

Е5Е Руководство Паланта по дикой местности, путешествиям и исследованию

Часть 1 – Общие правила

All other original material in this work is copyright 2022 by Anton Palikhov aka Palant

[E5E] Расширение и уточнение правил по путешествию для пятой редакции.

WIP

VERSION 0.995 REVISION 12

11.11.2022



АВТОРЫ ДОКУМЕНТА

Главный дизайнер: Антон Палихов

Дизайнеры: Дмитрий Нелюбов, Алексей Живцов

Тестеры: Ирина aka Featona, tongo, Семен aka Essendi, Кирилл aka Burticade, Роман Зверев aka Turkey, Арина Дворникова с ее замечаниями

Отдельная благодарность **Станиславу Иванову** за его перевод Hecrawl 5e от Александриана

Версия документа: **0.99 от 10.02.2022**

Предназначено для использования с сеттингом Серебрянные пределы

На рисунке изображен рейнджер со своим спутником бабуином, который моет посуду во время привала (рисунок из Wilderness Survival Guide, AD&D 1 ed)

DISCLAIMER. Можно затрахаться и остановиться, но ПРЕКРАТИТЬ НЕЛЬЗЯ.

КИБОРГИ И ЧАРОДЕИ

Кинжал в печень, никто не вечен!

Эйтан, пиратский капитан

Мы небольшое сообщество игроков из Беларуси, России, США, Украины, которые искренне увлечены настольными ролевыми играми.

НАШИ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПЛОЩАДКИ

Наш Discord сервер: <https://discord.gg/xRCsKBQ>

[Наш блог](#)

[VK](#)

[FB](#)

[Twitter](#)

[Twitch](#)

Youtube: [Palant - YouTube](#)

Patreon:

ОСНОВНОЙ ПРОЕКТ В ОБЛАСТИ RPG ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД:

[SRD 5.1 на русском языке — Бесплатные правила для игры по пятой редакции D&D \(dnd-5e.org\)](#)

Системный справочный документ

БЛОГИ ПОСВЯЩЕННЫЕ D&D И ЛИГЕ АВАНТЮРИСТОВ

[Лига Авантюристов — Все что вы хотели знать о D&D но боялись спросить \(adventurersleague.ru\)](#)

[D&D Лига Авантюристов — D&D Adventurers League — Организованная кампания D&D 5e \(wordpress.com\)](#)

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ИГРОКОВ И МАСТЕРОВ

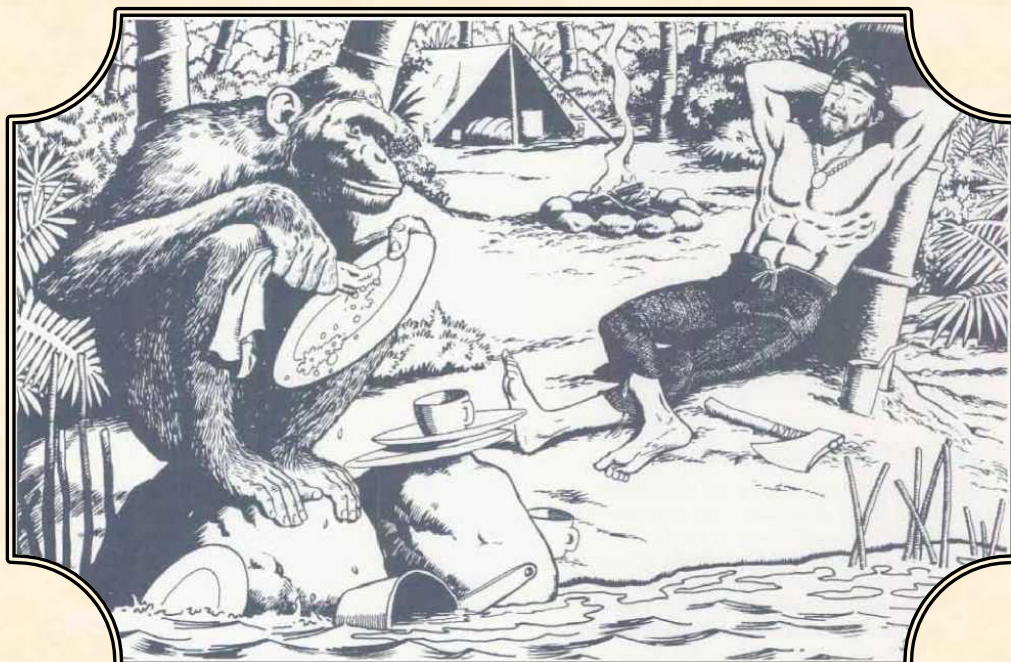
[Забывтые Королевства на World Anvil](#)

[Eberron на World Anvil](#)

НАШИ МАТЕРИАЛЫ НА DMSGUILD.COM:

[Anton Palikhov](#)

[Dmitriy Nelyubov](#)



... и компаньон Мастера Зверей пригодится в путешествии.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Про документ	5
Персонажи: потребности и возможности	6
Погода и окружающая среда	10
Путешествие	21
Деятельность во время путешествия	28
Деятельность В Лагере	37
Процедура путешествия	44
Источники	46
Приложение 1	47
Приложение 2	49
Приложение 3	50
Приложение 4	51
Приложение 5	52
Приложение 6	53
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a	54
****	55

ВВЕДЕНИЕ

ПРО ИМПЕРСКУЮ СИСТЕМУ ИСЧИСЛЕНИЯ

Единицы измерения

Не каждый игрок и мастер свободно ориентируется в имперских единицах измерения, которые используются в правилах ИРИ, 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 = 6,356 кг
- 1 фунт – 16 унций
- 1 унция = 0,028375 кг
- Вес 1 пинты воды = 0,473 кг ~ 1 фунт
- Вес 1 галлона ~ 8 фунтов
- 1 тонна -

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 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 – 1/16 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 кварты
- Вес 1 пинты воды = 0,473 кг ~ 1 фунт
- Вес 1 галлона ~ 8 фунтов

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.

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 нелегальным 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.

Спасбросок – Saving Throw, Испытание
КС Класс Сложности – DC (Difficulty Class), Сл (Сложность)

- КЗ Класс Защиты** - AC (Armor Class)
- Восприятие** – Perception, Внимание (Внимательность)
- Анализ** – Investigation, Расследование
- Опыт** – Experience
- Бонус владения** – Proficiency bonus
- Показатель опасности** – Challenge Rating
- Короткий отдых** – Short Rest
- Средний отдых** – Medium Rest
- Длительный отдых** – Long Rest
- Продолжительный отдых** – Extended Rest
- Кость хитов** – Hit Die
- Проверка навыка** – Skill check
- Проверка характеристики** – Ability check

ПРОБЛЕМЫ БАЗОВОЙ РЕДАКЦИИ

Отсутствие вызова

Препятствия, предоставляемые официальными книгами, в основном мирские и могут быть легко упрощены заклинаниями, классовыми особенностями и другими вариантами персонажей. Кроме того, правила по умолчанию для отдыха расходятся с наиболее разумными шагами встречи во время исследования.

Отсутствие взаимодействия

В то время как официальные книги содержат ресурсы о том, как создавать интересные игровые миры, правила исследования не взаимодействуют с такими мирами интересным и удовлетворительным образом.

Отсутствие награды

В этом случае "награды" относятся к осязаемым результатам, вызванным успехами игроков. Вместо того, чтобы делать броски и проверки для достижения чего-либо, базовые правила пятой редакции предписывают игрокам совершать броски и проверки, чтобы не потерпеть неудачу в чем-то (например, чтобы не заблудиться).

И хотя без угроз от провала проверок характеристик исследование и выживание будет не полным, тем не менее хотелось бы увеличить количество эффектов, созданных проверками игроков.

ПРО ДОКУМЕНТ

Цели этого документа

Этот документ писался с целью создания комплексных, единых правил по исследованию, путешествиям и выживанию в дикой местности, которые обеспечат игрокам и Мастерам интересное и понятное игровое взаимодействие.

Совместимость с базовыми правилами

Хотя в некоторых местах данное руководство отходит от базовых правил, тем не менее в целом оно является полностью совместимым с правилами представленными в базовых правилах пятой редакции.

Осознанный информированный выбор

При использовании этих правил игроки смогут принимать решения осознанно и знать, что эти решения будут иметь последствия в будущем.

Рекомендуемые к использованию правила

Вариантное правило по нагрузке

Вариантные правила по нагрузке существенно ограничивают грузоподъемность персонажей, создавая таким образом необходимость выбора, что является одним из игровых элементов путешествий в дикой местности.

Не является опасным путешествие, когда персонаж может взять с собой все что угодно и может не думать про самое необходимое.

Опциональные классовые свойства рейнджера

Опциональные классовые свойства рейнджера (ТСоЕ) изменяют поведение рейнджера в дикой местности – наконец-то вместо уничтожения игрового элемента у рейнджера появляются инструменты по взаимодействию с ним.

Вариантные правила по лечению и восстановлению хитов

Для создания напряженности и необходимости безопасного отдыха в дикой местности стандартные правила по лечению подходят не очень хорошо. Рекомендуем использовать все опции из Руководства Мастера или воспользоваться приведенными в приложении вариантом суровых правил по лечению.

Владение инструментами

Опциональные правила из ХGtE по инструментам позволяют сделать исследование и путешествие более интересным.

Заклинания связанные с исследованием

Ниже приведен список заклинаний связанных или сильно влияющих на аспект выживания и путешествия. Их наличие стоит учитывать при планировании кампании и создании персонажей. Возможно, вы как Мастер сочтете нужным ограничить к ним доступ, а то и полностью запретить.

1й круг: *понимание языков, создание или уничтожение воды, обнаружение яда и болезни, добряника, очищение пищи или питья*

3й круг: *создание пищи и воды, послание, языки*

5й круг: *круг телепортации*

Измененные правила по истощению

Правила по истощению в том виде, в котором они представлены в пятой редакции, могут также оказать негативное влияние на кампанию с исследованием и путешествиями.

В первую очередь, наиболее проблематичным является помеха на проверки характеристик уже на первом уровне истощения. Рекомендуем внести некоторые изменения в правила по истощению: так. Соответственно на первом уровне истощения персонажи получают не помеху на проверки характеристик, а штраф в виде кости 1к4.

Также возможно увеличить количество этапов истощения с 6 до 7–8 (добавив промежуточные этапы где эффектом истощения является не помеха а штрафная кость 1к4).

Прочие изменения в базовых правилах

Также стоит обратить внимание на свойство предыстории Странник, преобразовав его следующим образом:

«Персонаж автоматически успешно совершает проверки поиска пищи и воды в местности, где они представлены в большом количестве, и совершает проверки поиска пищи и воды с преимуществом в регионах, где поиск пищи и воды сопряжен с трудностями».

Кости напряженности от Злого ГМ-а

Хорошим дополнением для правил исследования и путешествия будет также использование правил по костям напряженности и пулу напряженности от Злого ГМ-а (краткий перевод размещен в блоге Киборгов и Чародеев).

Награды за исследование

Приключения в дикой местности существенно отличаются от таковых с шаговой доступностью к центрам цивилизации. Очень часто в дикой местности золотой слиток стоит дешевле пары лишних рационов, поэтому Мастеру стоит обратить внимание на предоставление персонажам игроков других не монетарных наград – это могут быть травы, редкие ингредиенты, рецепты создания алхимических предметов из этих ингредиентов, создавая таким образом неповторимый образ успешной кампании в дикой местности.

Также уникальной наградой для персонажей станут как и заклинания, ранее недоступные персонажам (например, разговор с растениями для чародея), найденные в древнем захоронении, так и сверхъестественные дары, которыми могут одарить персонажей первобытные силы природы.

Случайные встречи

Случайные встречи и создание приключений в дикой местности целенаправленно оставлены вне этого документа – поскольку для игроков являются «черным ящиком» - для них достаточно того, что они могут происходить.

Возможно – в отдельном материале будут изложены и рекомендации для Мастера.

Персонажи: потребности и возможности

ПОТРЕБНОСТИ

Пища 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 в спасброске Телосложения с КС 15 или получить один уровень истощения. Класс Сложности проверки увеличивается на 2 за каждый день без полноценного питания.

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 пройдёт это количество дней, он останется на 5 уровне, но автоматически получит 6-й при достижении последнего дня.

Восстановление: Каждый день нормального питания устраняет один уровень истощения.

Примечание

Потребность в пище при нормальных условиях мы далее будем называть нормальным рационом. Итак, для человека или гуманоида среднего размера нормальный рацион составляет 2 фунта пищи в день.

Вода и жажда

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 пьет только половину этого количества воды, должен преуспеть в спасброске Телосложения с КС 15 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 персонажи также получают штраф -5 на спасброски дегидратации.

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

Восстановление: каждый день нормального питья устраняет один уровень истощения.

Сон

Потребность: Персонажу требуется как минимум 6 часов сна (или его аналога) в сутки. Эльфам требуется 4 часа транса.

В случае отсутствия: Персонаж, который не спит более 24 часов подряд автоматически получает 1 уровень истощения и должен преуспеть в спасброске Телосложения с КС 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.

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

Грузоподъемность и нагрузка

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 не нагруженным и дополнительные эффекты не применяются.

При носимом весе от 5*Сила до 10*Сила персонаж является **нагруженным**.

При носимом весе от 10*Сила до 15*Сила персонаж является **сильно нагруженным**.

Увеличение категории размера увеличивает допустимый носимый вес вдвое.

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

Поднимаемый вес равен двойной максимальной нагрузке.

Перетаскиваемый вес для гуманоидов также равен двойной максимальной нагрузке.

Нагружен

*Носимый персонажем вес больше 5*Сила персонажа.*

Скорость персонажа уменьшена на 10 футов (1/3 его базовой скорости передвижения).

Персонаж совершает проверки Ловкости (Скрытности) с Помехой.

Сильно нагружен

*Носимый персонажем вес больше 10*Сила персонажа.*

Скорость персонажа уменьшена на 20 футов (2/3 его базовой скорости передвижения).

Персонаж совершает проверки характеристик и спасброски, основанные на Силе, Ловкости и Телосложении, с помехой.

Персонаж совершает броски атаки, основанные на Силе или Ловкости, с помехой.

Зрение и видимость

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 или больше, но, разумеется, никаких деталей рассмотреть нельзя. На уровне земли горизонт обычно начинается на расстоянии от 5 до 12 миль, 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 (1300 м)**, 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 (900 м)** 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 отличительно одеты 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 (90 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 (30 фт.)** видны все подробности, кроме мельчайших. Легко видимы выражения лиц и действия, в том числе такие незаметные, как обыск карманов (если оно поддается обнаружению).

Разумеется, условия редко бывают абсолютно благоприятными. Существует большое количество факторов, которые могут ухудшить 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.

1 Зоны видимости

Условия	Движе-	Опозн.	Тип	Точн.	Детали
Ясное небо	1500	1000	500	100	10
Дымка или легкий дождь	1000	500	250	30	10
Сумерки	500	300	150	30	10
Легкий туман или снег	500	200	100	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, “Опознание” на расстоянии 500 ярдов, “Тип” на расстоянии 100 ярдов и “Точность” и “Детали” на расстоянии 10 ярдов.

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 **Помилка! Джерело посилання не знайдено.**, 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, 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 1 Зоны видимости указаны для условий, подобных земным. Условия зрения в одном из Низших 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.

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 невозможно, если компания не носит с собой источник света.

Источники света различаются по тому, какую область они освещают. В Таблице 2 Естественные источники света приведены радиусы освещения и время сгорания топлива для наиболее распространенных источников света. А в Таблице 3 Волшебные источники света приведены радиусы освещения для волшебных источников света.

2 Естественные сточки света

Источник	Радиус освещения в футах	Время сгорания
Бивачный костер	35	1 час / загрузка
Закливание света	60	Различно
Костер	150	1/2 часа / 1 загрузка
Долговременный свет	60	Долговременно
Свеча	5	10 минут / 1 дюйм
Сигнальный фонарь	240	30 минут / 1 пинта
Факел	15	30 минут
Фонарь “бычий глаз”	60*	2 часа / 1 пинта
Фонарь с крышкой	30	2 часа / 1 пинта

3 Волшебные источники света

Источник (Закливание или эффект) Оружие**	Радиус освещения в футах	Время действия	Редкость или круг заклинаний
Оружие**	5	По желанию	
Пляшущие огоньки			Заговор
Свет		1 час	Заговор
Солнечный клинок	От 15 до 30	Не ограничено	Редкий волшебный предмет
Вечногорящий факел	40	Не ограничено	2й круг

* Свет от этих источников распространяется не в радиусе, а скорее в форме конусообразного потока. На своем дальнем конце конус света от сигнального фонаря имеет 90 футов в ширину, от “бычьего глаза” - 20 футов в ширину.

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

Разумеется, хотя фонарь или огонь позволяет персонажам видеть, в применении источников 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, даже 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). Персонажам 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.

Примечание

Как уже говорилось ранее, линия горизонта на расстоянии 3 миль – это показатель для планеты более-менее схожей с Землей по своим параметрам. На других планах линия горизонта может находиться на другом расстоянии или вообще отсутствовать.

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 персонаж 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 12 гексов (72 миль) от себя.

Замечание: Александриан утверждает, что большая часть горных гряд имеет среднюю высоту около 3000 футов. Рассчитывая видимость объекта высотой 3000 футов, получаем примерное значение 68 миль, что при измерении расстояния в шестимильных гексах соответствует 12 гексам. Или же, при противоположном подходе, считая в обратном порядке, получим что на расстоянии 72 миль персонаж можете увидеть отдельные вершины высотой до 3500 футов или около того. Некоторые высокие горы высотой около 10000 футов теоретически можно увидеть за 10 гексов в ясный день.

Замечание: расстояние до горизонта, то есть максимально возможная дистанция видимости, в милях определяется как корень квадратный из высоты над уровнем моря (в футах) умноженный на 1,5. А с учетом тех же атмосферных искажений – будет еще меньше.

Обнаружение

Персонажи могут поискать хорошее место для наблюдения большей дистанции, используя деятельность Обнаружение. Высота, очевидно, имеет здесь значение, но нахождение нужных линий обзора будет в равной степени важным моментом (залезть на дерево – это хорошо, но, если вы на дне прогалины, эффект может быть полностью нивелирован). Именно поэтому просто быть «на горе» автоматически не переносится в дальность обзора: обычно вы окружены другими горами.

В качестве общего правила, предположите, что персонажи могут найти место, дающее им 50 футов высоты (или эквивалент). Это позволит им увидеть соседние гексы и, возможно, даже подметить значимые точки в них или текущем гексе персонажей (что может или не может потребовать проверки Мудрости (Восприятие)).

При использовании проверок навыка при поиске точки обзора, лучше использовать метод «движущего провала»: в

случае успеха персонажи получают обычные преимущества. А вот при провале они могут узнать лишь тип местности двух или трех ближайших гексов (но никаких деталей).

Если обстоятельства подталкивают к тому, что у персонажей будет отличная обзорная позиция без необходимости предпринимать дополнительные усилия, это хорошо. Но для еще усиления этого эффекта им все еще может понадобиться действие Обнаружения, чтобы расширить свой обзор на еще один гекс.

Атмосфера

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

4 Обозримая дистанция

Высота	Горизонт
Халфлинг	2 мили
Человек	3 мили
10 футов	4 мили
25 футов	6 миль
50 футов	9 миль
100 футов	12 миль
400 футов	24 мили
1000 футов	39 миль
1500 футов	48 миль
2500 футов	60 миль

Дальность обнаружения столкновений

При создании столкновения или встречи дистанция, на котором его можно заметить, зависит от ландшафта, в котором он происходит (если же он включает в себя группу существ и обе стороны оказались застигнуты врасплох, то есть не обнаружили друг друга, технически возможно, что они пройдут мимо друг друга, даже не осознав этого).

Расчеты ниже отражают типичные обстоятельства с уровня земли. Если, к примеру, персонажи держат вахту на верхушке каменной башни, вполне возможно, что они заметят потенциальные угрозы с большей дистанции.

5 Дальность обнаружения столкновения

Местность	Дальность обнаружения встречи, фт.	Средняя дистанция, фт.
Пустыня	6кб x 20	420
Пустыня, дюны	6кб x 10	210
Лес, редкий	3кб x 10	105
Лес, средний	2к8 x 10	90
Лес, густой	2кб x 10	70
Холмы, пологие	2кб x 10	70
Холмы, крутые	2кб x 10	70
Джунгли	2кб x 10	70
Пустошь	2к8 x 10	90
Горы	4к10 x 10	220
Равнина	6кб x 40	820
Болота	6кб x 10	210
Тундра	6кб x 20	420

Погода и окружающая среда

ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ И ОПАСНОСТИ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

Реки пузырящейся лавы, ковер 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.

6

Температура	Температура, F	Температура, C
Экстремальный холод	От -30 и ниже	От -34,4 и ниже
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 100	От 15,5 до 32,2
Жаркая погода,	От 100 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.

Холодная погода

Мороз

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

Эффект:

- Осадки выпадают в виде снега
- Персонажи без защиты от холодной погоды каждый час совершают спасброски от холода с КС 10, получая 1 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.

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 КС10+количество часов на открытой местности. или получить один уровень истощения.

Персонажи с сопротивлением к холоду получают преимущество на этот спасбросок. Персонажи с иммунитетом к урону холодом, как и существа, естественно приспособленные к чрезвычайно холодной среде автоматически преуспевают в этом спасброске.

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

Обморожение

Существо, подвергшееся обморожению, должно совершать спасбросок Телосложения с КС 10 в конце каждого часа, иначе оно получит 1кб урона холодом и получит один уровень истощения. Каждый час, проведенный на улице, добавляет +1 к КС. Все существа с сопротивлением или иммунитетом к урону от холода автоматически преуспевают в спасброске, как и существа, одетые в снаряжение для холодной погоды.

Экстремальный холод

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 КС15 или получить 1кб урона холодом и один уровень истощения.

Персонажи с иммунитетом к холоду автоматически преуспевают в этом спасброске, как и существа, естественно приспособленные к чрезвычайно холодной среде, а персонажи с сопротивлением холоду совершают спасбросок с преимуществом.

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 спасбросок. Если персонаж промок (состояние **Мокрый**), то он автоматически проваливает

этот спасбросок. Персонажи, которые не защищены от экстремального холода, совершают этот спасбросок каждые 10 минут.

Экстремальная жара и холод

Погода

При сильном холоде существа, носящие снаряжение для холодной погоды (толстые пальто, перчатки и тому подобное), только получают преимущество на спасбросок против эффека, а не полный иммунитет к нему.

Вместо постоянного КС 10 для спасброска, КС равен 10 в течение первого часа и увеличивается на 1 за каждый дополнительный час проведенный на открытой местности.

Жаркая погода

Жара

При температуре выше 60 градусов по Фаренгейту (16-30 градусов Цельсия).

Эффект:

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

Экстремальная Жара

Жара

При температуре выше 100 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 с КС 5+1 за каждый час без питьевой воды или получить один уровень истощения.

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.

Защита от погодных условий

Если разница между защитой от погодных условий персонажа и текущих погодных условий равна нулю или больше необходимого тогда персонаж адаптирован к погодным условиям и это не требует проверок.

Если меньше на 1, спасбросок 1 раз в час.

Если меньше на 2, спасбросок с помехой 1 раз в час.

Если меньше на 3, спасбросок с помехой каждые 10 минут.

Провал значит что персонаж получает 1 уровень усталости.

Защита от Жары

0 — нет защиты.

+1 — любая одежда и отсутствие брони.

+2 — одеяние бедуина.

+3 — сопротивление огню.

Защита от холодной погоды

0 — нет защиты.

-1 — существа с мехом, тёплая одежда, меховая одежда, не металлическая броня с утеплением.

-2 — существа обитающие в холодном климате, тёплая одежда+меховая одежда, тёплая одежда+ не металлическая броня с утеплением.

-3 — сопротивление холоду.

Ледяная вода

Мороз + Холодная вода

Эффект:

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 КС 15, иначе получит урон холодом 1кб в конце каждого из своих раундов (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 КС 18, пока не проведут 10 минут непрерывно рядом с пламенем в сухой одежде.

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 свой собственные шансы появления в определения того, как меняется погода.

Определение того, какой режим будет дальше, происходит так:

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

Эффекты для каждого вида осадков приведены далее.

8

Осадки	Эффекты
Чистое небо	нет
Слабый дождь	Помеха на проверки характеристик, выполняемых для взбирания по объекта, 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.
Сильный тропический дождь	Область становится слегка затемненной.
Град	Все открытые огни гаснут
Дождь со снегом	Помеха на проверки Мудрости (Восприятия), полагающихся на слух или обоняние.

Метель	<p>Помеха на проверки Мудрости (Выживание) для отслеживания существ.</p> <p>Преимущество на проверки Мудрости (Выживание) на добычу воды.</p> <p>Сильный снегопад Область становится слегка затемненной.</p> <p>Преимущество на проверки Мудрости (Выживание) для отслеживания существ.</p> <p>Местность становится труднопроходимой.</p> <p>Проверки Мудрости (Выживание) на добычу воды автоматически завершаются успешно.</p>
--------	--

Дождь

Легкие осадки

Дождь снижает возможный радиус видимости вдвое, влияет на дальнобойные атаки, навыки Выживания, Восприятия.

Эффект:

- Помеха на проверки Мудрости (Восприятие) для отслеживания существ.
- Преимущество на проверки Мудрости (Выживание) для набора воды.
- Все за пределами 300 футов находится в условиях ограниченной видимости
- Дальность дальнобойных атак снижена в два раза.
- Персонажи, попавшие под сильный дождь, промокают до нитки за 2кб*10 минут и становятся уязвимыми к холоду.

Ливень

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:

- Помеха на проверки Мудрости (Восприятие) для отслеживания существ.
- Преимущество на проверки Мудрости (Выживание) для набора воды.
- 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.
- Все за пределами 300 футов находится в условиях ограниченной видимости
- Дальность дальнобойных атак снижена в два раза.
- Персонажи, попавшие под сильный дождь, промокают до нитки за 10 минут и становятся уязвимыми к холоду.
- 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 КЗ).

Дождь со снегом

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.

Эффект:

Помеха на проверки Мудрости (Восприятие) для отслеживания существ.

Преимущество на проверки Мудрости (Выживание) для набора воды.

Все за пределами 300 футов находится в условиях ограниченной видимости

Дальность дальнобойных атак снижена в два раза.

Скорость перемещения уменьшена в два раза

Персонажи, попавшие под сильный дождь, промокают до нитки за 2кб x 10 минут и становятся уязвимыми к холоду.

Дополнительно: создается эффект Скользкий Лёд

Сильные осадки (сильный дождь)

Плохая погода часто замедляет или препятствует путешествию, делая практически невозможным передвижение с одного места на другое.

Эффект: (в дополнение к эффектам обычного дождя)

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.

Снегопад

Осадки + **Холодная погода** = **Сильный снегопад**
+ **Сильный ветер**

Снегопад это дождь происходящий в условиях морозной погоды

Эффект:

- 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 (60 фт)
- Заклинатель при сотворении заклинания с вербальным компонентом должен успешно совершить сбросок Концентрации с КС 12.
- Любой, кто отваживается выйти в шторм, получает 1кб урон за каждый час под воздействием непогоды независимо от защитной одежды. Укрытие, естественный иммунитет или магическая защита сводят на нет нанесенный урон.

Сильный снегопад

Сильные осадки, **Холодная погода**

Эффект:

Сильный снегопад накладывает помехи на броски атаки дальнего боя и проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на зрение.

Все, что превышает 20 футов, слегка скрыто и имеет эффективное половинное укрытие, все, что превышает 40 футов, сильно скрыто (но все еще заметно как слабый силуэт) и как будто находится за укрытием на три четверти.

Любые следы, оставленные во время сильного снегопада, получают КС 12, если они старше 10 минут, КС 15, если они старше одного часа, или КС 20, если они старше 8 часов.

Очень сильный снегопад

Очень сильные осадки, **Холодная погода**

Эффект:

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


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 КС 12.

Сильный тропический дождь

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.

Град

Эффект:

В зависимости от силы града персонажи получают от 1к4 дробящего урона за 1 час до 1к10 урона дробящего урона за 1 раунд.

Скользкий лёд

Скользкий лёд является последствием осадков в холодном климате или же просто возникает

Скользкий лёд является труднопроходимой местностью.

Эффект:

- Скользкий лёд является труднопроходимой местностью.
- Когда существо впервые за ход перемещается по скользкому льду, оно должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) с КС 10, иначе распластается на льду..

Метель

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

Эффект:

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 успехе. Существо с теплой одеждой совершает спасбросок с преимуществом.

Эффект:

- Местность **является труднопроходимой**
- Персонаж вне укрытий в метели каждый час должен совершать спас-бросок по Телосложению с КС 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

Эффект:

- заклинатель при сотворении заклинания с вербальным компонентом должен успешно совершить спас бросок Концентрации с КС 15.

Метель в условиях очень сильного снегопада и очень сильного ветра.

Эффект:

- Дальнобойные атаки невозможны

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

Метели

Метели обычно наступают быстро и беспощадно. Окрестности, возможно, были тихими весь день, но внезапно полностью изменились. Ветер поднимает снег с земли в ослепительном шквале, и град размером с гвозди падает с черных облаков наверху. Любой, кто не готов к метели, обычно погибает. Можно избежать удивления внезапной метелью, преуспев в проверке мудрости (выживания) КС 10.

Поскольку метели приходят в разной степени, Мастер определяет, что происходит, когда кто-то попадает в ловушку в одном. Два простых эмпирических правила применимы к каждой метели: видимость редко превышает 10 футов, и риск заблудиться высок. Любые предметы, которые не прикреплены прочно, такие как одеяло, которое привязано к рюкзаку или плащ, который закреплен пряжкой, почти наверняка сдуются.

Когда существо попадает в метель во время путешествия, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения с КС 10 или получить один уровень истощения. Каждый час, проведенный в метели во время путешествия, добавляет +1 к КС.

Спасброски Мудрости, совершаемые для получения эффекта длительного отдыха в метели совершаются с помехой с недостатком.

Метель обычно длится 2к4 часа, и всякий раз, когда персонажи попадают в нее, до ее окончания применяются следующие правила.

Воющий ветер метели ограничивает слух до 100 футов и накладывает помеху на броски атаки оружием дальнего боя.

Это также накладывает помеху на проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на слух.

Ветер гасит открытое пламя, рассеивает туман, стирает следы на снегу и делает почти невозможным полет немагическими средствами.

Существо падает в конце своего хода, если оно летит немагическими средствами и не может парить.

Видимость в метель снижается до 30 футов.

Существа без очков или другой защиты глаз получают помеху на проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на зрение из-за метель.

Любое существо, которое концентрируется на заклинании во время метели, должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 10 в конце своего хода или потерять концентрацию на заклинании, если только оно не защищено от стихии (например, в иглу).

Отклонение от курса

Во время путешествия в метель легко сбиться с курса, а члены группы также могут легко отделиться друг от друга, поэтому самый мудрый способ действий — оставаться на месте и ждать, пока метель пройдет.

Если персонажи путешествуют во время метели, пусть игроки назначат одного члена группы Навигатором (см.далее). В конце каждого часа путешествия через метель ГМ делает проверку Мудрости (Выживание) КС 15 от имени навигатора. При успешной проверке партия остается на курсе. При неудачной проверке отряд сбивается с курса, приближая своих членов к месту назначения не ближе, чем они были в начале этого часа. Если проверка провалена на 5 или более и члены группы не связаны друг с другом, один случайно выбранный член группы теряется в метели и отделяется от других. Если

группа пытается воссоединиться со своим пропавшим членом, пусть члены группы (включая пропавшего) совершают групповую проверку Мудрости (Выживание) с КС15 в конце каждого часа. Если эта групповая проверка успешна, пропавший член группы найден, но прогресса в достижении намеченного пункта назначения группы в этот час не происходит. Групповую проверку можно повторять после каждого часа, потраченного на поиск пропавшего члена группы.

Экстремальный холод

Эффект:

Сильноограниченная видимость (10 фт)
Труднопроходимая местность (скорость передвижения снижена вдвое)
Заклинатель при сотворении заклинания с вербальным компонентом должен успешно совершить спасбросок Концентрации с КС 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.

Влажность

Туман

Высокая влажность

Одной из недооцененных опасностей является речной и горный туманы.. 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.

Эффект:

Типичный туман ограничивает зрение расстоянием 50 (1к20x5) футов, полностью мешая обычному зрению и темновидению 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

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.**

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:

9 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

10 Эффекты ветра

Ветер Эффекты

Без Ветра	-
Слабый Ветер	Развеивает слабый туман или дым
Сильный Ветер	Помеха при атаках дальнобойным оружием. Помеха при проверках Мудрости (Восприятия), полагающихся на слух. Удаляет весь туман, дым или пары. Гасит открытое пламя. Существа среднего и меньшего размера со скоростью полета должны вернуться на землю в конце своего хода или упасть. Скорость парящих существ уменьшена вдвое.
Шторм	Область становится сильно затемненной. Местность становится труднопроходимой

Слабый ветер

Ветер

Эффект:

- развеивает туман

Сильный Ветер

Ветер

Эффект:

- помеха 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.

Очень сильный ветер

Ветер

Эффект: Как и сильный ветер, но также

- Дальнобойные атаки невозможны

Шторм

Сильные осадки + Ветер

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

Тропический шторм

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 КС 10 чтобы не получить второй.
- Проверки ориентирования делаются с помехой.

Экстремальные штормы

Сильные осадки + **Сильный ветер**

Иногда сильные ветры в сочетании с проливным дождем или снегом образуют сильный шторм: циклон, ураган, торнадо или что-то еще хуже.

В одном шаге от сильных осадков, метелей, песчаных бурь и других экстремальных штормов практически невозможно слышать или видеть, находясь в этом районе.

Эффект:

Внутри шторма вся скорость передвижения уменьшается вдвое, область сильно затемнена, Он также гасит открытый огонь, рассеивает туман и видимость и слышимость во время сильного шторма обычно ограничены диапазоном 30-120 футов все существа автоматически не проходят все проверки Мудрости (Восприятие), полагаясь на зрение, звук или запах.

Сильный шторм создает сильный ветер и приводит к тому, что следы и другие признаки прохода в этом районе исчезают после 1 раунда воздействия делает почти невозможным полет немагическими средствами. Летящее существо при сильном ветре должно приземлиться в конце своего хода или упасть. Любое существо или объект весом менее 300 фунтов должно совершать спасбросок Силы КС 20 в конце каждого раунда, иначе оно будет брошено на бк10 футов в случайном направлении, получая дробящий урон бкб при столкновении с любым другим объектом или землей. Существа, которые весят менее 150 фунтов, совершают эти спасброски с помехой.

При путешествии во время сильного шторма любая проверка, сделанная для навигации или фуражирования, выполняется с помехой.

Горные путешествия

Горная местность разделяется на три категории: альпийские луга, труднопроходимые горы и непреступные скалы. Персонажи, попавшие в горную местность, скорее всего, столкнутся с каждой из разновидностей 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, до 6500 футов высотой
- низкая вершина/высокий перевал, от 6500 до 20000 футов высотой
- высокий пик, более 20000 футов высотой

Низкий перевал (высота до 6500 фт.)

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: нет

Низкий Пик или Высокий Перевал (от 6500 до 20000 фт.)

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

Эффект:

Температура считается ниже на одну степень.

Высокие Пики (выше 20000 фт.)

Самые высокие горы бывают гораздо выше 20000 футов в высоту.

Эффект:

На такой высоте существа подвергаются действию эффекта **горной болезни** (смотрите ниже).

Температура на такой высоте на две степени холода ниже, чем фактическая, например, если дневная температура умеренная, то здесь она чрезвычайно холодная.

Осложнения и производные опасности внешней среды**Природные воздействия**

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

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.

Высотная болезнь**Высота выше 10000 фт.**

Путешествие на уровне 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 20000 футов над уровнем моря, если они не адаптированы от рождения к такой высоте.

Эффект:

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

Горная болезнь.**Высота выше 8000 фт.**

Эффект:

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.

Отёк лёгких.

В конце каждого часа, **проведеного мокрой, холодной среде на высоте болем 6000 футов**, Персонаж страдает, приступами мучительного кашля или прерывистым дыханием.

Эффект:

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

Пылевые бури**Сильный ветер + Пустыня**

В очень засушливой местности сильные ветры могут поднимать огромные облака пыли, сухого грунта и песка.

Эффект:

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 КС 10 Телосложения в конце каждой минуты или получить 1к10 режущего урона.

Песчаные бури ограничивают видимость до 1к10х5 фт. и дают помеху на проверки Мудрости связанные со зрением и слухом.

Песчаная Буря наносит 1кб 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 КС 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



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.

Эффект:

В персонажа попадает молния, нанося 10к10 урона молнией с КС15. Успешный спасбросок уменьшает урон вдвое.

Зыбучие Пески и Топи

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

Пока существо не погрузилось полностью, оно может попытаться вырваться, используя действие, чтобы сделать проверку Силы с КС 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 КС 5 + количество футов на которое затянуло существо.

Толстый снег



Эффект:

Любая заснеженная местность с толщиной снега более одного фута считается **труднопроходимой** во время боевых столкновений.

Если толщина снега превышает три фута, местность является **более труднопроходимой** (15 футов движения уходит на перемещение по 5 футам местности).

Тонкий Лед



Эффект:

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.

Лавины

Эффект:

Типичная лавина (или оползень) имеет 300 футов в ширину, 150 футов в длину и 30 футов в толщину. Существа на пути лавины могут увернуться или даже спастись от нее, если они находятся близко к ее краю, но обогнать её почти невозможно.

Когда происходит сход лавины, все близлежащие существа должны совершить бросок инициативы. Дважды в каждом раунде, при значениях инициативы 10 и 0, лавина проходит 300 футов, пока не сможет двигаться дальше. Когда лавина движется, любое существо в ее пространстве перемещается вместе с ней и сбивается с ног. Существо должно совершить Спасбросок Силы КС 15, получив 1к10 дробящего урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

Когда лавина останавливается, снег и другие обломки оседают и погребают существ. Существо, погребенное таким образом, ослеплено и опутанно, и оно имеет полное укрытие. Существо получает 1 уровень истощения за каждые 5 минут, будучи погребенным. Оно может попытаться выкопать себя свободным действием, пробиваясь к поверхности и оканчивая на себе ослепление и опутывание при условии успешной проверки Силы (Атлетики) КС 15. Существо, провалившее эту проверку три раза, больше не может пытаться выкопать себя.

Существо, которое не является опутанным или недееспособным, может потратить 1 минуту на освобождение погребенного существа. Оказавшись на свободе, это существо больше ослеплено и опутанно лавиной.

Бурная Вода

Опасность дикой природы

В отличие от обычных течений, речные пороги, внезапные наводнения и другие быстро движущиеся массы воды могут двигаться со скоростью до 3к4 миль в час.

Чтобы преобразовать скорость воды в фут за раунд, умножьте это значение на 9.

Водные удары

Когда существо получает удар несущейся огромной массы бурной воды, то оно должно сделать спасбросок Силы с КС равным 10+скорость потока (в милях), или же будет сбито с ног и получит 1к8 дробящего урона для персонажей маленького размера, 2к8 если существо среднего размера, 3к8 если существо Большое, 4к8 если огромное, 5к8 в случае еще больших существ). В случае успешного спасброска

существо получает лишь половину этого урона и все еще остается стоять на ногах.

Бурный поток и водный транспорт

Когда судно захвачено бурным потоком, оно увлекается несущейся водой и движется вместе с ней в том же темпе.

Эффект:

Судно, которое пытается маневрировать, будучи пойманным потоком, должно пройти проверку Ловкости, с бонусом к этой проверке равным качеству экипажа.

КС для этой проверки равен 5 + скорости воды (в милях в час).

При успешной проверке судно может отклониться в сторону, чтобы избежать столкновения или опрокидывания, но никак не может двигаться против движения воды.

Погруженный в воду.

Когда существо погружается в бурный поток, оно его увлекает поток за собой со скоростью близкой к скорости потока воды в направлении потока воды в конце каждого из своих поворотов.

Для того чтобы плавать, находясь в такой недружественной среде, существо должно сделать проверку Сиды (Атлетика), которая выполняется с преимуществом, если у существа есть скорость плавания. КС для этой проверки равен 10 + скорости воды (в милях в час).

Если существо проваливает проверку, то не может двигаться.¹

Загрязненный Воздух

Загрязненный воздух может быть вызван такими эффектами, как смог, споры в воздухе и магическое загрязнение.

Эффект:

Существо, которое дышит загрязненным воздухом и не приспособлено к нему каким-то образом, должно преуспеть в спасброске Телосложения в конце каждого часа или получить один уровень истощения.

КС составляет 10 в течение первого часа и увеличивается на 1 за каждый дополнительный час.

Любые уровни истощения, вызванные этим эффектом, исчезают после 1 часа вдыхания чистого воздуха.

Странные осадки

В некоторых случаях нормальные осадки будут заменены или сопровождаться одним или несколькими странными эффектами осадков, описанными ниже.

Кислотный дождь.

Эффект:

Открытые существа и объекты получают 1к4 урона кислотой в начале каждого из своих ходов.

Кровавый дождь.

Эффект:

Существо, которое заканчивает свой ход под дождем, должно преуспеть в спасброске Телосложения с КС 15 или быть отравлено в течение 1 минуты.

Отравленное существо может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект успеха.

Пылающий Град

Каждую минуту пылающая градина взрывается при ударе в случайном месте, которое находится не более чем в 120 футах от отряда.

Эффект:

Открытые существа и объекты получают 1 дробящего урона плюс 1 урон огнем в начале каждого из своих ходов. Каждое существо в радиусе 20 футов от удара должно сделать спасбросок Ловкости с КС 15 получив 28 (8кб) урона огнем при неудачном спасброске или вдвое меньше урона при успешном.

Взрыв покрывает землю осколками, делая ее **труднопроходимой** до тех пор, пока она не будет очищена.

Удар молнии

Каждую минуту большая молния ударяет в случайное место, которое находится не более чем в 120 футах от отряда.

Эффект:

Каждое существо в пределах 10 футов от удара должно сделать спасбросок Ловкости с КС 15, получив 28 (8кб) урона молнией при неудачном спасброске или вдвое меньше урона при успешном.

Взрыв покрывает землю осколками, делая ее труднопроходимой до тех пор, пока она не будет очищена.

Дождь из Рыбы или Лягушек.

Рыбы, лягушки и другие водные существа падают с неба, разбрызгиваясь при ударе о землю.

Эффект:

Открытые существа и объекты получают 1 дробящего урона в начале каждого из своих ходов.

Кроме того, земля становится скользкой от крови и представляет собой труднопроходимую местность до 2 (1к4) часов после окончания шторма.

Слизистый дождь.

С неба падают большие комья слизи.

Эффект:

Каждую минуту колоссальный сгусток слизи взрывается при ударе в случайном месте, которое находится не более чем в 120 футах от отряда.

Каждое существо в радиусе 15 футов от удара должно совершить спасбросок Ловкости с КС 15, получив 28 (8кб) урона кислотой при неудачном спасброске или вдвое меньше урона при успешном.

Взрыв покрывает землю вязкой слизью, не позволяя существам двигаться по ней до тех пор, пока она не будет очищена.

Этот дождь также загрязняет все открытые источники воды.

Любое существо, которое пьет воду или впервые входит в загрязненный источник воды на своем ходу или заканчивает свой ход там, получает 7 (2кб) урона кислотой.

Неустойчивая почва

Неустойчивая почва — это грязь, камень, песок или какой-либо другой материал, который подвешен над пещерой, туннелем или каким-либо другим отверстием².

Если на него положить достаточно большой вес, неустойчивая почва рухнет.

Эффект:

¹ BEG, страница 10

² BEG, страница 10

Неустойчивый грунт имеет допуск по весу 220 (4к10 × 10) фунтов на площадь в 10 квадратных футов. Всякий раз, когда общий вес на участке неустойчивого грунта превышает его допуск, неустойчивый грунт в этом районе ломается. Все существа на разбитой земле проваливаются.

Природная опасность: эрозия грунта

Мох и другие растения на лесной подстилке во многих редколесьях и лесах скрывают расщелины и глубокие трещины в местах эрозии почвы.

Эффект:

Когда существо перемещается в область, где земля разрушена эрозией, оно должно сделать спасбросок Ловкости с КС 10. При провале он получает урон от падения в зависимости от высоты падения и приземляется ничком.

Природная опасность: оползни

Блуждание в горах обычно является мучительным испытанием. Земля твердая, видимость плохая, а на дороге невероятно сложно сосредоточиться из-за снега, льда и холодного ветра. Как будто этого было недостаточно, вам также нужно будет следить за оползнями. Это может быть незначительный обвал, от которого вы падаете всего на несколько ярдов и ободраете колено, или земля может просто исчезнуть из-под ваших ног и погрузить вас на верную смерть на тысячи футов ниже.

Когда существо попадает под оползень, совершите спасбросок Силы. При провале существо получает дробящий урон и отталкивается к краю оползня (см. ниже). При успешном спасброске существо получает половину урона и ему удается удержаться на месте.

Оползни

Размер	КС	Урон
Небольшой (15 фт. Конус)	10	3кб
Средний (20 фт. конус)	15	4кб
Большой (25 фт. Конус)	20	5кб
Огромный (30 фт. Конус)	25	6кб
Колоссальный	30	7кб

Овраги

Большинство людей могут бродить по горам даже без ясного пути. Но когда вы подходите к оврагу, нет другого выхода, кроме как остановиться. Преодолеть эти коварные трещины в земле могут только опытные альпинисты. Чтобы пересечь эти пропасти, требуется тщательное планирование и снаряжение, а попытка самостоятельно, без гида или опытных альпинистов, обычно заканчивается предсказуемой смертью.

Ущелья представляют собой **труднопроходимую местность** и требуют умелого использования навыков и альпинистского снаряжения.

Штормовые волны

Штормовые волны — это то, что моряки называют огромными волнами, которые разрывают скалы на части и ломают лодки пополам. Их боятся на всех побережьях, и все, кто путешествует по морю, слышали истории об этих волнах. Они рушатся, как огромные, рушащиеся крепостные стены, и обрушиваются на корабли и экипажи так, что даже самые закаленные воины призывают своих матерей и дома. Чаще всего они появляются, когда буря находится в самом разгаре.

а моря наиболее взволнованы. Часто они сносят все на своем пути.

Штормовые волны. Атака оружием ближнего боя. +6 к попаданию, досягаемость 30 футов, все транспортные средства или строения в пределах досягаемости. **Попадание:** 10к10 дробящего урона. Когда в корабль попадает Штормовая волна, все существа на борту должны пройти спасбросок Ловкости с КС 15, иначе их отбросит на 10 футов в случайном направлении и они упадут ничком. Если существо падает за борт, оно должно совершить успешную проверку Силы (Атлетика) с КС 15, чтобы плыть к кораблю.

Прибрежные скалы и рифы

Скалы и рифы отпугивают большинство моряков от зазубренных отмелей побережий. Попасть в них сильным ветром или сильным течением обычно означает одно: корабль разбился о них и разбился. Опытные моряки избегают их, насколько это возможно, делая обходные пути и прокладывая более широкий курс.

Скалы и рифы — труднопроходимая местность, где корабли могут застрять. Чтобы не посадить свой корабль на мель Навигатор должен успешно пройти проверку Транспорт (Водный) с КС15.

Опасные течения

Сильные подводные течения могут утащить лодки к опасным скалам или увлечь на глубину даже лучших пловцов.

Эффект:

Когда существо входит или начинает свой ход в области с опасными течениями, оно должно пройти проверку Телосложения с КС 10, иначе оно будет отброшено течением на 15 футов. Когда транспортное средство въезжает или начинает свой ход в области с опасными течениями, совершите проверку КС 10 (Транспорт (Водный)). При провале транспортное средство отталкивается течением на 5 футов

Обвал

Одна из самых опасных вещей во время путешествия под землей — это обвал. Падение потолка пещеры может быть не только смертельным, но и может легко заманить человека в ловушку внутри пещеры или под землей без всякой надежды выбраться снова.

Эффект:

Существо, попавшее в обвал, должно сделать спасбросок Ловкости с КС 15. При провале существо получает 5кб дробящего урона и становится **опутанным**. При успехе существо получает половину урона и не опутывается.

Природная угроза: геотермальный газ

Путешествие под землей делает человека еще ближе к магматическим очагам и геотермальной активности. Поэтому во многих местах жарко, даже очень жарко, что затрудняет дыхание. В некоторых местах через трещины в камне просачивается геотермальный газ. Часто вы можете часто почувствовать запах серы в воздухе, но иногда газ невозможно обнаружить, что делает его более опасным.

Эффект:

При входе в область, где есть геотермальные газы, при успешной проверке Мудрости (Восприятие) с КС15 существо может почувствовать запах или обнаружить изменение в воздухе. В случае провала, существо должно совершить спасбросок Телосложения с КС18, получая один уровень истощения при провале спасброска. К

Когда существо входит или начинает свой ход в области, где есть газ, существо должно совершить такой спасбросок.

Существо, которому не нужно дышать, невосприимчиво к этому эффекту, поэтому в таких местах часто можно встретить нежить.

Рой насекомых

Летом болота и топи — ужасное место, полное кусачих насекомых и жужжащих мух. Это делает путешествие туда ужасным делом, и только самые глупые, те, кому некуда идти, или те, у кого есть серьезная необходимость туда идти, отваживаются в болото или трясины.

Эффект:

Существо, попавшее в рой насекомых, должно совершить спасбросок Телосложения с КС15. При провале существо получает один уровень истощения.

Снежные трещины

Многие снежные расселины легко обнаружить, потому что они очень обширны и глубоки. Однако многие из них покрыты снегом, и их довольно трудно обнаружить, когда даже легкий ветерок маскирует землю и играет с вашими глазами. И почти в каждом случае, если вы попадаете в одну из них, вы пропали. Снежные трещины редко бывают прямыми, часто меняя форму и направление через каждые несколько десятков метров вниз, что делает почти невозможным спасение кого-то из них или вылезание самостоятельно. Вдобавок ко всему, в их глубинах есть множество зазубренных ледяных поверхностей, которые могут нанести травму. Острые, как бритва, глыбы льда часто торчат из замерзших стен или дна этих расщелин, еще сильнее прижимая или пронзая тех, кому не повезло упасть.

Эффект:

Когда существо входит в область со снежной расщелиной, оно должно совершить спасбросок Ловкости с КС 15 или упасть в расщелину, получив урон от падения, в зависимости от того, как далеко оно упадет.

Фаэрресс

Необычная магическая энергия, которую дроу называют фаэрресс, пронизывает большую часть Подземья. Происхождение этой таинственной тайной силы неизвестно. Легенда утверждает, что это древняя эльфийская магия, восходящая к тем временам, когда темные эльфы были впервые изгнаны из верхнего мира. Дроу и другие существа Подземья используют свойства областей, наполненных фаэрресс, для защиты своих поселений.

Области, залитые фаэррессом, могут иметь размер от нескольких десятков футов до нескольких миль в диаметре и иметь следующие эффекты:

Эффект:

- Области, залитые фаэррессом, всегда наполнены тусклым светом.
- Существо в области, наполненной фаэрресс, совершает с преимуществом спасброски против любых заклинаний предсказания. Если заклинание прорицания не позволяет спасбросок, заклинатель должен преуспеть в спасброске Телосложения со КС15, чтобы сотворить заклинание. Провал этого сохранения означает, что заклинание потрачено впустую и не имеет никакого эффекта.
- Любое существо, пытающееся телепортироваться в, внутри или из области, наполненной фаэрресс, должно преуспеть в спасброске Телосложения с КС 15. При провале существо получает 1к10 силового урона и попытка телепортации терпит неудачу. Даже если спасение будет успешным, попытка телепортации может

потерпеть неудачу, как если бы место назначения было известно только по описанию, независимо от того, насколько оно знакомо на самом деле. См. таблицу в заклинании телепортации для получения дополнительной информации.

- Области, залитые фаэррессом, испорчены хаосом лордов-демонов. Когда заклинание творится в области, залитой фаэррессом, заклинатель бросает к20. При результате 1 заклинание имеет дополнительный эффект, определяемый броском по таблице Всплеск дикой магии в главе 3 «Классы» «Руководства игрока».

Хотя фаэрресс нельзя рассеять, его эффекты временно подавляются в области антимагического поля.

НЕОЧЕВИДНЫЕ ОПАСНОСТИ

Болезни

Путешествие

Нагрузка, обустройство лагеря, поиск пути, поиск пищи и охота - все это часть путешествий, и у каждой группы авантюристов есть свой набор ролей, которые участники пытаются выполнить. В то время как один или два члена группы выходят на охоту, другой участник запасается пайками, а третий разжигает костер и стоит на страже.

Нагрузка

Опытные искатели приключений и герои знают, что не имеет значения, сколько снаряжения вы возьмете с собой, главное, чтобы оно было правильным. Многие герои отказались от великих сокровищ просто потому, что им нужно было путешествовать налегке или сокровища отягощали их.

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 базовых правил, 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.

11 Рутинная ежедневных путешествий

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

ЕЖЕДНЕВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Во время каждого дня путешествия игроки должны принимать решения.

Начало

Выборить 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 расходимые группой ресурсы.

Определение сложности путешествия по конкретной местности.

Мастер определяет вид местности, сложность путешествия по ней и рассчитывает какое расстояние

группа пройдет без каких-либо существенных отвлечений (таких как бой или исследование непредвиденной локации).

Выборить 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.

Выборить деятельность во время остановки.

Игроки распределяют между собой деятельность в лагере. Каждый игрок может принять одно занятие в лагере до совершения отдыха.

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 строй

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.

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

Замечание: хотя походный порядок и не имеет такой важной роли в путешествии по открытой местности как в подземелье, тем не менее относительное расположение членов отряда может оказаться крайне полезным при засадах или атаках летающих существ.

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

Базовые правила 5e не рассматривают зависимость скорости передвижения от погоды, а местность влияет на скорость только одним образом - сложная

местность считается **труднопроходимой**, т.е. снижает скорость передвижения в два раза.
Данные правила расширяют эти положения.

Темп путешествия

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 быстром темпе делают персонажей 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.

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.

Замечание.

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

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.

Замечание.

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 КС 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.

Исследовательский темп

Во время исследования предполагается, что экспедиция проверяет боковые тропы, изучает интересные объекты и так далее, поэтому:

- Не может использовать Скрытность.
- Получает преимущество на проверки Ориентирования.
- Шанс столкновений удвоен.

12 Темп путешествия и скорость персонажей (базовые правила)

Минимальная скорость, футов	Медленный, миль/день	Обычный, миль/день	Быстрый, 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

13

Темп	Миль, в час	Миль, за вахту	Миль, за день
Быстрый	4,5	18	36
Обычный	3	12	24
Осторожный	2	9	18
Исследовательский	1,5	6	12

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

14 Темп путешествия согласно базовым правилам 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

15 Темп путешествия (реалистичный вариант)

Минимальная скорость, футов	Медленный, миль/день	Обычный, миль/день	Быстрый, миль/день
35-40	24	30	36
25-30	15	21	27
15-20	12	15	18

На скорость путешествия также влияет местность, по которой движется группа.

Путешествие по подземным тропам по пещерам осуществляется более медленно (см. 16 Темп путешествия по Подземью).

16 Темп путешествия по Подземью

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

При путешествии по тундре или горам скорость также изменяется.

17 Скорость передвижения по тундре или горам в обычном темпе

Способ путешествия	Тундра, миль в день	Горы, миль в день
Собачья упряжка	8	4
Пешком со снегоступами	4	2
Пешком без снегоступов	2	1

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

18 Темп путешествия и его эффекты

Темп	ЭФФЕКТЫ
Быстрый	<ul style="list-style-type: none"> -5 к пассивному Восприятию и Анализу -5 на спасбросок от форсированного марша -5 на спасброски против дегидратации -5 к проверкам Ориентирования Нельзя передвигаться скрытно нельзя заниматься никакой деятельностью во время путешествий кроме Ориентирования и Поиска угроз
Обычный	-
Медленный	<ul style="list-style-type: none"> +5 к проверкам Ориентирования +5 на спасбросок от форсированного марша Можно передвигаться скрытно
Исследовательский	<ul style="list-style-type: none"> Не может использовать Скрытность. Получает преимущество на проверки ориентирования. Шанс столкновений удвоен.

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. КС 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.

Скорость экспедиции

Скорость экспедиции основана на скорости самого медленного ее участника.

За 1 час в нормальном темпе экспедиция может пройти свою скорость, деленную на 10, в милях.

При быстром темпе экспедиция движется на 150% от своей нормальной скорости.

При медленном темпе экспедиция проходит две трети своей нормальной скорости.

При исследовательском темпе экспедиция может пройти до половины своей нормальной скорости.

Считайте дистанцию за смену на основании скорости экспедиции в течение каждого часа.

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.

Скорость путешествия с ездовыми или верховыми животными

Животным также нужен фураж или они рискуют получить истощение.

Грузоподъемность ездового животного Большого размера определяется следующим образом:

$$\text{Грузоподъемность} = \text{Сила} * 5 * 2 (\text{размер}) * 1,5 (\text{четырёхногое})$$

$$\text{Максимальная грузоподъемность} = \text{Грузоподъемность} * 5$$

Примечание. В этом мы отошли от базовых правил пятой редакции и использовали подход из предыдущей редакции.

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

Замечание

Доспехи для животных среднего размера при том же весе стоит в два раза больше нежели доспех для персонажа, а доспех для животных большого размера стоит в четыре раза больше и весит в два раза больше нежели аналогичный доспех персонажа.

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

19 Ездовые и выючные животные

Животное	Стоимость, зм	Сила	Скорость, миль/ч	Грузоподъемность
Пони	30	15	5	337,5
Мастифф	25	13	4	195
Луруарский волкодав	100	14	5	315
Осел*	8	14	5	630
Ездовая лошадь	75	16	6	720
Легкая боевая лошадь	150	16	6	720
Тяжелая боевая лошадь	400	20	5	900
Тягловая лошадь	50	18	6	810
Вол*	30	18	3	1620
Верблюд	50	16	4	720
Топороклюв	50	14	5	420/840
Упряжная собака	50	12	4	270/540
Слон	2000	22	4	1980

* Осел и вол считаются являются тягловыми животными и для определения грузоподъемности считаются на одну категорию больше

20 Наземный транспорт

Транспорт	Стоимость	Собственный вес, фунтов	Скорость, миль/час	Грузовместимость
Повозка	100		2	1500

*

Фургон **	15	2	480
--------------	----	---	-----

* повозка запряжена хх

** фургон запряжен хх

*** в собственном весе транспорта не учитывается вес

водителя

Примечание

При нагрузке в размере 20% от собственного веса скорость лошади изменяется незначительно (с 7,4 до 7,0 миль в час)³.

Забота о Животных

Хотя персонажи не должны входить в роль грумов, все животные имеют некоторые основные потребности, которые должны быть предусмотрены. Однако, все животные разные, так что требования для каждого приведены отдельно.

Лошади: Как сильные и быстрые, лошади - не очень тяжелые существа для путешествия. Лошади нуждаются около десяти фунтах фуража и сена в день. Кроме того, скакуны хорошего качества должны питаться зерном, типа овса. Тяжелый боевой конь не может пережить суровость путешествия, на одной траве. Авантюристы, которые не могут обеспечивать достаточно продовольствия достаточно высокого качества, будут наблюдать, как их лошади ослабевают и умирают. Лошади также должны иметь воду каждый день. Это может стать особенно трудным в пустыне.

В течение путешествия, лошадям нужно позволять останавливаться и отдыхать с регулярной частотой. В течение этих остановок скакун должен быть разгружен и с него должна быть снята вся поклажа. Если это не сделано, мало пользы от остального. На ночь лошадей нужно стреножить или привязать на длинной веревке, так чтобы они могли пастись. Если один или два привязаны, другие не будут блуждать рядом. Лошади не должны быть подкованы, если они не идут главным образом по твердо поверхностным дорогам или скалистой земле. Подковы следует менять приблизительно один раз в месяц.

Пони, Ослы и Мулы: Эти животные имеют почти такие же потребности как лошадь. Одно из их главных преимуществ - их способность выжить на подножном корму. Хорошо приученные к траве, не имеется никакой потребности обеспечивать их отдельным фуражом.

Другое большое преимущество этих существ - это их устойчивость. Они перемещаются по пересеченному ландшафту с обычной скоростью

Верблюды: Верблюды подходят, или для песчаных пустынь (как в случае дромадера) или для скалистых пустынь (бактрийский верблюд). Но это не говорит о том, что дромадеры являются неподходящими к скалистым пустыням, или что бактрийские верблюды не соответствующие скакуны в песчаных пустынях!

Все верблюды лучше всего перемещаются ночью, когда холодно. Дромадеры способны противостоять нескольким дням холодной погоды (сильные понижения температуры часты ночью в пустыне); а некоторые бактрийские верблюды фактически живут в холодных и горных пустынях.

Хотя верблюды могут оставаться без воды в течение долгих периодов времени, они должны питаться каждый день. Они не нуждаются в специальном фураже, пока подножный корм доступен. В среднем они должны иметь воду, по крайней мере, каждые четыре дня, хотя они могут быть обучены оставаться без воды в течение более длинных периодов, даже до нескольких месяцев, если зеленая трава или листья доступны для корма. Подобно лошадям, верблюдов нужно стреноживать или привязывать, чтобы не давать им блуждать. Верблюд

может путешествовать без воды вплоть до 5 дней летом и вплоть до полугода зимой в случае питания зелеными растениями^{4,5}.

Собаки: Особенно сильные породы могут использоваться, чтобы тянуть сани и упряжки. Некоторые подходят для холодной погоды, и будут противостоять большим трудностям. Они требуют по крайней мере фунта мяса в день, так что герои должны заготавливать высушенное мясо для собак. Если необходимо, одна собака может быть убита, чтобы накормить других, но это не рекомендуется. Вне потребностей в пище, собаки в упряжке имеют тенденцию довольно хорошо заботиться о себе, хотя персонажам, вероятно, придется держать некоторых животных отдельно, чтобы предотвратить сражение.

Слоны: Как и ожидается, слоны едят потрепавшее количество фуража каждый день. В плотно лесистых областях, они могут кормиться, без того, чтобы животные замедляли скорость. Хотя слоны также могут быть найдены в редко лесистых равнинах. Здесь, если оставлено, чтобы прокормить себя, животное будет перемещаться со скоростью 1/4 от базовой. Слоны должны купаться (или омываться) каждый день и помогут себе пыльными ваннами, чтобы избавиться от паразитов.

Это не должно быть никакой неожиданностью, что слоны не могут подниматься на скалы. Они могут спускаться вниз по действительно крутым склонам, и это - единственный случай, когда они идут быстро, но только при большой опасности для себя и своих наездников.

Яки: Яки подходят для холодных высокогорных регионов. Хотя они и медленные, они крепкие, и устойчивы к холоду. Их уверенная опора позволяет им уменьшать все горные нормы передвижения на один. Они могут выживать, пасясь на малом количестве травы. Яки также обеспечивают мясо и молоко для путешественников. Они живут в прохладных регионах и не могут долго жить в более теплых климатах, так как они склонны болеть от высокой температуры.

21 Потребность животных в фураже и воде

Существо	Размер	Пища, фунто в	Вода, галлоно в
Ездовая лошадь	Большой		
Тяговая лошадь	Большой		
Мул или осел	Средний		
Верблюд	Большой		
Вол		Большо й	
Слон	Огромны й		
Ездовая собака	Средний		
Топорокло в	Большой		

Транспортные Средства

В то время как животные полезны для перемещения по дикой местности, они серьезно ограничены размером груза, который они могут нести. Крестьяне и торговцы часто используют фургоны и телеги для торговли в цивилизованных областях. Колесницы обычно используются богатыми и во время войны, но обычно они

³ Исследования американских ученых

⁴ <https://www.reference.com/pets-animals/long-can-camel-water-b03da9e312a48695>

⁵ <https://en.wikipedia.org/wiki/Camel>

не используются для долгого путешествия. Сани и собачьи упряжки удобны в снегу и скованных льдом регионах. Авантюристы могут находить все эти транспортные средства необходимыми в течение своих приключений.

Телеги - это маленькие двухколесные повозки. Их можно тянуть одним или двумя животными, но не больше. Четырех колесные фургоны могут быть запряжены от двух до двенадцати животных

Дополнительные животные не увеличивают скорость. Однако, вес груза, который животное может нести, тройной. Вес телеги или фургона и возницы не рассматривается для этого, а только полезный груз. Каждое дополнительное животное добавляет свою тройную норму к полному буксируемому грузу. Таким образом, фургон, который тянут восемь тягловых лошадей, может нести 6480 фунтов, или немного больше, чем три тонны груза (270x3x8). Хотя конечно, путешествие будет медленным - только 12 миль в день по ровной дороге.

Ландшафт и Транспортные Средства

Самое большое ограничение на все эти транспортные средства - это ландшафт. Фургоны, телеги и колесницы ограничены ровной или открытой местностью, или путешествием по дороге или хорошим трактам. И хотя фургон может пересекать горную цепь, передвигаясь по открытым долинам, он не может спокойно ехать в густом лесу. Эта проблема вообще ограничивает фургоны, путешествиями между поселениями, где дороги и дорожки обычны.

Сани и собачьи упряжки могут использоваться только в заснеженных или покрытых льдом землях. Сани (тянущиеся лошадьми или подобными животными) — это грубый эквивалент телег. Не больше, чем две лошади могут быть запряжены в сани. Гужевые сани эффективны только на хорошо утоптанном снегу или на льду, и могут игнорировать штрафы из-за них. Глубокий снег просто заставляет лошадей увязнуть в нем, так что никакая выгода не получена в этих условиях.

Ландшафт

Тип ландшафта изменяет скорость передвижения экспедиции.

Тракт: это прямая, широкая, мощеная дорога.

Дорога: дорога – это грязный тракт или что-то подобное.

Тропа: нерегулярная дорожка. Возможно, что не подходит для большинства средств передвижения и может позволить передвижение лишь друг за другом. Путешествие по бездорожью часто следует за местными тропами. Известная тропа не требует проверок навигации, но известная тропа, за которой плохо следят, потребует проверку навигации с КС 10.

Бездорожье: ландшафт без дорог – это дикий регион. +2 к КС навигации.

22 Влияние местности на скорость путешествия

МЕСТНОСТЬ	ТРАКТ	ДОРОГА/ТРОПА	БЕЗДОРОЖЬЕ	КС НАВИГАЦИИ	КС ФУРАЖИРОВАНИЯ
Пустыня	x1	x1/2	x1/2	12	20
Лес, редкий	x1	x1	x1/2	14	14
Лес, средний	x1	x1	x1/2	16	14
Лес, густой	x1	x1	x1/2	18	14
Холмы	x1	x3/4	x1/2	14	12
Джунгли	x1	x3/4	x1/4	16	14
Пустошь	x1	x1	x3/4	14	16
Горы	x3/4	x3/4	x1/2	16	18
Равнина	x1	x1	x3/4	12	12
Болота	x1	x3/4	x1/2	15	16
Тундра	x1	x3/4	x3/4	12	18

Состояния

Некоторые климатические условия и события могут влиять на скорость передвижения экспедиции.

2.3 Влияние состояний на скорость

Состояние	Изменение скорости
Холодный или жаркий климат	x3/4
Великанская местность	x3/4
Ураган	x1/10
С ведомым вьючным или верховым животным	x3/4
Плохая видимость (туман, темнота)	x1/2
Пересечение рек	x3/4
Снегопад	x1/2
Сильный снегопад	x1/4
Шторм	x3/4
Шторм, мощный	x1/2

Ведомое вьючное животное: в нормальных условиях, погонщик может вести за собой число животных, равное его пассивной Мудрости (Обращение с животными).

Плохая видимость: это состояние также дает помеху на проверки навигации и сбора провизии.

Пересечение рек: этот штраф применим к любой смене, когда пересекается река. Он не применяется, если персонажи следуют по дороге с мостом, но используется, если они путешествуют напрямик и должны искать мост.

Преодоленное расстояние

Дистанция, используемая на таблицах передвижения – это среднее значение. Действительно преодоленная дистанция за смену равна от 50% до 150% от него - $100\%(2k6+3 \times 10\%)$.

Персонажи могут точно узнать преодоленное расстояние прим помощи успешной проверки Мудрости (Выживания) против сложности ландшафта. В случае провала они узнают лишь среднее значение пройденного ими расстояния.

Примечание

Назначение этого правила – усложнение точного составления карт. Вы гипотетически можете адаптировать подобное правило и для исследования подземелий, чтобы это было сложнее и там, хотя по причине используемых там отрезков времени это может быть весьма затруднительно)

Прокладка пути

Прокладка пути – это специальный темп передвижения, который может использоваться в сочетании с другими. Он снижает скорость экспедиции наполовину, но также отмечает наиболее эффективный путь через дикие земли при помощи каких-либо знаков – краски, засечек, флагов и так далее.

Когда путь проложен, он становится известным экспедиции для последующего использования.

Скрытые метки: путь по меткам может использовать любое существо. Однако прокладывая путь, персонаж, ответственный за знаки, может делать проверку **Мудрости (Скрытности)**, чтобы замаскировать их, так что найти знаки возможно лишь с проверкой **Мудрости (Восприятие)** или **Интеллекта (Расследование)**.

Персонажам не требуется совершать проверки, чтобы ориентироваться по своим скрытым меткам (или скрытым меткам уже известного вам ранее пути). Те, кто знает о

существовании пути, но не ходил по нему, получают преимущество при проверках для нахождения знаков.

Заметка: путевые метки, включая скрытые, могут быть использованы как исследовательская сцена в местности, через которых проходит путь.

Оptionальное правило – старые пути: большая часть путевых меток являются временными и скорее всего со временем исчезнут. Есть шанс 1 к 6, что за сезон путь станет потрепанным погодой; затем – требующим ремонта; и в конце концов совсем исчезнет.

Те, кто путешествуют по потрепанному погодой пути, могут восстановить без затруднений, если только не идут в быстром темпе. Требуемый же ремонта путь может быть восстановлен кем-либо путешествующим по нему лишь при прокладывающем путь темпе.

Примечание.

Создание более постоянных путевых знаков вроде курганов, гравировок на камнях и так далее – это значительное и времязатратное занятие, однако оно может иметь смысл на часто используемых маршрутах.

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 обычный или медленный.)

Исследовательские задачи во время путешествия могут быть как групповыми, так и индивидуальными.

Групповые задачи

Групповые задачи выполняются несколькими персонажами и имеют один общий результат.

Проверки при осуществлении групповых задач выполняются персонажем с максимальным (в случае если группа преуспевает при успехе хотя бы одного персонажа из группы) или минимальным (в случае если вся группа проваливается при провале хотя бы одного из персонажей из группы) значением бонуса к проверке. Влияние остальных персонажей на проверку заключается в добавлении различных бонусов и модификаторов к результату проверки в том случае, если обладают значимым навыком или особенностью по сравнению с основным персонажем.

К групповым задачам относятся:

- Ориентирование
- Исследование местности
- Обнаружение угроз
- Скрытное перемещение

24 Роли персонажей и выполняемая ими деятельность

Роль	Деятельность	Навык или инструменты
Проводник	Ориентирование, Исследование местности	Выживание, Инструменты навигатора
Дозорный	Обнаружение угроз	Восприятие, Анализ
Охотник (Фуражир)	Фуражировка, Поиск пищи и воды	Выживание
Картограф	Составление карты	Инструменты картографа
Разведчик	Разведка	Скрытность, Восприятие
Первопроходец	Первопроходец	Атлетика
Следопыт	Выслеживание	Выживание
Возничий	Управление транспортом	Управление наземным транспортом
Погонщик	Управление выючными животными	Обращение с животными

Ориентирование

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

Персонаж может не дать группе заблудиться во время движения по дикой местности.

В случае наличия нескольких персонажей, которые занимаются ориентированием для определения положения персонажей, используется пр

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. КС этой проверки основывается на на информации, которой обладают персонажи, чтобы добраться до места назначения:

25 Карта

Детализация информации	Изменение КС
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 КС на 4 или меньше, то персонажи отправляются к месту назначения не самым быстрым способом и их скорость путешествия для этой смены уменьшена вдвое.

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

При результате проверки 5 и меньше, то группа заблудилась.

В зависимости от характера вашего окружения, заблудиться может повлечь за собой дополнительные осложнения и опасности.

Навигация

Природа, **Выживание**

Инструменты Инструменты картографа, Инструменты навигатора

Эта деятельность охватывает различные направления действий, включающие время в пути участника и путь, по которому они добиваются до места назначения. Навигатор может выбрать один из подзадач, описанных ниже.

Если партия движется в медленном темпе, навигатор получает бонус +5 к проверке, а быстрый темп налагает штраф -5. Если у персонажа есть точная карта региона или он может видеть солнце или звезды, Навигатор получает преимущество на проверку.

Методы навигации

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 смены, 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 совершить проверку Мудрости (Выживание), чтобы убедиться, что группа все еще движется в правильном направлении. КС определяется типом местности, по которой в настоящее время движется группа, про это ниже.

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 шестимильные 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 смены вместо того, чтобы делать это день ото дня. Так будете тратить меньше сессионного времени на расчеты времени вахт.

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

Сбились с пути

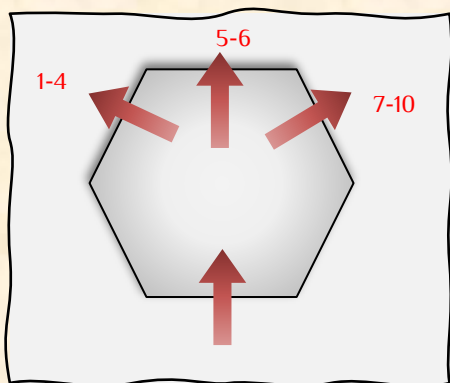
Если проводник группы преуспевает в проверке против КС навигации, то группа двигается в выбранном направлении. Но, если проводник провалил этот бросок, группа сбивается с пути. Если проводник проваливает бросок на 5 или меньше, группа сбивается с пути немного.

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 $k12$ определяет куда именно отклонилась группа (см. 1 Немного сбившись с пути). Все новые направления связаны с их предполагаемым направлением.

26 Сложность ориентирования

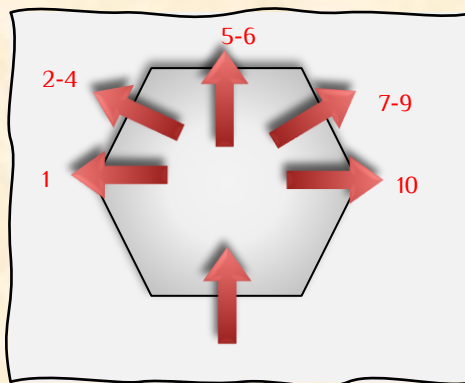
Сложность	КС
Просто	5
Легко	10
Умеренно	15
Сложно	20
Неимоверно сложно	25
Практически невозможно	30



1 Немного сбившись с пути

27 Легкая потеря направления

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



2 Сильно сбившись с пути

28 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 КС ориентирования - 15. Проводник проводит проверку Мудрости (Выживание) и получает 9. Мастер бросает $k12$ 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.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ОТКЛОНЕНИЕ: эти альтернативные методы определения отклонения могут быть полезными, особенно если вы адаптируете их для использования без гексовой карты.

Градусы: бросьте $(k10 - k10) * 10$ для определения градусов отклонения.

Направление компаса: бросьте $k10$ и сверьтесь с диаграммой ниже (синяя стрелка отображает предполагаемый маршрут).

Использование компаса: компасы предоставляют преимущество для проверок ориентирования. Вдобавок они автоматически нивелируют отклонения на границах гексов, даже если пользователь не осознает, что потерялся (даже если вы не понимаете, что сошли с курса, компас постоянно ориентирует вас на предполагаемый маршрут).

Возвращение на маршрут: у навигатора, который понял, что потерялся, есть несколько опций вернуться обратно на маршрут.

Возвращение по следам: потерявшийся персонаж может идти по своим собственным следам (смотрим на действие смены Поиск следов). И хотя это позволяет ему найти свой собственный путь, он все еще должен опознать ту точку, где сошел с маршрута. Если персонаж успешен в возвращении по следам, он может делать проверку навигации (используя сложность Навигации ландшафта) каждую смену. Если она успешна, он верным образом определяет, где ранее сошел или вернулся обратно на маршрут. Если же нет, то он приходит к неверному выводу.

Направление по компасу: для определения действительного севера без компаса или схожего устройства требуется сделать проверку Мудрости (Выживание) с КС 10. В случае провала определите то, где север находится по мнению навигатора, случайным образом.

Задание нового курса: потерявшийся навигатор может попытаться точно определить направление, в котором ему нужно двигаться, чтобы достигнуть нужной точки

маршрута через проверку навигации со сложностью Навигации ландшафта + 10. Если он проваливает эту проверку, то тут же теряется. Определите направление движения как для любого другого потерявшегося персонажа.

Конфликт направлений: если в одной партии сразу несколько персонажей пытается определить верный маршрут, пусть они делают свои проверки Мудрости (Выживание) отдельно. Скажите игрокам, чьи персонажи были успешны, верное направление пути, а другим – случайное, которое они считают верным.

Альтернативное правило – групповая проверка: в качестве альтернативы вы можете взять правило по групповой проверке. Если хотя бы половина группы успешна в своих проверках Мудрости (Выживание), они определили верный маршрут. Если нет, то партия немедленно теряется.

Исследование местности

Сложность и замороченность нахождения конкретной локации в дикой местности изменяется в зависимости от подхода и степени знакомства персонажа с ней.

Видимые локации: как будет описано в Части 4: Столкновения, некоторые места видно с большой дистанции. Персонажи в том же гексе, что и видимая локация (или же на определенном удалении, как указано в таблице), автоматически замечают ее.

У дороги: если локация находится у дороги, реки или тропы, тогда персонаж, следующий по дороге, реке или тропе автоматически найдет ее (если, конечно, она не спрятана).

Знакомые локации: знакомые локации – это те, которые навигатор посещал несколько раз. Если навигатор находится в том же гексе, что и знакомая локация, можно сказать, что он автоматически ее найдет (в рамках абстракции системы гексовой картографии он продемонстрирует достаточно точную степень навигации). При определенных обстоятельствах навигаторы могут считаться «знакомыми» с местом, даже если они в нем никогда не бывали (подобная возможность включает в себя наличие очень подробной топографической карты местности, божественные видения или же некоторые виды магии прорицания).

Примечание

Если навигатор ненадежен в своих попытках найти знакомую локацию – например, несколько раз «промахиваясь гексом» - Мастер может решить, что ее стоит воспринимать как незнакомую до того, как персонаж сможет вернуться на маршрут.

Незнакомые локации: незнакомые локации (даже те, в которых навигатор ранее бывал) находятся через проверку на столкновение.

Другими словами, когда навигатор привел экспедицию в нужный гекс и было сгенерировано столкновение с локацией, это означает, что навигатор нашел то место, что искал. Экспедиции могут тратить время, чтобы намеренно обыскивать область для повышения шансов найти локацию.

Длительность исследования

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

29 Размеры гексов

Размер	Ширина, миль	Высота, миль	Площадь, кв.миль
1		1	
2	3.3194	2	3.5
6	6.9282	6	31.2
24	27.7128	24	

Видимость

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

В час персонаж,двигающийся в среднем темпе, проходит 5280 ярдов, что соответствует 13,2 радиуса поиска.

Группа из четырех персонажейдвигающиеся цепочкой на расстоянии 400 ярдов друг от друга за 1 смену (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 / Природа

Персонаж может следить за опасностью и угрозами, когда группа путешествует, уменьшая вероятность попадания в засаду или ловушку.

Эта деятельность охватывает наблюдение за угрозами, будь то существа или природные опасности, во время путешествия. Персонаж, который следит за вами, делает соответствующую проверку при запросе от Мастера, с помехой, если партия путешествует в быстром темпе. Обратите внимание, что оценки пассивного восприятия не используются во время путешествия с этими правилами.

То, что персонаж замечает при проверке, зависит от характера потенциальной угрозы и от того, насколько трудно ее обнаружить. Например, КС, чтобы заметить существо, зависит от того, насколько хорошо оно прячется, в то время как КС, чтобы заметить опасность дикой природы, зависит от того, насколько легко его увидеть в окружающей местности.

Скрытые существа. В то время как наблюдение за существами, которые не двигаются украдкой, не требует проверки, существа, которые движутся украдкой, гораздо труднее заметить. Такие существа могут быть замечены с помощью различных органов чувств, чтобы заметить их присутствие, или они могут быть замечены косвенно через признаки их влияния на окружающую экосистему. Обнаружение скрытого существа раньше времени может помешать отряду попасть в засаду, что заставит их удивиться, когда начнется бой.

Опасности дикой природы. В то время как такие опасности, как заросли бритвенной лозы и скользкий лед, можно обнаружить без проверки, зыбучие пески, тонкий лед и другие опасности могут быть труднее обнаружить или определить, что они собой представляют. Заблаговременное обнаружение опасности в дикой местности может предотвратить случайное попадание в нее.

Примечание

В некоторых случаях обычной проверки Восприятия может быть мало – помимо того, что угрозу необходимо заметить - её ещё надо распознать, что ведет к необходимости совершить какую либо еще проверку.

Интересные места. Интересным местом может быть заброшенное поселение, вход в подземелье или какое-то другое место для приключений, но это также может быть в противном случае неясное место, где в настоящее время находятся монстры.

Чтобы найти потенциальные интересные места, персонаж-разведчик делает соответствующую проверку каждый раз по запросу Мастера (с помехой, если отряд двигается в обычном или быстром темпе).

КС проверки определяется приведенной ниже таблицей КС обнаружения (которая является перепрофилированной версией таблицы КС поиска коротких путей ранее в этой главе).

В случае успеха разведчик определяет место, представляющее интерес, и группа может остановиться и исследовать его, если захочет.

В то время как активная разведка должна быть вознаграждена за успех, партия все равно должна быть обеспечена интересными местами для изучения, даже если у них нет разведчика.

30 КС обнаружения интересных локаций

Описание	КС обнаружения
Местоположение имеет четкую дорогу, тропу или хорошо обозначенный путь, ведущий к нему	Проверка не требуется
К месторасположению нет ясного пути, но находится на открытой местности	10
К месторасположению нет ясного пути и оно находится в густой местности, такой как лес или горы	20
Местоположение скрыто, и предпринимаются активные усилия, чтобы скрыть его существование с помощью мирских средств	30
Местоположение скрыто с помощью мощной магии, такой как региональный эффект, который заставляет деревья леса медленно смещаться и заставлять персонажей идти по неправильному пути	35

Страж

Член экспедиции, исполняющий роль стража, может делать проверки **Мудрости (Восприятие)** для определения угроз или чего-либо, что выбивается из обычного порядка вещей.

Авангард

Восприятие

Во время путешествия персонаж может отправиться вперед, чтобы защитить экспедицию от обнаружения или угроз. Когда должно произойти столкновение, каждая группа авангарда может попробовать пройти проверку Мудрости (Восприятие) с КС 15 или против встречной проверки Скрытности, связанной со столкновением, чтобы найти его до того, как до него доберется экспедиция.

Однако для каждой группы авангарда совершается дополнительная проверка на столкновение с половиной от нормального шанса его осуществления (авангард может обнаружить места или существ, которые иначе были бы пропущены экспедицией).

Первопроходец

Атлетика

Путешествие по труднопроходимой местности значительно замедляет группу, но некоторые персонажи могут помочь своим спутникам, расчистив для них ясный путь.

Для этого персонажи совершают проверку Силы (Атлетика) с КС равным КС навигации по местности:

- При успехе: штраф скорости в данной местности будет уменьшен на 1 милю/ч в течении дня,

- При успехе и если результат проверки больше КС на 5 или более: штраф скорости передвижения по местности будет уменьшен на 2 мили в час.

- В случае провала и если результат проверки меньше КС на 4 и меньше: 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.

Поиск коротких путей.

В дикой местности путешествия редко бывают прямыми.

Даже когда нет сложной местности, путешественники неизбежно сталкиваются с естественными барьерами, извилистыми и неэффективными тропами и другими препятствиями, которые мешают им добраться до места назначения так быстро, как им хотелось бы.

Чтобы компенсировать это, навигатор партии может попытаться найти короткие пути, которые сократят их время в пути.

Навигатор выполняет соответствующую проверку с КС, определяемому характером короткого пути, как показано в таблице коротких путей ниже.

В случае успеха участник находит один или несколько коротких путей, которые позволяют ему пройти дополнительные 6 миль в течение дня.

В условиях, когда скорость передвижения еще медленнее, чем в труднодоступной местности, короткие пути вместо этого составляют два часа дополнительного путешествия.

Когда участник находит один или несколько коротких путей, обратите внимание, что эти альтернативные пути — прекрасная возможность для волнения и приключений.

Возможно, данный короткий путь может проходить через территорию, контролируемую враждебными существами, или, возможно, короткий путь — это своего рода подземелье, из которого партия должна пробиться.

Обратите внимание, что если сторона считает риск слишком высоким, она всегда может отказаться от каких-либо сокращений в течение дня.

Классы Сложности нахождения коротких путей.

Описание	КС
Короткий путь имеет четкую дорогу, тропу или хорошо обозначенный путь, ведущий к нему	-
Короткий путь не имеет пути, но находится на открытой местности	12
Короткий путь не имеет пути, но находится в густой местности, такой как лес или горы	15
Короткий путь скрыт, и активные усилия предпринимаются, чтобы скрыть его существование с помощью мирских средств	20
Короткий путь скрыт с помощью иллюзий или другой магии	25
Короткий путь скрыт с помощью мощной магии, такой как региональный эффект, который заставляет деревья леса медленно смещаться и заставлять персонажей идти по неправильному пути	30

Фуражировка

Охотник (Фуражир) + Выживание

Инструменты: Набор пивовара, Набор повара

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 КС зависит от наличия в регионе пищи и воды.

31 Сложность поиска еды и воды

Наличие еды и воды	КС
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.

Оptionальное правило.

В случае если базовый КС 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 $1\text{кб} + \text{модификатор Мудрости персонажа}$ 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), КС определяется регионом или областью, через которую проходит группа. Если в течение дня группа прошла через более чем один регион, используйте КС 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), КС 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 $[1\text{кб} + \text{модификатор Мудрости}]$ фунтов - если искали еду, или $[4\text{кб} + \text{модификатор Мудрости}]$ 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 съедаемые растительные штуки, вроде орехов или ягод. Вода, собранная во время фуражирования имеет более высокие шансы быть грязной, и обычно имеет КС 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.

Скудный биом

Некоторые биомы являются скудными в отношении полезных для авантюристов ресурсов. В таком случае каждый найденный источник свежей воды приносит лишь один галлон воды.

Подножный корм

некоторые животные (вроде лошадей) могут просто пастись для поддержания себя. В подходящем биоме (определенного Мастером) они будут полностью накормленными, пока им позволяется пастись хотя бы одну смену в день. В бедном биоме они должны пастись две смены в день и, возможно, им будет необходимо также предоставлять свежую воду.

In addition to foraging, spells such as create food and water and goodberry can help provision the party, and there's always a chance for the characters to encounter others from whom they can buy or steal provisions. Additionally, many creatures the adventurers might meet and kill can be butchered, but the meat they yield spoils after a single day if uneaten. Eating spoiled meat might require a Constitution saving throw to keep the meal down, a Wisdom saving throw to avoid acquiring a level of madness from the awful experience (see "Madness" later in this chapter), or both.

Creature Food Yield

Creature Size Food Gained

Tiny 1 lb.

Small 4 lb.

Medium 16 lb.

Large 32 lb.

The characters' need to forage and acquire supplies serves as a motivator to drive them to explore and visit different parts of the Underdark. The more desperate their need becomes—as levels of exhaustion rack up—the more risk players will likely be willing to take.

Выслеживание

Следопыт + Выживание

Персонаж может следовать по следу или набору следов, преследуя существо или группу существ.

Для определения результатов выслеживания следопыт проверки ориентирования сделайте проверку Мудрости (Выживания) на местности КС, 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 КС.

Для выслеживания одно или несколько существ должны преуспеть в проверке Мудрости (Выживание). Новая проверка может потребоваться в таких случаях:

- 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.

КС 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 32 ниже приведены рекомендации по установке КС или, если хотите, вы можете выбрать КС 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 персонаж, 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 КС и модификаторов, которые могут быть изменены по усмотрению Мастера, в зависимости от обстоятельств.

32 Определение КС выслеживания

Поверхность	КС
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 КС на 5 или меньше, то при Выслеживании в течении текущей вахты скорость уменьшена вдвое;

- если результат проверки Выслеживания меньше КС на 6 или больше, то при Выслеживании в течение 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 деятельности Выслеживания читать следы, которые ваш отряд пересекает во время своего путешествия, чтобы узнать, какие существа бродят поблизости, при этом КС чтения этих следов определяется Мастером.

КС для проверки зависит от того, насколько хорошо земля показывает признаки прохождения существа. В ситуациях, когда следы очевидны, крен не требуется. Например, не требуется никакой проверки, чтобы отслеживать армию, продвигающуюся по грязной дороге. Обнаружить следы на голом каменном полу сложнее, если только преследуемое существо не оставляет четкого следа. Кроме того, с течением времени часто становится труднее следить за следами. В ситуации, когда нет никакого следа, по которому можно идти, вы можете решить, что отслеживание невозможно. Таблица отслеживания DCs содержит рекомендации по настройке DC или, если вы предпочитаете, вы можете выбрать DC на основе вашей оценки сложности. Вы также можете предоставить преимущество при проверке, если есть более одного набора следов, по которым нужно следовать, или недостаток, если след, по которому следуют, проходит через хорошо загруженный район.

Скрытие своих следов

Скрытность / Выживание

Персонаж может попытаться скрыть следы отряда. Это действие скрытности, требующее, чтобы отряд двигался в медленном темпе. Персонаж совершает проверку Мудрости (Скрытность) или Мудрости (Выживание), задавая сложность Поиска следов для любого преследователя, пытающегося найти или использовать найденные следы. Проверка получает помеху в очень мягкой земле, но преимущество на твердой. Модификаторы обстоятельства применимы в обычном порядке.

Первооткрыватель

Когда экспедиция прокладывает путь (обратитесь к Продвинутому правилу: Прокладка пути), один участник должен для этого использовать свое действие смены. Если используются скрытые метки, дополнительный персонаж может помогать первооткрывателю в его проверке Мудрости (Скрытности).

Ремонт транспорта

Инструменты ремесленника

Инструменты:

Починка транспортного средства в пути может быть особенно сложной задачей; персонаж должен быть опытным и иметь доступ к надлежащим инструментам

Б5Е Руководство Паланта по дикой местности, путешествиям и исследованию | 11.11.2022

ремесленника. Обычными инструментами являются инструменты плотника, инструменты кожевника, инструменты кузнеца, инструменты лудильщика или инструменты ткача.

Ремонт транспорта: Совершите проверку Силы (Инструмент) с помощью соответствующего инструмента с КС 15. При успешном броске транспорт получает 1кб + проверка Интеллекта или Мудрости персонажа для каждого отдельного компонента. Компонент, кроме корпуса, у которого было 0 хитов, снова становится функциональным.

Преодоление Труднопроходимой Местности.

В то время как такие препятствия, как грязь, снег и лед, обычно являются значительным препятствием для путешественников, компетентный навигатор может преодолеть их. Навигатор совершает проверку с КС, определяемому преобладающей местностью, как показано в таблице ниже преодоления труднодоступной местности. В случае успеха труднопроходимая местность не замедляет путешествие группы в течение дня.

В условиях, когда скорость передвижения даже медленнее, чем на труднопроходимой местности, скорость, с которой партия может двигаться, удваивается при успехе.

33 Класс Сложности преодоление труднопроходимой местности

Источник труднопроходимой местности	КС
Сложная местность создается магией или какой-то другой сверхъестественной силой	20
Сложная местность состоит из значительных опасностей, таких как густые деревья, скалистые горы или бурные воды	15
Труднопроходимая местность состоит из более щадящих опасностей, таких как более светлые леса и слои снега	10

34 Класс сложности восстановления ориентирования

Местность	КС
Лес, джунгли, болота, горы или открытое море с пасмурным небом и без земли в поле зрения	15
Арктика, пустыня, холмы или открытое море с ясным небом и без земли в поле зрения	10
Пастбища, луга, сельскохозяйственные угодья	5

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

Отслеживание

	КС
Поверхность земли	
Мягкая поверхность, такая как снег	10
Грязь или трава	15
Голый камень	20
Каждый день с тех пор, как существо прошло	+5
Существо оставило след, такой как кровь	-5

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 группы, который занимается поиском, должен преуспеть в проверке Выживания против КС определенного Мастером

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 против КС скрытых объектов.

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

Картографирование

Картограф + Инструменты картографа

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.

Сбор Информации

История, Природа

Инструменты: Инструменты картографа, Набор травников

Эта деятельность охватывает исследование и изучение региона, в котором находится партия, с целью получения подробной информации о его жителях, его историческом или религиозном значении или любых примечательных местах, представляющих интерес в нем.

Персонаж, собирающий информацию, делает соответствующую проверку дважды в день: один раз после четырех часов путешествия и еще раз после восьми часов путешествия.

Вы можете скрыть определенную информацию за установленным КС, или вы можете просто масштабировать объем собранной информации в соответствии с результатом проверки.

Информация, собранная в результате этого действия, может помочь в действиях других персонажей, возможно, даже уменьшив КС проверок характеристик, сделанных для них.

Например, если персонаж, собирающий информацию, узнает о близлежащем религиозном памятнике, разведчику партии может быть легче найти его.

Более подробная информация о том, в каком порядке разрешаются действия, приведена в следующем разделе.

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 КС навигации в данной местности. В случае если путешествие проходит по бездорожью – без ясно видимой тропы или дороги КС увеличивается на 5.

В случае если успешная проверка превзошла КС 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 КС на 5 и более, то это критический провал и ломается ось или колесо повозки. Ремонт повозки – это сфокусированная деятельность с проверкой Интеллекта с КС 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.

Управление транспортом / верховым животным

Возможно, самая важная роль в путешествии – Водитель, Пилот, Ведущий или Наездник – это тот, кто официально решает, в каком темпе двигаться группа во время путешествия, и делает некоторые из самых важных бросков в путешествии:

Определите темп: выберите медленный, нормальный или быстрый темп для путешествия и количество времени, которое необходимо пройти в течение дня.

Обращение с животными/проверка навыка управления транспортным средством или навыка обращения с верховыми животными: Если нет других погонщиков животных и животные используются как тягловая сила в транспорте., то водителю транспорта необходимо пройти проверку Мудрости (Обращение с животными). Если вы водитель/пилот транспортного средства, которое не использует существо, сделайте Интеллект или Мудрость с КС7 (транспортное средство); это может быть увеличено до КС 10 для пересеченной местности или воды.

Управление транспортным средством: помните, что при управлении транспортом персонаж может добавить свой бонус владения к КЗ и спасброскам транспортного средства.

Маневры транспортных средств: Когда вы входите в крутой поворот на высокой скорости или протискиваетесь через труднопроходимое место, сделайте проверку Ловкости (транспортное средство) с КС20.

Погонщик

Обращение с животными

Погонщик ответственен за управление вьючными животными экспедиции. Он может вести за собой число животных, равное его пассивному значению Мудрости (Обращение с животными) – это число включает ездовое животное погонщика, если оно есть.

Крадущийся

Скрытность

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

навыки обращения с инструментами – в т.ч. и с верховыми животными

⁶ Если вы используете соответствующее дополнение по навыкам от Киборгов и Чародеев, где описаны новые

оспорить проверку персонажа, используя Мудрость или Интеллект, и победить.

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

Разведка

Разведчик

Скрытность / Восприятие / Анализ / Выживание

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

Примечание

В отличие от просто скрытного перемещения разведчик движется отдельно от всей остальной группы авантюристов – фактически одна группа превращается в две с отдельными проверками Восприятия, Скрытности и т.п.

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. Мастр определяет КС для любых заметных вещей в непосредственной близости.

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

Разведчик может отделяться от экспедиции, чтобы наметить ее путь или же разведать окружение. Во время разведки он может предпринять одно из двух действий:

Доклад: если навигатор получает доклад разведчика, то получает преимущество на свои проверки в течение следующей смены путешествия.

Поиск пути: разведчик делает проверку Мудрости (Выживание) против сложности навигации местности. В случае успеха экспедиция может воспринимать бездорожье, как если бы у нее была тропа в течение одной смены.

Персонаж может разведывать во время смены движения отряда, только если его скорость выше, чем у отряда. Альтернативно, разведчики могут быть отправлены в те смены, пока остальная экспедиция отдыхает или занимается чем-либо еще (но не движется).

Для каждой группы разведчиков делается дополнительная проверка на столкновение (с этой точки зрения все они – отдельные экспедиции).

Это занятие охватывает разведку местности рядом с партией, когда она путешествует, чтобы найти новые места и другие интересные вещи.

Для того, чтобы игра была простой и честной, вы можете считать, что персонаж-разведчик находится рядом с остальной частью партии всякий раз, когда происходит боевое столкновение.

Интересные места. Интересным местом может быть заброшенное поселение, вход в подземелье или какое-то другое место для приключений, но это также может быть в противном случае неясное место, где в настоящее время находятся монстры. Чтобы найти потенциальные интересные места, персонаж-разведчик делает соответствующую проверку всякий раз, когда вы его вызываете, с недостатком, если группа путешествует в быстром темпе. КС проверки определяется приведенной ниже таблицей КС обнаружения (которая является перепрофилированной версией таблицы КС поиска коротких путей ранее в этой главе). В случае успеха разведчик определяет место, представляющее интерес, и группа может остановиться и исследовать его, если захочет.

Помните, что отказ от возможностей для приключений – это не развлечение для группы. В то время как активная разведка должна быть вознаграждена за успех, партия все равно должна быть обеспечена интересными местами для изучения, даже если у них нет разведчика.

Описание

Местоположение имеет четкую дорогу, тропу или хорошо обозначенный путь, ведущий к нему

КС

Никто

Местоположение не имеет пути, но находится на открытой местности

10

Местоположение не имеет пути, но находится в густой местности, такой как лес или горы

15

Местоположение скрыто, и предпринимаются активные усилия, чтобы скрыть его существование с помощью мирских средств

20

Местоположение скрыто с помощью иллюзий или другой магии

25

Местоположение скрыто с помощью мощной магии, такой как региональный эффект, который заставляет деревья леса медленно смещаться и заставляет персонажей идти по неправильному пути

30

Импровизированные занятия

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 делаете, чтобы определить свой успех или неудачу во время путешествия.

Скрытное перемещение

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 (округляя вниз) это окончательный и эффективный результат для усилий группы.

Ремонт транспорта

Инструменты

Ремонт транспорта во время путешествия может быть достаточно сложным, а персонаж должен владеть навыками работы с соответствующими инструментами и сами эти инструменты в наличии. Обычными инструментами в зависимости от транспорта и поломок являются: инструменты плотника, инструменты кожевника, инструменты кузнеца ...

Поддержка партии

Медицина / Выступление

Инструменты: Набор травника, Музыкальные инструменты

Эта деятельность охватывает повышение боевого духа партии, организацию снаряжения группы и других предметов, уход за ранами каждого члена партии или иное укрепление ее существующих усилий.

Всякий раз, когда персонаж совершает спасбросок против болезни или истощения, персонаж поддержки может попытаться реализовать свою оказанную поддержку совершив проверку Мудрости (Медицина) против КС эффекта. В случае успехе группа получает преимущество на следующий спасбросок против этого эффекта

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ЛАГЕРЕ

СОЗДАНИЕ ЛАГЕРЯ

Местность и отдых

Рельеф влияет на отдых. Пребывание в темном уединенном лесу сильно отличается от отдыха в известном кемпинге у наезженной дороги. В следующей таблице показана базовая сложность спас бросков Мудрости для каждого типа местности.

36 КС спасбросков Мудрости в зависимости от местности

Тип местности	КС
По обочине	5
Равнины	10
Горы	15
Море	15
Метро	15
Вудс	15
Болото	20
Ледник	20

Другие вещи могут влиять на КС, например, если на персонажей охотится группа троллей, или если персонажи игроков ранены и терпят бедствие, или если они недавно очистили территорию от самого опасного хищника. Когда персонажи игроков находятся в отчаянном положении, в опасности или в совершенно неизвестном или чуждом для них месте, Мастер Игры может повысить КС на 2. Когда персонажи игроков чувствуют себя в полной безопасности, они находятся в регионе, в котором они находятся, хорошо знают или потратили дополнительное время на поиск подходящего места для лагеря, Мастер Игры может снизить КС на 2.

Отдых имеет решающее значение, и когда персонажи игроков находятся в дикой природе, это не тот товар, который можно получить легко. Найти хорошее место для отдыха так же важно, как найти правильный путь, починить сломанный меч, произнести заклинание или открыть запертую дверь в древний курган.

Лагерь и потребности персонажей

Когда вы устраиваете лагерь на ночь в дикой местности, есть три критических фактора:

- насколько холодно,
- насколько вы мокры
- 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.

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.

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.

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.

Эффект:

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 КС 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 защитить себя 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.

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 дополнительный дополнительный время, чтобы найти подходящее место для лагеря.

37 Наличие дополнительных свойств места для лагеря

Превышение КС 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

38 Дополнительные свойства места лагеря

КБ	1-е свойство	2-е свойство	3-е свойство
1	Удобный	Защищенный	Скрытый
2	Удобный	Скрытый	Защищенный
3	Защищенный	Удобный	Скрытый
4	Защищенный	Скрытый	Удобный
5	Скрытый	Удобный	Защищенный
6	Скрытый	Защищенный	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.

В неудобном лагере невозможно уменьшить истощение.

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 (КС 15), чтобы попасть в лагерь.

КС Атлетики для улучшенного защищенного лагеря равен 20.

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 (КС 15) чтобы обнаружить этот лагерь.

КС обнаружения улучшенного скрытого лагеря равен 20.

Список возможных действий в лагере

- Установка лагеря
- Использование инструментов
- Улучшение укрытия
- Поиск трав
- Поиск воды и пищи
- Приготовление пищи
- Оказание первой помощи
- Уход за ранеными или больными
- Уход за ездовыми животными (обязательно)
- Несение дозора
- Поиск полезных трав и растений.

Установка лагеря

Если у авантюристов есть доступ к походному снаряжению, например спальникам и / или палаткам.

Установка палатки: сделайте проверку Интеллекта или Мудрости (Выживание) с КС 15. В случае успеха палатка предоставляет подходящее место для сна, и каждый авантюрист, который спит в палатке, может использовать дополнительную кость хитов во время отдыха. В случае неудачи палатка не устанавливается должным образом, и группа не получает выгоду от дополнительной кости хитов

Добыча огня: Проведите проверку Мудрости (Выживание) против КС 10. Персонаж может сделать эту проверку количество раз, равное их модификатору Мудрости. В случае успеха создается теплый и потрескивающий огонь, который предотвращает холод и

может стать средством для приготовления пищи. В случае сбоя пожар не возникает.

Те, кто охотятся, могут принять меры для охоты и следовать Таблице слежения, чтобы **определить правильный КС**.

Роли персонажей во время отдыха в лагере

Базовый КС для этих проверок - 15. Мастер 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 противника 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 КС 15.

39 Деятельность в лагере

Деятельность в лагере	Описание	Эффект
Улучшение укрытия		
Обезопасить лагерь		
Использование инструментов		

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ НА ПРИВАЛЕ

Владение навыками работы с инструментами позволяет авантюристам заниматься полезной деятельностью и во время стоянки в лагере.

40 Применение инструментов во время стоянки в лагере

Инструменты	Деятельность
Инструменты повара	Приготовление пищи.
Инструменты плотника	Временное укрытие
Инструменты ткача	Починка одежды, Пошив одежды
Инструменты резчика по дереву	Починка, Изготовление стрел
Воровские инструменты	Установка ловушки
Инструменты пивовара	Дистилляция
Инструменты алхимика	Создание алхимических предметов*

* Инструменты алхимика используются на длительном отдыхе в отличие от прочих инструментов.

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

Инструменты повара

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.

41 Инструменты повара

Действие	КС
Приготовить обычную пищу	10
Повторить блюдо	10
Обнаружить яд или примесь в еде	15
Приготовить изысканное блюдо	15

Инструменты плотника

Временное укрытие

Инструменты плотника

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

Инструменты сапожника

Как часть продолжительного отдыха, вы можете починить обувь ваших компаньонов. В течение следующих 24 часов до 6 существ в вашем выборе, носящих обувь, над которой вы поработали, могут путешествовать до 10 часов в день, не совершая спасброски от истощения.

Инструменты ткача

Починка одежды

Инструменты ткача

Во время короткого отдыха вы можете починить один повреждённый предмет одежды.

Пошив одежды.

Инструменты ткача

Как часть продолжительного отдыха вы можете создать одежду для существа при наличии достаточного количества ткани и ниток.

Инструменты резчика по дереву

Починка

Инструменты резчика по дереву

Как часть короткого отдыха вы можете починить один повреждённый деревянный предмет.

Изготовление стрел

Инструменты резчика по дереву

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

Воровские инструменты

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

Инструменты пивовара

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.

42 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 ступки 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

Инструменты алхимика

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 длительного 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.

43 Инструменты Алхимика

Действие	УС
Опознать яд	15
Опознать вещество	15
Устроить поджог	15
Нейтрализовать кислоту	20
Создать клубы густого дыма	10

УЛУЧШЕНИЕ УКРЫТИЯ И СТОЯНКИ

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 частого 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 КС 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 2к6 + 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 га 10 минут. Например, персонаж с модификатором Телосложения +2 сократит время, необходимое для завершения функции укрытия, на 20 минут.

44 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 базового укрытия.

Преобразование 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 ф изготовлен из бревен, корней деревьев, возможно даже костей и используется как защитное сооружение или ограда.

Каждые 5 футов стены имеет КЗ 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 КС 10 или получить 1к4 колющего урона.

У ограждения КЗ 15, 15 хитов и порог 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 каждых 5 футов каменной стены КЗ 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.

ПРОЧИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ЛАГЕРЕ

Уход за животными

Обращение с животными

За любыми верховыми или вьючными животными необходимо ухаживать.

На одно животное Большого размера у персонажа уходит полчаса на уход

Ремонт транспортного средства

Инструменты плотника

Починить транспорт в лагере намного проще, чем в пути; персонаж должен владеть и иметь доступ к надлежащим инструментам. Распространенными инструментами являются инструменты плотника, кузнечные инструменты, ремонтные инструменты и т.п..

Ремонт транспорта: сделайте проверку Силы (Инструмент) с подходящим инструментом против КС 10. При успешной проверке транспорт получает 1к6 + результат проверки Интеллекта или Мудрости хитов для каждого отдельного компонента. Любой компонент, кроме корпуса, у которого до ремонта было 0 хитов вновь становится функциональным

Несение стражи

Восприятие

Для длительного отдыха требуется как минимум 6 часов сна и 2 часа легкой активности. В зависимости от размера путешествующей группы вам рекомендуется дежурить по сменам, пока остальные пытаются немного поспать.

Мастер определяет КС для любой угрозы или приближающейся опасности (враждебные существа или природные явления) и сравнивает его со всеми результатами Мудрости (Восприятия). В случае успеха наблюдатели могут разбудить и предупредить остальную часть группы, и предотвратить удивление.

Attune Magic Item

(Distracting)

none

Attune to a magic item you hold on your person.

Attuning to one magical item takes time and concentration. You must have discerned the item's magical properties before you can attune to it.

Camouflage Camp

(Distracting, Focused)

Dexterity (Stealth)

Use natural materials to hide your campsite from prying eyes.

You can use natural materials like rocks or foliage to hide your campsite.

A successful DC 15 Dexterity (Stealth) check adds the Hidden property to your campsite (if it doesn't already have it).

The DC to find your campsite is equal to the result of your Dexterity (Stealth) check.

Cook Hearty Meal

(Distracting, Focused)

Wisdom (Cook's utensils)

Cook a hearty meal to restore additional hit dice.

A good night's rest is not guaranteed when camping in the wilds and a fine cooked meal can go a long way to remedy this fact.

Make a DC 15 Wisdom (Cook's utensils) check. You need one fresh ration of food for every person that will partake of the meal, as well as a reasonable amount of seasoning.

If you provide at least 50% more fresh rations than necessary, you gain advantage on this check. If you can only provide half the required amount of rations (but not less) you gain disadvantage.

If you succeed, each person partaking of your meal regains a quarter of their maximum hit dice (rounded down, minimum 1). If you fail, the meal is edible, but not additionally refreshing. If you rolled a total of 5 or lower, the whole meal is spoiled and the rations are wasted.

A creature can only benefit from one hearty meal per long rest.

Fortify Camp

(Distracting, Focused)

Strength (Athletics)

Build barricades or other obstacles around your camp.

You can use wooden spikes or large boulders to barricade your campsite or dig a ditch and rampart around it.

A successful DC 15 Strength (Athletics) check adds the Defendable property to your campsite (if it doesn't already have it).

The DC to enter your campsite is equal to the result of your Strength (Athletics) check.

Hunt & Forage

(Dangerous)

Wisdom (Survival)

Gather food and water or hunt local game.

This is the same action as the travel activity. However, since you are not traveling at this point, you may make the corresponding Wisdom (Survival) check with advantage.

Identify Magic Item

(Distracting)

Intelligence (Arcana)

Focus on a magic item you hold on your person to identify its properties.

If you lack the magic abilities to use the identify spell, you can try to ascertain the nature of a magic item by focusing on its aura and trying to decipher its glyphs and markings.

Make an Intelligence (Arcana) check. The DC depends on the rarity of the magic item you wish to identify. On a success, you learn the item's basic properties and are able to attune to it.

Expanded Travel Rules v1.7 | by DracoDruid

Magic Item Rarity DC

Common 10

Uncommon 15

Rare 20

Legendary 25

Artifact 30

Keep Watch

(none)

Wisdom (Perception)

Keep watch while your companions are resting.

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 while the others try to gain some sleep.

Make a Wisdom (Perception) check. If your result is lower than your passive Wisdom (Perception) score, you take the higher.

The DM determines the DC for any threat or other approaching danger (hostile creatures or natural phenomena) and compares it to all (passive) Wisdom (Perception) results.

Characters performing one of the other camp activities (i.e. not sleeping and not keeping watch) only contribute their passive Wisdom (Perception) score.

On a success, the watchers are able to wake and warn the rest of the party, and prevent being surprised.

Set up Traps

(Distracting, Focused)

Wisdom (Survival)

Set up traps to slow approaching enemies.

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.

Rest and Recuperate

(none)

Wisdom (Medicine)

Take care of your wounds, eat, drink, and catch your breath.

You take your time to catch your breath, eat and drink a little, and properly dress your wounds.

Expend one use of a healer's kit and make a Wisdom (Medicine) check. The DC depends on the severity of your wounds (see the Dress Wounds table).

If you succeed, you can roll any hit dice rolled to regain hit points during this rest twice, using the better of the two results.

Tend to your Animals

(Distracting, Focused)

Wisdom (Animal Handling)

Take care of your mounts and beasts of burden.

Long journeys can prove taxing and dangerous for animals if they are not properly cared for.

You make sure that your mounts and other animals are properly fed, secured, and check for any signs of wounds or illnesses.

Make a Wisdom (Animal Handling) check against the Navigation DC. The DC is increased by 5 if you are tending to types of animals you aren't familiar with (e.g. exotic mounts from a distant land).

If you fail, your animals must succeed on a Constitution saving throw against the Navigation DC to successfully finish a long rest.

Tend to the Wounded

(Distracting)

Wisdom (Medicine)

Take care of your wounded companions.

You go around camp, making sure that the wounds of up to six creatures other than yourself are properly cleaned and dressed.

For each patient, expend one use of a healer's kit and make a Wisdom (Medicine) check, in order to assess the wounds and properly dress them. The DC depends on the severity of their wounds (see the Dress Wounds table).

If you succeed, the patient can roll any hit dice rolled to regain hit points during this rest twice, using the better of the two results.

ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ОХОТА

При охоте необходимо учитывать три важных фактора: охотничьи угодья, время, затраченное на охоту, и сам охотник. Охотник может тратить неограниченное количество времени на охоту и быть невероятно умелым, но эти два фактора бесполезны, если охотничьи угодья пустынно. Точно так же хороший охотник может выбрать богатые охотничьи угодья, но все же не поймать ни одной добычи, потому что он не провел там достаточно времени. Охотничьи угодья и время охоты более подробно объясняются ниже, наряду с модификаторами, которые помогают определить, сколько порций еды может добыть охотник.

Охотничьи угодья

В зависимости от богатства охотничьих угодий и разыскиваемой дичи КС проверки Мудрости (Выживание) изменяется соответствующим образом. В таблице ниже показаны образцы охотничьих угодий и соответствующие им DC. Имейте в виду, что многие из этих областей часто являются прибежищем хищников, троллей и гоблинов.

МОДИФИКАТОРЫ ОХОТНИЧЬИХ УГОДИЙ

TERRAIN	DC
Incredibly Favorable	1
Favorable	5
Good	10
Neither good nor barren (forest)	15
Barren (prairie/savannah/steppe)	20
Very Barren (arctic/tundra)	25
Extremely Barren (Great Ice Plains)	30

Время

Время – важный фактор успеха охотника. Чем больше времени потрачено на охоту, тем большее количество добычи можно убить. В зависимости от типа игры обычно требуется минимальное количество времени.

ВРЕМЯ НА ОХОТЕ

Time

Time is an important factor in a hunter's success. The more time spent hunting, the greater the number of prey that can be killed. Depending on the type of game, there is a minimum amount of time generally required.

TIME SPENT HUNTING

Тип охоты	Необходимое время, часов
Малая	4
Обычная	6
Большая	8

За каждые два часа, которые охотник тратит на охоту в дополнение к минимуму, необходимому выше, охотник получает +1d4 к проверке. Тот, кто охотится четыре дополнительных часа, добавляет +2d4 к своему значению проверки Мудрости (Выживание) при броске на охоту.

Охотник не может охотиться более двенадцати часов в день.

Имейте в виду, что охотник находится в дикой природе и подвергается воздействию природных опасностей и бродячих монстров.

Несколько охотников

Если группа людей отправляется на охоту вместе, только тот, у кого самый высокий модификатор Мудрости (Выживание), делает бросок, чтобы увидеть, успешна ли группа.

Группа из двух или более охотников, работающих вместе, использует обычные правила для помощи другому персонажу.

Игра

После того, как Мастер определил, какая местность наиболее подходит, а охотник решил, как долго будет продолжаться охота, персонаж должен решить, на каком виде дичи ему следует сосредоточиться. Таблица ниже дает охотнику дополнительные модификаторы к его проверке Навыка в зависимости от типа игры.

Мелкая дичь означает более мелких животных, в основном различные виды грызунов, кроликов или фазанов. Стандартная игра подразумевает несколько более крупных животных, таких как мартышки или лисы. Большая дичь означает крупных животных, таких как дикий кабан, олень и лось.

Вид охоты	Модификатор КС
Малая	+0
Обычная	+2
Большая	+4

Еда и предметы, полученные на охоте

Когда охота успешна, вы находите (в пайках еды, равной вашему модификатору Мудрости + модификатору размера в игре (см. таблицу ниже).

Еда и предметы, полученные на охоте

Когда охота успешна, вы находите количество рационов равное модификатору Мудрости + модификатор размера охоты (см. таблицу ниже).

ЕДА И ПРЕДМЕТЫ, ПОЛУЧЕННЫЕ В ОХОТЕ

Размер охоты	Полученные рационы
Малая	1к4
Обычная	2к6
Большая	6к6

При успешном использовании инструментов вы можете получить полезные предметы от своей добычи. В следующей таблице показаны DC и предметы, которые вы можете получить от переработки туш. Эти продукты можно продать или использовать для создания других предметов, таких как доспехи или оружие. ITEMS RETRIEVED FROM PREY

Предмет	КС
---------	----

Малая охота	
Pelts	5
Teeth/Claws/Horns	10
Oil/Fat	10
Leather/Hide	10
Обычная охота	
Pelts	10
Teeth/Claws/Horns	15
Oil/Fat	15
Leather/Hide	15
Большая охота	
Pelts	15
Teeth/Claws/Horns	20
Oil/Fat	20
Leather/Hide	20

ДОБЫЧА ПРОВИАНТА ИЗ СУЩЕСТВ

Размер	Количество полезного провианта
Маленький	
Средний	
Большой	
Огромный	
Гигантский	

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Сбор трав

Сбор яда

ПРОЦЕДУРА ПУТЕШЕСТВИЯ

1. Начало нового дня.

После отдыха персонажи восстанавливают хиты, кости хитов, ячейки заклинаний и прочие ресурсы.

Игроки определяют **РЕСУРСЫ** – наличие пищи, фуража, воды, дров, прочих ресурсов, состояние персонажей.

Мастер описывает состояние персонажей в случае его изменения.

(ТАЙНО) Мастер определяет **ПОГОДУ** на ближайшее будущее (стр.)

Мастер описывает **ГДЕ** – местность, которая окружает персонажей. и текущую погоду.

Игроки изменяют подготовленные заклинания.

Игроки определяют **КУДА?** – маршрут или точку назначения.

Игроки определяют **КАК?** – темп путешествия (стр.), походный строй (стр.), роли персонажей (стр., деятельность во время путешествия (стр.)

Мастер определяет **КАК** – эффективную скорость путешествия (стр.), КС проверок (стр.)

2. Начало путешествия

ПРОВОДНИК делает слепую проверку Ориентирования (стр.), а **Мастер** определяет эффективность Ориентирования

(ТАЙНО) Мастер определяет вероятность Случайной встречи и ее тип.

(ТАЙНО) Мастер определяет вероятность Случайного события и его тип

ФУРАЖИР делает проверку поиска еды и воды (стр.)

ПРОВОДНИК делает проверку поиска места для лагеря (стр.), а **Мастер** определяет характеристики лагеря (стр.)

3. Стоянка

Игроки определяют деятельность персонажей во время стоянки (стр.)

Игроки определяют очередность дежурств персонажей

Игроки списывают использованные **РЕСУРСЫ** (стр.)

(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** (см. Часть 3).

47 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*		

Приобретаемые ресурсы описаны в третьем томе этого руководства на стр.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РЕСУРСЫ ДЛЯ ИГРОКОВ

Лист отряда:

- Походный строй
- Роли персонажей
- Дежурства ночью во время стоянки
- Ресурсы

ПРОВОДНИК –

ФУРАЖИР –

Распределенные роли (стр.) игроков:
Говорящий от лица группы -стр.

Картограф – стр.

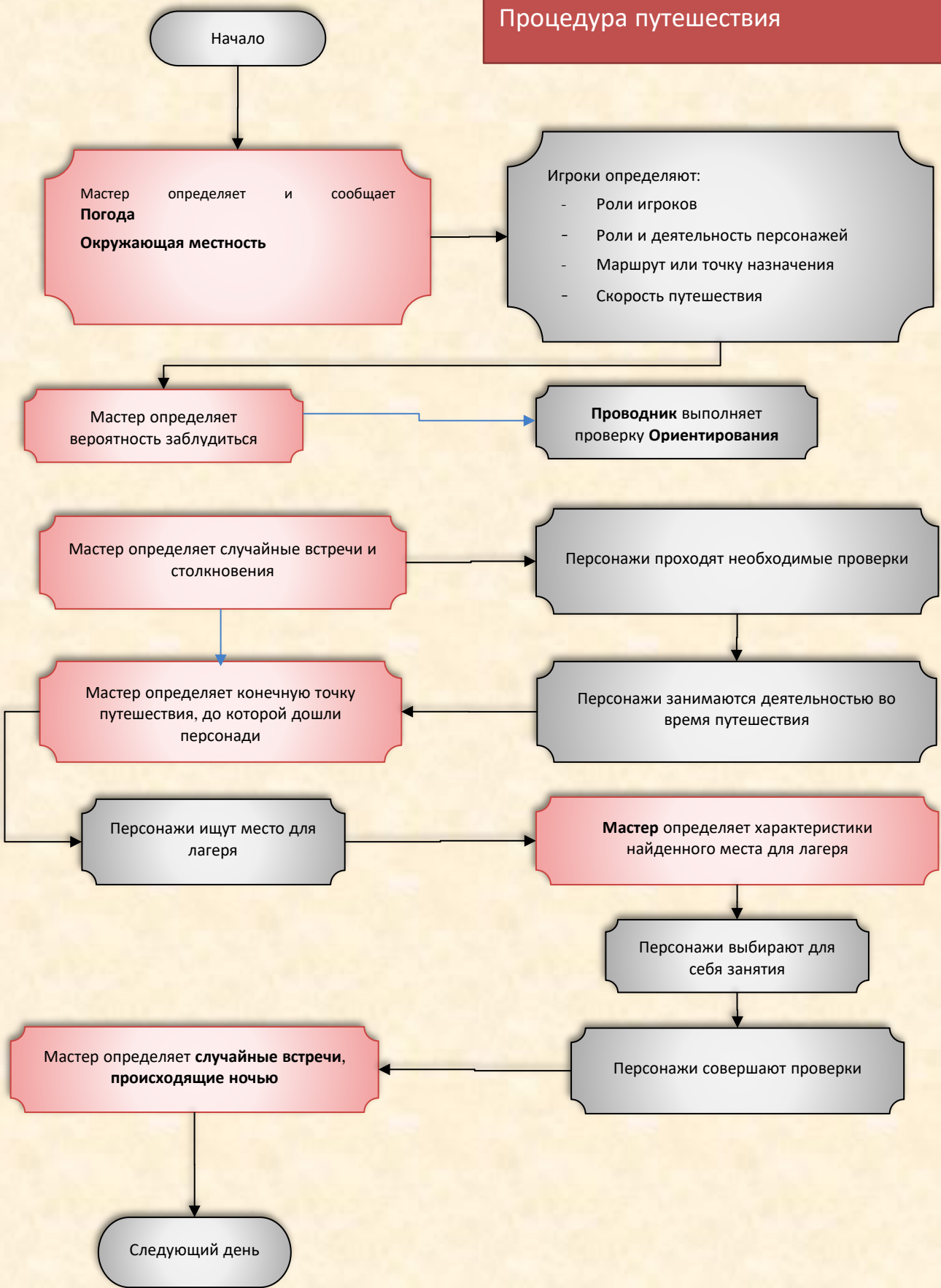
Интендант - стр.

Хронометрист - стр.

Летописец - стр.

Координатор правил - стр.

Процедура путешествия



Источники

1. Storm King Thunder
2. Tomb of Annihilation
3. Icewind Dale: Rime of the Frostmaiden
4. Excel Supplement DEADLY MARCHES
5. Worldographer map of Silver Marches
6. Silver Marches на WorldAnvil
7. Deadsnows на WorldAnvil
8. Silver Marches на TRELLO
9. Перевод SRD 5.1 от Киборгов и Чародеевм
10. Hexcrawling: Wilderness Exploration & Random Encounters on dmsguild
11. Izirion's enchiridion of the West Marches
12. Player's Handbook, 5ed
13. Dungeon Master Guide, 5ed
14. Justin Alexander about Hexcrawls | On Russian
15. The Comprehensive Equipment Manual
16. Comprehensive Equipment Manual revised ver 3 -
17. Expanded Special Feature Manual -
18. Comprehensive Wealth Manual -
19. Fulvano's Guide to the Wilds | https://www.dmsguild.com/product/242214/Fulvanos-Guide-to-the-Wilds?affiliate_id=759617
20. Nerzugal's Dungeon Master Toolkit
21. Nerzugal's Dungeon Master Toolkit 2
22. City and Wild
23. Hex-based Campaign Design
24. Alexandrian's Hexcrawl в переводе от pnrpgr.ru / <https://thealexandrian.net/wordpress/36844/roleplaying-games/hexcrawl-part-13-hexcrawl-cheat-sheets>
25. Во Славу Шестимильного Гекса <http://steamtunnel.blogspot.com/2009/12/in-praise-of-6-mile-hex.html>
26. Hexagonal Grids from Red Blob Games
27. <https://stirgessuck.wordpress.com/2009/12/03/searching-a-hex/>
28. ChicagoWiz's RPG Blog
29. 100 интересных съедобных растений от <http://briarlantern.com/>
30. Out of the Abyss, 5ed
31. D&D DMG 3.5 ed
32. Adventurer Conqueror King System
33. Horses of Forgotten Realms by Palant
34. E5E
35. Wilderness Survival Guide, AD&D 1st edition
36. Daring Dungeons
37. SRD 3.5
38. Herbs & Plants of Forgotten Realms
39. Alexandrian's 5E Hexcrawl
40. Grym's Hexcrawl
41. AngryGM Tension Pool
42. Quantifying the Impact of Mounted Load Carrying on Equids: A Review [Animals | Free Full-Text | Quantifying the Impact of Mounted Load Carrying on Equids: A Review | HTML \(mdpi.com\)](#)

Приложение 1

Роли игроков

Мастера подземелий не должны быть единственными, кто выполняет работу, и работа игрока не обязательно заканчивается созданием и обновлением их листа персонажей. Кампании Hexcrawl - 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 GM 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 GM. 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. Каталожные карточки 3x5 всегда работают, как и мини для установления порядка следования.

МАСТЕР ПОМОЩНИК ИЛИ СОМАСТЕР

Особо сообразительные игроки или люди, имеющие опыт ведения GM своих кампаний или приключений, всегда могут взять на себя роль Co-GM, но его очень сложно сбалансировать должным образом и хорошо работать. Ур-GM - тот, у кого есть все знания и все остальное, так что место Co-GM может быть трудно определить границы.

Хорошее применение Co-GM - 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-GM может подготовить новые карты или мини-карты для будущих встреч.

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 GM 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 закладки (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 GM).

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 GM 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.. Миллиметровая бумага также может быть полезна для отсчета раундов или часов в сеансе.

ОТСЛЕЖИВАЮЩИЙ ИНИЦИАТИВУ

Хронометрист или другой игрок также может отслеживать инициативу, освобождая GM 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 GM), 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 GM!), Или, что более вероятно, это просто человек с хорошей памятью на игровую механику. В то время как GM 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 ссылаться на правила и насколько возможно точным. Точно так же ориентированные на игрока шпаргалки и экраны Game 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 2

ЗАКЛИНАНИЯ КАК АНАЛОГ ПРИРОДНЫХ ОПАСНОСТЕЙ

48 Заклинания как Природные Опасности

Природное явление	Пример заклинания
Шаровая молния	Chromatic orb
Метель	Cone of cold, ice storm, sleet storm
Землетрясение	Earthquake
Падение обломков	Conjure barrage, conjure volley
Наводнение	Control water, tsunami
Туман	Fog cloud
Лавовая бомба	Fireball, produce flame
Электричество	Call lightning, lightning bolt
Метеорит	Fireball, meteor swarm
Мираж	Hallucinatory terrain
Пирокластический поток	Incendiary cloud
Радиация	Blight, circle of death
Дым	Fog cloud
Огни святого Эльма	Faerie fire
Болотный газ	Dancing lights
Приливная волна	Tsunami
Ядовитое извержение	Acid splash
Токсичный газ	Cloudkill, stinking cloud
Раскат Грома	Thunderwave
Вулканическая молния	Storm of vengeance
Водоворот	Control water
Лесной пожар	Fire storm, wall of fire
Буря	Gust of wind

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

БАЗОВАЯ ПРОЦЕДУРА ИССЛЕДОВАНИЯ ГЕКСА

Во время каждой смены делайте следующее:

1. Определите направление движения. Спросите игроков, в каком направлении они хотят двигаться.
2. Проверка столкновения. Бросьте 1d8. При броске на 1 бросьте по таблице бродячих столкновений. При броске на 8 встречается локация, привязанная к гексу.
3. Прогресс передвижения по гексу. Персонажи двигаются на 12 миль в смену, или 6 миль по сложному ландшафту.

Требуется пройти 12 миль, чтобы выйти через 3 дальние стороны гекса.

Требуется пройти 6 миль, чтобы выйти через 2 ближние стороны гекса.

Смена направления внутри гекса приводит к потере 2 миль пути.

Если персонажи возвращаются по своим следам, уменьшайте пройденный путь, пока они не покинут гекс. Если они выходят из него любым другим путем, им потребуется пройти для этого дополнительно 1кб-1 миль.

Выход из гекса. Определите новый гекс (на основании направления движения) и обнулите прогресс.

ПОЛНАЯ ПРОЦЕДУРА ИССЛЕДОВАНИЯ ГЕКСА

1. Определите направление и темп.
 - Определите навигатора экспедиции.
 - Навигатор определяет направление и темп экспедиции.
2. Проверка столкновения. Бросьте 1к8. При броске на 8 встречается локация, привязанная к гексу. При броске на 1:
 - Если в пограничном гексе, проверьте, какую таблицу столкновений необходимо использовать.
 - Бросьте по таблице бродячих столкновений.
 - Проверьте % следов.
 - Проверьте % нахождения в логове.
 - Если это бродячее столкновение или логово, сделайте проверку реакции столкновения.
3. Действия смены. Разрешите все действия смены.
4. Потерялись ли они?
 - Если они не следовали по пути или по направлению к ориентиру, сделайте проверку Навигации.
 - Если они потерялись, определите отклонение. Если они уже потерялись, отклонение может увеличиться, но не уменьшиться.
5. Прогресс передвижения по гексу
 - Требуется пройти 12 миль, чтобы выйти через 3 дальние стороны гекса.
 - Требуется пройти 6 миль, чтобы выйти через 2 ближние стороны гекса.
 - Смена направления внутри гекса приводит к потере 2 миль пути.
 - Если персонажи возвращаются по своим следам, уменьшайте пройденный путь, пока они не покинут гекс. Если они выходят из него любым другим путем, им потребуется пройти для этого дополнительно 1кб-1 миль.

Выход из гекса:

- Определите новый гекс (применив текущее отклонение к направлению движения экспедиции).
- Если они потерялись, сделайте проверку Навигации, чтобы понять, осознали ли они это. Если да, они могут попытаться сориентироваться. Если же нет, отклонение будет накапливаться (Заметка: использование компаса автоматически сбрасывает отклонение на границе гекса, даже если они не поняли, что сошли с курса).

ПРОДВИНУТАЯ ПРОЦЕДУРА ИССЛЕДОВАНИЯ ГЕКСА

1. Направление и темп.
 - Определите навигатора экспедиции.
 - Навигатор определяет направление и темп экспедиции.
 - Измените скорость экспедиции на основании ландшафта и условий путешествия.
2. Проверка столкновения. Бросьте 1d8. При броске на 1 бросьте по таблице бродячих столкновений. При броске на 8 встречается локация, привязанная к гексу
3. Действия смены. Разрешите все действия смены.
4. Потерялись ли они?
 - Если они не следовали по пути или по направлению к ориентиру, сделайте проверку Навигации
 - Если они потерялись, определите отклонение. Если они уже потерялись, отклонение может увеличиться, но не уменьшиться
5. Определите действительно пройденное расстояние
 - Бросьте 2кб+3 x 10% x Средняя дистанция.
 - Сделайте проверку Мудрости (Выживание), чтобы проверить, если они верно определили пройденную дистанцию.
 - Совет: Если прогресс передвижения приведет к тому, что они покинут гекс во время смены и это вызовет смену типа ландшафта, считайте прогресс по часам. Когда они достигнут края гекса, отметьте, сколько часов осталось. Затем вы можете обратиться к новому гексу, подчитать новую среднюю дистанцию и продолжить отмечать прогресс.
6. Прогресс передвижения по гексу
 - Требуется пройти 12 миль, чтобы выйти через 3 дальние стороны гекса.
 - Требуется пройти 6 миль, чтобы выйти через 2 ближние стороны гекса.
 - Смена направления внутри гекса приводит к потере 2 миль пути.
 - Если персонажи возвращаются по своим следам, уменьшайте пройденный путь, пока они не покинут гекс. Если они выходят из него любым другим путем, им потребуется пройти для этого дополнительно 1кб-1 миль

Выход из гекса:

- Определите новый гекс (применив текущее отклонение к направлению движения экспедиции).
- Если они потерялись, сделайте проверку Навигации, чтобы понять, осознали ли они это. Если да, они могут попытаться сориентироваться. Если же нет, отклонение будет накапливаться (Заметка: использование компаса автоматически сбрасывает отклонение на границе гекса, даже если они не поняли, что сошли с курса).

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Заклинания, СВЯЗАННЫЕ С ИССЛЕДОВАНИЕМ

Ниже приведен список заклинаний, которые ориентированы или взаимодействуют с играми, основанными на исследовании и выживании, которые вы должны иметь в виду при разработке кампании и при создании персонажа. Вы также можете ограничить, запретить или полностью запретить некоторые из этих заклинаний в своей игре, хотя это ни в коем случае не является обязательным требованием.

49 Заклинания связанные с исследованием

Круг	Заклинания
1-й уровень:	понимать языки, создавать или уничтожать воду, обнаруживать яды и болезни, хорошие ягоды, очищать пищу или питье
3-й уровень	создание пищи и воды, отправка, языки
5-й уровень	круг телепортации
6-й уровень	найти путь, праздник героев, транспорт через растения, прогулка по ветру, слово в память
7-й уровень	сон о голубой вуали, эфирность, великолепный особняк Морденкайна, сдвиг самолета, телепортация
8-й уровень	демиплан, телепатия
9-й уровень	астральная проекция, врата, желание

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Расширенные Материальные Компоненты

Одна из распространенных жалоб заключается в том, что такие заклинания, как гудберри и крошечная хижина Леомунда, сводят на нет проблемы, связанные с исследовательским столпом игры.

И хотя некоторые заклинания могут быть устранены с помощью других вариантов (например, гибкий вариант отдыха снижает эффективность заклинания goodberry), худшие нарушители—такие заклинания, как телепортация и прогулка по ветру, которые полностью пропускают путешествия,—остаются нетронутыми.

Хотя запрет или ограничение доступа к этим заклинаниям, влияющим на мир, в вашей среде является тривиальным способом решения проблемы, вы также можете прикрепить к ним (дополнительные) дорогостоящие материальные компоненты.

Материальные компоненты для заклинаний, основанных на телепортации и путешествиях, особенно лучше всего расходуются при произнесении заклинания.

Вы можете определить характер компонента в соответствии с темой заклинания, и вы можете установить его стоимость золота, моделируя заклинания, которые заполняют аналогичную нишу или имеют одинаковый уровень.

В дополнение к добавлению материальных компонентов к большему количеству заклинаний, вы также можете сделать

материальные компоненты более редкими в вашей настройке.

При этом определите золотой лимит для компонентов материалов, которые можно легко приобрести.

Любой материальный компонент, превышающий этот предел, не может быть приобретен в большинстве мест и может быть приобретен только путем исследования или социального взаимодействия в зависимости от обстоятельств⁷.

ИЗМЕНЕНИЕ СВОЙСТВА «СТРАННИК» ПРЕДЫСТОРИИ «ДИКАРЬ»

Свойство «Странник» представленная в образце «Дикарь», часто критикуется за то, что она делает ненужным поиск пищи и воды.

Однако формулировка функции подразумевает, что она работает только тогда, когда на земле есть много пищи и воды в первую очередь.

Но в пустыне или в какой-либо другой суровой среде, где нет обильной пищи и воды, Странник не получает никаких преимуществ.

Таким образом, сочетая более строгую интерпретацию этой фоновой функции с расширением ее применимости, свойство «Странник» может одновременно стать менее властной для Мастера и более привлекательной для использования игроком.

Вместо того, чтобы автоматически находить свежую пищу и воду каждый день, персонаж с фоновой функцией Странника автоматически преуспевает в проверках, сделанных для поиска пищи в районе с обильными источниками пищи и воды, и имеет преимущество в таких проверках во всех других средах.

⁷ BEC, страница 12

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Влияние одежды на защиту от погодных условий

Одежда Зимняя: Шерстяная куртка, льняная рубашка, шерстяная шапка, тяжелый плащ, толстые штаны или юбка, и ботинки.

Цена: 8 зм. Вес: 7 фн.

Шуба(Fur clothing): шуба состоит из толстых слоев звериные меха, предназначенные для ношения над обычным набором одежды(вместо брони). Эту меховую одежду можно носить в холодную погоду; Шуба обременительна для ношения, и даёт штрафы на проверки скрытности. В комплекте идут валенки.)

Цена: 8 зм. Вес: 10 фн.

Броня из шкур: Броня сшитая из толстых тёплых шкур с мехом, так же как и шуба отлично сохраняет тепло. Однако путешествие в таких доспехах в летом грозит тепловым ударом. Стоят доспехи стоят столько же сколько и обычный вариант брони из шкур(hide) но необходимо пометить что это зимний вариант. Валенки в комплект не входят.

Одеяние бедуина(Desert outfit): Эти лёгкие воздушные и светлые одеяние прекрасно защищают от жары. Одежда защищает носителя от прямых солнечных лучей и обеспечивает свободную циркуляцию воздуха.

Цена: 10 зм. Вес: 3 фн.

ПРИЛОЖЕНИЕ 6

Версия 0.995

Замечание Арины

Hunting Dogs

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.

E5E WILDERNESS IN SILVER MARCHES

Максимально полное руководство по исследованию и путешествиям в дикой местности

В первой части руководства по путешествиям приведены расширенные и уточненные основные правила по путешествиям для 5e

Вторая часть материала будет посвящена инструментам Мастера:

- более детальный анализ природных опасностей;
- уточнение и разъяснение правил;
- описание процедур случайных встреч и советы по работе с ними;
- расширение правил путешествий при низких температурах.

Третья часть посвящена опциям для персонажей:

- черты;
- варианты классовых свойств;
- измененные заклинания;
- снаряжение, оружие и припасы