

# Е5Е Руководство Паланта по диКОЙ местности

## Часть 1 – Общие правила

All other original material in this work is copyright 2021 by Anton Palikhov aka Palant

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

**ЧЕРНОВИК.**

**ПРОИСХОДИТ ВЫЧИТКА И РЕДАКТИРОВАНИЕ**

**v.0.93**



# НАД ДОКУМЕНТОМ РАБОТАЛИ

**Главный дизайнер:** Антон Палихов

**Дизайнеры:** Дмитрий Нелюбов, Антон Палихов, Алексей Живцов

**Редактура:** Антон Палихов

**Тестеры:** Ирина aka Featona, mongo, Семен aka Essendi, Кирилл aka Byrricade

Отдельная благодарность Станиславу Иванову за его перевод Hexcrawl 5e от Александриана

**Версия документа:** **0.95 от 02.02.2021**

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: <https://cyborgsandmages.wordpress.com/>

VK: <https://vk.com/cyborgsandmages>

FB <https://www.facebook.com/groups/cyborgsandmages/>

Twitter: <https://twitter.com/cyborgsandmages>

Twitch: <https://www.twitch.tv/palikhov>

Youtube: [Palant - YouTube](#)

Patreon: <https://www.patreon.com/palikhov>

**ОСНОВНОЙ ПРОЕКТ В ОБЛАСТИ RPG ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД:**

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

**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**

[Забутые 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

ЧЕРНОВИК .....	0
Происходит вычитка и редактирование .....	0
v.0.93 .....	0
Над документом работали .....	1
1. Персонажи: потребности и возможности .....	3
2. Погода и окружающая среда.....	8
3. Путешествие .....	14
4. Процедура.....	26
Литература и вдохновение.....	28
ПРАВОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ.....	29
Приложение 1. Роли игроков .....	30
Приложение 2. Заклинания как аналог природных опасностей .....	32
**** .....	34



## ВМЕСТО ВСТУПЛЕНИЯ.

Про имперскую систему исчисления

### Единицы измерения

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

#### Вес

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

#### Расстояние

1 фут – 0,3045 м  
1 ярд = 3 фута = 0,9144 м  
1 миля – 1760 ярдов = 5280 футов = 1609,34 м = 1,60934 км  
1 фут = 12 дюймов  
1 ярд = 3 футам  
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  
1 галлон = 8 пинт

#### Площадь

1 кв.фут – 0,093 кв.м  
1 кв.ярд – 0,8361 кв.м  
1 кв.миля – 2589975,2356 кв.м = 2,59 кв.км = 259 гектар  
1 кв.ярд = 9 кв.футов  
1 акр = 1 чейн \* 1 фурлонг = 4840 кв.ярдов  
1 кв. миля = 640 акров = 64 кв. фулонга

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.

Спас-бросок – 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 –  
Бонус владения –  
Показатель опасности –  
Короткий отдых –  
Средний отдых –  
Длительный отдых –  
Продолжительный отдых –

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КЛЮЧЕВЫХ СЛОВ И МЕТОК

### Метка или Ключевое слово

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

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

Также используются метки:

**O5e**, если фрагмент правил используется в неизменном виде из базовых правил 5e

**Core 5e**, если сущность дополняет базовые правила 5e, не вступая с ними в противоречие

**E5e** или **Expanded 5e** или **Expert 5e**, если используются модификации или дополнения к стандартным правилам, заменяющие формулировки стандартных правил.

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

## РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ ПРИМЕЧАНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ В ТЕКСТЕ

## ВЫВОДКА ИЛИ БОКОВАЯ ЗАМЕТКА. ВАРИАНТ 1

Совет Мастеру

Замечания и примечания

ПЕРЕВОД

ЗАМЕТКИ

Опциональное правило

Эффект

ПРИМЕР

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО или МЕТКА

## 1.

## 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 УС 15 или получить один уровень истощения.

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

**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 УС 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 УС 15 чтобы не получить еще 1 уровень истощения. Каждые следующие 4 часа (свыше 24) персонаж должен преуспевать в спасброске Телосложения чтобы не получить 1 уровень истощения.

**Пробуждение.** Существо, которое спит по естественным причинам, в отличие от усыпленных магическим или химическим путём, просыпается, если получает любой урон, а также если кто-то другой действием встряхнёт его или разбудит пощёчиной. Внезапный громкий шум, такой как вопль, раскат грома, или колокольный звон, также будит спящих по естественным причинам. Шёпот не тревожит сон, кроме случаев, когда пассивное Восприятие спящего 20 и более, а источник шёпота в пределах 10 футов от спящего. Речь с обычной громкостью будит спящего, если без неё вокруг тихо (нет ветра, пения птиц, сверчков, уличных звуков и подобного), а спящий имеет пассивное Восприятие 15 и выше.

## 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 задышаться, 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.

В случае если вес составляет от 5хЗначение Силы до 10хЗначение силы фунтов, то персонаж считается нагруженным 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).

Подъемный вес.

Перетаскивание.

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

На расстоянии 500 ярдов (500 м) можно распознать общий вид. Различим размер, форма, цвет и тип существа. Отдельных существ все же нельзя распознать, если только они не отличаются 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 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 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 ухудшать видимость и изменять расстояния, на которых предметы можно выделить и распознать. В Таблице указаны пределы видимости в различных условиях.

Все расстояния приведены в ярдах (в метрах).

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

### 1 Зоны видимости

Условия	Движение	Опознание	Тип	Точность	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 буран	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 1, 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 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 приведены радиусы освещения и время сгорания топлива для наиболее распространенных источников света. А в Таблице 3х приведены радиусы освещения для волшебных источников света.

### 2 Естественные источники света

Источник	Радиус освещения в футах	Время сгорания
Бивачный костер	35	1 час / загрузка
Заклинание 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	3)	2 часа / 1 пинта

### 3 Волшебные источники света

Источник (Заклинание или эффект)	Радиус освещения в футах	Время действия	Редкость или круг заклинаний
Оружие**	5	По желанию	

\* 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.

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 заслоненной 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 двенадцати гексов (72 миль) от себя.

## Атмосфера

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





## 🔥 Экстремальная Жара ,



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

### Эффект:

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

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

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

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

## 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:

#### 6 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

#### 7 Эффекты ветра

Ветер	Эффекты
Без Ветра	
Слабый Ветер	Развеивает слабый туман или дым
Сильный Ветер	Помеха при атаках дальноточным оружием. Удаляет весь туман, дым или пары. Гасит открытое пламя. Помеха при проверках Мудрости (Восприятие), полагающихся на слух. 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



#### Эффект:

развеивает туман

### 🌬️ Сильный Ветер



#### Эффект:

Сильные ветра Сильный ветер накладывает помеху 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.

Летающее 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



#### Эффект:

Дальноточные атаки невозможны

### 🌪️ Шторм



Сильные осадки + Сильный ветер

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

### 🌪️ Тропический 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 УС10 чтобы не получить второй. Проверки ориентирования делаются с помехой.

### 🌪️ Экстремальные штормы

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

#### Эффект:

Внутри шторма вся скорость передвижения уменьшается вдвое, область сильно затемнена, все существа автоматически не проходят все проверки Мудрости (Восприятие), полагаясь на зрение, звук или запах.

Любое существо или объект весом менее 300 фунтов должно совершить спасбросок Силы УС 20 в конце каждого раунда, иначе оно будет брошено на 6d10 футов в случайном направлении, получая дробящий урон 6d6 при столкновении с любым другим объектом или землей. Существа, которые весят менее 150 фунтов, совершают эти спасброски с помехой.

### ☁️ 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 смениться на другой режим. Каждый режим имеет свой собственный шанс появления в определении того, как меняется погода.



Определение того, какой режим будет дальше, происходит так:

## 8 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.

9

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

## Сильный ветер и сильный снегопад

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

### Эффект:

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

## Сильные осадки

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

### Эффект:

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

## Дождь

**Легкие осадки**

Дожди очень часты на Севере.

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

### Эффект:

- Помеха на проверки Мудрости (Восприятие) для выслеживания существ.
- Преимущество проверкам Мудрости (Выживание) для набора воды.
- Все за пределами 300 футов находится в условиях ограниченной видимости
- Дальность дальноточных 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 резкие наводнения в холмистых и горных местностях. У ливней те же свойства, что и у дождя, однако персонажи промокают за 10 минут.

В дополнение к эффектам дождя:

### Эффект:

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

## 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:

## Дождь со снегом

Ледяные штормы Севера легендарны по своей разрушительной мощи.

Дождь со снегом имеет те же самые эффекты на видимость, стрелковые атаки и проверки Восприятия и Выживания как дождь, и уменьшает скорость передвижения наполовину.

Дождь со снегом при выпадении создает шум и покрывает все льдом, создавая скользкое состояние для любых проверок навыков, которые связаны с условиями поверхности (например, Акробатика и Атлетика). Это скользкое состояние длится до тех пор, пока снегопад не покрывает лед снегом, или лед не тает (один день умеренных или более высоких температур растапливая его. Кроме того, дождь со снегом наначивает персонажей на открытом пространстве в течение 2кбх10 минут, делая их более уязвимыми к холоду

### Эффект:

- Помеха на проверки Мудрости (Восприятие) для выслеживания существ.
- Преимущество проверкам Мудрости (Выживание) для набора воды.



- Все за пределами 300 футов находится в условиях ограниченной видимости

- Дальность дальнобойных атак снижена в два раза.
- Скорость перемещения уменьшена в два раза
- Персонажи, попавшие под сильный дождь, промокают до нитки за 2кб х 10 минут и становятся уязвимыми к холоду.

Дополнительно: создается эффект Скользящий Лёд

## ❄️ Скользящий лёд

Скользящий лёд является труднопроходимой местностью.

### Эффект:

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

## ☁️ Снегопад

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

### 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 спасбросок Концентрации с УС 12.  
Любой, кто отваживается выйти в шторм, получает 1кб урон за каждый час под воздействием непогоды независимо от защитной одежды. Укрытие, 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, а 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 УС 12, если они старше 10 минут, УС 15, если они старше одного часа, или УС 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.

## 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 успешном. Если существо носит теплую одежду, у него есть преимущество в спасброске.

### Эффект:

Местность является труднопроходимой  
Персонаж вне укрытий в метели каждый час должен совершать спас-бросок по Телосложению с УС 10, получая 1кб урона холодом при провале или в два раза меньше при

успехе. Теплая одежда дает преимущество на этот спас бросок.

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

Метель в условиях очень сильного снегопада и очень сильного ветра.

Дальнобойные атаки невозможны

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

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

## Экстремальный холод

### Эффект:

Сильноограниченная видимость (10 фт)  
Труднопроходимая местность (скорость передвижения снижена вдвое)  
Заклинатель при сотворении заклинания с вербальным компонентом должен успешно совершить спасбросок Концентрации с УС 15.  
Любой, кто отваживается выйти в шторм, получает 1к10 урон за каждый час под воздействием непогоды независимо от защитной одежды. Укрытие естественный иммунитет (например, у ледяного великана) или магическая защита сводят на нет нанесенный урон.

## Влажность

### ☁️ Туман

**Высокая влажность**

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

### Эффект:

Типичный туман ограничивает зрение расстоянием 1к15х5 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.

## ⚓ 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



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

**Эффект:**

## Низкий Пик или Высокий Перевал



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

**Эффект:**

Температура ниже на одну степень.

## Высокие Пики



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.

## Горная болезнь.



**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.

# 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



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.

## Отёк лёгких.

В конце каждого часа, проведенного **мокрой, холодно бреде на высоте более 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 УС 10 Телосложения в конце каждой минуты или получить 1к10 режущего урона.

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

Песчаная Буря наносит 1к6 урона за каждый час любому существу, не защищенному от бури, и покрывает все тонким слоем песка (1к2 дюймов) на своем пути.

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

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

## Молнии



в течение дня, в который появляются гро-зы, существа на открытом пространстве сталкиваются с 1к3 различными штормами. Каждый шторм длится для 2к6х10 минут. Существует 20%-ый шанс, что в шторм, разряд молнии будет угрожать существу или группе на открытом пространстве.

## 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 трясиной водоем. Однако некоторые из этих дыр представляют собой обманчивое твердое покрытие и могут заманить в ловушку неосторожных персонажей. Персонаж, приближающийся к скрытой трясине или зыбучему песку обычным шагом, имеет право на проверку Мудрости (Выживания) с УС 8, что-бы заметить опасность до того, как он наступит на нее, 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 футов. Если существо полностью погружено, оно не может дышать.

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

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

## ❄ 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 обогнуть 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 УС 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) УС 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.



### 3. Путешествие

#### ОБЫЧНЫЙ ДЕНЬ В ПУТЕШЕСТВИИ

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

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

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

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

#### 10 Рутин 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

Выбрать назначение (или направление) путешествия и скорость перемещения.

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

Определение сложности путешествия по конкретной местности.

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

##### Выбрать деятельность во время путешествия.

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

##### Разбить Лагерь.

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

##### Выбрать деятельность во время остановки.

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

#### Выбор Назначения

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

#### Игроки выбирают

- роль персонажа и его деятельность во время путешествия

- пункт назначения

- темп путешествия и способ путешествия

#### Мастер определяет

- погодные условия

- местность, по которой путешествуют персонажи и ее влияние

- случайные встречи

#### Походный 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.

#### СКОРОСТЬ ПУТЕШЕСТВИЯ

Скорость передвижения персонажей зависит от нескольких факторов:

- базовая скорость персонажей;

- нагрузка персонажей и снижение скорости за счет нагрузки;

- местность, по которой путешествуют персонажи;

- погодные условия, в которых путешествуют персонажи.

##### Замечание

Стандартные правила 5е 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

## Форсированный марш

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

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

## Быстрый темп

### Быстрый темп

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

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

## Нормальный темп

### Нормальный темп

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

## Медленный темп

### Медленный темп

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

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

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 УС 15+ количество часов в ускоренном темпе или получать уровень истощения. Тем не менее, проведенное дополнительное исследование показало, что в реальности использование верховых животных все-таки существенно увеличивало скорость.

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

## 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 навигации.
- Шанс столкновений удвоен.

## 11 Темп путешествия и скорость персонажей (базовые правила)

Минимальная скорость, футов	Медленный, миль/день	Обычный, миль/день	Быстры, миль/день
-----------------------------	----------------------	--------------------	-------------------

45-50	30	36	42
35-40	24	30	36
25-30	18	24	30
15-20	12	18	24
5-10	6	12	18

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

## 12 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

## 13 Темп путешествия (реалистичный вариант)

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

На скорость путешествия также влияет местность, по которой движется группа

## 14 Темп путешествия и его эффекты

Темп	ЭФФЕКТЫ
Быстрый	-5 к пассивному Восприятию и Анализу -5 на спасбросок при форсированном марше -5 на спасброски против дегидрации -5 к проверкам Ориентирования Нельзя передвигаться скрытно нельзя заниматься никакой деятельностью во время путешествий кроме Ориентирования и Поиска угроз
Обычный	.
Медленный	+5 к проверкам Ориентирования +5 на спасбросок при форсированном марше Можно передвигаться скрытно
Исследовательский	Не может использовать Скрытность. Получает преимущество на проверки навигации. Шанс столкновений удвоен.

15

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

Japanese researchers find horses lose symmetric gait at about 30% live weight:  
On horse carrying capacity (include saddle & pad, 25 lb.), ,



Доп таблица

Примечание про верблюда Camels can go 5 days without water in summer, up to 6-7 months in winter while eating green herbage<sup>1, 2</sup>

### 16 Темп путешествия по Подземью

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

При высоком темпе сложнее заметить засады или интересные предметы, и нельзя искать пищу, в то время как медленная скорость передвижения позволяет персонажам перемещаться достаточно незаметно, чтобы атаковать неожиданно или прокрасться мимо существ, которых встретят, а также увеличивает шансы достать еду и воду.

### Продвинутое правило: 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 вьючных и ездовых животных

Примечание

Грузоподъемность ездового животного определяется следующим образом:  
 $\text{Сила} \cdot 5 \cdot 2 (\text{модификатор размера}) \cdot 2 (\text{Модификатор для четырехногих существ})$   
 Максимальная грузоподъемность = Грузоподъемность \* 5

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

Замечание.

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

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

Note and References

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

Comments on medieval army move rates, with supply carts and weather, here:

Wikipedia articles on types on mounts (includes size, weight figures; multiple sources say capacity 20% dead weight, 30% live weight):<sup>3</sup> , ,

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

Wagon design and loading (1, 1.5 ton cargo) :

The "ton" considered here is the UK "long ton" :

Details on shipping :

### Продвинутое правило: Ландшафт

Тип ландшафта изменяет скорость передвижения экспедиции.

Магистраль: магистраль – это прямая, широкая, мощная 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 со сложностью 10.

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

### Продвинутое правило: Состояния

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

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.

### Продвинутое правило: Преодоленное расстояние

Дистанция, используемая на таблицах передвижения – это среднее значение. Действительно преодоленная дистанция за смену равна от 50% до 150% от него ( $2d6+3 \times 10\%$ ).

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

<sup>1</sup> <https://www.reference.com/pets-animals/long-can-camel-water-b03da9e312a48695>

<sup>2</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Camel>

<sup>3</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Draft\\_horse](https://en.wikipedia.org/wiki/Draft_horse)



**Заметка дизайнера:**  
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).

#### Продвинутое правило: 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 знаки:** по знакам путь 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 (Внимательность) или Интеллекта (Расследование).

Вам не нужно делать проверку, чтобы следовать своим скрытым знакам (или скрытым знакам известного вам ранее пути). Те, кто знает о существовании пути, но не ходил по нему, получают преимущество на проверку для нахождения знаков.

**Заметка:** путевые знаки, включая скрытую разметку, могут быть встречены как исследовательская сцена в гексе, через которых проходит путь.

**Оptionальное правило – старые пути:** большая часть путевых знаков 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.

**Заметка:** 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 умеренный или осторожный.)

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

1. Ориентирование
2. Исследование местности
3. Обнаружение угроз
4. Поиск пищи и воды
5. Составление карты
6. Разведка
7. Первопроходец
8. Выслеживание
9. Управление транспортом

### 17 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. Член партии, который занимается навигацией, может сделать проверку Выживания для ориентирования. A party member can assist the navigator, provided that they are proficient in Survival, have the Keen Mind feat, or have at least one level in ranger. Наличие помощи члена партии, дает проводнику преимущество на все проверки мудрости (выживания) для навигации.

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

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

### 18 Карта

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

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

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

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

### Ориентирование

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

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

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

## Навигация по азимутам

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

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

### Картографические системы

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

Для гексовой карты подойдут одно-, три-, и 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 вахты 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 навигационным броскам, а путешествие в быстром темпе налагает штраф -5. Если область, по которой движется группа, находится в пределах ограниченной видимости, например туманом, то навигационные УС увеличиваются на 5. Если область сильно заслонена, например штормом, УС ориентирования увеличиваются на 10.

## Сбились с пути

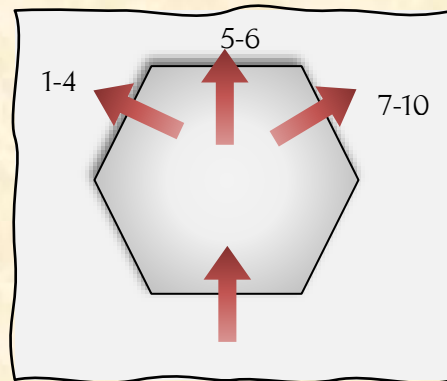
Если проводник группы преуспевает в проверке против УС навигации, то группа движется в выбранном направлении. Но, если проводник провалил этот бросок, группа сбивается с пути. Если проводник проваливает бросок на 5 или меньше, группа сбивается с пути немного.

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 1d12 определяет куда именно отклонилась группа. Все новые направления связаны с их предполагаемым направлением.

### 19 Сложность ориентирования

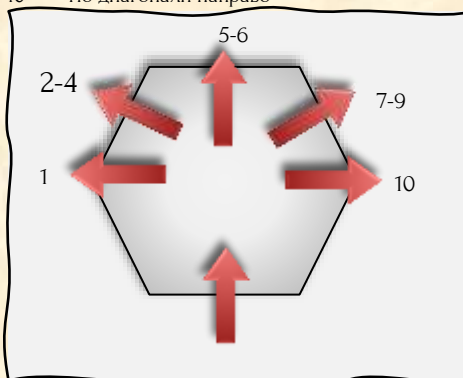
Сложность	УС
Просто	5
Легко	10
Умеренно	15
Сложно	20
Неимоверно сложно	25
Практически невозможно	30



### 1 Немного сбились с пути

### 20 Легкая потеря направления

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



### 2 Сильно сбились с пути

### 21 Сильная потеря направления

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

### Пример

Например, группа намерена отправиться на северо-запад в нормальном темпе. Группа идёт по лесу и у нее нет ориентира, поэтому УС ориентирования - 15. Проводник проводит проверку Мудрости (Выживание) и получает 9. Мастер бросает 1d12 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  $(1d10 - 1d10) \cdot 10$  для определения градусов отклонения.

**Направление компаса:** бросьте 1d10 и сверьтесь с диаграммой ниже (синяя стрелка отображает предполагаемый маршрут).

**Использование компаса:** компасы предоставляют преимущество для проверок навигации. 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) со сложностью 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 5: 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).

Заметка: если навигатор ненадежен в своих попытках найти знакомую локацию – например, несколько раз «промахиваясь гексом» - ДМ 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.

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

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

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

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



## Несение дозора Обнаружение угроз

**Дозорный** + **Восприятие**

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

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

### Страж

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

Заметка дизайнера: если вы используете пассивные значения Мудрости (Внимательность), то их использование во время путешествий также ограничено стражами. Я не использую.

## Продвинутое правило – эскорт: во время смены передвижения,

персонаж может отправиться вперед, чтобы защитить экспедицию от обнаружения или угроз. Когда должно произойти столкновение, каждая группа эскорта может попробовать пройти проверку Мудрости (Внимательность) со сложностью 15 или по проверке Скрытности столкновения, чтобы найти его до того, как до него доберется экспедиция.

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

## Первопроходец

**Атлетика**

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



## Фуражировка

**Охотник (Фуражир)** + **Выживание**



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

### 23 Сложность поиска еды и воды

Наличие еды и воды	УС
Много источников еды и воды	10
Ограниченные источники еды и воды	15
Очень мало источников еды и воды	20

### 24 Сложность поиска еды и воды в зависимости от местности и сезона

Местность	сезон	УС пища	УС вода
Много источников еды и воды		10	
Ограниченные источники еды и воды		15	
Очень мало источников еды и воды		20	

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

Опциональное правило.

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

Если проверка Мудрости (Выживание) была успешна, количество найденной еды в фунтах определяется как 1к6 + 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 свое время, на поиск воды или еды, если группа движется в нормальном или медленном темпе. В конце вахты персонаж делает проверку Мудрости (Выживание), УС определяется регионом или областью, через которую проходит группа. Если в течение дня группа прошла через более чем один регион, используйте УС для того региона, в котором она провела больше всего времени.

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

Метод определения успеха или неудачи попытки персонажа добыть пищу одинаков, независимо от того, стоят ли они лагерем или путешествуют. При неудаче персонаж ничего не находит. В случае успеха персонаж находит [1к6+модификатор Мудрости] фунтов - если искали еду, или [4к6+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 УС болезней равный 10.

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

### Продвинутое правило – бедный биом:

по решению ДМа, биом может быть признан бедным. В таком случае каждый найденный источник свежей воды приносит лишь один галлон воды.

### Продвинутое правило – подножный корм:

некоторые животные (вроде лошадей) могут просто пастись для поддержания себя. В подходящем биоме (определенного Мастером) они будут полностью накормленными, пока им позволено 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.



### Выслеживание

#### Следопыт + Выживание

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

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

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

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

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

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

В таблице 25 ниже приведены рекомендации по установке УС или, если хотите, вы можете выбрать УС на основе вашей оценки сложности. Вы также можете предоставить преимущество при проверке, если нужно следовать более чем по одному набору путей, или поставить в невыгодное положение, если след, по которому вы следуете, проходит через хорошо посещаемую зону.

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

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

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

### 25 Определение УС выслеживания

Поверхность	УС
Мягкая поверхность, например снег или грязь	10
Грязь или трава	15
Голый камень	20
Существо оставило след, например кровь	+5

Последствия провала проверки Выслеживания:

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

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

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

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

Продвинутое правило – сокрытие своих следов: в качестве действия смены, персонаж может попытаться скрыть следы экспедиции. Это действие скрытности, требующее, чтобы экспедиция двигалась в медленном темпе. Персонаж делает 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 знаки, дополнительный персонаж может помогать первооткрывателю в его проверке Мудрости (Скрытности).

## 🔍 Поиск.

### Восприятие + Анализ

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

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

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

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

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

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

## 🗺 Картографирование

### 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.

## Управление наземным транспортом

### Навык управления наземным транспортом

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

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

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

### DRIVER/PILOT/LEAD/MOUNT

Arguably the most important role for travel, the Driver, Pilot, Lead or Mount is the one who decides officially what pace the group travels during traveling time and makes some of the most important rolls of the travel:

Decide Pace: Choose slow, normal, or fast pace for travel and the amount of time to travel for the day.

Animal Handling/Vehicle Check: If you are the driver of a vehicle pulled by animals, make the animal handling check unless another traveler is taking the role of animal handler. If you are the driver/pilot of a vehicle which does not use a creature, make a DC 7 Intelligence or Wisdom (vehicle); this may be increased to DC 10 for rough terrain or waters.

Vehicle Handling: Remember that when piloting a vehicle you may add your proficiency bonus to the vehicle's AC and saving throws.

Vehicle Maneuvers: When taking a tight corner at high speed or squeezing through a tough spot, make a DC 20 Dexterity (vehicle) check.

## Погонщик

Погонщик ответствен за управление выючными 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.

### 🔦 Разведка

### Разведчик + Скрытность + Восприятие + Анализ



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

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

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

Скаут 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 скаута, то получает преимущество на свои проверки в течение следующей смены путешествия.

- Поиск пути: скаут 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 экспедиции, только если его скорость выше, чем у экспедиции. Альтернативно, скауты могут быть отправлены в те смены, пока остальная экспедиция отдыхает или занимается чем-либо еще (но не движется).

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

## Импровизированные задания

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

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

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

## 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 (округление 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 ...

## REPAIR VEHICLE

Fixing a vehicle while in transit can be especially difficult; a character must be proficient and have access to the proper tools of the trade. Common tools are Carpenter's tools, Leatherworking tools, Smith's tools, Tinker's tools, or Weaver's tools.

Repair Vehicle: Make a Strength (Tool) check with the proper tool against a DC of 15. On a successful roll, the vehicle gains 1d6 + the character's Intelligence or Wisdom check for each separate component. A component other than the hull that had 0 hit points becomes functional again.

## ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ЛАГЕРЕ

### 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 УС равен  
10 плюс 2 за каждый лёгкий ветерок или осадок, или плюс  
5 за каждый сильный

Некоторые местности требуют специального снаряжения или укрытия, которое помогает персонажам поддерживать свою личную температуру. Путешествие в арктической местности, через пустыню или даже во время сильного дождя может заставить существо искать убежище или страдать от последствий. По усмотрению Мастера, если существа не защищены соответствующим образом, то они могут быть вынуждены в конце дня совершать спасбросок по Телосложению от экстремальной жары или холода. Персонажи могут использовать палатку, чтобы 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 дополнительное время, чтобы найти подходящее место для лагеря.

## 26 Наличие дополнительных свойств места для лагеря

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

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

## 27 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 (УС 15), чтобы попасть в лагерь.

УС 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 (УС 15) чтобы обнаружить этот лагерь.

УС обнаружения улучшенного скрытого лагеря равен 20.

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

As long as adventurers have access to camping equipment such as sleeping bags and/or tents.

Set up a Tent: Roll an Intelligence or Wisdom (Survival) check against a DC of 15. On a success, the tent provides a proper place to sleep and each adventurer who sleeps within the tent may roll an extra hit die during the long rest. On a failure, the tent is not put up properly and the party doesn't benefit from the extra hit die.

Start a Fire: Roll a Wisdom (Survival) check against a DC of 10. A camper can make this check a number of times equal to their Wisdom modifier. On a success, a warm and crackling fire is created which staves off cold and can provide a means for cooking. On a failure, no fire is created.

Those who are hunting can take the action to hunt and follow the Tracker Table to figure out the proper DC.

## Роли персонажей во время отдыха в лагере

Базовый УС для этих бросков - 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 монстра и выполнила свой квест, она будет в довольно хорошем настроении. Если группа находится в Deadly Cold, найти убежище будет намного сложнее. При необходимости отрегулируйте их, начиная с базового УС 15.

28

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.

## 29 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.

#### 30 Инструменты повара

Действие	УС
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 по вашему выбору, носящих обувь, над которой вы поработали, могут путешествовать до 10 часов в день, не совершая спасброски от истощения.

### Инструменты ткача

#### Починка одежды

##### 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 бутыл, некоторое количество хмеля, сифон, змеевик и несколько футов труб.

**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.

#### 31 Инструменты Пивовара

Действие	УС
Обнаружить яд или примесь в питье	15
Опознать алкоголь	15
Игнорировать эффект алкоголя	25

### Инструменты алхимика

Инструменты алхимика позволяют персонажу создавать полезные варева, такие как кислота или алхимический огонь.

**Компоненты.** Инструменты алхимика включают в себя две стеклянные мензурки, металлический каркас, удерживающий мензурку над открытым пламенем, стеклянную палочку для размешивания, небольшие ступку и пестик, мешочек обычных алхимических ингредиентов, включающих в себя соль, измельчённое железо и дистиллированную воду.

**Магия.** Владение инструментами алхимика позволяет вам раскрыть больше информации при проверках Магии, связанных с зельями и подобными веществами.

**Расследование.** Когда вы осматриваете область в поиске улики, 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.

### 32 Инструменты Алхимика

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

### Улучшение Укрытия

В то время как персонажи могут искать естественное укрытие, они также могут собирать материалы и модернизировать основное укрытие в расширенное укрытие или добавлять дополнительные функции, такие как стена частокола или другие защитные меры.

Особенно это актуально в случае, если авантюристы планируют использовать это укрытие многократно.

#### Сбор Материалов

Персонаж может собирать материалы, делая проверку Выживания или Атлетики с УС определенным Мастером.

Во время этой деятельности персонаж собирает ветви и растительность, которая лежит в этом районе, рубит дерево, чтобы собрать древесину, или раскалывает большой камень, чтобы собрать камни.

В случае успеха он собирает количество единиц материалов, равное 2кб + его модификатору Телосложения. Персонаж может сделать количество проверок в день, равное удвоенному его модификатору Телосложения (минимум 1)

#### Улучшение

Для улучшения укрытия персонаж должен использовать несколько единиц материалов в зависимости от того, какое из приведенных ниже в таблице свойств он хочет получить. Несколько персонажей могут объединить свои усилия для улучшения укрытия, сократив время на десятикратный модификатор своего Телосложения в минутах для каждого персонажа, работающего над обновлением, минимум 10 минут. Например, персонаж с модификатором Телосложения +2 сократит время, необходимое для завершения функции укрытия, на 20 минут.

### 33 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 УЗ 15, 15 хитов и порог повреждения 5.

#### Платформа.

Эта 10-футовая квадратная деревянная платформа крепится на большом дереве или поднимается на сваях над почвой, что позволяет строить на ней. Платформа может быть построена на высоте 10 футов высотой и включает в себя простую деревянную лестницу для доступа к платформе.

#### Шипованное ограждение.

Барьер длиной 10 футов со множеством деревянных или костяных шипов. Пространство, занятое шипованным ограждением является труднопроходимой местностью. Любое существо, которое движется через него должно преуспеть в спасброске Ловкости по УС 10 или получить 1к4 колющего урона. У ограждения УЗ 15, 15 хитов и 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 УЗ 17, 30 хитов и порог повреждения 10.

Некоторые из этих улучшений могут быть недоступны для строительства в определенных местах из-за отсутствия необходимых материалов. Например, шипованное ограждение может быть трудно создать в пустыне

#### Уход за животными

##### Обращение с животными

За любыми верховыми или выючными животными необходимо ухаживать.

На одно животное Большого размера у персонажа уходит полчаса на уход

#### Ремонт транспортного средства

##### Инструменты плотника

Fixing a vehicle while in camp is much easier than in transit; a character must be proficient and have access to the proper tools of the trade. Common tools are Carpenter's tools, Leatherworking tools, Smith's tools, Tinker's tools, or Weaver's tools.

Repair Vehicle: Make a Strength (Tool) check with the proper tool against a DC of 10. On a successful roll, the vehicle gains 1d6 + the character's Intelligence or Wisdom check for each separate component. A component other than the hull that had 0 hit points becomes functional again.

#### Стоять на страже

##### 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 УС 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.



## 4. Процедура

### 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.), УС 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).

### 34 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.

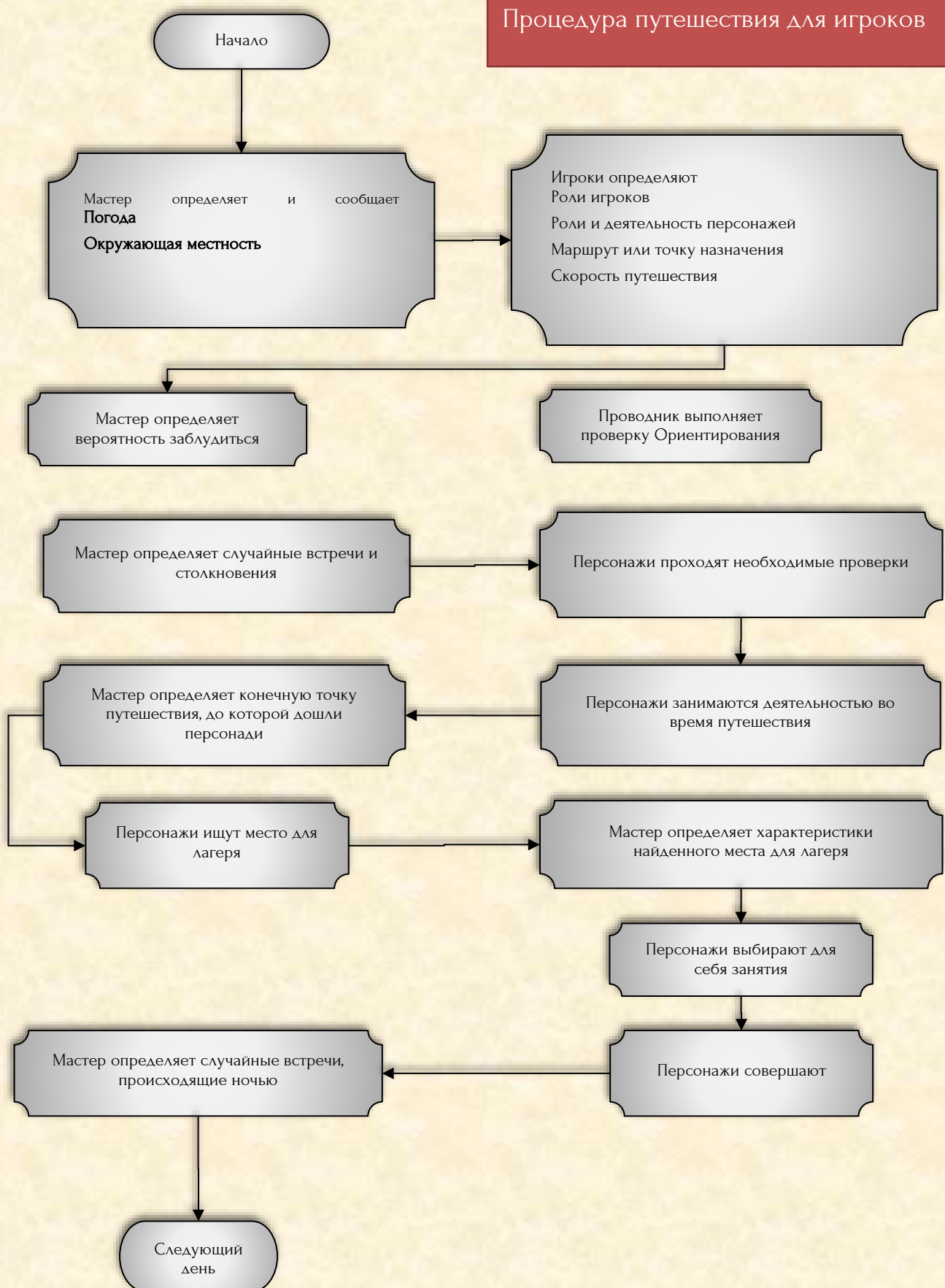
Интендант - стр.

Хронометрист - стр.

Летописец - стр.

Координатор правил - стр.

## Процедура путешествия для игроков



## Литература и вдохновение

56. Alexandrian's 5E Hexcrawl  
57. Grym's Hexcrawl

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. 101\_Uncommon\_Magic\_Items\_Defined\_Refined\_and\_Usable
20. Fulvano's Guide to the Wilds | [https://www.dmsguild.com/product/242214/Fulvanos-Guide-to-the-Wilds?affiliate\\_id=759617](https://www.dmsguild.com/product/242214/Fulvanos-Guide-to-the-Wilds?affiliate_id=759617)
21. Nerzugul's Dungeon Master Toolkit
22. Nerzugul's Dungeon Master Toolkit 2
23. City and Wild
24. Hex-based Campaign Design
25. Alexandrian's Hexcrawl в переводе отnpnprpg.ru / <https://thealexandrian.net/wordpress/36844/roleplayin-g-games/hexcrawl-part-13-hexcrawl-cheat-sheets>
26. Во Славу Шестимильного Гекса <http://steamtunnel.blogspot.com/2009/12/in-praise-of-6-mile-hex.html>
27. Hexagonal Grids from Red Blob Games
28. <https://stirgessuck.wordpress.com/2009/12/03/searchin-g-a-hex/>
29. ChicagoWiz's RPG Blog
30. 100 интересных съедобных растений от <http://briarlantern.com/>
31. Out of the Abyss
32. D&D DMG 3.5 ed
33. Adventurer Conqueror King System
34. HORSES OF FORGOTTEN REALMS PALANT GUIDE
35. E5e
36. The Comprehensive Equipment Manual
37. Comprehensive Equipment Manual revised ver 3 -
38. Expanded Special Feature Manual -
39. Comprehensive Wealth Manual -
40. 101\_Uncommon\_Magic\_Items\_Defined\_Refined\_and\_Usable
41. Fulvano's Guide to the Wilds | [https://www.dmsguild.com/product/242214/Fulvanos-Guide-to-the-Wilds?affiliate\\_id=759617](https://www.dmsguild.com/product/242214/Fulvanos-Guide-to-the-Wilds?affiliate_id=759617)
42. Nerzugul's Dungeon Master Toolkit
43. Nerzugul's Dungeon Master Toolkit 2
44. City and Wild
45. Hex-based Campaign Design
46. Alexandrian's Hexcrawl в переводе отnpnprpg.ru / <https://thealexandrian.net/wordpress/36844/roleplayin-g-games/hexcrawl-part-13-hexcrawl-cheat-sheets>
47. ВО СЛАВУ ШЕСТИМИЛЬНОГО ГЕКСА
48. <http://steamtunnel.blogspot.com/2009/12/in-praise-of-6-mile-hex.html>
49. Hexagonal Grids from Red Blob Games
50. <https://stirgessuck.wordpress.com/2009/12/03/searchin-g-a-hex/>
51. ChicagoWiz's RPG Blog
52. 100 интересных съедобных растений от <http://briarlantern.com/>
53. Wilderness Survival Guide
54. Daring Dungeons
55. Herbs & Plants of Forgotten Realms



## ПРАВОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ЯЗЫКОМ

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Copyright 2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Правила – используют OGL

Заемствования правил из сторонних источников используют OGL

Отсылки к Фаэруну – используют Fan Content Policy

Все авторские механики и определения – Creative Commons BY

Product Identity: все созданное сообществом

Open Gaming Content: все из SRD

## ЛИЦЕНЗИЯ OGL

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and

Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

## 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 Nехсгawl - 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 Со-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 Со-GM может быть трудно определить границы.

Хорошее применение Со-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 заметки (например, более мелкие в стиле закладок), чтобы создавать быстрые заметки и размещать их в логическом порядке, передавая эту информацию на окончательную карту в конце сеанса (или даже между сеансами).

## ИНТЕНДАНТ ИЛИ КВАРТИМЕЙСТЕР

Квартирмейстер - это игрок, который управляет аспектом ужаса выживания в ползании по шестигольникам: 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 беспокоество 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

### 35 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. В ДАЛЬНЕЙШИХ МАТЕРИАЛАХ

1. Описание различных биомов с указанием характерных особенностей.
2. Процедура генерации погоды
3. Процедура определения столкновений.

## Руководство Паланта по дикой местности, ч.1

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.