

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.0.9

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

Версия документа: **0.9 от 02.02.2021**

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

[Забытые Королевства на World Anvil](#)

[Eberron на World Anvil](#)

НАШИ МАТЕРИАЛЫ НА DMSGUILD.COM:

[Anton Palikhov](#)

[Dmitriy Nelyubov](#)

СОДЕРЖАНИЕ

Над документом работали	1
1. Персонажи: потребности и возможности	3
2. Погода и окружающая среда.....	6
3. Путешествие	12
4. Процедура.....	22
Литература и вдохновение.....	24
ПРАВОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ.....	25
Приложение 1. Роли игроков	26
****	28

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 УС 15 Телосложения или получить один уровень истощения.

Персонаж может прожить количество дней без пищи, равное 3 + его или ее модификатор Телосложения (минимум 1). Если персонаж должен страдать от 6-го уровня истощения, вызванного недостатком пищи, до того, как 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.

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 УС15 Телосложения или получить уровень истощения в конце дня. Персонаж, имеющий доступ к меньшему количеству воды, автоматически получает один уровень истощения в конце дня.

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

При путешествии в быстром темпе также получают штраф -5 на спасброски 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 легко нагруженным и дополнительные эффекты не применяются.

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

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

Увеличение категории размера увеличивает допустимый носимый вес вдвое.

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

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 (100-160 км) или больше, но, разумеется, никаких деталей рассмотреть нельзя. На уровне земли горизонт обычно начинается на расстоянии от 5 до 12 миль (8-20 км), 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 (1,5 км), 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 (1 км) 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. Различный размер, форма, цвет и тип существа. Отдельных существ все же нельзя распознать, если только они не отличительно одеты или не отделены от остальной группы. Можно разглядеть наряды и геральдические символы на знаменах, если они крупные и отчетливые. На таком расстоянии нельзя разглядеть большинство гербовых щитов. С уверенностью можно установить общий характер действий.

На расстоянии 100 ярдов (100 м) можно разглядеть конкретных личностей (конечно, если они не скрывают свою внешность). Ясно различимы гербовые щиты. Большинство действий легко видны, хотя мелкие движения неразличимы.

На расстоянии 10 ярдов (10 м) видны все подробности, кроме мельчайших. Легко видны выражения лиц и действия, в том числе такие незаметные, как обшаривание 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 буря	10	10	5	5	3

Кроме погоды, существует много факторов, которые влияют на видимость. Важным фактором является размер. При разглядывании существа малого размера все категории дальности понижаются до следующей в порядке убывания (за исключением категории “Детали”, которая остается неизменной. Так, при ясной погоде зоны видимости малого существа — это “Движение” на расстоянии 1000 ярдов (1 км), “Опознание” на расстоянии 500 ярдов (500 м), “Тип” на расстоянии 100 ярдов (100 м) и “Точность” и “Детали” на расстоянии 10 ярдов (10 м).

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 62, 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 (30 м), 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 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.

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 (1 км), “Опознание” на расстоянии 500 ярдов (500 м), “Тип” на расстоянии 100 ярдов (100 м) и “Точность” и “Детали” на расстоянии 10 ярдов (10 м).

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 62, 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 (30 м), 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 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 приведены радиусы освещения и время сгорания топлива для наиболее распространенных источников света.

2 Источники света

Источник	Радиус освещения в футах	Время сгорания
Бивачный костер	35 (10)	1 час / загрузка
Закливание света	60	Различно
Костер	150 (45)	1/2 часа / 1 загрузка
Оружие**	5 (1,5)	По желанию
Долговременный свет	60 (20)	Долговременно
Свеча	5 (1,5)	10 минут / 1 дюйм (2,5 см)
Сигнальный фонарь	240 (75)*	30 минут / 1 пинта (0,5 л)
Факел	15 (5)	30 минут
Фонарь “бычий глаз”	60 (20)*	2 часа / 1 пинта (0,5 л)
Фонарь с крышкой	30 (9)	2 часа / 1 пинта (0,5 л)

* 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 (30 м) в ширину, от “бычьего глаза” - 20 футов (6 м) в ширину.

** Магическое 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, да-же если вы разведете 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 большого 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 заслонённой местности видимость настолько мала, что навигация по ориентирам становится невозможной.

Замечание

Как уже указывалось, при использовании трех мильных гексов персонаж на равнине будет видеть середину соседних субгексов, при использовании шестимильных гексов персонаж будет видеть весь свой гекс, а при использовании двухмильных субгексов персонаж будет видеть свой гекс и полностью соседние.

Горизонт

Линия горизонта, как правило, отстоит на три мили от наблюдателя (при условии, что и наблюдатель, и горизонт расположены на уровне моря).

Соседние гексы

Когда герои находятся в центре гекса, они как правило не в состоянии видеть содержимое соседних гексов. Однако, при некоторых условиях, объекты из соседних гексов могут быть заметны, в силу особенностей ландшафта.

Горы

В ясную погоду герои могут отчётливо 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 трёх-пяти гексов.

3 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

2. Погода и окружающая среда

ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ И ОПАСНОСТИ

Реки пузырящейся лавы, ковёр из листвы, скрывающей коварные зыбучие пески, замерзшее озеро, трещащее под железными сапогами, горный склон, обрушивающийся на тропу, захваченный ураганом песок, который точит и рвёт все преграды - всё это можно встретить путешествуя по диким землям, но ничего из этого не сулит ничего хорошего для путешественника.

Эти опасности предназначены для использования мастерами подземелий в создании динамичных, интересных локаций и столкновений. Они должны дополнять регион, в котором находится группа, и служить напоминанием обо всех талящихся там опасностях.

Погода непредсказуема, дика, коварна и часто подводит путников. Погода может меняться каждый час, но не всегда так делает. Погода на определённый час состоит из трех основных компонентов: осадков, скорости ветра и температуры.

Каждый компонент случайно определяется для каждого часа, основываясь на определённых факторах, каждый компонент есть всегда, но их сила может сильно различаться. Мастер сам может выбирать ту погоду, какая ему нужна.

В целом погода характеризуется несколькими параметрами:

- Температура
- Ветер
- Осадки
- Влажность

ТЕМПЕРАТУРА

Как и другие компоненты, с течением дня меняется и температура, однако, в отличие от других компонентов она зависит от времени суток, и времени года намного сильнее.

4

Температура	Температура, F	Температура, C
Экстремальный холод	От -30 до -60	От -34,4 до -51
Мороз	от 0 до -30	От -18 до -34,4
Холодная погода	От 0 до 32	От 0 до - 18
Обычная погода	От 32 до 60	От 0 до 15,5
Теплая погода	От 60 до 90	От 15,5 до 32,2
Жаркая погода,	От 90 до 120	От 32,2 до 49
Экстремальная жара	От 120 до 150	От 49 до 65,6

Основное различие между обычной и холодной погодой заключается в том - что ниже 32 градусов по Фаренгейту осадки выпадают в виде снега, а выше - в виде дождя.

Кроме этого, нет никаких механических различий. Экстремальная жара и холод требуют дополнительных мер предосторожности и смены поведения от персонажей, и подробно описаны в следующем разделе.

Для многих игр этих 7 уровней достаточно. Погода не сильно меняется в зависимости от недели или месяца, меняется только с сезонами, однако на некоторых играх имеет смысл добавить большую детализацию для температуры.

❄️ Холодная погода



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

Эффект:

- Осадки выпадают в виде снега

❄️ Мороз



При температуре ниже 0 градусов по Фаренгейту (-18 градусов по Цельсию) и холодная погода становится опасной.

Эффект:

если персонаж подвергается воздействию холода, он должен, в конце каждого часа, преуспеть в спасброске Телосложения УС10 или получить один уровень истощения.

Персонажи с сопротивлением или иммунитетом к холоду автоматически преуспевают в этом спасброске, как и существа, естественно приспособленные к чрезвычайно холодной среде.

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

❄️ Экстремальный холод



При температуре ниже -30 градусов по Фаренгейту (-29 градусов по Цельсию) холодная погода становится особенно опасной.

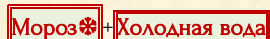
Эффект: если персонаж подвергается воздействию экстремального холода, он должен в конце каждого часа, преуспеть в спасброске телосложения УС15 или получить один уровень истощения.

Персонажи с сопротивлением или иммунитетом к холоду автоматически преуспевают в этом спасброске, как и существа, естественно приспособленные к чрезвычайно холодной среде.

Если персонаж носит металлические доспехи, то от воздействия охлажденного металла он каждые 10 минут получает 1к6 урона холодом.

Если персонаж носит теплое снаряжение, то он получает преимущество на этот спасбросок. Если персонаж промок (состояние Мокрый), то он автоматически проваливает этот спасбросок. Персонажи, которые не защищены от экстремального холода, совершают этот спасбросок каждые 10 минут.

❄️ Ледяная вода



Эффект: Каждый раз, когда температура опускается ниже 0 градусов и существо погружается в холодную воду, носит мокрую одежду и не имеет иммунитета к урону от холода, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 18, иначе получит урон холодом 1к6 в конце каждого из своих раундов (или каждые 6 секунд). Если существо снимает мокрую одежду и не высыхает, они должны делать этот спасбросок в конце каждой минуты. Существо должно провести 10 минут без перерыва в пределах 15 футов от умеренного открытого огня в сухой одежде, чтобы снова высохнуть и вернуться в нормальное состояние. Если существо уходит от этого огня или огонь гаснет до истечения 10 минут, они снова начинают каждую минуту совершать спасбросок Телосложения с УС 18, пока не проведут 10 минут непрерывно рядом с пламенем в сухой одежде.

🔥 Жаркая погода



При температуре выше 60 градусов по Фаренгейту

Эффект:

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

🔥 Жаркая погода



Эффект:

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

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:

5 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

6 Эффекты ветра

Ветер	Эффекты
Без Ветра	
Слабый Ветер	Развеивает слабый туман или дым
Сильный Ветер	Disadvantage on ranged weapon attacks. Clears all fog, smoke, or fumes. Extinguishes open flames. Disadvantage on Wisdom (Perception) checks relying on hearing. Medium and smaller creatures with a fly speed must return to the ground at the end of their turn, or fall. Creatures with a hover speed have their speed halved
Шторм	The area becomes heavily obscured. Местность становится труднопроходимой

Слабый ветер**Эффект:**

развеивает туман

Сильный Ветер

Сильные ветра Сильный ветер накладывает неудобство на броски атаки дальнего боя и проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на слух. Сильный ветер также гасит открытое пламя, рассеивает туман и делает почти невозможным полет немагическими средствами. Летящее существо при сильном ветре должно приземлиться в конце своего хода или упасть. Сильный ветер в пустыне может создать песчаную бурю, которая затрудняет проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении. Эффект:

Сильный ветер накладывает помеху к броскам дальнбойных атак оружием и проверкам Мудрости (Восприятие), полагающимся на слух. Сильный ветер также гасит открытое пламя, рассеивает туман и делает полет без помощи магии практически невозможным. Летящее существо при сильном ветре должно приземляться в конце каждого своего хода, иначе оно падает.

Сильный ветер в пустыне может создать песчаную бурю, которая накладывает помеху к проверкам Мудрости (Восприятие), полагающимся на зрение.

Сильный ветер**Эффект:**

Помеха на атаки дальнбойным оружием
Помеха на проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на слух

Очень сильный ветер

Эффект:

Дальнбойные 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.

Extreme Storms

Occasionally, extreme winds will combine with heavy rain or snow to form an extreme storm: a cyclone, hurricane, tornado, or worse. Inside the storm, all movement speed is halved, the area is heavily obscured, all creatures automatically fail all Wisdom (Perception) checks relying on sight, sound, or smell.

Эффект:

Any creature or object weighing less than 300 lb. must make a УС20 Strength saving throw at the end of each round or be thrown 6d10 feet in a random direction, suffering 6d6 bludgeoning damage on impact with any other object or the ground. Creatures that weigh less than 150 pounds have disadvantage on these saving throws.

Осадки

В зависимости от количества осадков выделяем:

- отсутствие осадков;
- слабые осадки;
- средние осадки;
- сильные осадки.

В зависимости от температуры осадки будут принимать вид дождя или снегопада.

Осадки имеют три режима: без осадков, ясно; легкие осадки, такие как дождь или снег; и сильные осадки, такие как шквал или метель. Каждый из этих режимов, каждый час, имеет шанс сменится на другой режим. Каждый режим имеет свой собственные шансы появления в определении того, как изменится погода.

Определение того, какой режим будет дальше, происходит так:

7 Осадки

	Чистое Небо	Слабые Осадки	Сильные Осадки
Чистое Небо	1-16	17-19	20
Слабые Осадки	1-9	10-17	18-20
Сильные Осадки	1-6	7-13	14-20

У осадков есть важный аспект, на них оказывает влияние температура. Например, если температура ниже нуля, осадки выпадут в виде снега, а не дождя. Учитывая это, существуют индивидуальные эффекты для снега и дождя. Однако вы все равно определяете их появление одинаково, можно иметь снег утром и дождь в течение дня, и наоборот.

Эффекты для каждого вида осадков приведены далее.

8

Осадки	Эффекты
Чистое небо	нет
Слабый дождь	Помеха на проверки характеристик, выполняемых для 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 отслеживания 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 отслеживания существ. Преимущество на проверки Мудрости (Выживание) на добычу воды. Сильный снегопад. Область становится слегка затемненной. Преимущество на проверки Мудрости (Выживание) для отслеживания 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

Выпадение осадков – почти повседневная вещь в Серебряных Пределах на протяжении большей части года.

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 дальнбойные атаки, навыки Выживания, Восприятия.

Эффект:

- Помеха на проверки Мудрости (Восприятие) для отслеживания существ.
- Преимущество проверкам Мудрости (Выживание) для набора воды.
- Все за пределами 300 футов находится в условиях ограниченной видимости
- Дальность дальнбойных атак снижена в два раза.
- Персонажи, попавшие под сильный дождь, промокают до нитки за 2к6*10 минут и становятся уязвимыми к холоду.

Ливень

Сильные осадки

Эти внезапные, обильные дожди часто создают резки наводнения в холмистых и горных местностях. У ливней те же свойства, что и у дождя, однако персонажи вымокают за 10 минут.

В дополнение к эффектам дождя:

Эффект:

- 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 УЗ).

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 наминачивает 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 дальноточных 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

Скользкий 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 дальноточным оружием
Помеха на проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на слух
Помеха на проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на зрение
Ограниченная видимость (30 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**

Помеха на проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на зрение
Ограниченная видимость – персонажи не видят ничего за пределами радиуса 30 фт.

Heavy Snowfall

Эффект:

Heavy snowfall imposes disadvantage on ranged weapon attack rolls and Wisdom (Perception) checks that rely on seeing. Anything past 20 feet is lightly obscured and as if behind half-cover, and anything past 40 feet is heavily obscured (but still noticeable as a faint silhouette) and as if behind three-quarters cover. Any tracks made during heavy snowfall benefit from DC 12 if older than 10 minutes, DC 15 if older than one hour, or DC 20 if older than 8 hours.

 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.

Дальноточные 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

Забывая 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-ми, 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 разно-видностей 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,
- низкая вершина/высокий перевал,
- высокий пик.

Низкий перевал (ниже, чем 2100 м)



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

Эффект:

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 (более чем 6000 м)



Самые высокие горы бывают гораздо выше 6000 метров 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.

Высотная болезнь



Путешествие на уровне 3 километра (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 6 километров (20000 футов) над уровнем моря, если они не адаптированы от рождения к такой высоте.

Эффект:

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

Горная болезнь.



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.

Эффект:

Осложнения и производные ОПАСНОСТИ ВНЕШНЕЙ СРЕДЫ

Природные воздействия

Персонажи, подвергшиеся ярости стихии могут пострадать от широкого спектра негативный 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.

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. storms of sand, dust, and gritty dirt. 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 неё, но, стремительно идущие или бегущие персонажи не имеют шанса обнаружить скрытую трясину до того, как не провалятся в неё. Типичный участок болота или зыбучего песка (1к4+1)5 футов в диаметре; бегущий или стремительный персонаж проваливается в трясину на глубину 1к25 футов.

Яма с зыбучим песком занимает пространство примерно в 10 квадратных футов и обычно имеет глубину 10 футов. Когда существо входит в зону зыбучего песка, она немедленно погружается на 1к4 + 1 фута в зыбучий песок и становится опутанным в начале каждого раунда существо погружается на дополнительно 1к4 фута. Если существо полностью погружено, оно не может дышать.

Пока существо не погрузилось полностью, оно может попытаться вырваться, используя действие, чтобы сделать проверку Силы с 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:

Any snow-covered terrain with snow thickness over one foot is considered difficult terrain during combat encounters. If the snow thickness is over three feet, the terrain is greater difficult terrain (15 feet of movement is spent to move across 5 feet of terrain).

❄ 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.

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.

9 Рутинные ежедневные путешествия

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 расходимые группой ресурсы.

Определение сложности путешествия по конкретной местности.

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

Выбор деятельности 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.

Выбор деятельности 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 D&D 5e не рассматривают зависимость скорости передвижения от погоды, а местность влияет на скорость только одним образом - сложная местность считается труднопроходимой, т.е. снижает скорость передвижения в два раза.

Данные правила расширяют эти положения.

🏠 Темп путешествия

Во время приключений персонажи могут хотеть путешествовать в более быстром темпе, а иногда в более медленном, в зависимости от различных факторов.

Во время путешествия группа авантюристов может двигаться в обычном, быстром или медленном темпе, как показано в таблице Темп Путешествия. В таблице указано, как далеко группа может продвинуться за определенный период времени и будет ли темп на что-то влиять вообще. Путешествие быстром темпе делают персонажей менее внимательными, и не даёт сконцентрироваться на чём-либо кроме дороги, а медленный темп позволяет двигаться скрытно, и в общем, более осторожно.

При использовании гексагональной карты длительность одной вахты определяется исходя из скорости перемещения группы.

Персонажи в фургонах, каретах и прочем наземном транспорте, используют нормальный темп. Персонажи на водном транспорте ограничены скоростью судна, и они не получают ни штрафы за быстрый темп, ни преимущества от

медленного темпа. В зависимости от судна и размера экипажа, корабли могут перемещаться и по 24 часа в сутки.

Замечание.

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

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.

10 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.

11 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

12 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

13 Темп путешествия и его эффекты

Темп	ЭФФЕКТЫ
Быстры и	-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

14

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
Топорокляв			
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: <https://www.reference.com/pets-animals/long-can-camel-water-b03da9e312a48695>, <https://en.wikipedia.org/wiki/Camel>

15 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.

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 выючных и ездовых животных

Примечание
Грузоподъемность ездового животного определяется следующим образом:
Сила * 5 * 2 (модификатор размера) * 2 (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): https://en.wikipedia.org/wiki/Draft_horse,
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 :

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

16 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

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:

17 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 половиной 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 заблудиться, 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 шести-мильные 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 в 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

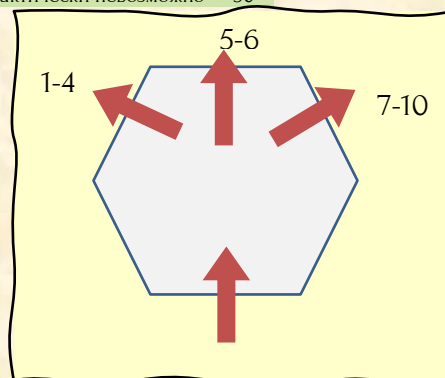
Если проводник группы преуспевает в проверке против УС навигации, то группа движется в выбранном направлении. Но, если проводник провалил этот бросок, группа сбивается с пути. Если проводник проваливает бросок на 5 или меньше, группа сбивается с пути немного.

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 к12 определяет куда именно отклонилась группа. Все новые направления связаны с их предполагаемым направлением.

18 Сложность ориентирования

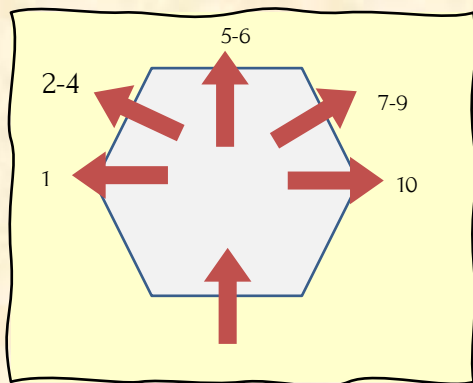
Сложность	УС
Просто	5
Легко	10
Умеренно	15
Сложно	20
Неимоверно сложно	25
Практически невозможно	30



1 Немного сбившись с пути

19 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

20 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 1k12 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.

Исследование местности

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

21 Размеры гексов

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

Видимость

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

В час персонаж, двигающийся в среднем темпе проходит 5280 ярдов, что соответствует 13.2 радиуса поиска.

Группа из четырех 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.

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.

22 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

23 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 1k6 + 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.

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 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.

24 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
Каждый день с тех пор, как существо прошло	-5

Последствия провала проверка 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.

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

Картограф + Инструменты картографа

Создание точной карты жизненно важно для того, чтобы исследователи лучше всего чувствовали свое окружение. Это также может помочь им не потеряться.

Когда персонаж выбирает составление карты в качестве исследовательской задачи, он должен иметь пишущий инструмент и некоторую поверхность (например, бумагу или пергамент) для записи карты.

Карта, которую создает персонаж, может быть похожа на вашу фактическую карту местности, но не настолько полной. Когда вы даете информацию игроку, чей персонаж отображается на карту, ограничьте эту информацию только тем, что персонаж воспринимал бы, «фактически» выполняя задачу.

Если более одного персонажа выбирают это задание, те, кто это делает, просто создают несколько карт области. (Эта стратегия может оказаться полезной, если карта одного персонажа потеряна или уничтожена позже в приключении.)

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

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, плотничьими инструментами или инструментами резчика по дереву или ремонтника добавляют при этой проверке свой бонус владения.

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.

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 отвлечь 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.

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.

25 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

26 Дополнительные свойства места лагеря

К6	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.

Список возможных действий в лагере

- 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.



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.

27

Деятельность в лагере

Улучшение укрытия

Обезопасить лагерь

Использование инструментов

Описание

Эффект



Использование инструментов на привале

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

28 Применение инструментов во время стоянки в лагере

Инструменты

Инструменты повара

Инструменты плотника

Инструменты ткача

Инструменты резчика по дереву

Воровские инструменты

Инструменты пивовара

Инструменты алхимика

Деятельность

Приготовление пищи.

Временное укрытие

Починка одежды, Пошив одежды

Починка, Изготовление стрел

Установка ловушки

Дистилляция

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.

29 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 бутылку, некоторое количество хмеля, сифон, змеевик и несколько футов трубок.

История. Владение инструментами пивовара даёт вам дополнительные знания при проверках Интеллекта (История), касающихся событий, важной частью которых был алкоголь.

Медицина. Владение этими инструментами предоставляет дополнительные знания, когда вы облегчаете страдания от алкогольного отравления, похмелья, или, когда используете алкоголь, чтобы притупить боль.

Убеждение. Крепкий напиток может помочь смягчить даже каменное сердце. Ваше владение инструментами пивовара может помочь вам угостить кого-то равно 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.

30 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. Вычитите половину

стоимости созданного предмета из суммарной стоимости собранного вами сырья.

31 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 $2k6 +$ 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.

32 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.

Щипованное 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 каждой 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 вьючными животными необходимо ухаживать.

На одно животное Большого размера у персонажа уходит полчаса на уход

Стоять на страже

Восприятие

A long rest requires at least 6 hours of sleep and 2 hours of light activity. Depending on the size of the traveling party, you are advised to take shifts keeping watch whilst the others try to gain some sleep. Make a Wisdom (Perception) check. If your result is 5 or lower, you can take 6 instead. Players who perform one of the other camp activities (i.e. not sleeping or keeping watch) do not benefit from a minimum of 8 on the roll.

The DM determines the DC for any threat or approaching danger (hostile creatures or natural phenomena) and compares it to all Wisdom (Perception) results. On a success, the watchers are able to wake and warn the rest of the party, and prevent being surprised.

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).

33 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.

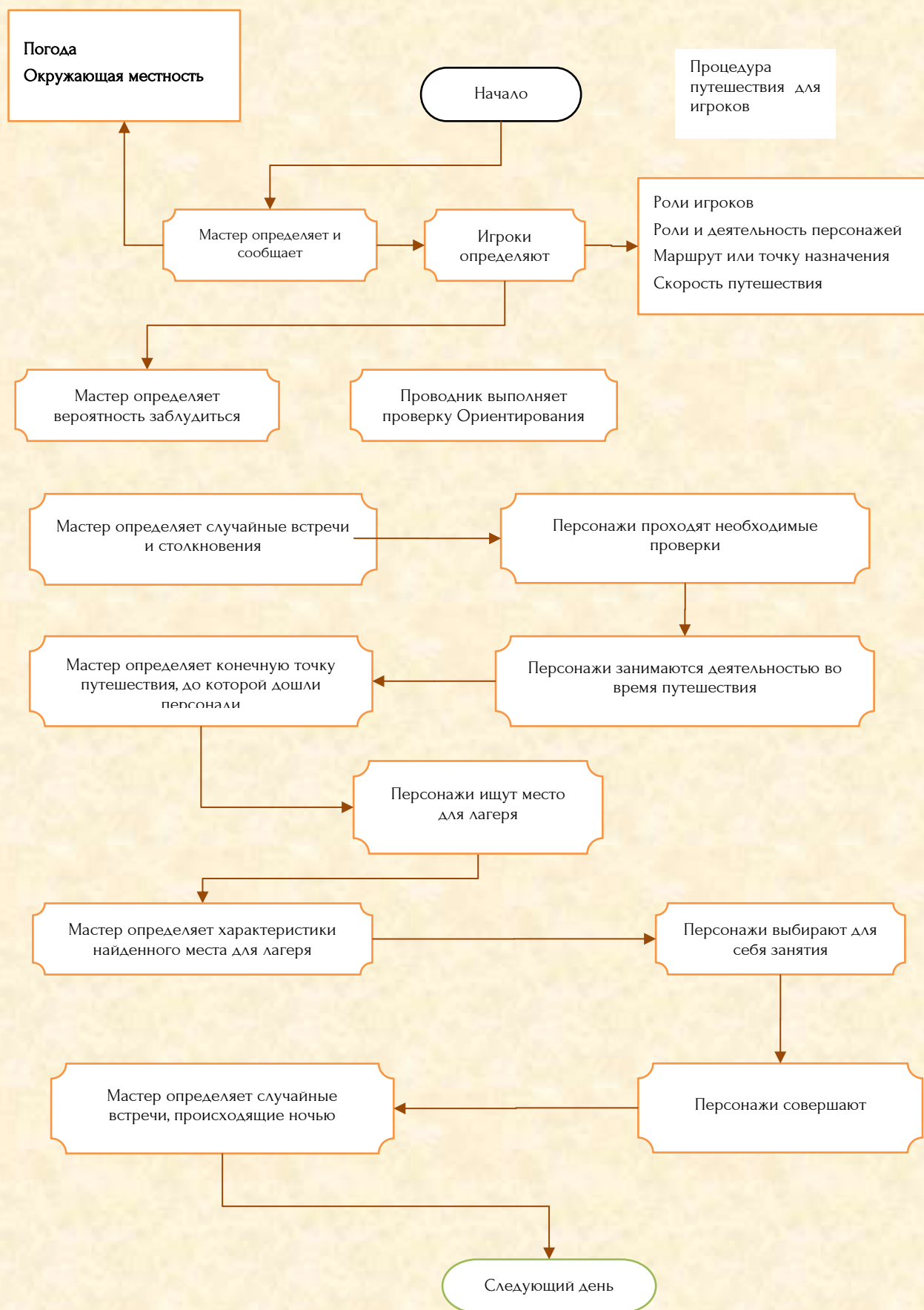
Картограф – стр.

Интендант - стр.

Хронометрист - стр.

Летописец - стр.

Координатор правил - стр.



Литература и вдохновение

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 Чародеев](#)
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
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 от rnprrpg.ru / <https://thealexandrian.net/wordpress/36844/roleplaying-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/searching-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

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
 Заимствования 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 Nexcrawl - 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 DM 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 DM. 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. Каталогные карточки 3x5 всегда работают, как и мини для установления порядка следования.

МАСТЕР ПОМОЩНИК ИЛИ СОМАСТЕР

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

Хорошее применение Co-DM - 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-DM 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 DM 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 шестиугольникам: снаряжением и обременением. Часто ожидается (и ожидается), что игроки будут управлять только своим собственным листом персонажа, но стоит иметь кого-то на колоде, чтобы записывать добычу (не только то, что, но и где она была получена и / или продана) или даже вести текущий расчет обременения для всех персонажей. Люди, которые хорошо разбираются в математике или очень организованы, могут отлично справиться с этой ролью, хотя на это уходит много времени. Если игроки действительно отслеживают экипировку и обременения своих персонажей, они могут просто передать свое окончательное обременение или вес квартирмейстеру, и / или квартирмейстер просто отслеживает общие ресурсы только для группы, которые могут быть имуществом, ссудами, долгами (денег или чести), или «расходных материалов», таких как пайки, вода и лечебные зелья. Эта роль часто требует большого обсуждения перед реализацией, но при правильном обращении может снизить нагрузку на всех других игроков (и беспокойство DM).

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 DM 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 (для настройки Forgotten Realms в Dungeon Masters Guild доступен Календарь Harptos, написанный вашим покорным слугой!). Миллиметровая бумага также может быть полезна для отсчета раундов или часов в сеансе.

ОТСЛЕЖИВАЮЩИЙ ИНИЦИАТИВУ

Хронометрист или другой игрок также может отслеживать инициативу, освобождая DM 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.

для более подробного обсуждения деталей определенных правил.

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 DM), 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 DM!). Или, что более вероятно, это просто человек с хорошей памятью на игровую механику. В то время как DM 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. Быстрый поиск в Интернете вызывает множество особенно полных указателей для Руководства игрока D&D и Руководства мастера подземелий, а также указателей по гильдии мастеров подземелий, относящихся к правилам вариантов и случайным таблицам (это я сделал!). Точно так же ориентированные на игрока шпаргалки и экраны Dungeon Master могут оказаться полезными помощниками в предоставлении ссылок на правила в четко изложенной форме и / или ссылок на страницы

Руководство Паланта по Путешествиям и Выживанию

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 5е

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.