

Проверки Силы (STRENGTH)

Атлетика • Карабканье (ATHLETICS • CLIMB)

Easy (DC 10)	Преодоление скалы с множеством выступов
Moderate (DC 15)	Подъем на грубую каменную стену
Hard (DC 20)	Подъем на поверхность с малым количеством выступов
Formidable (DC 30)	Подъем по скользкой веревке

Атлетика • Прыжки (ATHLETICS • JUMP)

Easy (DC 10)	Прыгнуть чуть дальше, чем смог бы обычно
Hard (DC 20)	Бросить крюк для длинного полета

Атлетика • Плавание (ATHLETICS • SWIM)

Easy (DC 10)	Плыть в трудных условиях
Hard (DC 20)	Плыть в штормовых условиях
Formidable (DC 30)	Плыть при водовороте

Импровизированные вещи • Поломка Объекта

Easy (DC 10)	Открыть заклинившие деревянные двери
Hard (DC 20)	Открыть крепкую, запертую дверь; разорвать веревку
Very Hard (DC 25)	Открыть прочную решетку или сломать сложный замок
Formidable (DC 30)	Открыть тяжелые металлические двери или сломать мастерский замок; разорвать цепь или кандалы

Импровизированные вещи • Грубая Сила

Moderate (DC 15)	Протиснуться через узкий туннель
Hard (DC 20)	Держитесь за повозку на полном её ходу
Very Hard (DC 25)	Приподнять кончик каменной статуи; удержать валун
Contest (vs. STR)	Открыть дверь, которую держат с обратной стороны

Проверки Ловкости (DEXTERITY)

Акробатика • Баланс (ACROBATICS • BALANCE)

Easy (DC 10)	Ходьба по льду
Moderate (DC 15)	Ходьба по узкой поверхности
Hard (DC 20)	Ходьба по качающемуся веревочному мосту
Very Hard (DC 25)	Ходьба по канату; Серфинг на щите

Акробатика • Падение (ACROBATICS • TUMBLE)

Moderate (DC 15)	Прыжок через люстру
Very Hard (DC 25)	Сальто над существом вашего размера

Ловкость рук • Скрывание Объектов (SLEIGHT OF HAND)

Easy (DC 10)	Простые фокусы и ловкость рук
Contest (vs. WIS)	Своровать объект под пристальным взглядом

Скрытность • Прятаться/Красться (STEALTH • HIDE OR SNEAK)

Contest (vs. WIS)	Скрыться в затемненной области; прокрасться мимо
-------------------	--

Импровизированные вещи • Обезвредить Ловушку\*

Easy (DC 10)	Спасаетесь от ямы-ловушки при её активации
Moderate (DC 15)	Уворачиваетесь от лезвий ловушки при её активации
Hard (DC 20)	Предотвращение ловушек с дротиками и газом
Very Hard (DC 25)	Обезвреживание запутанных ловушек
Formidable (DC 30)	Обезвреживание магических ловушек

Импровизированные вещи • Вождение

Moderate (DC 15)	Управление загруженной телегой при крутом спуске
Hard (DC 20)	Управление колесницей на крутом повороте

Импровизированные вещи • Открыть Замок\*

Moderate (DC 15)	Вскрыть простой замок
Hard (DC 20)	Вскрыть обычный замок
Very Hard (DC 25)	Вскрыть сложный замок
Formidable (DC 30)	Вскрыть мастерский замок; вскрыть магический замок (требуется feat)

Импровизированные вещи • Искусная Ловкость

Very Hard (DC 25)	Освобождение от оков
Contest (vs. DEX)	Освобождение от связывания; уворот от лассо
Contest (vs. STR)	Оставаться в стоячем положении

\* Требуется мастерство владения воровскими инструментами

Проверки Телосложения (CONSTITUTION)

Импровизированные вещи • Нечеловеческая выносливость

Easy (DC 10)	Выпить кружку Эля залпом
Moderate (DC 15)	Марш сверх CON+5 часов подряд (спасбросок); скатиться со склона, не получив повреждений (спасбросок)
Hard (DC 20)	Плыть 1 час без отдыха
Very Hard (DC 25)	Плыть 3 часа без отдыха
Formidable (DC 30)	Марш сверх CON+20 часов подряд (спасбросок)

Проверки Интеллекта (INTELLIGENCE)

ARCANA, HISTORY, NATURE, RELIGION • Понимание

Easy (DC 10)	Вспомнить широко известные факты, общий символ
Moderate (DC 15)	Вспомнить подробную информацию по широко известным фактам; смутно вспомнить информацию по невыясненным данным, определить редкость монстра
Hard (DC 20)	Вспомнить специфическую информацию по малоизвестным фактам; вспомнить важную информацию по тайным фактам; определить сотворенное заклинание (высокоур. заклинания опознать сложнее); понимать диалект
Very Hard (DC 25)	Вспомнить редкую информацию, доступную малым; определить редкого монстра; определить последствия долгосрочного заклинания; понять короткое сообщение на неизвестном языке

Formidable (DC 30) Определить уникального монстра

Исследование • Поиск (INVESTIGATION • INSPECT OR SEARCH)

Easy (DC 10)	Найти простую растяжку или яму, присыпанную ветками и листвой
Moderate (DC 15)	Найти признаки существа, прошедшего по сухой земле и определить его природу и направление пути; найти потайной ящик в сундуке
Hard (DC 20)	Обнаружить обычную потайную дверь; найти простую ловушку на плите; обнаружить растяжку
Very Hard (DC 25)	Найти хорошо засекреченную дверь; обнаружить плиту с мастерски-сконструированным механизмом давления

Импровизированные вещи • Талантливая изобретательность

Easy (DC 10)	Объяснить простую идею существу, которое не знает вашего языка
Moderate (DC 15)	Определить тип оружия, наносящее ранения; определить стоимость побрекушки; отвлечь охрану, для большей маскировки вашей партии
Hard (DC 20)	Определить, какая часть тоннеля приведет к обвалу; определить ценность драгоценного камня
Very Hard (DC 25)	Оценить редкую, древнюю или экзотическую вещь
Contest(vs. INT)	Пройти по поддельным документам, как по настоящим

Отдых (RESTING)

Короткий Отдых (минимум 1 час)

Вы можете потратить любое количество Hit Dice. За каждый потраченный HD бросьте кубик и добавьте модификатор своего значения CON. Вы восстанавливаете такое количество очков здоровья. Вы можете решить бросить дополнительный HD после каждого броска. Однажды потраченный HD будет восстановлен лишь после Длительного Отдыха.

Длительный Отдых (минимум 8 часов)

Сон с чередой легкой активности: чтение, беседа, еда или дозор не более 2 часов периода отдыха. Если отдых прерывается напряженной активностью - такими как атака, получение повреждений или наложением заклинаний - вы должны начать все сначала, если прерывание не продлится менее 1 часа. Вы должны иметь минимум 1 очко здоровья, чтобы иметь возможность отдохнуть. В конце отдыха восстановите все очки здоровья и половину от максимума HD (окр. вверх). Вы не можете извлечь выгоду от отдыха чаще, чем раз в 24 часа.



Проверки Мудрости (WISDOM)

Обращение с Животными • Сделка (ANIMAL HANDLING)

Moderate (DC 15)	Заставить животное двигаться, когда оно устало
Hard (DC 20)	Обучить животное; успокоить агрессивное животное
Very Hard (DC 25)	Успокоить паникующее животное; обуздать дикое животное
Formidable (DC 30)	Приручить дикого зверя

Понимание • Чувство мотива (INSIGHT • SENSE MOTIVE)

Moderate (DC 15)	Различать, кто из тесной группы лидер; читать мотивы персоны и его отношение
Hard (DC 20)	Интерпритировать немые обозначения врагов
Very Hard (DC 25)	Почувствуйте внешнее влияние персоны, такое, как например, чары
Contest(vs. CHA)	Распознать ложь; видеть сквозь маскировку

Медицина • Первая помощь (MEDICINE)

Easy (DC 10)	Опознать общий недуг или яд по симптомам; стабилизировать умирающее существо
Hard (DC 20)	Определить редкую болезнь или яд

Восприятие • Слушать (PERCEPTION • LISTEN)

Moderate (DC 15)	Подслушать разговор через дверь
Very Hard (DC 25)	Подслушать разговор шепотом через дверь
Contest(vs. DEX)	Услышать подкрадывающееся животное

Восприятие • Обнаружение (PERCEPTION • SPOT)

Moderate (DC 15)	Обнаружить импровизированную засаду в кустах
Hard (DC 20)	Найти мелкий предмет, как монета, в куче других вещей
Contest(vs. DEX)	Обнаружить скрытое существо

Выживание • Слежка (SURVIVAL • TRACK (RANGER CLASS))

Easy (DC 10)	Выследить животное по снегу или грязи
Moderate (DC 15)	Выследить животное в лесу
Hard (DC 20)	Выследить животное по земле и траве
Very Hard (DC 25)	Выследить животное по голому камню
Formidable (DC 30)	Выследить животное по земле и траве после ливня

Выживание • Дикое выживание (SURVIVAL)

Easy (DC 10)	Охота/сбор пищи при путешествии в дикой местности
Moderate (DC 15)	Избежать природных явлений, например забучие пески
Hard (DC 20)	Не заблудиться во время путешествия в глуши

Повреждения и Смерть (DAMAGE AND DYING)

Мгновенная смерть (Instant Death)	Вы немедленно умираете, если повреждения после 0 равны или превышают ваш максимум жизни.
Без сознания (Unconscious)	При 0 очках жизни вы падаете Без сознания. Вы снимаете этот статус как только получите очки здоровья.
Спасение Смерти (Death Saves)	Каждый раз, когда вы начинаете свой ход с 0 HP, вы должны сделать CON Save (DC 10). При третьем успехе, вы встаете; третья неудача будет означать смерть. Успехи и неудачи могут быть не последовательными и любое восстановление HP будет означать, что вы становитесь нормальным. Бросок 1-цы: считается за 2 неудачи. Бросок 20-ки: считается за 2 успеха.
Повреждения при 0 hp (Damage at 0 hp)	Каждый раз, когда существо с 0 HP получает урон, оно терпит автопровал Спасения Смерти. Если повреждения равны максимуму HP существа, оно мгновенно умирает.

Размеры Существа (CREATURE SIZES)

Существа могут проползать, если они на размер меньшее см. “Состояния” для Проползти; “Окружение” и “Заполнение” кратню Среднему существу.

Размер	Пространство (ФТ.)	Окружение	Заполнение
Tiny	2½ × 2½	8	1
Small	5 × 5	8	1
Medium	5 × 5	8	1
Large	10 × 10	12	1 ½
Huge	15 × 15	16	2
Gargantuan	20 × 20 *	20	2 ½
* или больше			

Проверки Харизмы (CHARISMA)

Обман • Ложь и Блеф (DECEPTION • BEGUILE AND BLUFF)

Contest(vs. WIS)	Быстро разговаривать, жульничать; усвоить обман; имитировать чужой голос; дать ложную уверенность в грубом обвинении; убедительно соврать
------------------	---

Запугивание • Задирать и Угрожать (INTIMIDATION)

Hard (DC 20)	Заставить непослушную толпу двигаться; настроить союзников на бойню; подстрекать персону к действию
--------------	---

Contest(vs. WIS)	Извлечь информацию из заключенного
------------------	------------------------------------

Игра • Изумлять и Очаровывать (PERFORMANCE)

Easy (DC 10)	Развлекать толпу; придать приятную нотку
Moderate (DC 15)	Провести воодушевляющее/вдохновляющее выступление
Hard (DC 20)	Провести мастерское выступление

Убеждение • Гладкое Общение (PERSUASION)

Moderate (DC 15)	Успокоить безумца
Contest(vs. WIS)	Убедить кого-то сделать что-то; убедить кого-то в отказе спора

Импровизированные вещи • Сбор Информации

Easy (DC 10)	Собрать общие слухи и сплетни в городе и окрестности; узнать о местных влиятельных персонах
Moderate (DC 15)	Найти нужное место в городе; найти тех, кто действительно имеет власть
Hard (DC 20)	Разузнать не локальную информацию, известную немногим
Very Hard (DC 25)	Откопать в далеких закоулках знания или новости

Реакции НИП (NPC REACTIONS)

Влияние на существ, как правило, требует проверок CHA (Харизмы)

Дружественный НИП (FRIENDLY NPC)

Default	НИП делает все, что захотите, если это не связано с риском и жертвами
DC 10	НИП согласен с незначительным риском и жертвами, для выполнения ваших заданий
DC 20	НИП идет на значительный риск, выполняя, что вы скажете

Равнодушный НИП (INDIFFERENT NPC)

Default	НИП не пытается помочь или навредить
DC 10	НИП делает все, что захотите, если это не связано с риском и жертвами
DC 20	НИП идет на незначительный риск, выполняя, что вы скажете

Враждебный НИП (HOSTILE NPC)

Default	НИП выступает против ваших действий и готов на небольшой риск
DC 10	НИП не пытается помочь или навредить
DC 20	НИП делает все, что захотите, если это не связано с риском или вовлечением стать жертвой

Случайные Стычки

Подземелье 10мин., Дикий лес 1 час	
Плотность населения	K20
Густонаселенное	16-20
Типичный поселок	18-20
По большей части безлюдный 20	
Пространство Стычки 1к20+20 ft; на воздухе x5; сложно x10	

SURPRISE DCs

Surprise это спасбросок WIS, DC на основании бдительности существа	
Параноик	0
Бдительный	5
Незаинтересованный	10
Несфокусированный	15
Рассеяный	20

Скорость Путешествия (TRAVEL PACE)

Используйте DC готовности во время путешествия при случайных встречах. Трудный ландшафт \* уменьшает пройденное расстояние вдвое.

Скорость Пути	DC Готовности	Макс. Дистанция за...		
		5 минут	1 час	1 день
Осторожно	0	225 ft.	½ mile	5 miles
Медленно	5	450 ft.	1 mile	10 miles
Умеренно	10	900 ft.	2 miles	15 miles
Быстро	15	1,800 ft.	3 miles	25 miles
* Трудный ландшафт включает в себя лес, джунгли, горы и болота; нормальный ландшафт включает пустыни, холмы, поля, дорогу и тундру				



## Специальные Действия (SPECIAL ACTIONS)

Рывок (Charge)	Выберите цель в 10 ft или дальше. Передвиньтесь на половину своей скорости (в положение, когда цель в вашей досягаемости) и совершите одну ББ Атаку.
Карабкаться (Climb)*	При наличии поручней, вы можете вскарабкаться на ½ своей скорости, без проверки Атлетики.
Добить (Coup De Grace)	Атака на смежное существо без сознания. Если вы попадаете в него и наносите вред, его hp падают до 0. Если у него и так 0 hp, оно умирает.
Выйти из боя (Disengage)	Передвиньтесь на половину вашей скорости. Если вы были связаны боем и при этом перемещении выходите из него, вы не провоцируете атаку существа.
Уворот (Dodge)	Сосредоточиться на избегании атак. До начала следующего хода, все атаки по вам проходят с помехой и вы производите все броски Ловкости с преимуществом. Вы теряете это преимущество если обездвижены или выполняете действие.
Захват (Grapple)	Используется как минимум 1 рука. Попытка схватить существо, не более чем на 1 размер больше - бросок вашей STR против STR/DEX существа (на выбор существа). Если вы побеждаете, скорость существа становится 0 и не может быть увеличена до конца захвата. <i>Перемещение с Захваченным Существом.</i> Если вы перемещаетесь с захваченным существом, вы тянете его за собой и за каждые 5 ft вы должны заплатить еще 5 ft, если только существо не на 2 размера меньше вас. <i>Удерживать Существо.</i> В качестве отдельного действия вы можете удерживать захваченное существо - бросок вашей STR против STR/DEX существа (на выбор существа). Если вы побеждаете, существо удержано. Пока вы удерживаете существо, атаки против вас имеют преимущество, а ваши атаки и проверки Ловкости помехи. Вы можете прекратить Удержание в любое время. <i>Конец Захвата.</i> Прекратите захват когда вам будет угодно (вы должны не потерять возможность действовать или контроль над удерживающей рукой). Если какая-либо сила вырывает схваченное существо, оно освобождается, а иначе, оно перемещается вместе с вами. Схваченное существо может освободиться, выиграв бросок STR или DEX (по его выбору) против вашей STR.
Помощь (Help)	Помогите существу выполнить действие, или помогите атаковать другое существо в 5 ft от вас. Существо с вашей помощью получает преимущество в своей следующей проверке характеристики или при броске атаки до начала вашего следующего хода.
Мешать (Hinder)	Отвлечь или препятствовать существу в 5 ft от вас; опишите что и как вы делаете. Это существо получает помеху в своей следующей проверке характеристике либо атаке до начала вашего следующего хода.
Рывок (Hustle)	Используйте свое действие, чтобы передвинуться снова.
Прыжок (Jump)*	<i>Длинный прыжок:</i> Передвиньтесь как минимум на 10 ft для прыжка на ваш STR; иначе на ½ вашего STR в ft. <i>Высокий прыжок:</i> Передвиньтесь как минимум на 10 ft для прыжка на 3+Мод.STR вверх в ft; иначе, ваш Мод.STR в ft (минимум 1). Итого = высота прыжка + 1½ высоты.
Повалить на землю (Knock Down)	Вы валите существо на землю (не более 1 размера больше) при победе вашего броска STR против STR или DEX этого существа (по его выбору).
Подготовить Действие (Ready an Action)	Выберите триггер, по которому произойдет подготовленное действие. Когда этот триггер происходит, используйте свою реакцию, чтобы выполнить действие, которое подготовили. Это может прервать действие существа.
Плыть (Swim)*	Вы можете проплыть ½ своей скорости.

\*Это действие - перемещение

## Состояния (CONDITIONS)

Ослеплен (Blinded)	Автопровал проверок характеристик, связанных со зрением. Атаки против слепых существ с преимуществом; слепое существо атакует с помехой.
Очарован (Charmed)	Нельзя атаковать, объявлять целью способностей или магии очарователя. Очарователь имеет преимущество при всех социальных проверках с очарованным.
Ползет (Crawling)*	Передвижение ползком стоит вдвое больше + Prone (...).
Глухой (Deafened)	Автопровал проверок характеристик, связанных со слухом.
Перегружен (Encumbered)*	Помехи при бросках атаки и спасбросках STR, CON и DEX. Макс. НЕперегруженный вес = 10xSTR; Макс. вес = 20xSTR Макс. вес толкания или таскания = 50xSTR (скорость падает до 5 ft при нагрузке свыше 20xSTR).
Истощен*	См. секцию "Истощение" (Exhaustion).
Падает (Falling)*	Существо, которое упало, получает 1к6 дробящих повреждений за каждые 10 ft падения (максимум 20к6). Существо падает ниц, если урона не удалось избежать.
Напуган (Frightened)	Помеха при проверках навыков и бросков атаки, пока в линии видимости источник страха. Невозможно завершить движение ближе, чем когда начинал, к источнику страха.
Задержать дыхание (Holding Breath)*	Существо может задержать дыхание на столько минут, сколько его Мод. CON (минимум 30с). После чего, если оно не дышит количество раундов равное его Мод. CON (минимум 1), оно теряет сознание. Если оно продолжает не дышать, оно теряет все hp.
Бестелесный (Incorporeal)	Сопротивление против немагического урона; цели имеют сопротивление от немагического урону. Может проходить сквозь (не в) объекты и других существ.
Невидимый (Invisible)	Невидимое существо невозможно увидеть без магии или особого чувства. При скрытии, считается как в мраке. Расположение существа можно определить лишь по издаваемому им звуку и следам его следования. Броски атаки против него имеют помеху. А само существо атакует с преимуществом.
Парализован (Paralyzed)	Нельзя двигаться, разговаривать или действовать, кроме как психически. Парализованное существо бросает все, что держит и падает ниц. Парализованное существо автопроваливает спасброски STR и DEX.
Лежать ниц (Prone)	Лежащие существа могут лишь ползти, либо попытаться встать. Залегшие существа получают помеху на броски атаки. Атаки по ним получают преимущество, если атакующий стоит на смежной клетке и помеху, если стоит дальше. Существо может сбросить состояние за 5 ft скорости и должно потратить все оставшееся движение стоя (если скорость = 0, то нельзя).
Удерживаемый (Restrained)	Скорость падает до 0 и нельзя получать бонусы от скорости. Атаки против удерживаемого существа имеют преимущество, а само существо - помеху. Существо имеет помеху при спасбросках DEX.
Сжат (Squeezing)*	Сжатое существо может проползть под существами, на 1 размер больше. Стоимость перемещения стоит на 5 ft больше за каждые 5 ft. Сжатые существа имеют помехи на броски атаки и спасбросок DEX; атаки по сжатым существам имеют преимущество.
Оглушен (Stunned)	Нельзя двигаться и выполнять действия. Автопровал спасбросков STR и DEX. Атака против оглушенного существа имеет преимущество.
Без сознания (Unconscious)	Существо без сознания роняет все, что держало и падает ниц. Существо не может двигаться, действовать и воспринимать окружение. Существо автопроваливает спасброски STR и DEX.

\*Не состояние; зависит от ситуации



DCs По Умолчанию	
Примитивная	5
Легкая	10
Средняя	15
Тяжелая	20
Очень Тяжелая	25
Огромная	30
Почти Невозможная	35

Дверь/Стена HP		
Материал	Дверь	Стена*
Адамантин	120	60
Стекло	5	5
Железо	60	30
Камень	60	30
Дерево	10	10

\* за каждый дюйм толщины

## Скрытие и Поиск (HIDE AND SEEK)

### Скрытность (STEALTH)

Скрытое существо имеет преимущество на броски атаки, против существ, которые не знают о нем. Для скрытия, проведите проверку DEX [Stealth], и сравните с WIS [Perception] или INT [Search] существа, которое пытается вас обнаружить. Вы должны находиться в укрытии или темноте и вести себя спокойно; иначе, вас могут обнаружить или услышать.

### Восприятие (PERCEPTION)

WIS [Perception] для обнаружения (используется по умолчанию); INT [Search] для поиска. Поиск должен быть весьма конкретным. Сверьте бросок Расследования с DEX [Stealth] существа, которое прячется.

## Языки (LANGUAGES)

Стандарт	Представители	Письмо	Экзотика	Представители	Письмо
Common	Humans	Common	Abyssal	Demons	Infernal
Dwarvish	Dwarves	Dwarvish	Celestial	Celestials	Celestial
Elvish	Elves	Elvish	Draconic	Dragons	Draconic
Giant	Ogres, Giants	Dwarvish	Deep Speech	Aberrations	Infernal
Gnomish	Gnomes	Dwarvish	Infernal	Devils	Infernal
Goblin	Goblinoids	Dwarvish	Primordial	Elementals	Dwarvish
Gnoll	Gnolls	Common	Sylvan	Fey	Elvish
Halfling	Halflings	Common	Undercommon	Underdark	Elvish
Orc	Orcs	Dwarvish		traders	

## Одеть/Снять Броню

Вы получаете бонус брони AC, только если полностью её оденете.

Категория	Одеть	Снять*
Легкая	1 мин.	1 мин.
Средняя	5 мин.	1 мин.
Тяжелая	10 мин.	5 мин.

\* С помощью, время = ½

## Ценность Магических Вещей

Ценность	Мин.Ур.	Мин.Цена
Обычная	2	50-100 gp
Необычная	3	100-500 gp
Раритетная	5	500-5000 gp
Оч.Ценная	7	5000-10000 gp
Легендарная	9	10000-50000 gp
Артефакт	11	50000+ gp

## Случайное определение сокровищ

Значение броска кубика за пределами диапазона категории сокровищ не приносит никакого результата. L = Уровень Монстра.

Сумочка Монстра			Пещера или Сундук сокровищ		
Категория	K20+L*	Сокровище	Категория	K20+L*	Сокровище
Простые	7-13	18 (5к6) ср	Медяки	10+	1,800 (4к8 x 100) ср
монеты	14+	14 (4к6) ср	Серебро/	10-18	145 (3к8 x 10) ср
Редкие	13-14	11 (3к6) ср	Электриум	19+	145 (3к8 x 10) ср
монеты	15-22	7 (2к6) гр	Золото	15+	145 (3к8 x 10) гр
Др.камни/	23+	4 (1к6) пр	Платинум	19+	15 (3к8) пр
Объекты	17-21	4 (1к6) ориг.к	Др. Камни	17-22	9 (2к8) ориг.камней
Искусства	22-26	4 (1к6) прост.к		23-27	9 (2к8) прост.к
	27-31	2 (1к3) декор.об.		28+	4 (1к8) драг.к
	32-36	2 (1к3) драг.к	Объекты	23-29	5 (1к8) декор. вещь
Магич.	37+	1 хороший дек.об.	Искусства	30+	5 (1к8) отличн. вещь
Вещи	18-23	3 (1к4) обыч. зелья	Магич.	17-22	2к4 обычных зелья
	24-27	1 необыч. вещь	Вещи	23-26	2 (1к3) необыч. вещь
	28-29	1 Рарит. вещь 1		27-29	2 (1к2) Рарит. вещь
	30+	Оч.ценная вещь		30-32	1 Оч.ценная вещь
				33+	1 Легендарная вещь

\* Добавьте +1 за богатого и -1 за бедного

Если хотите, можете бросить дополнительный кубик по таблице, для монстров, выше 10 ур.

## Укрытие (COVER)

Укрытие	Эффект
Скрыт наполовину	+2 к бонусу AC и спасброскам DEX против атак идущих с другой стороны укрытия.
Скрыт на три четверти	+5 к бонусу AC и спасброскам DEX против атак идущих с другой стороны укрытия.
Полное укрытие	Не может быть назначен целью атаки или заклинания.

## Влияние Температуры (WEATHER PHENOMENA)

**Мороз ниже 0°:** спасбросок CON (DC 10) или 1 истощение в час. Существа без одежды автопроваливают этот спасбросок.

**Жара выше 40°:** спасбросок CON (DC 10) или 1 истощение в час. Существа в средней и тяжелой броне имеют помеху на этот спасбросок.

**Шторм:** Понижает скорость путешествия на ½ (по сложной местности - на ¼).

**Пылевая буря/Ливень:** Видимость падает до 50 ft, существа получают помеху при спасбросках на внезапность.

**Снегопад:** Так же, как и ливень + понижает скорость на 1кб дней после бури.

## Еда и Вода

**Вода:** 1 галлон на существо в день.\***Половинный рацион:** спасбросок CON (DC 10) или повышается истощение на 1 за сутки (если уже истощен, то на 2 уровня). **Рацион меньше половины:** Один уровень истощения в сутки (если уже истощен, то на 2 уровня).

**Еда:** 1 фунт на существо в день.\* **Половинный рацион:** ½ уровня голодания за сутки. **Рацион меньше половины:** 1 уровень голодания в сутки. **Результат:** после 3+Мод.CON уровней голодания уровень истощения повышается на 1 за каждый уровень голодания, либо спасбросок CON (DC 10) против истощения в сутки за каждые пол уровня голодания.

\* Large × 4, Huge × 16, Gargantuan × 32 или выше; † × 2 – при жаре

## Истощение (EXHAUSTION)

Эффекты, которые применяют истощение, добавляют уровень истощения.

Эффекты, которые снимают истощение, снимают 1 уровень. 24 часа нормального рациона (еда и вода) и л часов сна снимают 1 уровень истощения

**Уровень 1.** Помеха при всех атаках и проверкам умений нельзя поддерживать концентрацию на заклинаниях (Для уровней 2-5).

**Уровень 2.** Скорость снижается до ½. Когда колдуете, необходимо пройти проверку CON с DC 10, иначе оно не сработывает (Для уровней 3-5).

**Уровень 3.** Скорость снижается до ¼, а максимум hp уменьшается до ¼.

**Уровень 4.** Скорость падает до 0, а максимум hp уменьшается до ¼.

**Уровень 5.** Hp снижаются до 0 и их нельзя никак восстановить.

**Уровень 6.** Существо умирает.

## Освещенность

Освещенность	Эффект	Пример
Полумрак	Существа получают помеху при проверках WIS [Perception] на обнаружение существа.	Тусклый свет, мокрый туман, умеренная листва
Мрак	Линия видимости блокируется; существа действуют как при эффекте слепоты	Тьма, плотный туман, густая листва

## Свет

Источник	Яркий свет	Тусклый свет	Длительность
Свеча	5 ft	+ 5 ft	1 час
Лампа	15 ft	+ 30 ft	6 часов
Направленный фонарь	60 ft (конус)	+ 60 ft	6 часов
Фонарь с козырьком	30 ft	+ 30 ft	6 часов
Надетый капюшон	-	+ 5 ft	-
Факел	20 ft	+ 20 ft	1 час