

Руководство по выживанию в дикой местности



(Wilderness Survival Guide)

Часть 1: Сбор материалов

Вы можете собирать материалы во время путешествия, чтобы создавать новое снаряжение, алхимические смеси и подбирать самоцветы для встраивания в свое снаряжения для получения преимуществ. Получая новые материалы, вы обязаны сфокусироваться на этой задаче и не отвлекаться (например на сражение). Существует три категории материалов, и каждый из них имеет свой способ сбора:

Существа, Минералы и прочее, и Растения с травами.

Кроме того, в зависимости от типа материала и места, где он находится, изменяется модификатор проверки навыков, необходимый для сбора материалов. DM может добавить несколько модификаторов (например, если вы путешествуете в обычном темпе в дождливый день, УС будет +11).

Специальные состояния	УС
Дождь, туман, область плохой видимости	+3
Шторм, снегопад, кромешная тьма	+5
Путешествие медленным шагом	+5
Путешествие обычным шагом	+8
Путешествие быстрым шагом	+11

Источники Материалов

Существа

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Элементарный урон может быть любым типом урона, и он определяется DM (например, персонаж получает урон от

огня при неудачной проверке, чтобы извлечь необходимый орган красного дракона). Вы можете определить повреждение, используя те же рекомендации по повреждению ловушек, которые содержатся в главе 5 Руководства мастера подземелий.

Часть	Используется	Урон при провале
Жало	Алхимия, снаряжение	урон ядом
Крылья, перья	Алхимия, снаряжение	-
Плавник	Алхимия, снаряжение	-
Хитин	Снаряжение	-
Хвост	Алхимия	-
Клыки, зубы	Алхимия, снаряжение	Колющий урон
Орган	Алхимия	-
Рога	Снаряжение	Колющий урон
Эктоплазма	Алхимия	Некротический урон
Чешуя	Алхимия, снаряжение	-
Элементальная сущность	Алхимия	Элементальный урон
Когти	Алхимия, снаряжение	Режущий урон
Кости	Алхимия, снаряжение	-
Выделения, слизь	Алхимия	Элементальный или ядовитый урон
Сущностный орган	Алхимия	Элементальный урон
Мех, шкура	Снаряжение	-
Кровь	Алхимия	-

Значения компонентов

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

Количество единиц

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

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

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

Получение мяса (Вариант Фуражирования).

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

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

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

Выработка еды из существ

Размер Существа	Получено еды
Крошечный	1 фунт ≈ (0,45 кг)
Маленький	4 фунт ≈ (1,8 кг)
Средний	16 фунт ≈ (7,2 кг)
Большой	32 фунт ≈ (14,4 кг)

Минералы и прочее

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

- **Руды** добываются с помощью *Шахтерской Кирки* и проверки **Силы (Атлетика)**.
- **Самоцветы** извлекаются с использованием *Инструментов Добычи Самоцветов* (стоимостью 2 зм) и проверки **Ловкости (Ловкость руки)**. Самоцветы также разделены на четыре уровня, которые определяют силу и преимущества, которые вы получаете, когда добавляете их в броню, щит или оружие.

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

- Если персонаж добывает руды, при успехе они собирают несколько единиц руды, равных $2к4$ + ваш модификатор **Телосложения**.
- Если персонаж извлекает самоцветы, DM определяет количество и уровень найденных самоцветов, или он может кинуть к20 и сравнивать результат со следующей таблицей.

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

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

Цвета Самоцветов

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

Неминеральные материалы

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

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

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

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

Значения материалов

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

Для получения дополнительной информации см. Раздел обработки.

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

Базовая рыночная стоимость драгоценных камней определяется следующей таблицей.

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



Растения и травы

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

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

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

Если проверка персонажа успешна, ДМ бросает d20, чтобы определить количество собранных ресурсов.

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

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

Значения растений

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

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

Ареалы растений и трав

В следующих таблицах вы можете увидеть примеры растений и их алхимическую сущность для различных сред. Вы можете прочитать дополнительную информацию о свойствах существ в разделе алхимии

Артика

1к20	Наименование	Редкость	Сущность
1-5	Синелистник	Обычная	
6-10	Дрожовый плющ	Обычная	
11-15	Ежевика	Обычная	
16-18	Белый мак	Необычная	 
19	Критовая паста	Редкая	 
20	Ангельский цветок	Очень редкая	  

Леса

1к20	Наименование	Редкость	Сущность
1-5	Сумеречная полынь	Обычная	
6-10	Дрожовый плющ	Обычная	
11-15	Элондовый куст	Обычная	
16-18	Кровавник	Необычная	 
19	Громолист	Редкая	 
20	Жгутный стебель	Очень редкая	  

Пещеры

1к20	Наименование	Редкость	Сущность
1-5	Сумеречная полынь	Обычная	
6-10	Синелистник	Обычная	
11-15	Корень Мандрагоры	Обычная	
16-18	Цветок Бездны	Необычная	 
19	Сок Касуни	Редкая	 
20	Чернолистная роза	Очень редкая	  

Пустыни

1к20	Наименование	Редкость	Сущность
1-5	Дрожовый плющ	Обычная	
6-10	Элондовый куст	Обычная	
11-15	Ежевика	Обычная	
16-18	Высушенная эфедра	Необычная	 
19	Лепестки Олины	Редкая	 
20	Грибок Эрбия	Очень редкая	  

Озера, реки и океан

1к20	Наименование	Редкость	Сущность
1-5	Сумеречная полынь	Обычная	
6-10	Синелистник	Обычная	
11-15	Корень Мандрагоры	Обычная	
16-18	Анисовый сок	Необычная	 
19	Критовая паста	Редкая	 
20	Хроматическая грязь	Очень редкая	  

Горы

1к20	Наименование	Редкость	Сущность
1-5	Дрожовый плющ	Обычная	
6-10	Элондовый куст	Обычная	
11-15	Корень Мандрагоры	Обычная	
16-18	Пепельный чеснок	Необычная	 
19	Сок Касуни	Редкая	 
20	Драколистник	Очень редкая	  

Равнины

1к20	Наименование	Редкость	Сущность
1-5	Элондовый куст	Обычная	
6-10	Корень Мандрагоры	Обычная	
11-15	Ежевика	Обычная	
16-18	Анисовый сок	Необычная	 
19	Лунный нектар	Редкая	 
20	Драколистник	Очень редкая	  

Болота

1к20	Наименование	Редкость	Сущность
1-5	Сумеречная полынь	Обычная	
6-10	Синелистник	Обычная	
11-15	Ежевика	Обычная	
16-18	Мох Френн	Необычная	 
19	Лавр Элания	Редкая	 
20	Ячменная ягода	Очень редкая	  

Часть 2: Алхимия

Каждый ингредиент, используемый в алхимии, имеет одну или несколько сущностей, которые извлекаются и используются для создания смесей с алхимическими свойствами: Вода (💧), Воздух (💨), Огонь (🔥) и Земля (🌱). Это считается основными сущностями, и есть две дополнительные сущности, которые улучшают эффекты на смесь: Положительная (☀️) и Негативная (☾️).

Основы алхимии

- Вы можете создавать **бомбы** и **зелья**, используя до шести ингредиентов для их изготовления.
- **Ингредиенты** это любой ресурс, который имеет одну или несколько эссенций, которые вы используете для создания смеси (например, синелистник или корень мандрагоры).
- Вам нужна стеклянная бутылка стоимостью 2 зм для каждой бомбы или зелья, которое вы создаете.
- Стоимость бомб и зелий равна 10 зм плюс 15 зм для каждого дополнительного ингредиента после первого.
- Бомбы имеют диапазон (20/60).

Создание смеси

После определения количества ингредиентов и стоимости смеси вы можете начать процесс изготовления бомбы или зелья.

Процесс создания должен быть выполнен в сеансах 4 непрерывных часа для каждого 25 зм объекта, который вы пытаетесь создать. Когда вы начинаете первый сеанс, все ингредиенты расходуются.

Бомбы и зелья, которые имеют значение 25 зм или меньше, могут быть созданы где угодно, в то время как дорогостоящая смесь потребует места для обработки из-за количества ингредиентов и необходимых инструментов для ее создания.

В конце последнего сеанса персонаж должен сделать проверку Интеллекта, добавив бонус за профессионализм, если он владеет набором алхимика. **УС для проверки составляет 6 + удвоенное количество используемых ингредиентов.** Если персонаж проходит проверку, смесь создается. При сбое смесь не создается, и все ингредиенты теряются.

Эффекты комбинаций

💧+💧	Излечивает 1к4+1
💨+💨	Наносит 1к4 урона молнией при контакте. Урон удваивается если цель носит металлические доспехи или оружие.
🔥+🔥	Наносит 1к4 урона огнем при контакте. Урон удваивается если цель носит одежду, кожу или что-то легковоспламеняемое.
🌱+🌱	Серия маленьких осколков разлетается и наносит 1к4 колющего урона всем существам в радиусе 10 футов, которые провалили спасбросок на Ловкость (УС 10)

💧+💨	Если прожевать этот кристалл, то можно дышать в области без кислорода 1 минуту
💧+🔥	Плотный туман появляется в 15 футовой сфере, он блокирует видимость на 1к4 ходов.
💧+🌱	При соприкосновении, цель покрывается липким гелем. Любой эффект который наносит урон огнем, льдом или молнией покрытым гелем, повторяется еще раз в начале следующих ходов. Существо может попробовать избавиться от геля, потратив действие и успешно пройдя спасбросок Ловкости (УС 10)
💧+☀️	Скользкое масло разливается на земле в 10 футовой области, существа в этой области должны пройти спасбросок Ловкости. При провале, существо падает навзничь.
💧+☾️	При контакте наносит 1к4 урона ядом и существо должно пройти спасбросок Ловкости (УС 10). При провале, существо отравлено на 1 минуту.
💨+🔥	При контакте наносит 1к6 урона силовым полем.
💨+🌱	Из бомбы в радиусе 5 футов разлетается серия маленьких ледяных осколков. Все существа в области должны сделать спасбросок Ловкости (УС 10). При провале, существа получают 1к4 холодного урона.
💨+☀️	Вспышка света покрывает сферу в радиусе 10 футов, и все существа в области должны сделать спасбросок Ловкости (УС 10) иначе будут ослеплены на 2 хода.
💨+☾️	Звуковая волна наносит 1к4 крона громом. Все поврежденные существа оглушены на 1к4 ходов.
🔥+🌱	При контакте наносит 1к6 урона кислотой
🔥+☀️	При контакте наносит 1к6 урона излучением
🔥+☾️	При контакте наносит 1к6 урона некротикой
🌱+☀️	Вы получаете сопротивление дробящему, колющему или режущему урону на 1 минуту (тип урона выбирается в момент создания зелья)
🌱+☾️	Вы получаете сопротивление холоду, огню или урону молнией на 1 минуту (тип урона выбирается в момент создания зелья)
☀️+☀️	Удваивает все другие эффекты
☾️+☾️	Увеличивает радиус эффекта на 5 футов

Персонаж может создать зелье, которое лечит 1к4+1 и использует два обычных ингредиента с 1 сущностью воды в каждом (УС 10) и это потребует 1 подход в 4 часа, так как его стоимость равна 25 зм (10 зм основа, плюс 15 зм за использование 2 ингредиентов). При этом вы можете создать зелье лечения используя редкий компонент с 2 сущностями воды (УС 8) и использовать 1 подход в 4 часа на это. С другой стороны, если использовать два редких ингредиента (по 2 сущности воды), то можно создать более сильное зелье. УС и время будут такими же, как в первом случае, но исцеление удвоится (2к4+2).

Часть 3: Ремесло

Во время ваших приключений и путешествий вы можете собрать ряд элементов и материалов для создания специального снаряжения. Этот раздел расширяет систему крафта, найденную в Руководстве Игрока, и изменяет некоторые ее части.

Вы можете создавать немагические объекты, в том числе снаряжение для приключений. Вы должны владеть инструментами, связанными с объектом, который вы пытаетесь создать (как правило, с инструментами ремесленника). Вам также может потребоваться доступ к специальным местам для его создания. Например, кто-то, владеющий навыками кузнеца, нуждается в кузнице для изготовления меча или доспеха.

За каждый день простоя, который вы проводите, вы можете создать один или несколько предметов с общей рыночной стоимостью, не превышающей 25 зм, и вы должны расходовать сырье на половину общей рыночной стоимости. Если что-то, что вы хотите сделать, имеет рыночную стоимость выше 25 зм, вы делаете постепенно каждый день с шагом в 25 зм, пока не достигнете рыночной стоимости предмета.

Например, пластинчатый доспех (рыночная стоимость 1500 зм) займет 60 дней для самостоятельного изготовления.

Несколько персонажей могут объединить свои усилия в создании одного предмета, при условии, что все персонажи владеют необходимыми инструментами и работают вместе в одном и том же месте. Каждый персонаж вносит свой вклад в размере 25 зм. за каждый потраченный день, помогая создавать предмет. Например, три персонажа, обладающие необходимым навыком инструмента и соответствующими средствами, могут изготовить пластинчатый доспех в течение 20 дней при общей стоимости 750 зм.

Во время занятия ремеслом вы можете поддерживать скромный образ жизни, не платя 1 зм в день, или комфортный образ жизни при половине обычной стоимости (см. Главу 5 «Руководства игрока» для получения дополнительной информации о расходах на образ жизни).

Тип Объектов

Существуют три типа объектов, которые вы можете создать:

Обычными объектами являются объекты, которые вы можете легко найти в магазине, подземельях и у большинства ремесленников, которые делают их регулярно, как длинный меч или кожаный доспех.

Особыми объектами являются предметы снаряжения, изготовленные из специальных материалов или сокетов, например, длинный меч из темной стали.

Уникальные объекты это совершенно новые творения, с измененными формами, качествами и преимуществами, как двуручный меч с механизмом преобразования в два скимитара.

Проверка навыков

Когда вы создаете объект, вы должны сделать проверку навыков в конце процесса, чтобы убедиться, что вам удалось создать объект. Проверка навыка имеет следующие правила:

- Вам нужно сделать проверку Способности (к20 + модификатор способности).
- Вы можете добавить бонус мастерства, если вы владеете необходимыми инструментами ремесленника.
- Если вы находитесь в месте без необходимых инструментов или у вас нет инструментов ремесленника, проверка выполняется с помехой и без вашего бонуса мастерства.

УС для создания объектов: **Обычные объекты: 10; Особые объекты: 15; Уникальные объекты: 20.**

Если вы не пройдете проверку, вы должны закончить длинный отдых, чтобы снова пройти проверку. После 3 последовательных провалов вам нужно начать процесс с начала, а все материалы, которые вы использовали, будут потеряны.

Наем ремесленников

Вы можете нанять одного или нескольких мастеров, чтобы помочь вам создать объект или самостоятельно создать объект. При использовании специальных материалов вам необходимо нанять ремесленника, который знает, как работать с этим материалом.

Стоимость найма ремесленника зависит от типа объекта, который вы хотите создать. В общем, для более редких объектов вам понадобится ремесленник, который знает, как работать с материалом, иметь чертеж или аналог. Вы можете увидеть стоимость найма ремесленника в следующей таблице. Если вы нанимаете ремесленника для создания уникального объекта со специальными материалами или сокетом, стоимость в день составляет 15 зм

Наем ремесленника

Тип объектов	Цена за день
Нормальный (обычная работа ремесленника)	2 зм
Особый (особые материалы или сокеты)	5 зм
Уникальный (совершенно новый объект)	10+ зм

Особые материалы

Чтобы создать объект со специальными материалами, вам нужно некоторое количество единиц материала: для существа среднего размера, когда вы используете материалы для изготовления брони и одежды, вам нужны 3 единицы одного и того же материала, для оружия и щитов, вам нужны 2 единицы одного и того же материала и для 10 единиц боеприпасов вам потребуется 1 единица того же материала. Если вы хотите создать что-то для существа большего размера, вам нужно использовать вдвое больше материалов, используемых для каждого приращения размера, а для существ меньшего размера вам нужно всего лишь половину материалов на каждый размер, меньший, чем средний.

Например, если вы хотите создать алмазную пластинчатую доспех для персонажа среднего размера, то на ее изготовление потребуется 60 дней, стоимостью 750 зм и тремя алмазами. Если вы нанимаете двух ремесленников для работы с вами в ремесле, это займет 20 дней, общая стоимость 950 зм и три единицы алмаза.

В случае частей существа вы получаете дополнительное преимущество в зависимости от Рейтинга Опасности существа, как показано в следующей таблице.

РО Существа	Класс Доспеха	Оружие (атака и урон)
6 или меньше	нет	нет
7-12	нет	+1
13-18	+1	+2
19-24	+2	+3
25+	+3	+4

Например, чешуйчатый доспех, созданный с помощью чешуи взрослого синего дракона (РО 16), даст вам дополнительный +1 для вашего класса доспеха, в общей сложности 15 + модификатор Лов (макс. +2).

Описания материалов

В следующем разделе вы можете найти список специальных материалов, стоимость единицы товара и их свойств для брони или оружия. Некоторые из этих материалов могут иметь другие специальные особенности (например, броня, сделанная из костей дракона, может дать вам сопротивление повреждению типа дракона и удалить штраф КД)

Алмаз

Блестящий черный металл, известный как один из самых прочных материалов.

Стоимость единицы: 250 зм.

Броня: при ношении средней или тяжелой брони (не шкурной), сделанной из алмаза, любой критический удар против вас становится нормальным ударом.

Оружие: когда вы ударяете существо алмазным оружием, урон преодолевает не магический иммунитет и сопротивление.

Аэрокристалл

Светло-голубой, прозрачный кристалл, известный тем, что позволяет создать быстрое и точное оружие.

Стоимость единицы: 500 зм.

Оружие: вы можете использовать модификатор ловкости для атаки и урона сделанных с помощью аэрокристалла

Древесина Асмодея

Черная опаленная деревяшка холодная на ощупь

Стоимость единицы: 500 зм.

Оружие: когда вы попадаете оружием полностью сделанным из древесины асмодея по существу, вы наносите 1к6 урона некройкой.

Перья зверей

Гиппогрифы, Рок, гигантские орлы и другие летающие существа имеют прекрасные перья, которые демонстрируют их величие.

Стоимость единицы: зависит от РО существа.

Броня: При ношении накидки, одежды или шкурного доспеха, созданных из перьев зверей, вы получаете преимущество при любых проверках на разделение животных.

Кости

Серия костей, соединенных вместе, в основном используется шаманами и дикарями.

Стоимость единицы: зависит от РО существа.

Броня: Заменяет металл. Вы получаете преимущество на проверки Запугивания пока носите костяную броню, но ваш класс доспеха уменьшается на 2.

Оружие: Заменяет металл. Весь урон наносимый костяным оружием уменьшается на 2.

Хитин

Гибкие панцири хитиновых существ, таких как гигантские крабы или реморгаз, которые, как известно, легче металлических доспехов и используются соответствующими существами.

Стоимость единицы: зависит от РО существа.

Броня: Заменяет металл. При ношении среднего или тяжелого доспеха (не шкурного), доспешный бонус от ловкости увеличивается на 1.

Кованное Железо

Это полностью выкованное железо, известно своей эффективностью против таких существ как феи

Стоимость единицы: 100 зм.

Оружие: когда вы наносите удар по феи оружием из кованого железа, вы можете бросить кость урона еще раз и выбрать наибольший результат

Коралл

Носимые морскими созданиями и расами, такими как тритоны, это дает вам большую гибкость в море.

Стоимость единицы: 100 зм.

Броня: Заменяет металл. При ношении доспехов из кораллов, скорость плавания увеличивается на 10 футов.

Темносталь

Потемневший металлический оттенок, который образуется только в областях, подверженных грозе, известен тем, что внутри него есть эта энергия.

Стоимость единицы: 150 зм.

Броня: Пока вы носите средний и тяжелый доспех (не шкурный) сделанного из Темностали, вы получаете сопротивление урону молнией.

Оружие: Когда вы попадаете по существу оружием из Темностали, вы наносите дополнительно 1к4 урона молнией

Темнодерево

Этот кусок древесины такой же прочный, как и обычное дерево, но очень легкий.

Стоимость единицы: 50 зм.

Броня: Заменяет металл в любой средней и тяжелой броне.

Оружие: Оружие сделанное из темнодерева получает свойство Лёгкое

Чешуя Дракона

Эти мраморные камни используются гномами для создания церемониальных доспехов для защитников их городов, хотя они тяжелее и громозднее металлических доспехов.

Стоимость единицы: зависит от РО существа.

Броня: пока носишь доспех из чешуи дракона, получаешь сопротивление от урона в зависимости от типа дракона

Гномий Камень

Эти похожие на мрамор камни используются гномами для создания церемониальных доспехов для защитников их городов, хотя они тяжелее и более громоздки чем металлические доспехи.

Стоимость единицы: 250 зм.

Броня: Пока носишь доспех из гномьего камня, получаешь +1 к классу доспеха, но требуемая сила увеличивается на 2, а скорость передвижения уменьшается на 10 футов.

Эллондовая шкура

Это коричнево-оранжевая шкура добывается с существ обитающих в пустынных и засушливых регионах

Стоимость единицы: зависит от РО существа.

Броня: При ношении накидки, одежды или шкурного доспеха, созданных из эллондовых шкур, вы получаете сопротивление урону огню.

Извечный Лёд

Этот холодный бело-голубой блок льда выдерживает высокие температуры, что не позволяет расплавиться в нормальных условиях.

Стоимость единицы: 250 зм.

Оружие: Когда вы попадаете по существу оружием из извечного льда, вы наносите дополнительно 1к6 урона холодом.

Игнум

Этот черный полупрозрачный камень имеет несколько лавовых жил пульсирующих и светящихся внутри него.

Стоимость единицы: 250 зм.

Броня: Пока вы носите средний и тяжелый доспех (не шкурный) сделанного из Игнума, вы получаете сопротивление урону холодом.

Оружие: оно испускает яркий свет в радиусе 10 футов, а когда вы ударяете существо с помощью оружия из игнума, вы наносите дополнительный 1д6 урон огнем.

Инферральная кожа

Это коричнево-оранжевая шкура добывается с существ обитающих в пустынных и засушливых регионах

Стоимость единицы: 750 зм.

Броня: Легкая броня сделанная из инферральной кожи получает +1 к классу доспеха. Пока вы носите такую броню, вы получаете сопротивление к огненным повреждениям.

Инферральная Сталь

Кроваво красный металл встречается в инферральных планах, который очень устойчив и охвачен жаром и пламенем.

Стоимость единицы: 750 зм.

Броня: Средние и тяжелые доспехи (не шкурный) сделанные из инферральной стали, получают дополнительно +2 к классу доспехов. Во время ношения вы получаете сопротивление к урону огнем.

Оружие: когда вы ударяете существо с помощью оружия из инферральной стали, вы наносите дополнительно 1д8 урона огнем.

Листветкань

Алхимически обработанные листья, становятся жесткими как кожа и часто используются для камуфляжа

Стоимость единицы: 100 зм.

Броня: При ношении накидки, одежды или шкурного доспеха, созданных из листветкани, вы получаете преимущество при проверки Скрытности в редколесьях и лесах.

Мифрил

Этот бело-серебристый металл легче и гибче, чем обычная сталь..

Стоимость единицы: 250 зм.

Броня: Тяжелые доспехи, сделанные из мифрила считаются средними, а средние доспехи считаются легкими. Бонус ловкости к броне повышается на 1.

Оружие: двуручное оружие из мифрила теряет свойство тяжелое, а все другое оружие получает свойство легкое

Обсидиан

Известно, что этот черный и темно-фиолетовый стеклянный камень очень острый..

Стоимость единицы: 150 зм.

Броня: при ношении обсидиановой брони (не шкурной, средней или тяжелой) противник, который схватил вас получает 1к4 колющего урона

Оружие: любое колющее или рубящее оружие сделанное из обсидиана наносит дополнительно 1к4 колющего урона

Орикхал

Это бронзово-оранжевый металл используется для защиты от магии, поглощая часть магической энергии, а за тем развеивая ее

Стоимость единицы: 500 зм.

Броня: если вы носите среднюю или тяжелую броню (не шкурную), у вас есть преимущество на спасброски Силы и Телосложения против заклинаний и магических эффектов.

Оружие: при ударе оружием сделанным из орикхала, вы наносите дополнительно 1к6 урона силовым полем.

Чудовищная древесина

У этого древнего мшистого дерева есть небольшие споры, плавающие вокруг него.

Стоимость единицы: 200 зм.

Оружие: при ударе оружием полностью сделанным из чудовищной древесины, вы наносите дополнительно 1к6 урона ядом.

Дополнительные правила: прочность материалов. (Перевод: Данила Ульянова)

Каждая броня, оружие или щит, сделанная из специальных материалов, имеет **очки прочности**. Если их значение упадет до 0, экипировка сломается и будет нуждаться в ремонте, прежде чем использоваться вновь.

Очки прочности уменьшаются, если:

- 1) Вы атакуете оружием из специального материала и на кубике выпадает 1. В таком случае количество очков прочности падает на 1 единицу.
- 2) Вы получаете критическое попадание от атаки противника. В таком случае количество очков прочности вашей брони падает на 1 единицу. Если вы в бою со щитом, то уменьшайте прочности щита.

Каждое потерянное очко уменьшает урон оружия и КД брони и щита.

В следующей таблице вы можете видеть, какое количество очков прочности имеет материал в зависимости от его стоимости. Каждому особому материалу соответствует разный уровень очков прочности (к примеру, Коралловая броня использует очки сопротивления металла).

Стоимость	Шкура, ткань	Древесина	Металл
100-	2	3	4
101-500	3	4	5
501-1000	4	5	6
1001+	5	6	7

Ремонтное оборудование

Если вы хотите починить ваше снаряжение из специального материала, то вы должны иметь ремесленные инструменты соответствующего типа и владеть этим ремеслом. **Уровень сложности равен 8 + сумма потерянных очков сопротивления.**

В зависимости от того, что вы хотите починить, вы должны использовать определенное количество материала, как показано в таблице ниже.

Тип экипировки	Количество материала
Броня	2 единицы
Щит	1 единица
Оружие	1 единица

Если вы пройдёте проверку, то полностью восстановите снаряжение. В случае, если проверка будет провалена, вы не сможете повторить попытку, пока не закончите длительный отдых

Сопротивление обычных предметов

Вы так же можете использовать данные правила для обычных предметов, таких как длинные мечи, луки и броня. Определите очки прочности по рыночной стоимости предмета, и используйте для их починки обычные материалы: железо, дерево и другие.

Теневой шелк

Этот черный полупрозрачный шелк тщательно сделан подземными пауками и паукоподобными существами.

Стоимость единицы: зависит от РО существа.

Броня: если вы надеваете накидку, одежду или доспех из шкур, созданный с применением теневого шелка, у вас есть преимущество в проверках Скрытности в слегка затененных областях (например, тени деревьев).

Лён Шадоуфела

Темный и фиолетовый лён можно найти в Шадоуфеле (*Мир Теней прим. пер.*).

Стоимость единицы: 750 зм.

Броня: при надевании накидки, одежды или доспеха из шкур, созданных с использованием льняного полотна Шадоуфела, у вас появляется сопротивление против силового и психического урона.

Одержимая древесина

Эта голубая древесина имеет естественную связь с магией.

Стоимость единицы: 150 зм

Броня: Заменяет металл любой средней или тяжелой брони.

При ношении одержимых деревянных доспехов у вас есть преимущество при проверке концентрации, чтобы сохранить заклинание.

Оружие: вы можете использовать любое оружие, сделанное полностью из одержимого дерева, в качестве магической фокусировки, и вы наносите дополнительный 1d4 сильной урон при попадании.

Звездное железо

Белый яркий металл, мягкий на ощупь, но очень стойкий, известный тем, что он используется небесными существами.

Стоимость единицы: 750 зм.

Броня: Средние и тяжелые доспехи (не шкурные), сделанные из звездного железа, имеют +2 к классу брони. При ношении у вас есть сопротивление против некротического повреждения.

Оружие: Когда вы ударяете о существо с помощью звездного оружия, вы наносите дополнительный 1d8 урон излучением.

Часть 4: Вставка камней

В ваших приключениях и путешествиях, можно найти специальные камни, которые были пропитаны магией, и могут быть использованы для добавления специальных преимуществ для вашей брони и оружия. Самоцветы делятся на уровни, которые определяют могущество драгоценного камня, и Вы не можете использовать камень с более высоким уровнем, чем уровень слота.

Основы вставки камней

Вы можете добавить (используя набор Ювелира прим. пер.) один слот в любую броню, щит или оружие, и вам нужно настроить объект с помощью самоцвета, чтобы использовать его свойства. Вы можете извлечь самоцвет из предмета, но вам нужно провести короткий отдых, чтобы снова настроить новый предмет с самоцветом.

Добавление слота

При добавлении слота к объекту вам нужно потратить стоимость слота, показанную в следующей таблице, после вам нужно сделать проверку Ловкости, добавив бонус мастерства, если у вас есть инструменты ювелира, и если вы владеете ими. Чтобы создать слот и использовать самоцвет, персонаж должен соответствовать минимальному уровню, определяемому уровнем слота, как показано в следующей таблице.

Уровень слота	Цена, зм	УС создания	Ур. Персонажа
1-ый	250	10	1-ый
2-ый	500	15	1-ый
3-ий	750	15	5-ый
4-ый	1000	20	10-ый

Если вы не прошли проверку, вы должны закончить длинный отдых, чтобы повторить попытку, и если вы провалили проверку на 5 или более, слот поврежден, и в объект больше нельзя встраивать слоты. Вы можете нанять ремесленника, чтобы сделать слот, но в этом случае стоимость слота будет удвоена (это включает в себя расходы на аренду).

Свойства самоцветов

Каждый камень имеет некоторые особенности в зависимости от объекта. В доспехах и щитах, самоцвет делает вас более устойчивым к типу повреждения, а в оружии, вы наносите повреждения в зависимости от типа самоцвета. Кости повреждения и уменьшения урона определяется уровнем самоцвета.

1-го уровня Самоцвет

Броня и щиты: Поглощение урона, того же типа, что и самоцвет, равно 3.

Оружие: Ты наносишь дополнительно 1к4 урона того же типа, что и самоцвет.

2-го уровня Самоцвет

Броня и щиты: Поглощение урона, того же типа, что и самоцвет, равно 4.

Оружие: Ты наносишь дополнительно 1к6 урона того же типа, что и самоцвет.

3-го уровня Самоцвет

Броня и щиты: Поглощение урона, того же типа, что и самоцвет, равно 5.

Оружие: Ты наносишь дополнительно 1к8 урона того же типа, что и самоцвет.

4-го уровня Самоцвет

Броня и щиты: Поглощение урона, того же типа, что и самоцвет, равно 6.

Оружие: Ты наносишь дополнительно 1к10 урона того же типа, что и самоцвет.

В следующей таблице вы можете увидеть тип повреждения, который применяется для повреждений, нанесенных оружием, и сопротивления для брони.

Цвет	Тип повреждений
Коричневый	Кислотный
Синий	Холодный
Красный	Огненный
Белый	Силовой
Желтый	Молниевый
Черный	Некротический
Зеленый	Ядовитый
Фиолетовый	Психический
Оранжевый	Излучающий
Серый	Громовой

Для примера, черный самоцвет 1-го уровня вставленный в оружие, будет добавлять 1к4 урона некротикой, и такой же самоцвет вставленный в доспех или щит, будет поглощать 3 повреждения нанесенных некротикой.

Часть 5: Расширенное Снаряжение

Доспехи и Щиты

Здесь вы можете найти новые варианты доспехов и щитов для ваших приключений и два новых плаща, которые можно использовать без каких-либо владений.

Дуэльный плащ. Хотя он носится, владелец может взять плащ в руку, чтобы использовать его для защиты. Вы можете потратить бонусное действие, чтобы перехватить плащ для получения преимущества к вашему КД (вы не можете использовать щит, двуручное оружие или любой предмет с этой рукой, удерживая плащ). Вы можете носить его только без брони или с легким доспехом.

Укрепленный плащ. Плащ с несколькими металлическими пластинами или чешуйками вокруг верха и плечами, которые предоставляют некоторую защиту, обычно используемые дворянством, путешествующими торговцами

и волшебниками. Вы можете носить его только без брони или с легким доспехом.

Кора. Эта броня производится из коры деревьев, обработанной так, чтобы не потерять прочность со временем и обычно используется друидами. Он включает в себя наручи, поножи, защиту груди и спины.

Баклер. Маленький металлический щит надевается на ваше предплечье. Вы можете держать оружие в одной руке с щитом, но получаете штраф – 1 на броски атаки оружием в этой руке.

Башенный щит. Массивный щит почти такой же высокий, как человек. Он предоставляет указанный бонус вашему КД, и вы можете потратить действие, чтобы использовать его для полного укрытия, пока не выполните другое действие.. Щит не дает укрытия от целевых заклинаний, и вы не можете использовать свою щитную руку для чего-либо еще. Из-за его веса ваша скорость уменьшается на 10 футов. Если вы также носите тяжелую броню, у вас есть -2 на броски атаки.

Доспех	Цена	Класс Доспеха (КД)	Сила	Скрытность	Вес, фунт
<i>Одежда</i>					
Дуэльный плащ	10 зм	+1	—		3
Укрепленный плащ	20 зм	+1	—		5
<i>Легкий доспех</i>					
Кора	20 зм	11 + модификатор Лов	—		15
<i>Тяжелый доспех</i>					
Наборный доспех	45 зм	15	Сил 13	Помеха	45
<i>Щит</i>					
Баклер	8 зм	+1	—		4
Башенный щит	15 зм	+3	Сил 13	Помеха	30

Оружие¹

Новые свойства оружия

Некоторые из перечисленных здесь видов оружия имеют специальные свойства, которые перечислены ниже.

Скрытное. У вас есть преимущество при проверке Ловкости (Ловкость рук), чтобы спрятать это оружие.

С переключателем. Это оружие имеет механизм для трансформации одного оружия в другое. Вы можете использовать бонусное действие, чтобы превратить оружие в другое во время боя.

Описания оружия

Рукавица. Металлическая перчатка, которая позволяет ударить и нанести урон вашему врагу. Когда вы совершаете безоружный удар, вы наносите урон рукавицей. Вы не можете использовать рукавицу для атаки, если что-то держите в этой руке. Ограничение действует, если надета только одна рукавица.

¹ Перевод: Даниила Ульянова

Рукавица с шипами. Перчатки с небольшими металлическими шипами на костяшках. Когда вы совершаете безоружный удар с этими рукавицами, то наносите удар непосредственно рукавицей. Вы не можете использовать рукавицу для атаки, если что-то держите в этой руке. Ограничение действует, если надета только одна рукавица.

Коса. Когда вы совершаете атаку с помощью косы, вы можете выбрать для атаки до трёх существ в радиусе до 5 фунтов от вас. Если вы это сделаете, бросьте по одному кубу на каждое из существ. Броски делаются с помехой.

Усыпляющий дротик. Дротик с маленьким стеклянным флаконом, заполненным снотворным, который выпускает жидкость, попадая в тело существа. Когда вы стреляете этим дротиком, киньте 4d4. Это ваш результат. Если существо равное или меньшее сопротивление, оно падает без сознания на 1 час, до первого полученного урона, или до тех пор, пока кто-либо не потратит одно очко действия, чтобы разбудить

Оружие

Название	Цена	Урон	Вес	Свойства
<i>Простое оружие ближнего боя</i>				
Рукавица	1 зм	1d2, дробящий	1 фнт	Особое
Рукавицы с шипами	2 зм	1d4, колющий	2 фнт	Особое
Тяжёлая булава	6 зм	1d8, дробящий	6 фнт	Тяжёлое, двуручное
Коса	8 зм	1d6, рубящий	5 фнт	Двуручное, особое
<i>Простое оружие дальнего боя</i>				
Дротик со снотворным	5 см	1d4, колющий	0,5 фнт	Экзотическое, метательное (диапазон 20/60)
<i>Боевое оружие ближнего боя</i>				
Коготь	5 зм	1d6, рубящий	2 фнт	Экзотическое
Катана	25 зм	1d6, рубящий	3 фнт	Экзотическое, полуторное (1d8)
Хопеш	10 зм	1d4, рубящий	3 фнт	Особое
Кукри	4 зм	1d4, колющий	1 фнт	Экзотическое, лёгкое, экзотическое, метательное (диапазон 20/60)
Длинное копьё	5 зм	1d8, колющий	5 фнт	Двуручное, досягаемость
Лёгкий клевец	2 зм	1d6, колющий	1 фнт	Лёгкое
Топор с переключателем	100 зм	2d6, рубящий	18 фнт	Тяжёлое, двуручное, с переключателем
<i>Боевое оружие дальнего боя</i>				
Меч-арбалет, клинок	75 зм	1d8, колющий	18 фнт	Боеприпасы (80/320), перезарядка, с переключателем, двуручное
Меч-арбалет, запястье	100 зм	1d6, колющий	3 фнт	Боеприпасы (30/120), скрытный, лёгкое, перезарядка

поражённого. Дротик должен оставаться в теле существа, иначе оно проснётся через 1 минуту. После попадания стеклянный флакон разбивается.

Копеш. Вы наносите критический урон при d19 и d20.

Кукри. Это оружие наносит дополнительные 1d4 урона при критическом попадании.

Топор с переключателем. Это оружие имеет 2 варианта:

- **Форма меча.** При использовании оружия в этой форме вы наносите 2d6 урона при попадании.
- **Форма топора.** При использовании оружия в этой форме вы наносите 1d12 урона при попадании.

Меч-арбалет. Это оружие имеет два варианта:

- **Форма арбалета (дальний бой):** При использовании оружия в этой форме вы наносите 1d8 урона при попадании.
- **Форма меча (ближний бой):** При использовании оружия в этой форме вы наносите 1d6 урона при попадании

Приспособления приключенцев.

В этом описываются элементы, которые имеют специальные правила и требуют дальнейшего объяснения.

Боеприпасы, кислота. Каждый из этих снарядов несёт в себе алхимическую эссенцию в небольшой полости наконечника. Когда снаряд попадает в мишень, эссенция попадает непосредственно внутрь цели. Когда вы наносите урон с помощью такой стрелы или болта, нанесите дополнительные 1d4 урона кислотой.

Боеприпасы, холод. Каждый из этих снарядов несёт в себе алхимическую эссенцию в небольшой полости наконечника. Когда снаряд попадает в мишень, эссенция попадает непосредственно внутрь цели. Когда вы наносите урон с помощью такой стрелы или болта, нанесите дополнительные 1d4 урона холодом.

Боеприпасы, огонь. Каждый из этих снарядов несёт в себе алхимическую эссенцию в небольшой полости наконечника. Когда снаряд попадает в мишень, эссенция попадает непосредственно внутрь цели. Когда вы наносите урон с помощью такой стрелы или болта, нанесите дополнительные 1d4 урона огнём.

Боеприпасы, освящённые. Каждый из этих снарядов несёт в себе святую воду в небольшой полости наконечника. Когда снаряд попадает в мишень, святая вода попадает непосредственно внутрь цели. Когда вы наносите урон с помощью такой стрелы или болта, нанесите дополнительные 1d6 урона светом.

Пуля, кислота. Это пустая стеклянная пуля, заполненная кислотой. Когда вы наносите урон такой пулей, добавьте к урону 1d4 кислотный урон.

Пуля, холод. Это пустая стеклянная пуля, заполненная алхимической эссенцией холода. Когда вы наносите урон такой пулей, добавьте к урону 1d4 урона холодом.

Пуля, огонь. Это пустая стеклянная пуля, заполненная огненной алхимической эссенцией. Когда вы наносите урон такой пулей, добавьте к урону 1d4 урона огнём.

Пуля, освящённая. Это пустая стеклянная пуля, заполненная святой водой. Когда вы наносите урон такой пулей, добавьте 1d6 урона светом.

Противоядие. После принятия противоядия можете убрать один негативный эффект отравления.

Колючая проволока. Это рулон колючей стальной проволоки, предназначенный для сдерживания чего либо. Существо, которое пытается перелезть через колючую проволоку должно пройти проверку Ловкости (УС 10), или получить 1d4 урона и запутаться. В свой ход запутавшееся существо может потратить одно действие, чтобы пройти проверку Силы или Ловкости (на выбор) против УС 10. При успехе существо освобождается, при неудаче получает 1d4 урона. Для установления колючей проволоки требуются пара толстых перчаток и столбы для крепления.

Словарь. В этой книге есть перечень слов и перевод к ним с любого языка на общий. Когда вы читаете что-то на языке словаря, можете потратить 10 минут, на каждую страницу текста, чтобы перевести его.

Инструменты для извлечения драгоценных камней. Используются для извлечения драгоценных камней из занятых слотов.

Ледоруб. Ледоруб имеет острую металлическую головку и шипованную рукоять. Дает преимущество при проверке Силы (Атлетика) во время подъёма в горах или ледяной местности.

Денежный пояс. Этот тканевый мешок предназначен для ношения под одеждой и может вместить до 50 монет. При попытке украсть деньги из такого мешка, нужно совершить проверку Ловкости (Ловкость рук) с помехой.

Питательные вещества. Существо, выпившее флакон с питательным веществом, получает временные хиты на 1 час. Количество полученных хитов зависят от качества питательного вещества, как показано в таблице ниже. Если вы хотите использовать новые питательные вещества, то прежде должны дождаться, пока не истечёт действие прошлого вещества.

Питательные вещества

Качество	Временные хиты
Нормальный	1d4 + 4
Хороший	1d4 + 9
Превосходный	1d4 + 14
Лучший	1d4 + 19

Портальный свиток. Потратьте действие для чтения портального свитка. Это позволит вам переместиться в постоянный круг телепортации. Вы должны находиться в том же плане существования, что и круг телепортации. Свиток расходуется, и вы сразу же видите всё в пределах 5 футов от круга, а если это пространство занято, то видите только свиток. В свитке так же есть краткое описание, где находится круг телепортации (город или местность), и принадлежит ли это место какой-либо фракции или организации.

Зелье восстановления. После принятия зелья восстановления, снимите с себя один эффект ослеплён, оглушён, парализован или отравлен.

Приспособления приключенцев

Предмет	Стоимость	Вес
<i>Алхимические боеприпасы</i>		
Боеприпасы, кислота	5 зм	-
Боеприпасы, холод	5 зм	-
Боеприпасы, огонь	5 зм	-
Боеприпасы, освящённые	5 зм	-
Пуля, кислота	1 зм	-
Пуля, холод	1 зм	-
Пуля, огонь	1 зм	-
Пуля, освящённая	1 зм	-
Противоядие	40 зм	-
Колочая проволока (50 ф)	75 зм	35 фнт
Словарь	10 зм	2 фнт
Инструменты для извлечения драгоценных камней	2 зм	2 фнт
Ледоруб	10 зм	5 фнт
Денежный пояс	4 зм	-
Питательные вещества	10 зм	-
Питательные вещества (Хороший)	40 зм	-
Питательные вещества (Превосходный)	90 зм	-
Питательные вещества (Лучший)	160 зм	-
Портальный свиток	350 зм	-
Зелье восстановления	40 зм	-
Набор для отчистки	5 зм	3 фнт
Колчан с ножнами	10 зм	2 фнт
Лыжи и палки	15 зм	6 фнт
Сок скорости	10 зм	-
Тент, на четверых	4 зм	40 фнт
Тент, павильон	20 зм	200 фнт
Гамак	5 зм	1 фнт

Набор для отчистки. Этот набор представляет собой травы и жидкости в кожаном мешочке. Набор имеет десять использований. Как действие, вы можете за одно использование отчистить один фунт провизии или один галлон напитков от любых ядов и болезней.

Колчан с ножнами. Этот колчан для стрел или болтов имеет скрытные ножны, вмещающие в себя короткий меч или кинжал. Существо может использовать своё действие для проверки колчана (Исследование), чтобы обнаружить ножны (УС 12)

Лыжи и палки. Во время путешествий лыжи позволяют передвигаться по снегу и ледяным поверхностям без уменьшения скорости. Требуется действие, чтобы снять лыжи.

Сок скорости. После принятия сока скорости, ваша скорость увеличивается на 10 футов на 1 час.

Тент, павильон. Огромный навес под открытым небом, а так же колья, столбы и канаты. Свободно вмещает под собой до двадцати гуманоидов среднего размера.

Сокровища²

Трутница Альфонса

Чудесный предмет, необычный

Это небольшая металлическая коробка с выгравированным на крышке рисунком костра и тёплая на ощупь. В качестве действия вы можете поставить коробку на землю и открыть ее, создав рядом с ней магический костёр. Огонь от него тёплый и магический. Действием вы можете закрыть коробку, тем самым потушив костёр.

Стрелы выслеживания

Оружие (стрела), редкое

Эти магические стрелы созданы для выслеживания и охоты за существами. Когда вы наносите урон существу этой стрелой, вы будете знать точное место нахождения существа и его направление, если оно движется. Существо должно находиться на том же плане существования, что и вы. Через восемь часов эффект стрелы перестаёт действовать.

Сумка мерзлоты

Чудесный предмет, редкий

Этот белая кожаная сумка является вариантом Сумки Хранения, но при этом она способна магическим способом держать предметы, что внутри её, в температуре 10 градусов Цельсия, сохраняя все скоропортящиеся продукты охлаждёнными и свежими.

Эльфийская сторожевая башня

Чудесный предмет, необычный

В качестве действия вы можете открыть мешок возле дерева чтобы создать переносную платформу на одной из сторон дерева, обеспечивая устойчивую поверхность, и верёвочную лестницу, выходящую из мешка. Платформа создаётся на 20 футов в высоту и на ней есть место для одного среднего существа, и, когда существо действием закрывает мешок, лестница и платформа исчезают до того момента, пока мешок не откроется снова.

Бесконечный колчан

Чудесный предмет, редкий (требуется надстройка)

Этот каре-зелёный кожаный колчан с серебряной брошью на ремне. Бонусным действием вы можете нажать на брошь, после чего в колчане появляются 20 не магических снарядов (стрел или болтов). Колчан может содержать в себе до 20 снарядов, и болты или стрелы могут быть использованы только в том случае, если персонаж настроился на этот колчан. Колчан имеет 3 заряда и каждое нажатие на брошь тратит 1 заряд. Колчан ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете.

Фигура стража

Чудесный предмет, необычный

Эта каменная фигура достаточно мала, чтобы поместиться в кармане, и напоминает гуманоида с сигнальным колокольчиком и подозрительной трубой. Когда вы ставите её на поверхность и произносите командное слово, фигурка применяет заклинание сигнал тревоги с центром на себе. Вы должны подождать до рассвета, прежде чем использовать фигуру ещё раз.



Зелье Маны

Зелье, редкость варьируется

Эта синяя жидкость создана при помощи сущности магии. Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете некоторое количество очков, которые вы можете впоследствии преобразовать в потраченные ячейки заклинаний. Количество очков зависит от редкости зелья, как показано в следующей таблице:.

Зелья Маны

к20	Зелье...	Редкость	Очков
1-10	Шутка Гремлина	Необычное	— (1к6+1)
11-18	Маны	Редкое	1d4+1
19-20	Большой маны	Очень редкое	2d4 + 2

В последующей таблице вы можете посмотреть, сколько очков вам надо для восстановления потраченной ячейки. Когда вы используете зелье магии, вы должны немедленно распределить очки. Вы можете восстановить любое количество ячеек заклинаний, если вам хватает очков и если вы не превышаете максимальное количество ячеек заклинаний на вашем уровне.

Слот Заклинания	Стоимость
1-ый	3
2-ой	4
3-ий	6
4-ый	7

² Перевод: Сергей Мельников

Часть 6:

Индивидуальные опции

Черты

Последующие черты сфокусированы на улучшении ваших умений и способностей для сбора материалов, ремесла, создания зелий и выживания в дикой местности.

Алхимик

Вы узнали более эффективные способы использования ингредиентов для создания зелий и бомб. Вы получаете следующие преимущества:

Когда вы создаёте зелье, вы можете удвоить сущность первого обычного ингредиента, которого вы используете для создания этого зелий.

Во время создания зелья ваше максимальное УС не может превышать 15.

Ремесленная экспертиза

Вы знаете способы для ускоренного создания новых частей снаряжения.

Когда вы создаёте не магический предмет, время, затраченное на его создание, уменьшается вдвое.

Вы получаете бонус +2 к проверкам характеристики, когда создаёте не магический предмет.

Фуражир

Вы знаете лучшие способы сбора еды во время путешествий по дикой местности. Вы получаете следующие преимущества:

Вы получаете преимущество на проверки Мудрости (Выживание) совершенные для поиска еды и воды.

Когда вы определяете, сколько еды (в фунтах) и воды (в галлонах) вы нашли, вы кидаете 1к8 + ваш модификатор Мудрости.

Травник

Вы выучили физические описания растений и трав, используемых в алхимии. Вы получаете следующие преимущества:

Вы получаете преимущество на проверки Интеллекта (Природа) совершенные для сбора растений и трав для алхимии.

Время, потраченное на сбор растений и трав для алхимии, уменьшается вдвое.

Мастер свежеватель

Вы знаете, как осторожней извлекать и собирать части существ, получая при этом следующие преимущества: Увеличьте значение Интеллекта на 1, при максимуме 20. Время, затраченное на сбор частей существа, уменьшается вдвое.

Когда вы проваливаете проверку на сбор частей существа и должны получить урон, вместо этого вы не получаете урона

Выживальщик

Вы знаете, как выжить в дикой местности, даже в самых суровых условиях. Вы получаете следующие преимущества:

Вы получаете преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) совершенные для обнаружения природных опасностей.

Вы получаете преимущество к спасброскам, совершаемым для сопротивления критическим температурам.

Когда вы собрали еду и воду, вы можете потратить одно использование набора для фильтрации, чтобы очистить любое количество найденной еды и воды



Часть 7: Опасности дикой местности.³

Природные угрозы.

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

УС и Уровень Опасности угрозы

Уровень опасности	УС
Нормальный	10 – 11
Серьёзный	12 – 15
Смертельный	16 – 20

Урон в зависимости от уровня

Ур. Персонажа	Норм.	Серьёзный	Смертельн.
1-ый – 4-ый	1к10	2к10	4к10
5-ый – 10-ый	2к10	4к10	10к10
11-ый – 16-ый	4к10	10к10	18к10
17-ый – 20-ый	10к10	18к10	24к10

Примеры угроз

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

Лавины, камнепады и оползни

Любой уровень опасности.

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

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

Опасность угрозы	Кол-во проверок
Нормальная	2
Серьёзная	3
Смертельная	4

Вы можете узнать больше о правилах удушения в 8 Части Книги Игрока (Player's Handbook)- с.183

Метель

Нормальная опасность

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

Землетрясения

Любой уровень опасности

Персонаж ощущает подземные толчки. Каждое существо, находящееся на земле, должно сделать спасбросок **Ловкости**, иначе падает ничком.

Уровень Опасности определяется в соответствии с близостью к эпицентру или с интенсивностью подземных толчков.

- **Нормальная.** Далеко от эпицентра или лёгкое землетрясение.
- **Серьёзная.** Недалеко от эпицентра или умеренное землетрясение.
- **Смертельная.** Очень близко к эпицентру или сильное землетрясение.

Стихийное облако

Любой уровень опасности

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

Цвет Облака	Тип урона	Спасбросок
Чёрный	Некротический	Телосложение
Циан	Холодом	Телосложение
Серо-жёлтый	Излучением	Ловкость
Светло зелёный	Кислотой	Телосложение
Пурпурный	Психический	Мудрость
Красный	Огнём	Телосложение
Белый	Силовое поле	Интеллект

³ Перевод: Егор

Ливень

Серьёзная опасность

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

Рой насекомых

Нормальная опасность

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

Лава

Смертельная опасность

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

Гроза

Серьёзная или смертельная опасность

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

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

к100	Кол-во существ
1-50	0
51-70	1к4
71-80	1к6
81-90	1к8
91-100	1к10

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

Извержения магмы

Серьёзная опасность

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

Облака с ядовитыми спорами

Нормальная опасность

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

Песчаная буря

Нормальная опасность

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

Любая проверка, полагающаяся на зрение, совершается с помехой.

Зыбучая поверхность

Нормальная опасность

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