлечения драгоценных камней из занятых слотов.

Ледоруб. Ледоруб имеет острую металлическую головку и шипованную рукоять. Даёт преимущество при проверке Силы (Атлетика) во время подъёма к горах или ледяной местности.

Денежный пояс. Этот тканевый мешок предназначен для ношения под одеждой и может вместить до 50 монет. При попытке

украсть деньги из такого мешка, нужно совершить проверку Ловкости (Ловкость рук) апомехой.

Питательные вещества. Существо, выпившее флакон с питательным веществом, получает временные хиты на 1 час. Количество полученных хитов зависят от качества питательного вещества, как показано к таблице ниже. Если вы хотите использовать новые питательные вещества, то прежде должны дождаться, пока не истечёт действие прошлого вещества.

Питательные вещества	Временные хиты
Нормальный	1d4 + 4
Хороший	1d4 + 9
Превосходный	1d4 + 14
Лучший	1d4 + 19

Портальный свиток. Потратьте действие для чтения портального свитка. Это позволит вам переместиться в постоянный круг телепортации. Вы должны находиться в том же плане существования, что и круг телепортации. Свиток расходуется, и вы сразу же видите всё в пределах 5 футов от круга, а если это пространство занято, то видите только свиток. В свитке так же есть краткое описание, где находится круг телепортации (город или местность), и принадлежит ли это место какой-либо фракции или организации.

Зелье восстановления. После принятия зелья восстановления, снимите с себя один эффект ослеплён, оглушён, парализован или отравлен.

Предмет	Стоимость	Вес
Алхимические боеприпасы		
Боеприпасы, кислота	5 зм	-
Боеприпасы, холод	5 зм	-
Боеприпасы, огонь	5 зм	-
Боеприпасы, освящённые	5 зм	-
Пуля, кислота	1 зм	-
Пуля, холод	1 зм	-
Пуля, огонь	1 зм	-
Пуля, освящённая	1 зм	-
Противоядие	40 зм	-
Колючая проволока (50 ф)	75 зм	35 фнт
Словарь	10 зм	2 фнт
Инструменты для извлечения драгоценных камней	2 зм	2 фнт
Ледоруб	10 зм	5 фнт
Денежный пояс	4 зм	-
Питательные вещества	10 зм	-
Питательные вещества (Хороший)	40 зм	-
Питательные вещества (Превосходный)	90 зм	-
Питательные вещества (Лучший)	160 зм	-
Портальный свиток	350 зм	-
Зелье восстановления	40 зм	-
Набор для отчистки	5 зм	3 фнт
Колчан с ножнами	10 зм	2 фнт
Лыжи и палки	15 зм	6 фнт
Сок скорости	10 зм	-
Тент, на четверых	4 зм	40 фнт
Тент, павильон	20 зм	200 фнт
Гамак	5 зм	1 фнт

Набор для отчистки. Этот набор представляет собой травы и жидкости в кожаном мешочке. Набор имеет десять использований. Как действие, вы можете за одно использование отчистить один фунт провизии или один галлон напитков от любых ядов и болезней.

Колчан с ножнами. Этот колчан для стрел или болтов имеет скрытные ножи, вмещающие в себя короткий меч или кинжал. Существо может использовать своё действие для проверки колчана (Исследование), чтобы обнаружить ножи (УС 12)

Лыжи и палки. Во время путешествий лыжи позволяют передвигаться по снегу и ледяным поверхностям без уменьшения скорости. Требуется действие, чтобы снять лыжи.

Сок скорости. После принятия сока скорости, ваша скорость увеличивается на 10 футов на 1 час.

Тент, павильон. Огромный навес под открытым небом, а так же колья, столбы и канаты. Свободно вмещает под собой до двадцати гуманоидов среднего размера.

Одеяло

Одеяло сохраняет тепло ночью, но ему не хватает подбивки спального мешка, длинный отдых с одеялом защищает от холода, но завершение длинного отдыха если вы спали только укрывшись одеялом, восстанавливает только четверть от потраченных Костей Хитов (минимум 1 кубик).

Одежда, камуфляж. Камуфляж - это практика манипулирования визуальными подсказками, которые позволяют глазу воспринимать изменения в окружающей среде. Именно эти вариации сигнализируют о наличии чего-то неуместного. Особенно привлекают внимание противоречивые цвета и формы; camouflage пытается приглушить эти эффекты для сохранения маскировки. Камуфляжная одежда предназначена для того, чтобы ее не заметили, но она применяется только в тех условиях, для которых создана одежда. Например, камуфляжная одежда лесного цвета бесполезна в заснеженной или пустынной среде.

Эти правила маскировки обычно применяются к различным методам маскировки. Когда вы столкнетесь с недостатком при проверке Ловкости (Скрытности), потому что ваша внешность резко контрастирует с вашим фоном, например, когда вы прячетесь в заснеженном поле, использование камуфляжа может свести на нет этот недостаток. Аналогично, если другое существо пытается пройти проверку Мудрости (Восприятия), которая дала бы преимущество по той же причине, преимущество аннулируется вашим камуфляжем.

Эффективный камуфляж действует, чтобы игровая механика не наказывала кого-то или что-то за неспособность слиться. Он не предназначен для предоставления дополнительных преимуществ скрывающемуся человеку при сравнении Скрытности и Восприятия, просто отменяет штрафы (и только штрафы, связанные с несогласованным фоном). условия). Точное применение этого эффекта оставлено на усмотрение Мастера Подземелий, особенно вопрос о том, достаточно ли маскировка

соответствует окружающей среде и покрывает достаточно скрывающегося персонажа, чтобы быть эффективным.

Комплект зимней одежды.

Холодная погода | Экстремальный холод

A cold weather outfit includes a wool coat, linen shirt, wool cap, heavy cloak, thick pants or skirt, and boots.

Комплект толстой, утепленной одежды, предназначенной для экстремально холодных условий. Делает владельца невосприимчивым к воздействию экстремального холода. Наряжение для холодной погоды весит 8 ф. и стоит 5 зм.

Одежда для холодной погоды

Этот наряд состоит из плотной шубы или плаща поверх слоев шерстяной одежды, а также из меховой шапки или капюшона, защитных очков и кожаных сапог, и перчаток с меховой подкладкой. Пока холодная одежда остается сухой, ее владелец автоматически преуспевает в спасбросках от эффектов сильного холода (см. «Экстремальный холод»).

It takes 5 minutes to don or doff cold weather gear, as there are many layers and laces to untie before complete removal.

A cold weather outfit includes a wool coat, linen shirt, wool cap, heavy cloak, thick pants or skirt, and boots.

ТЕПЛАЯ ОДЕЖДА: ЗАЩИТА ОТ ХОЛОДА И ПОДВИЖНОСТЬ

Одежда	Максимально совместимы с доспехи	Подвижность	Защита от холода	Скрытность
Одежда путешественника	Тяжелые	-	-	0
+ Меховой плащ	Тяжелые	-	Холодная погода,	

			преимущество при Морозе	
Hide Gambeson	Средние	-	Мороз	1
Зимняя одежда	Средние			2
Одежда мехов	из -		Помеха на подвижность	3
			Экстремальны й холод	
			б	

Hide Gambeson.

Эта подкладка сделана из сыромятной средней брони без большей части изношенных внешних слоев. Это позволяет повторно использовать то, что осталось, в качестве импровизированного пальто и положить поверх него еще один комплект средней брони. Хотя эта одежда не мокрая, она обеспечивает устойчивость к холоду, но не защищает от сильных холодов.

Меховой Плащ

Плотный комплект одежды исследователя Арктики, включающий двухслойное пальто из шкуры лося с меховым плащом, комплект шерстяных чулок, шарф и шляпу, а также обычные толстые ботинки. Хотя эта одежда не мокрая, она обеспечивает невосприимчивость к холоду и устойчивость к очень холодным погодным условиям. Когда меховой плащ закрывает ваше лицо, ваша личность остается скрытой, если кто-то не преуспеев в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15. Вы можете носить легкую броню под пальто, но не среднюю или тяжелую броню.

Шедевр. Гравированные украшения и использование шкуры редких животных делают этот набор арктической одежды подходящим для успешного ремесленника или торговца, оратора Десятигородов или их советников. Вы привлекаете внимание, и в некоторых ситуациях это может дать вам бонус к проверкам Харизмы, чтобы произвести впечатление на незнакомцев своим социальным статусом, равным вашему модификатору умения.

Плащ из сыромятной кожи

Плащ из тяжелой сыромятной кожи медведя или громового чудовища можно носить поверх средней или тяжелой брони и обеспечивать частичное прикрытие тела от холода. В состоянии покоя он может обеспечить устойчивость к холоду, но не к сильному холоду. По запросу к шкуре можно вшить плащ, и когда плащ закрывает ваше лицо, ваша личность остается скрытой, если кто-то не преуспеев в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15.

Слой мехов

An additional layer of fur for your Cold Weather Clothing.

Blubber Insulation

An additional layer of insulation for your Cold Weather Clothing.

Одежда из мехов

Heavy furs are very good at protection against cold. Fur clothing can be worn over a cold weather outfit or armor insulation in order to provide protection against even more severe weather.

Палатка.

Палатка — это убежище для двух существ среднего или меньшего размера. До четырех средних существ могут поместиться в палатке, если это сильно надо, но существа, делающие это не восстанавливают кости хитов после окончания длительного отдыха.

Самодельное убежище

Персонажи или существа, которые не пытаются путешествовать, а вместо этого останавливаются и ищут убежище в снежной пещере, логове или подобном убежище, могут получить бонус к своему уровню защиты. Пример: Охотник-неандерталец в меховой одежде имеет уровень защиты 3 (2 для его расы, +1 для его экипировки). Он может бесконечно долго жить в условиях сильного холода без вреда для здоровья.

Балаклава

Шерстяная маска для лица, закрывающая всю область головы, кроме рта, ноздрей и глаз. Он защитит ваше лицо от обморожения и даст бонус +2 к проверкам игнорирования УС, чтобы продолжить марш, несмотря на истощение. В нем ваша личность скрыта, если

кто-то не преуспеев в проверке Мудрости (Внимательность) со УС 17.

Изоляция брони

Эта густая красная сиропообразная смесь наносится кистью на внутреннюю поверхность доспехов. Когда смесь вступает в контакт с теплом тела и потом, она вздувается, удерживая тепло тела, изолируя владельца от воздействия холода.

В течение 24 часов после применения владелец доспехов, обработанных изоляцией для брони, получает +5 бонус обстоятельств к спасброскам Стойкости от воздействия холода.

Утепленная палатка

Теплая утепленная палатка на двоих. Дает тепло двум средним существам. Чувствителен к износу.

Эта палатка защищает двух существ Среднего или меньшего размера внутри нее от элементов. Находясь внутри палатки, существо невосприимчиво к очень холодной погоде.

Утепленная шестиместная палатка.

Эта палатка защищает двух Больших, шесть Средних или Маленьких существ внутри нее от элементов. Находясь внутри палатки, существо невосприимчиво к очень холодной погоде.

Снежные очки.

Деревянные очки имеют тонкий горизонтальный разрез посередине. Они дают +2 бонус обстоятельств

на спасброски, чтобы противостоять ослепляющим эффектам, включая снег слепота, очень яркий свет или заклинания, направленные на зрение косвенно (например, солнечные лучи, но не слепота).

Мешок угольных пород.

Каменный черный уголь, добываемый в районе между Мирабаром и Эвермурсом, продается в грубых мешках из мешковины. Уголь из этого региона ассоциируется с клеймом жестокого рабского труда, когда захваченных гоблинов и кобольдов заставляют работать в нечеловеческих условиях, чтобы добывать уголь. Тем не менее, каменный уголь горит в два раза дольше, чем сухая древесина, и намного компактнее, чем таскать штабеля дров или полагаться на поиск пищи перед тем, как разбить лагерь, особенно во время арктической зимы.

В одном мешке достаточно, чтобы развести 5 костров.

Комплект пустынной одежды.

Комплект одежды, используемый в пустыне для существования в постоянной жаре.

Комплект для рыбалки.

Позволяет легче ловить рыбу. Дает преимущество на все проверки Мудрости (Выживание), связанных с добытием пищи вблизи значительного водоема, вроде реки или озера.

Железный котелок.

При использовании на привале вечером во время продолжительного отдыха для приготовления горячей пищи персонажи получают Вдохновение, которое можно использовать в течении следующего дня.

Кастрюля. Горячий суп - одно из немногих удовольствий, которые путешественники по Арктике ищут в конце дня.

Climber's Kit.

A climber's kit includes special pitons, boot tips, gloves, and a harness. You can use the climber's kit as an action to anchor yourself; when you do, you can't fall more than 25 feet from the point where you anchored yourself, and you can't climb more than 25 feet away from that point without undoing the anchor. **Комплект для лазания.** В набор для лазания входят шлямбуры, накладные подошвы, перчатки и страховочная привязь. Вы можете действием использовать набор для лазания, чтобы закрепиться на высоте; если вы делаете это, вы не можете упасть более чем на 25 футов от того места, где закрепились, но и не можете подняться выше 25 футов от этого места, не открепившись.

Охотничий капкан. Если вы действием установите эту ловушку, она образует стальное кольцо с зазубренными краями, которая захлопывается, когда в её центр наступает существо. Капкан привязывается толстой цепью к неподвижному предмету, такому как дерево или колышек, вбитый в землю. Существо, наступившее в центр, должно преуспеть в спасброске Ловкости со УС 13, иначе оно получает колющий урон 1к4 и прекращает перемещение. Впоследствии, пока существо не высвободится из ловушки, его перемещения ограничены длиной цепи (обычно 1 метр). Любое существо может действием совершить проверку Силы со УС 13, чтобы высвободить себя или другое существо, находящееся в пределах досягаемости. Каждая проваленная проверка причиняет пойманному существу колющий урон 1.

Воровские инструменты.

В этот набор инструментов входят небольшой напильник, набор отмычек, небольшое зеркальце на длинной ручке, ножницы и пара щипчиков. Владение этими инструментами позволяет добавлять бонус владения ко всем проверкам характеристик, сделанным для отключения ловушек и взлома замков.

Игровой набор. Игры могут состоять из разных предметов, включая кости и колоды карт. В таблице указаны примеры игр, но есть и другие наборы. Если вы владеете игровым набором, вы можете добавлять бонус владения к проверкам характеристик, совершаемым во время игры. Для каждой игры требуется отдельное владение.

Инструменты навигатора. Эти инструменты используются для навигации в море. Владение инструментами навигатора позволяет прокладывать курс корабля и пользоваться морскими картами. Кроме того, эти инструменты позволяют вам добавлять бонус владения к проверкам характеристик, совершённым, чтобы не потеряться в море.

Инструменты отравителя. В набор отравителя входят флаконы, химикаты и прочее снаряжение, необходимое для создания ядов. Владение этим набором позволяет вам добавлять бонус владения к проверкам характеристик, совершённым для создания и использования ядов.

Инструменты ремесленников. В эти особые наборы входят инструменты, необходимые для ремесла и торговли. В таблице приведены примеры самых распространённых наборов, каждый из которых связан со своим ремеслом. Владение инструментами ремесленника позволяет добавлять бонус владения к проверкам характеристик, совершённым при использовании инструментов в ремесле. Для каждого набора инструментов требуется отдельное владение.

Музыкальные инструменты. Самые популярные музыкальные инструменты указаны в таблице. Если вы владеете определённым музыкальным инструментом, вы можете добавлять бонус владения к проверкам характеристик, совершённым во время игры на нём. Бард может использовать музыкальный инструмент в качестве фокусировки для заклинаний, как описано в главе 10. Для каждого музыкального инструмента нужно отдельное владение.

Набор для грима. Этот набор косметики, красителей для волос и бутафории позволяет изменять ваш внешний облик. Владение этим набором позволяет добавлять бонус владения к проверкам характеристик, совершённым для визуальной маскировки.

Набор для фальсификации. В этой небольшой коробке лежат разные бумаги и пергаменты, ручки и чернила, печати и куски воска, золотая и серебряная фольга, и прочие припасы, необходимые для создания убедительных подделок документов. Владение этим набором позволяет добавлять бонус владения к проверкам характеристик, совершённым при создании поддельных документов.

Набор травника. В этот набор входят разнообразные инструменты, такие как ножницы, ступка и пестик, а также мешочки и флаконы, используемые травниками при создании снадобий и зелий. Владение этим набором позволяет добавлять бонус владения к проверкам характеристик, совершённым при опознании и использовании трав. Кроме того, владение этим набором требуется для создания противоядия и зелья лечения.

Подзорная труба.

Дальность обнаружения случайных встреч и определения ориентиров увеличена в два раза при использовании подзорной трубы.

Фураж.

Фураж различен для различных видов существ, поэтому учитывается по видам существ.

ФУРАЖ

Тип животного	Стоимость	Вес
Травоядные	5 мм	10
Всеядные	10 мм	5
Плотоядные	25 мм	3

Дополнительное снаряжение

Рационы.

Рационы — это готовые к употреблению продукты, завернутые в защитную упаковку. Рационы никогда не гниют, могут быть погружены в воду без проблем и не страдают от перегрева или переохлаждения.

Ration.

Rations consist of dry foods suitable for extended travel, including jerky, dried fruit, hardtack, and nuts. In Icewind Dale, food can be scarce during winters especially long and harsh ones. Prices vary widely depending on town reserves and there's no ceiling price although the authorities of Ten-Towns clamps down on attempts to inflate prices to locals. Strangers however can find themselves at the mercy of merchants.

EXPLORER'S HERBAL AIDS

Item	Price	Weight
Dried Alathorne berries (bag of 10 doses)	1 gp	1 lb.
Juniper Berries (bag of 20 doses)	5 sp	1 lb.
Kanishta root (one dose)	2 gp	1 oz.
Kanishta root, powdered (one dose)	3 sp	1 oz.

Сборщик воды.

Простое устройство, состоящее из квадратного куска шкуры со стороной 5 фт и деревянного каркаса с ножками. Будучи растянутой на каркасе, шкура формирует бассейн, который может собрать два галлона питьевой воды за дюйм осадков и вмещает до 8 галлонов воды. Шкура и каркас складываются и удобны в транспортировке.

Коньки.

Усиленные сапоги.

Эти ботинки имеют многослойную подошву, которая позволяет прикреплять цепочки с шипами или небольшие гвозди, которые служат для захвата льда. Простая насадка для цепи с шипами включена в стоимость. Когда он прикреплен, DC падения склонности при ходьбе по скользкому льду уменьшается в зависимости от вашего модификатора умения.

Льжи.

Льжи позволяют полноценно двигаться по снегу и ледяные поверхности, но не могут использоваться на любой другой местности. Скорость спуска может быть в виде бега (× 4) на небольших уклонах или бегом (× 5) по суровым классам. Для того, чтобы надевайте или снимайте льжи.

Деревянные лыжные доски.

Пара деревянных лыж, сделанных из точеных досок клена или ясеня, обработанных и смазанных маслом для улучшения трения по неуплотненному снегу. Надев льжи в усиленной обуви, вы

увеличиваете скорость на 10 футов по местности с толстым снегом. Вы можете игнорировать влияние труднопроходимой местности в густом снежном ландшафте, а более труднопроходимая местность в такой местности рассматривается как труднопроходимая местность, которую нельзя игнорировать. На наклонных склонах вы можете совершить рывок, чтобы увеличить скорость в четыре раза, а не в два раза.

Набор для ухода.

Эта небольшая банка содержит гребни разных размеров, воск для ухода, мыло и различные другие инструменты для поддержания личной чистоты и ухода.

Кошки

Кошка - это металлическая пластина с шипами, которая крепится к подошве ботинка. Существо в кошках не может упасть ничком при движении по скользкому льду.

Снегоступы

Снегоступы уменьшают вероятность того, что их владелец застрянет в глубоком снегу.

Eelskin Snowshoes.

Expanded 5e

Снегоступы или лыжи. Снегоступы представляют собой пары круглых или овальных рамок, содержащих прочную сетку. Они прикрепляются к ботинкам пользователя, значительно увеличивая площадь поверхности подошвы, позволяя пользователю беспрепятственно ходить по снегу. Лыжи представляют собой длинные тонкие доски, обычно обработанные воском или металлическими салазками, позволяющие легко скользить по снегу.

Ношение любого из этих устройств позволяет игнорировать влияние труднопроходимой местности из-за глубокого снега. Их ношение на других типах местности накладывает правила для труднопроходимой местности.

Большая стеганая обувь из промасленной кожи угря и трикотажных палочек, которая исключает возможность ходить по мягкому снегу. Вы можете игнорировать влияние сложной местности, но не более сложной местности в местности с толстым снегом. Пара снегоступов изнашивается и приходит в негодность за 10 дней использования даже при регулярном ремонте.

Алхимическая тепловая мазь

Теплой мазью вотрите кожу или тело. Эффект длится 6 часов после нанесения.

Согревающий камень

Камень, наполненный теплом солнца. Эффект длится 1 день после активации.
Чары тепла
Чародей может усилить один из ваших предметов теплом солнца. Эффект длится 1 неделю и более.

Лопата.

В Долине Ледяного Ветра лопаты сделаны с более широкой головкой, поэтому их можно использовать как для уборки грязи, так и для снега. Выдвижные лопаты достаточно малы, чтобы их можно было даже повесить на пояс.

Сани (Собачья упряжка)

Пустые сани стоят 20 зм, весят 300 фунтов, а сзади достаточно места для одного водителя. Ездовая собака (используйте блок характеристик волка в приложении А к Руководству монстров) стоит 50 зм и может тянуть 360 фунтов.

Ездовые собаки должны сделать небольшой отдых после того, как тянут нарты в течение 1 часа; в противном случае они получают один уровень истощения.

САНИ

Размер саней	Стоимость	Вес
--------------	-----------	-----

Маленький 20	100	1	0	4	1	1
Большой 50 300	2	2	6	2	1	
Огромный 300	600	2	4	2	1	

водители пассажиры нуждаются в ремнях

Топороклювы

Раскосые пальцы клюва топора позволяют ему бегать по снегу, и он может нести такой же вес, как и мул. Клюв домашнего топора можно купить в Десяти Городах за 50 зм. См. Приложение А к Руководству по монстрам для получения информации о блоке характеристик клюва топора. Раскосые пальцы клюва топора позволяют ему бегать по снегу, и он может нести такой же вес, как и мул. Клюв домашнего топора можно купить в Десяти Городах за 50 зм. См. Приложение А к Руководству по монстрам для получения информации о блоке характеристик клюва топора.

Сушеные ягоды Алаторна.

Эти крошечные зеленые ягоды можно заварить в крепкий чай, который поможет тем, кто не привык к холоду, избежать холода. Его употребление снимает состояние Frostbitten и позволяет восстановить истощение во время короткого отдыха даже в холодную и очень холодную погоду.

Ягоды можжевельника.

Эти горькие, кислые ягоды - известный антитоксин и стимулятор для тех, кто находится на грани смерти. Они настолько распространены в дикой природе, что их можно найти практически в любом городе, и мешок с ягодами всегда рекомендуется всем, кто путешествует по дикой природе. Если жевать и положить в рот бессознательному или спящему существу, сок ягод стимулирует их чувства и приводит в сознание. Они также могут вылечить похмелье и боль в животе.

Каништа Корень.

Пережевывая унцию горького, сухого корня кананиши, вы избавляетесь от последствий сильного холода. После поглощения в течение следующего часа вам не нужно бросать спасброски Телосложения, чтобы сопротивляться получению уровня Истощения или засыпанию и замерзанию до смерти, если вы не голые или мокрые. Продолжительное употребление корня вызывает привыкание (DC 14 к сопротивлению). Людей, которые полагаются на корень канниши, чтобы противостоять стихиям, можно узнать по их желто-зеленым зубам. Симптомы отмены проявляются через 1d4 дней отсутствия потребления и включают депрессию, помутнение зрения, потерю обоняния и вкуса. Длительное употребление вызывает ухудшение работы печени, желудка и толстой кишки.

Корень Каништы, измельченный.

КОНТЕЙНЕРЫ

Контейнеры - типичный инструмент приключений. Они могут унести полезные предметы в приключение и ценные предметы подальше от него!

ОПИСАНИЕ

Контейнеры описаны ниже. Грузоподъемность каждого контейнера указана в таблице вместимости контейнеров.

Рюкзак. Прямоугольный кожаный контейнер с лямками, надевается на спину.

Бандолеер. Этот кожаный ремешок надевается на одно плечо и пересекает грудь и спину по диагонали. У него есть небольшие мешочки или завязки, которые могут вместить до 6 крошечных предметов по всей его длине.

Каждый из содержащихся предметов должен весить не более 1 фунта. Бандолееры отлично подходят для хранения небольшого метательного оружия, такого как дротики и кинжалы. Любое

количество такого оружия может быть снято с патронташа за ход, считая только одно взаимодействие с окружающей средой. Удаление любых других типов предметов из патронташа считается обычным индивидуальным взаимодействием с объектом.

Бочка. Цилиндрическая емкость из деревянных реек или клепок. Весь контейнер обвязан деревянными или металлическими пальцами. Бочки водонепроницаемы, могут содержать жидкости.

Корзина. Этот гибкий контейнер доступен в различных формах и сплетен из древесных волокон или тростника.

Бутылка, стекло. Бутылка - это стеклянный сосуд цилиндрической формы для жидкостей, часто с узким горлышком и водонепроницаемой пробкой.

Коробка. Этот квадратный или прямоугольный контейнер обычно изготавливается из дерева.

Коробка, карта или свиток. Тонкий жесткий прямоугольный контейнер для стопки бумаги или пергамента.

Ведро. Цилиндрический деревянный контейнер, открытый с одного конца и переносимый на веревочной ручке. Этот контейнер водонепроницаем (за исключением открытого верха), подходит для перевозки жидкости.

Кейс, арбалетный болт. Жесткий прямоугольный контейнер, предназначенный для подвешивания на пояс и переноски арбалетных болтов.

Дело, карта или свиток. Цилиндрический контейнер, используемый для свернутой бумаги или пергамента.

Бочка или бочонок. Уменьшенная версия ствола.

Сундук. Надежный прямоугольный контейнер, похожий на ящик, но с более толстыми стенками и прочными петлями. На сундуке есть застежка с замком, которая позволяет замку удерживать крышку закрытой.

Купе, скрытое. Секретные отсеки могут быть встроены в разные предметы, в пятку ботинка, в бок ящика, в конец шеста и т. Д.

Чтобы найти скрытый отсек, вы должны физически обработать объект и преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 15.

Вместимость скрытого отсека зависит от объекта, в который он встроен. Форма может меняться по мере необходимости, но вместимость не может превышать одну десятую веса предмета. Длинная ручка двуручного (или универсального) оружия - обычное место для создания потайного отсека.

Ящик. Эта очень большая коробка обычно используется для транспортировки или длительного хранения.

Колба. Глиняный контейнер с плотно закрытой пробкой. Фляга достаточно хрупкая, чтобы ее можно было бросить как ракетное оружие, она разбивается при ударе и разбрызгивает ее содержимое.

Рюкзак. Большой прямоугольный кожаный контейнер с лямками для ношения на спине. Благодаря большому размеру и множеству отделений, рюкзак вмещает больше снаряжения, чем рюкзак.

Кувшин или кувшин. Емкость из стекла или глины с ручкой для переноски и носиком. Кувшины с открытым верхом, используются для частого розлива. На носике кувшинов есть пробка, которая удерживает емкость закрытой.

Сейф. Квадратный или прямоугольный контейнер из закаленного металла с усиленными полосами и скрытыми петлями, предназначенный для защиты от взлома. Блокирующие кольца позволяют замку удерживать крышку закрытой. Горшок, утюг. Эта глубокая металлическая миска оснащена ручкой для переноски или подвешивания над огнем и крышкой, которая закрывает хранящуюся пищу во время ее приготовления.

Мешочек. Мешочек - это небольшой мешок или контейнер определенной формы, обычно сделанный из кожи и носимый на ремне или ремне безопасности. Мешочки бывают разных форм и предназначены для самых разных целей.

Колчан. Колчан - это цилиндрический контейнер, рассчитанный на перенос стрел.

Рюкзак. Большой прямоугольный кожаный контейнер с лямками для ношения на спине. Благодаря большому размеру, множеству отделений и боковых карманов в рюкзаке больше снаряжения, чем в рюкзаке или ранцевом рюкзаке.

Мешок. Мешки обычно изготавливаются из мешковины или холста, отверстие снабжено шнурком или другими стяжками для

фиксации в закрытом состоянии. Хороший мешок часто снабжен небольшой петлей в верхней части, чтобы его можно было натянуть на вьючное седло, зацепить за рог седла или носить в одной руке.

Мешок большой. Увеличенный вариант стандартного мешка.

Сумка. Тонкая прямоугольная сумка с длинным плечевым ремнем, который можно носить по диагонали через туловище таким образом, чтобы

Контейнер свешивается на талии, чуть ниже или сбоку от тела.

Сумка, водонепроницаемая. Этот рюкзак изготовлен из различных водостойких материалов и обработан, чтобы его содержимое оставалось сухим. Его часто используют почталыоны или подобные курьеры, когда у них есть важный груз, который нужно защитить от непогоды.

Водонепроницаемая сумка сохраняет ее содержимое сухим в любую погоду. Он защищает содержимое до полной минуты погружения, прежде чем вода проникнет в контейнер.

Кружка. Эта большая кружка обычно используется для алкоголя.

Флакон. Небольшая стеклянная или глиняная емкость. Флаконы бывают разных форм.

Уголок DM:

Управление контейнерами. Количество контейнеров, которые может нести персонаж, зависит от ГМ-а; это только предложения.

- Одновременно нельзя носить более 1 рюкзака, ранца или рюкзака, но можно носить дополнительный рюкзак в руке.

Возможно несколько рюкзаков, даже несколько сумок, которые можно носить на одном плече.

- Разумное количество мешочков можно носить на поясе, на плечевых лямках или на шлейке. Вам не нужно покупать отдельно очки аффиксов; Пояс присущ любому типу одежды, а лямки и другие ремни привязаны к обычной одежде и одежде путешественников.

- Персонаж может носить одновременно два колчана с боеприпасами, кечи или гильзы для арбалета. Дополнительные контейнеры этого типа слишком громоздки, чтобы обеспечить плавное извлечение и загрузку содержащихся в них боеприпасов.

- Персонаж может носить одновременно два патронташа. Дополнительные патронташи мешают персонажу быстро получить доступ к снаряжению с каждого надетого патронташа.

Верховые животные

Оседланная лошадь или подобный зверь может носить набор седельных сумок. Гуманоид также может носить одну сумку на плече, но это мешает переносить другие контейнеры на груди или спине; персонаж не может одновременно использовать рюкзак, рюкзак, рюкзак, патронташи или любые мешочки, прикрепленные выше пояса.

К оседланной лошади или подобному зверю можно прикрепить 6 бочек или больших мешков, либо 2 бочки или сундуки. Маленький или Средний зверь может упаковать половину этого количества, а огромный зверь может упаковать все.

Все другие контейнеры должны сами перевозиться в контейнере, привязываться к другому контейнеру, в котором разрешены такие вещи, или перевозиться в свободной руке.

Мешочек для воды. Водонепроницаемый баллон или тыква с пробкой, обычно используемые для переноски воды. УГОЛ DM: УПРАВЛЕНИЕ КОНТЕЙНЕРАМИ Количество контейнеров, которые персонаж может нести, определяется DM; это только предложения.

Одновременно нельзя носить более 1 рюкзака, ранца или рюкзака, но можно носить дополнительный рюкзак в руке.

Возможно несколько ранцев, даже кратные на одном плече.

Разумное количество мешочков можно носить на поясе, на плечевых лямках или на шлейке. Вам не нужно покупать отдельно очки аффиксов; Пояс присущ любому типу одежды,

а ляжки и другие ремни привязаны присущи обычной одежде и одежде путешественников.

Персонаж может носить одновременно два колчана с боеприпасами, кечи или гильзы для арбалета. Дополнительные контейнеры этого типа слишком громоздки, чтобы обеспечить плавное извлечение и загрузку содержащихся в них боеприпасов.

Персонаж может носить одновременно два патронташа. Дополнительные патронташи мешают персонажу быстро получить доступ к снаряжению с каждого надетого патронташа.

Оседланная лошадь или подобный зверь может носить набор седельных сумок. Гуманоид также может носить одну сумку на плече, но это мешает переносить другие контейнеры на груди или спине; персонаж не может одновременно использовать рюкзак, рюкзак, рюкзак, патронташи или любые мешочки, прикрепленные выше пояса.

К оседланной лошади или подобному зверю можно прикрепить 6 бочек или больших мешков, либо 2 бочки или сундуки. Маленький или Средний зверь может упаковать половину этого количества, а огромный зверь может упаковать вдвое.

Все другие контейнеры должны сами перевозиться в контейнере, привязываться к другому контейнеру, в котором разрешены такие вещи, или перевозиться в свободной руке.

ЯДЫ

Яды влияют на физиологию существ. Как инструменты они мощные и устрашающие. Применительно к оружию яды могут нанести даже легкий порез смертельной ране. Доставленные тайно, они могут эффективно убивать, пока позволяя убийце оставаться в стороне от акта как во времени, так и на расстоянии.

В этом разделе описано более сотни ядов. Они поступают из трех источников и делятся на созданные токсины и токсины существ. Примерно половина этих ядов - это переводы из Руководства по оружию и снаряжению, опубликованного для 3-го издания DUNGEONS & DRAGONS. Для них здесь на боковой панели описывается новое состояние.

Небольшая часть ядов в этом разделе взята непосредственно из основных правил. В «Руководстве игрока» есть один яд в главе об оборудовании, а в «Руководстве мастера подземелий» есть более десятка примеров ядов. Некоторые из этих примеров представляют собой токсины существ, их эффекты отражают эффекты существ, описанных в Руководстве по монстрам.

Таким образом, остальные яды в этой книге - это токсины существ, полученные от остальных ядовитых монстров из «Руководства монстров» и других книг 5-го издания. Они также переводятся в правила и синтаксис, используемые персонажами. Это важный набор переводов, потому что игроки часто хотят собирать токсины с побежденных монстров.

ПОЛУЧЕНИЕ ЯДА

С точки зрения игры, яды представляют собой мощный фактор с добавленной стоимостью, который может затмить урон от обычного оружия и нарушить баланс эффективности атак в вашей игре. Таким образом, с ядами следует обращаться осторожно. Мастерам не следует преуменьшать балансирующие факторы, которые применяются к приобретению ядов: высокая стоимость материалов, длительное время производства, опасность добычи с монстров и почти всеобщая незаконность использования, покупки или хранения ядов.

ПРОИЗВОДСТВО

Персонажи могут создавать яды, представленные в первой таблице ядов (Созданные токсины), но не могут создавать яды (Токсины существ). Искусно созданные токсины создаются с помощью набора отравителя с использованием различных биологических и минеральных ингредиентов. Мастер может решить, что некоторые яды не могут быть созданы из обычных ингредиентов, что создатель должен искать (или случайным образом встречать) различные ингредиенты в дикой природе.

СБОР УРОЖАЯ

Токсины существ - это яды или побочные продукты лечения, полученные от монстров. Эти вещества можно только

ОТРАВЛЕННЫЙ, МЕНЬШЕ (НОВОЕ СОСТОЯНИЕ)

Обычно отравленное существо совершает с помехой все броски атаки и проверки способностей, независимо от того, какие способности задействованы в этих бросках. Напротив, это менее отравленное состояние влияет на меньшее количество способностей, обычно только на одну. Созданные яды часто применяют это состояние.

Состояние с меньшим отравлением отмечается перечислением в скобках одной или нескольких способностей после состояния. Например, существо, затронутое состоянием «отравлено (Сила)», имеет помеху на броски атаки и проверки способностей, но только те, которые используют Силу. Точно так же существо, находящееся под действием условия «отравлено (Интеллект, Харизма)», имеет помехи на броски атаки и проверки способностей, основанные на Интеллекте и Харизме.

Слабые отравленные состояния во всех других отношениях эквивалентны стандартным отравленным состояниям, и им можно сопротивляться или устранять таким же образом.

Вариант: DM, не желающий использовать это новое состояние, может просто использовать стандартное отравленное состояние всякий раз, когда что-то из этой книги применяет меньшее отравленное состояние.

приобретается при сборе урожая с помощью набора отравителя. Персонаж может собирать яд с любого существа, которое создает свой собственный яд или токсин. Существо должно быть мертво или каким-то образом выведено из строя в то время. Живое существо можно собрать только один раз в день. Мертвое существо должно было умереть в течение последнего дня, чтобы внутри оставался жизнеспособный яд. Побочные лечебные продукты, полученные от существ, обычно можно получить только от мертвых существ.

Для сбора урожая требуется проверка Интеллекта (Природа) со Сл 20 или проверка Интеллекта с набором отравителя. Неудача означает, что у существа не осталось яда, который можно использовать, или полученная доза была испорчена при попытке и больше не действует. Если проверка не удалась на 5 или более, существо, производящее сбор урожая, случайно подверглось действию собранного яда, получив урон или требуя спасбросков как обычно. Успешная проверка дает разовую дозу.

ПОКУПКА

В таблицах ниже указаны цены на разовые дозы ядов. Покупка может быть проще и быстрее, чем создание или сбор урожая, но иметь дело с ядами рискованно.

покупателей и продавцов, описанных в Комплексном обзоре, поскольку они также влияют на носовые оболочки, слезные протоки,

Руководство по богатству. Попытка купить или продать такие запрещенные вещества может вызвать недовольство местных властей.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЯДА

Яды бывают четырех типов, каждый со своим назначением и функциями.

ТРАВМА, ПОВРЕЖДЕНИЕ

Существо, порезанное лезвием или острием оружия, компонентом ловушки или другим острым предметом, покрытым травмирующим ядом, подвергается его воздействию.

Применение дозы травмирующего яда к оружию (или до трех единиц боеприпасов) приводит к действию. После этого, если оружие, доставляющее яд, вызывает колющие или рубящие повреждения, яд также наносится. После нанесения на оружие яд начинает терять силу и высыхает через одну минуту.

КОНТАКТЫ

Существо, которое касается контактного яда с открытой кожей, страдает от его воздействия. Контактный яд также эффективен при употреблении или инъекции. В качестве действия контактный яд можно вылить или нанести щеткой на один небольшой предмет,

такой как дверная ручка, подушка для кровати или внутренняя часть рукавицы. После применения яд остается жизнеспособным в течение 12 часов; первый человек, прикоснувшийся к пораженному объекту в течение этого периода, подвергается действию яда.

ВДЫХАЛ

Это порошки или газы, которые действуют при их вдыхании или при контакте с живыми и другими частями тела иным образом; если не указано иное, вдыхаемые яды будут влиять даже на недышащих существ. УГОЛ DM: ОТРАВЛЕННОЕ ОРУЖИЕ

Существует некоторая дискуссия по поводу правила покрытия оружия травмирующим ядом, приведенного на странице 153 Руководства игрока. Споры основываются на неоднозначности относительно того, вызывает ли каждый удар отравленного оружия яд до завершения 1-минутной продолжительности или только первый удар в течение этого периода.

Простое чтение показывает, что токсин должен оставаться эффективным при каждом ударе в течение этого периода. Для такого вывода есть две причины. Во-первых, в тексте ничего не сказано, что успешный удар избавляет оружие от яда; приложение «сохраняет эффективность» до истечения срока его действия. Во-вторых, разовая доза может быть применена к 3 единицам боеприпасов. Если каждая стрела попадет, результат утроит преимущество для лучников, в то время как однократная доза будет хороша только для однократного попадания из оружия ближнего боя. Но что касается теплых воспоминаний о прошлых изданиях, то мнение о том, что яд работает только при первой успешной атаке, мало поддерживает.

В качестве альтернативы, золотая середина, DM может позволить, чтобы оружие с покрытием оставалось токсичным в течение 1 минуты или до третьего успешного удара оружием, в зависимости от того, что наступит раньше. Это дает больше баланса в механике и ставит оружие и боеприпасы ближнего боя на один уровень.

Вдыхаемый пыль или газовый яд обычно содержится в стеклянном флаконе. В качестве действия вы можете бросить пузырек на расстояние до 20 футов, разбив его при ударе и наполнив 5-футовый куб. Сделайте дальнюю атаку по существу, объекту или исходной точке, рассматривая пузырек как импровизированное оружие. При попадании 5-футовый куб вокруг цели заполняется газом. При промахе DM определяет, где приземляется флакон и разбивается ли он, чтобы выпустить его содержимое. С другой стороны, если вы вылейте дозу вдыхаемого пылевого яда на ладонь, вы можете действием взорвать его в соседнее пространство, наполнив 5-футовый куб.

Обычно небольшое облако газа или частиц остается в пораженной области в течение 1 раунда, прежде чем рассеется. Существо, которое начинает свой ход в области или входит в нее в свой ход, подвергается яду. Ветер средней или большей скорости (не менее 10 миль в час) немедленно рассеивает яд.

Проглочен

Существо, проглатывающее проглоченный яд или употребляющее пищу или питье с проглоченным ядом, страдает от его эффектов.

В качестве действия проглоченный яд можно добавить к разовой порции еды или к отдельной емкости для питья. После применения еда или питье остаются отравленными в течение 24 часов, прежде чем яд разложится и станет бесполезным.

В некоторых обстоятельствах DM может решить, что жертва получает только частичную дозу, возможно, потому, что было отравлено все блюдо с едой или целая чаша для пунша, а не одна порция. В этом случае Мастер должен позволить преимущество в любых связанных спасбросках и нанести только половину урона от яда.

subtype to create scrolls; these scrolls do not become brittle when exposed to cold.

ТРАВЯНЫЕ СВАРЫ

Эти вещества можно создать с помощью наборов для сбора трав. Описание Следующие пункты имеют свои особые правила.

Проект оповещения. Этот вязкий сладкий напиток часто пьют перед дежурством, чтобы повысить бодрость и бдительность.

В течение следующих 2 часов пьющий совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность) и любые спасброски, чтобы сопротивляться засыпанию, даже против сна, вызванного магией. Если на него действует заклинание сна, считается, что у пользователя вдвое больше хитов, чем его текущее общее количество.

Анис. Этот флакон содержит сотни крошечных гранул, пропитанных сильно пахнущими дистиллятами трав, в том числе аниса. Гранулы могут быть разбросаны по площади, чтобы помешать попыткам отслеживания, основанным на запахе.

Флакон с анисом можно развернуть как действие, покрывая квадратную область, 15 футов с каждой стороны. Существо с обостренным обонянием должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе теряет способность эффективно использовать это чувство на 10 минут. Что представляет собой обостренное обоняние, определяет Мастер Подземелий; как правило, это относится к любому существу, которое имеет особенность острого запаха или острого слуха и обоняния, или у которого есть подобная черта, которая влияет на его обоняние, или которое может отслеживать или воспринимать окружающую среду через запахи.

Комплект противоядия. В этой сумке находятся десятки бутылочек с противоядиями и лекарствами от яда. Они предназначены для использования по отдельности или смешивания в комбинациях.

У этого набора есть десять применений. В качестве действия вы можете потратить одно использование набора, чтобы вылечить один яд, поражающий объект. Если на цель действует более одного яда, и вы не идентифицировали или не дифференцировали яды, один яд обрабатывается случайным образом. Сделайте проверку Мудрости (Медицина) против DC спасброска яда. Успех нейтрализует этот яд, как будто отравленное существо преуспело в спасброске. Неудача означает, что вы не можете воздействовать на этот яд с помощью этого набора противоядий.

Антипаралитическое. Прозрачная жидкость с запахом мяты.

Употребление этого флакона дает вам преимущество на спасброски от эффектов паралича (включая яды, которые могут вызвать паралич) на 1 час. Он не дает никаких преимуществ нежити или конструкциям.

Антипатоген. Меловая таблетка с неприятным привкусом или пыль, которую можно проглотить или смешать с едой или напитком.

Потребление этого вещества дает вам преимущество на спасброски от болезней на 8 часов. Он не дает никаких преимуществ нежити или конструкциям.

Антитоксин. Смесь обычных антидотов и обработанного древесного угля, разработанная для противодействия широкому спектру токсинов.

Состав: отвар на травах

Item	Cost	Weight	Item	Cost	Weight
Alertness draught (vial)	2 gp	—	Meditative draught (vial)	15 gp	—
Aniseed (vial)	8 gp	—	Menga leaves (vial) ToA	2 gp	—
Antidote kit*	150 gp	3 lb.	Nature's draught (vial)	8 gp	—
Antiparalytic (vial)	40 gp	—	Nightlight (vial) OotA	5 gp	—
Antipathogen (vial)	30 gp	—	Nilhogg's Nose (vial) OotA	1 gp	—
Antitoxin (vial)*	50 gp	—	Ormu paint (jug) OotA	1 sp	4 lb.
Beastbane	5 gp	1/2 lb.	Plague mask	5 gp	1 lb.
Burn balm (large vial)	10 gp	1/2 lb.	Potion of healing (large vial)*	50 gp	1/2 lb.

Candle, focusing	10 gp	—	Rations, journeybread (1 day)	5 gp	1/8 lb.
Candle, restful	2 gp	—	Regenerative elixir (flask)	15 gp	1 lb.
Clearbreath smoke (flask)	10 gp	1 lb.	Ryath root ToA	50 gp	1/2 lb.
Clearsense powder (vial)	5 gp	—	Sinda berries (flask) ToA	5 gp	1 lb.
Healer's kit*	5 gp	3 lb.	Tongue of Madness OotA	15 gp	—
Herbal poultice	6 sp	1/2 lb.	Torchstalk OotA	12 gp	1 lb.
Insect repellent (gourd)	1 gp	1/2 lb.	Wildroot (vial) ToA	125 gp	—
Insect repellent (incense)	1 sp	—	Wukka nut T'A	1 gp	1/2 lb.

Потребление этого вещества дает вам преимущество на спасброски от ядов на 1 час. Он не дает никаких преимуществ нежити или конструкциям.

Beastbane. Этот бумажный пакет содержит медленно горящие травы и другие ядовитые вещества, которые создают легкий дымок.

При зажигании этого пакета создается стойкая область неприятного запаха, которая сохраняется в течение одного часа. Авантюристы в дикой природе могут окружать свои лагеря небольшими кострами, чтобы предотвратить нападения животных или насекомых. Испарения особенно оскорбительны для зверей, каждое из которых должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, когда они в первый раз попытаются приблизиться на 20 футов от горящего вещества. При неудачном сохранении зверь не может двигаться в этот радиус. При успехе зверь не подвергается действию чумы зверей до конца дня. Обычный зверь, который проваливает спасбросок, будет полностью остановлен и, вероятно, покинет область, но один с Интеллектом 4 или выше может попытаться войти в пораженную область на каждом из своих последовательных ходов, каждый раз повторяя спасбросок до успеха. Ветер умеренной или большей скорости (не менее 10 миль в час) сводит на нет эффект, пока ветер не прекратится. При тушении пылающего пакета эффект прекращается, пока он не будет снова зажжен.

Бальзам от ожогов. Синяя жидкость этого зелья мерцает при взбалтывании.

Выпивая это зелье или применяя его непосредственно к ожогу, вы восстанавливаете до 10 хитов, но только хиты, потерянные из-за урона от огня. Этот отвар не действует, если вы получали какое-либо исцеление с момента последнего урона от огня.

Свеча, фокусировка. Маленькая зеленая свеча, совершенно приземленная на вид.

Медитируя в присутствии этой свечи не менее 5 минут, вы после этого получаете бонус +2 к проверкам способности Интеллекта, пока вы остаетесь в пределах 10 футов от горячей свечи. Свеча фокусировки горит 1 час.

Свеча, успокаивающая. Маленькая серая свеча, совершенно приземленная на вид.

Эта свеча способствует заживлению во время короткого отдыха. Каждый, кто отдыхает в пределах 10 футов от свечи и бросает Hit Dice для исцеления, может рассмотреть любую выпавшую единицу как 2, если свеча не погаснет преждевременно. Успокаивающая свеча горит 1 час, весь короткий отдых.

Ясное дыхание Дым. Вдыхание серого тумана из этой колбы притупляет обоняние пользователя.

В течение следующего часа это дает вам преимущество в спасбросках, чтобы противостоять основанным на запахе эффектам, таким как зловоние трюлодита. В течение этого периода вы автоматически проваливаете любые проверки способностей, которые зависят от вашего обоняния.

Порошок Clearsense. Белый порошок, предназначенный для вдыхания, придает ясность и яркость восприятию пользователя.

При вдыхании действием этого порошка дает вам немедленную инстинктивную защиту от любого эффекта, вызывающего слепоту или глухоту, если этот эффект позволяет завершить его спасбросками. Это в дополнение к любым периодическим спасброскам, которые уже позволяет эффект.

Комплект целителя. Этот набор представляет собой кожаный мешочек, содержащий бинты, мази и шины.

У набора есть десять применений. В качестве действия вы можете потратить одно использование набора, чтобы стабилизировать существо с 0 хит-поинтами, без необходимости делать проверку Мудрости (Медицина).

Травяной компресс. Этот пакетик с лечебными травами прикладывают непосредственно к ране.

Травяной компресс можно использовать, как если бы он был разовой зарядкой набора целителя. Кроме того, вы можете применить его для более длительного восстановления; во время короткого отдыха затронутое существо восстанавливает 1 дополнительное здоровье за каждый Hit Die, тратя Hit Dice на лечение. Припарка подходит для одного применения и не может быть использована повторно.

Репеллент от насекомых (тыква или благовония). Эта травяная смесь бывает двух видов: мазь без запаха, наносимая на кожу, или блок ладана, сжигаемый как фумигант.

Любой из этих типов отпугивает обычных насекомых в течение указанного времени, но не действует на гигантских насекомых или стаи насекомых.

Бальзам имеет 20 применений и защищает одно существо Среднего или Малого размера в течение 24 часов. Он водонепроницаем и не смывается без тщательной очистки. Блок ладана горит в течение 8 часов, когда его зажжет, и действует в радиусе 20 футов на это время.

Медитативный напиток. Эта маслянистая жидкость используется для медитации.

Вы получаете преимущество при проверках концентрации в течение 1 часа после употребления этой жидкости.

Листья Менга. Высушенные листья этого куста можно измельчать, растворять в жидкости, нагревать и принимать внутрь.

Вы восстанавливаете 1 потерянный хит поинт, проглатывая дозу листьев менга предписанным образом. Если вы проглотите более 5 доз в течение 24 часов, вы не получите никаких дополнительных преимуществ и должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе упадете без сознания на 1 час. Вы просыпаетесь, если получаете хотя бы 5 единиц урона за один ход.

Натуральные неочищенные листья менги имеют такой же эффект, если их съесть в течение 24 часов после сбора с куста.

Природный осадок. Употребление этого мускусного напитка влияет на потовые железы выпившего, в результате чего запах существа становится менее неприятным для животных, даже успокаивающим.

В течение 8 часов после питья природного напитка вы совершаете с преимуществом любые проверки Мудрости (обращение с животными).

Ночник. Дозу этой темной жидкости обычно готовят в толстом стеклянном флаконе.

Вещество активируется энергичным встряхиванием в качестве действия или бонусного действия. После этого вещество излучает свет в течение одного раунда, затем гаснет в течение раунда, затем излучает свет в течение раунда, продолжая этот образец стробирования, пока не излучает всего 1d6 + 2 раунда света. Интервал света и тьмы переключается в начале вашего хода каждый раунд. При включении ночник излучает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в радиусе еще 30 футов.

Ночник сделан из высокого трубчатого биолюминесцентного гриба с тем же названием, который растет в Подземье. Живой ночник излучает яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет в радиусе еще 15 футов. Если к живому ночнику прикоснется существо или предмет, его свет погаснет, пока к нему не дотронутся снова.

Нос Ниллхога. Этот небольшой гриб усиливает обоняние потребителя.

Принятие одной дозы дает вам преимущество по проверкам Мудрости (Внимательность) по запаху на 1d4 часа. В этот период вы испытываете недостаток в спасбросках от вредных эффектов, основанных на запахе, таких как ядовитая вонь троглодита.

Один свежий гриб из носа Nillhog имеет такой же эффект, если его использовать в течение 48 часов после сбора.

t & Ogmii Paint. Эта зеленая фосфоресцентная краска изготовлена из биолюминесцентного мха, выращенного в Подземье.

Краска Ogmii излучает тусклый свет в радиусе 5 футов в течение 24 часов после нанесения. Этот большой кувшин вмещает один галлон краски.

Чумная маска. Эта маска покрывает нос и рот фильтрующим слоем лечебных трав. Они создают приятный аромат, маскирующий миазматический запах чумы. Маска чумы также закрывает глаза набором прозрачных стеклянных линз.

Маска чумы дает вам преимущество во всех спасбросках, чтобы противостоять болезням, которые передаются по воздуху или проникают в ваше тело через рот, нос или глаза. Он не действует на заболевания, вызванные травмами или контактом с кожей.

Зелье исцеления. Красная жидкость этого зелья мерцает при возбуждении.

Выпивая это зелье, вы восстанавливаете 2d4 + 2 хитов.

Пайки, хлеб подорожник. Эти рационы основаны на питательной ценности редких трав, чтобы обеспечить исключительный уровень питания по сравнению с их весом.

Несмотря на свой вес, каждый из этих рационов эквивалентен 1 фунту еды. Journeybread подходит для пищеварительной системы всех существ, как плотоядных, так и травоядных; его также можно использовать в качестве дорогостоящего корма для животных.

Регенеративный эликсир. Эта красная жидкость мерцает при взбалтывании. Его часто путают с лечебным зельем.

После того, как эликсир израсходован, каждый раз, когда вы должны бросить спасбросок от смерти в течение следующих 24 часов, вы делаете это с преимуществом.

Риат Рут. Этот меловой корень апельсина обладает укрепляющими свойствами при употреблении в свежем или правильно консервированном виде.

Проглатывание корня риата дает вам временные хиты 2d4. Если вы потребляете более одного корня риата в течение 24 часов, вы должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе перенесете состояние отравления в течение 1 часа.

Необработанный корень риата имеет тот же эффект, но сохраняет свою эффективность только в течение 10 дней после сбора.

Синда Беррис. Жидкие смеси этих темно-коричневых ягод имеют горьковатый привкус.

Принятие одной дозы дает вам преимущество в спасбросках от яда и болезней на следующие 24 часа.

Свежие ягоды синды, собранные с куста менее чем за 24 часа до этого, имеют такой же эффект без какой-либо подготовки или обработки, если употреблено не менее 10 ягод.

Язык безумия. Эта смесь имеет восхитительно-землистый запах и предназначена для перорального приема.

Чтобы выпить его, вы должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 12 или навязчиво высказывать вслух каждую свою мысль в течение следующего часа. Эффект можно прекратить с помощью заклинания меньшего восстановления или подобной магии.

Необработанный язык безумия - это съедобный гриб, похожий на большой человеческий язык. Он имеет тот же эффект, если его использовать в течение 72 часов после выбора.

Torchstalk. Стебель факела представляет собой массу тонких грибковых листьев размером с факел, связанных вместе вокруг кремневого бойка.

Устройство можно использовать как импровизированное ракетное оружие, поражая противника на расстоянии до 20 футов в качестве действия. При ударе или при включении факел разрывается облаком огненных спор. Существа в пределах 10

футов от цели (или квадрата, на который она приземляется в случае промаха) получают 1d6 урона огнем.

Необработанные стебли факелов имеют шанс 1 из 6 взорваться при зажигании. В противном случае голова неразорвавшейся вайи горит как факел, продолжаясь до 24 часов.

ДИКИЙ КОРЕНЬ

Если каким-то образом внедрить сок дикого корня в кровоток отравленного существа (например, проти-рая им открытую рану), то это избавляет существо от состояния «отравлен». После использования таким образом, дикий корень теряет это свойство.

Эта едкая лечебная жидкость сделана из сока редкого корня.

Жидкость должна быть введена в кровоток субъекта, вылита на открытую рану или введена острым устройством или каким-либо оружием. После введения существо избавляется от отравленного состояния.

Wukka Nut. Этот орех размером с кулак гремит при встряхивании.

Встряхивание ореха как действие или бонусное действие заставляет раковину излучать яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет еще на 10 футов. Этот свет погаснет через 1 минуту, но гайку можно снова встряхнуть, чтобы включить ее. Если оболочка когда-либо треснет, особые свойства теряются.

Свежие орехи вукка обладают таким же эффектом без какой-либо подготовки или обработки, если их сорвать с дерева вукка не более чем за 48 часов до этого.

МОДИФИЦИРОВАНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

Искатели приключений проводят много времени пользуясь оборудованием, которое они принесли с собой в дикие места, поэтому они иногда изменяют или модифицируют снаряжение в соответствии с личными потребностями.

Есть возможность, что по усмотрению Мастераснаряжение может быть модифицировано, изменено или настроено, потенциально меняя его статистики или эффекты. Например, рюкзак может быть усилен, позволяя ему нести больше, но делая его тяжелее, или 10-футовый шест может быть изменен, чтобы разделяться пополам, ставать подпорками палатки.

Item	Cost	Weight	Item
Backpack	2 gp	5 lb.	Haversack
Bandoleer	2 gp	2 lb.	Jug or pitcher
Barrel	3 gp	70 lb.	Ketch
Basket	4 sp	2 lb.	Lockbox
Bottle, glass	2 gp	2 lb.	Pot, iron
Box	1 gp	1 lb.	Pouch
Box, map or scroll	5 gp	2 lb.	Quiver
Bucket	5 cp	2 lb.	Rucksack
Case, crossbow bolt	1 gp	1 lb.	Sack
Case, map or scroll	1 gp	1 lb.	Sack, large
Cask or keg	2 gp	12 lb.	Satchel
Chest	5 gp	25 lb.	Satchel, w/
Compartment, hidden	5 gp	—	Vial
Crate	2 gp	40 lb.	Waterskin
Flask or tankard	2 cp	1 lb.	

Container	Capacity
Backpack*	1 cubic foot / 30 pounds of gear
Bandoleer	6 distinct objects, each no larger than 10 inches long and weighing no more than 1 pound
Barrel	40 gallons of liquid, 5 cubic feet solid
Basket	2 cubic feet / 40 pounds of gear

Bottle	1% pints of liquid
Box or lockbox	1 cubic foot, 20 pounds of gear
Box, map or scroll	30 sheets of paper, 15 sheets of parchment, or 15 spell scrolls
Bucket	3 gallons of liquid, 1/2 cubic foot solid
Case, crossbow bolt	20 crossbow bolts / 5 grappling or inking
Case, map or scroll	10 sheets of paper, 5 of sheets parchment, or 5 spell scrolls
Cask or keg	8 gallons of liquid, 1 cubic foot solid
Chest	12 cubic feet / 300 pounds of gear
Crate	30 cubic feet / 750 pounds of gear
Flask	1 pint of liquid
Haversack*	1% cubic feet / 45 pounds of gear
Jug or pitcher	1 gallon of liquid
Ketch	5 javelins or light spears
Pot, iron	1 gallon of liquid
Pouch	1/5 cubic foot / 6 pounds of gear / 20 sling bullets or firearm loads / 30 crossbow disks / 50 blowgun needles
Powder horn	30 charges of gunpowder
Quiver	20 arrows / 5 grappling arrows
Rucksack*	2 cubic feet / 60 pounds of gear
Sack	1 cubic foot / 30 pounds of gear
Sack, large	4 cubic feet / 90 pounds of gear
Saddlebags*	2 cubic feet / 60 pounds of gear
Satchel	1/2 cubic foot / 15 pounds of gear
Tankard	1 pint of liquid
Vial	4 ounces of liquid
Waterskin	4 pints of liquid

* Items like bedrolls can be strapped to this container, but the weight of such items should not exceed half container's capacity

Снаряжение с точки зрения игрока



СРАЖЕНИЕ ВЕРХОМ

Следующие варианты правил подходят для кампаний, в которых игроки проводят много времени в седле. Эти правила добавляют нюансы к механике верховой езды и использования их в бою.

Вариант: Управляющие крепления. Обычному маунту нужно направление в бою; он должен активно контролироваться каждый раунд, чтобы выполнять приказы всадника. Согласно этому необязательному правилу, управление верховым животным с помощью Интеллекта животного (оценка от 1 до 3) требует от всадника «взаимодействия» с поводьями или другими механизмами управления. (Персонажу разрешено одно взаимодействие с объектом или окружающей средой в каждом раунде, как описано в Руководстве игрока, обычно используется для извлечения оружия, открытия двери или других простых манипуляций с предметами.) Если всадник не может использовать взаимодействие Чтобы управлять верховым животным, животное действует в соответствии со своей природой и обучением на следующем ходу, как решит Мастер Подземелий. Взаимодействие не требуется, если всадник может общаться с верховым животным, как с помощью магии.

Вариант: снятие хорсинга. Благодаря этому необязательному правилу успешная атака атакующего копыя может сбить с ног установленную цель. Чтобы сбросить другого всадника, пользователь копыя должен проехать не менее 20 футов по прямой линии к цели, делая это во время того же хода и непосредственно перед атакой копыем. Езда нападающего также должна быть больше по размеру, чем наездник-цель. (Необязательно, чтобы он был больше, чем верховое животное цели.) Если копеежник может совершить несколько атак за ход, только первая атака, следующая после этого «заряда», имеет шанс спешиться.

Если атака копыем успешна, вражеский всадник должен совершить спасбросок Силы против DC 10 или урона, нанесенного атакой, в зависимости от того, что больше. Военное седло дает преимущество цели. Седло с экзотическим ремешком позволяет цели автоматически добиваться успеха.

Если проверка не удалась, целевой всадник падает на землю, получая дробящий урон 1d6 от падения и приземлился ничком в месте, определенном DM. Вместо этого летающий всадник получает урон в зависимости от фактического расстояния падения. Подводный всадник опускается на землю, но не получает повреждений от падения.

Если два персонажа соревнуются друг с другом на формальном мероприятии, а не во время беспорядка боя, оба всадника бросают свои атаки копыем одновременно. Каждый совершает только одну атаку за каждый проход. При таких обстоятельствах возможно падение обоих гонщиков.

Вариант: размеры копий и креплений. Стандартные размеры копыя предназначены для использования с большими ездовыми животными, такими как лошади или верблюды. С этим необязательным правилом, использование боевого копыя или рыцарского копыя одной рукой со спины существа Среднего размера (например, мастифа) накладывает недостаток на броски атаки оружия. Размер и объем боевого и рыцарского копий делают их слишком громоздкими для использования одной рукой со спины такого маленького ездового животного. Этот штраф не применяется, если копеежник вооружен легким боевым копыем или легким рыцарским копыем, оружием, предназначенным для использования с меньшими средствами передвижения.

Вариант: Езда на маленьких ездовых животных. Верховое животное обычно должно быть по крайней мере на одну категорию больше, чем его всадник. Но всадник с трудом может использовать ездовое животное своей размерной категории. Например, взрослый человек может кататься на пони, но с некоторыми недостатками.

Верховое животное с всадником его собственного роста настолько обременено, что его скорость падает на 20 футов и имеет помеху на проверки способностей, броски атаки и спасброски, использующие Силу, Ловкость или Телосложение. Этот штраф не суммируется со штрафом за сильное обременение, если в вашей кампании используется правило вариантного обременения.

Feed		
Grain (oats)	1 sp	4 lb.
Herbaceous (hay)	2 sp	4 lb.
Meat (scraps)	1 sp	1 lb.

Корм (любой). Тип корма, необходимый для разных животных, значительно различается. Всеядные животные, как правило, могут есть любой корм, а также рацион. Травоядные животные, особенно лошади, могут выжить на траве, сене и других травянистых растениях. Дорогой корм, такой как овес, - это просто роскошь, и для таких животных вредно есть постоянно. Собакам и другим хищникам требуется мясо для большей части их рациона. В качестве корма это обычно принимает форму

сушеные мясные обрезки или мясо, измельченное абсорбирующими зернами. Мясного корма хватает всего на неделю, прежде чем оно станет испорченным и бесполезным.

Большинство существ могут добывать корм или охотиться сами, если у них будет достаточно времени и они предоставлены самим себе. Корм необходим только тогда, когда животные содержатся в клетках или стойлах, работают или ездят верхом более восьми часов в день или иным образом не могут найти себе пищу в течение значительных порций дня. Крошечным существам для пропитания требуется всего 1/4 фунта еды в день. Маленьким и средним существам нужен 1 фунт. Большим существам нужно 4 фунта, огромным существам нужно 16 фунтов, а гигантским существам нужно 64 фунта еды в день. DM является окончательным арбитром потребностей каждого животного в количестве и типе корма. Железный котелок. Если персонажи употребляли горячую пищу, приготовленную в котелке, то они получают Вдохновение на весь следующий день путешествия.

Спальник. Осенью или весной невозможно совершить продолжительный отдых на открытой местности без использования спальника.

Палатка. Палатка защищает персонажей от небивных осадков и слабого ветра, позволяя совершить продолжительный отдых в достаточно неблагоприятных условиях

Тип животного	Стоимость	Вес
Травоядные	5 мм	10
Всеядные	10 мм	5
Плотоядные	25 мм	3

Приручение грифонов

A goliath character who earns griffon trainer's respect can be taught the secrets of griffon taming over a period of 1 year, during which time the character is entrusted to watch over and protect a single griffon egg and, when it hatches, the emergent griffon youngling. At the end of the year, if the griffon is still alive, the character must make a DC 15 Wisdom (Animal Handling) check, with advantage if the character accepts griffon trainer's guidance. If the check fails, the character is unable to tame the griffon. If the check succeeds, the character tames the griffon and bonds with it for life. Control of the griffon can be given to the goliath's player at this time.

Modify the griffon stat block as follows to account for the young griffon's development:

At birth, the griffon is Tiny and has 5 (1d4 + 3) hit points, a flying speed of 40 feet, and a Strength score of 2. It has a +0 bonus to hit on its attacks and deals 1 piercing damage with its beak and 1 slashing damage with its claws. Its challenge rating is 0 (10 XP).

After 1 year, the griffon is Small and has 13 (2d6 + 6) hit points and a Strength score of 8. It has a +1 bonus to hit on its attacks and deals 2 (1d4) piercing damage with its beak and 2 (1d4) slashing damage with its claws. Its challenge rating is 1/4 (50 XP).

After 2 years, the griffon is Medium and has 32 (5d6 + 15) hit points and a Strength score of 12. It has a +3 bonus to hit on its attacks and deals 4 (1d6 + 1) piercing damage with its beak and 6 (2d4 + 1) slashing damage with its claws. Its challenge rating is 1 (200 XP).

After 3 years, the griffon is fully grown and tame enough to be ridden as a mount.

PALANT GUIDE TO EXPLORATION

Максимально полное руководство по исследованию и путешествиям в дикой местности