## Потребности в пище, воде и сне

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

### Выживание[[1]](#footnote-1)

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

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

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

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

### 🥫Еда и голод

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

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

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

Опциональное правило

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

Восстановление: Каждый день нормального питания устраняет один уровень истощения.

Замечание

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

Потребности в пише и воде

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

### 🚰Вода и Жажда

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

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

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

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

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

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

Опциональное правило

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

Восстановление: Каждый день нормального питья устраняет один уровень истощения.

Замечание.

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

### 🛌Сон[[2]](#footnote-2)

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

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

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

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

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

Замечание 1

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

Замечание 2

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

### Удушение

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.

### Скорость перемещения

Базовая скорость передвижения персонажей – 30 футов.

### Влияние нагрузки

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

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

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

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

Увеличение категории размера увеличивает допустимый носимый вес вдвое.

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

Вместимость контейнеров

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

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

1. https://www.dndbeyond.com/sources/phb/adventuring#FoodandWater [↑](#footnote-ref-1)
2. <https://www.dndbeyond.com/sources/xgte/dungeon-masters-tools#Sleep> [↑](#footnote-ref-2)