

# Погодные условия

**П**огодные условия играют важную роль в повседневной жизни, но часто не находят отражения в играх. Данный инструмент позволит определить тип погоды, а также её влияние на игровой процесс.

Вы можете либо выбрать подходящую погоду в соответствии с текущим временем года, местностью и климатом, либо использовать предоставленные таблицы для генерации случайного результата.

Вы можете менять погоду так часто или так редко, как вам хочется, но для простоты я бы рекомендовал делать бросок в начале дня, определяя погоду на следующие сутки. Если бросать два, три или даже четыре раза в день, можно получить более разнообразные и реалистичные результаты.

## Вариация: постепенно меняющаяся погода

Чтобы погода не менялась совершенно случайно, можно сдвигать результат на один шаг вверх или вниз по таблице сезонов, когда выпавшее значение оказывается выше или ниже текущего. Это обеспечит более плавные переходы в рамках одного дня.

Приведенные ниже погодные эффекты — это лишь предложения, как они могли бы влиять на вашу игру. Их последствия могут быть более широкими или специфическими в зависимости от вашего сеттинга и приключения — например, влиять по-разному во время путешествия на корабле и дирижабле.

Относитесь к перечисленному, как отправной точке для собственных идей о влиянии погодных эффектов.

## Погодные эффекты

### Ясное небо / слабая облачность

Это то, как вы обычно играете. Яркий свет днём, вид на звезды и луну ночью. Никаких модификаторов.

### Сильная облачность

Небо затянуто. Летающие высоко существа имеют полное укрытие, а дневной свет не считается солнечным (для целей чувствительности к солнечному свету и похожих особенностей). Проверки с использованием набора навигатора для определения своего местоположения на основе небесных наблюдений совершаются с помехой.

### Дождь

Неприятно путешествовать. Если у вас есть повозки, скорость передвижения замедляется вдвое. Если вы попытаетесь отдохнуть без укрытия, то должны совершить спасбросок Телосложения с УС 12, чтобы получить преимущества продолжительного отдыха.

Броски урона огнём получают -2. Также действуют эффекты *сильной облачности*.

### Ливень

То же, что и дождь, но УС для отдыха без укрытия повышается до 16. Если он идёт два дня подряд, передвижение повозок более невозможно, пока не пройдёт день без дождя. Возможно наводнение.

Броски урона огнём получают -4. Броски урона электричеством и холодом получают +2. Также действует эффект *сильной облачности*.

# Таблицы погоды

Представляют собой основу для погоды в разные сезоны. Вы можете добавить модификатор к броску, чтобы лучше отразить региональный климат.

## Зима

| к100  | Погода             |
|-------|--------------------|
| 1     | Метель/Гроза       |
| 2-20  | Снег/Дождь         |
| 21-30 | Мороз              |
| 31-40 | Сильная облачность |
| 41-60 | Слабая облачность  |
| 61-99 | Ясное небо         |
| 100   | Необычное явление  |

## Весна

| к100  | Погода            |
|-------|-------------------|
| 1-2   | Гроза             |
| 3-5   | Ливень            |
| 6-20  | Дождь             |
| 21-50 | Слабая облачность |
| 51-80 | Ясное небо        |
| 81-90 | Сильный ветер     |
| 91-99 | Палящий зной      |
| 100   | Необычное явление |

## Лето

| к100  | Погода            |
|-------|-------------------|
| 1     | Гроза             |
| 2-5   | Дождь             |
| 6-30  | Слабая облачность |
| 31-80 | Ясное небо        |
| 81-85 | Сильный ветер     |
| 86-99 | Палящий зной      |
| 100   | Необычное явление |

## Осень

| к100  | Погода             |
|-------|--------------------|
| 1-2   | Гроза              |
| 3-10  | Снег/Дождь         |
| 11-20 | Сильная облачность |
| 21-50 | Слабая облачность  |
| 51-70 | Ясное небо         |
| 71-90 | Сильный ветер      |
| 91-99 | Палящий зной       |
| 100   | Необычное явление  |



## Мороз

Если вы попытаетесь отдохнуть без укрытия и тепла, то должны совершить спасбросок Телосложения с УС 15, чтобы получить преимущества продолжительного отдыха. Если вы провалите бросок на 5 или более, то получите уровень истощения.

Броски урона холодом получают +2.

## Снег

Неприятно путешествовать. Скорость передвижения замедляется вдвое. Если снег идёт два дня подряд, вся местность превращается в труднопроходимую, а передвижение на повозке становится невозможным, пока не пройдет один день без снега. Также действуют эффекты *сильной облачности* и *мороза*.

Замените на *дождь*, если вы в климате без снега.

## Палящий зной

Палящий зной, при котором неприятно путешествовать. Существам, которые пытаются путешествовать в светлое время суток, требуется вдвое больше воды, а существа, которые путешествуют 4 или более часов или занимаются активной деятельностью 1 или более часов в течение дня и не делают немедленного короткого или продолжительного отдыха в укрытии, должны совершить спасбросок Телосложения с УС 10 иначе получат уровень истощения.

Броски урона огнём получают +2. Броски урона холодом получают -2.

## Сильный ветер

Мощные порывы проносятся над землей. Выберите направление ветра в зависимости от местности или бросьте к4. Летающие существа получают +10 к скорости передвижения при движении по ветру и -10 при движении против.

Броски атаки дальнобойным оружием получают -2, а дальность уменьшается вдвое, если стрелять против ветра.

## Гроза

Сверкают молнии, гремит гром. Все существа слабо заслонены, если они находятся на расстоянии более 20 футов от вас.

Если вы путешествуете в течение 4 или более часов, бросьте к20. Если выпадет 1, вас поразит молния, наносящая 3к12 урона электричеством.

Броски урона электричеством и звуком имеют +2. Также действуют эффекты *дождя*, *сильного ветра* и *сильной облачности*.

## Метель

В конце каждого часа, проведенного в метели, существо совершает спасбросок Телосложения с УС 12. При провале оно получает 3к4 урона холодом и один уровень истощения. Спасбросок совершается с преимуществом, если есть подходящее снаряжение.

Все существа в радиусе 20 футов сильно заслонены. Вся местность считается труднопроходимой. Также действуют эффекты *снега*, *сильного ветра* и *мороза*.

Замените на *грозу*, если вы в климате без снега.

## Необычное явление

Мир — волшебное и странное место. Случается что-то необычное и редкое. Если у вас есть какой-то эффект на примете, используйте его. Или воспользуйтесь табличкой ниже. Не все варианты могут подойти для вашего мира и текущих условий.

| кб | Явление            |
|----|--------------------|
| 1  | Пеплопад           |
| 2  | Солнечное затмение |
| 3  | Странные огни      |
| 4  | Метеоритный дождь  |
| 5  | Грозная буря       |
| 6  | Магическая буря    |

## Пеплопад

Тяжёлые белые облака клубящегося дыма закрывают небо, начинается дождь из пепла, который покрывает всё вокруг мелкими хлопьями. В воздухе витает запах палёного дерева или серы. Также действуют эффекты *сильной облачности*.

## Солнечное затмение

На 1 час день превращается в ночь. Либо выберите драматичный момент, либо бросьте к12, чтобы определить час. Может быть или не быть предзнаменованием.

## Странные огни

Странные кружащиеся огни заполняют небо, вихри зеленого, синего и фиолетового цвета. Повсюду разливается тусклый свет (странных оттенков), пока эффект не закончится.

## Метеоритный дождь

Звезды падают с неба кусками камня и металла. Все существа получают 1 пункт удачи в соответствии с чертой «Удача», которым можно воспользоваться пока не изменится погода.

Если существо путешествует 4 или более часов под открытым небом в такую погоду, бросьте к100. Если выпадет 1, поблизости упадёт метеорит, оставив после себя 40кб разрушений, но, возможно, вы найдете в обломках что-то интересное. Возможные последствия: 2к12 урона от ударной волны, создание труднопроходимой местности или сильно заслоняющих всё вокруг облаков пыли.

## Грозная буря

Действуют эффекты *грозы*, но молнии, похоже, целятся в существ. Каждое существо, находящееся на улице вне укрытия во время этой грозы, бросает к20 каждый час. При выпадении 2-5 в него ударяет молния, наносящая 3к12 урона молнией. Если выпадет 1, его атакует воздушный элементаль.

## Магическая буря

Колебания в плетении вызывают странные мерцающие огни и странные явления, распространяющиеся по всему миру. Дождь идёт из земли в небо, растения цветут не зависимо от сезона, а люди видят призраки умерших. Высока вероятность встречи с разумными растениями, призраками и странными иллюзиями. Пока буря не утихнет, все наложенные заклинания естественным образом повышаются на 1 уровень, но вызывают всплеск дикой магии, как в случае с классовой особенностью чародея (или другой таблицей с подобными эффектами, включающими иллюзии, видения и странное поведение магии).