

Новые правила и системы

Я добавил аннотации к этому документу, чтобы объяснить и прояснить некоторые вещи, которые я сделал. В этой же папке доступна чистая, неаннотированная PDF-версия. Просто имейте в виду, что в настоящее время это тестируется. По сути, я просто написал эту чушь за долгие выходные, чтобы вписать ее в свою личную кампанию D&D 5E Sword Coast, и теперь я вижу, как это работает. Я сделал его доступным специально, потому что знаю, что некоторые из моих читателей пытались построить подобную систему. В настоящее время я не ищу помощи в тестировании. И я не ищу мнения. Я все еще делаю свои собственные тесты. Так что не стесняйтесь использовать его, модифицировать или разбивать на части, но я не несу ответственности за результаты, и мне не интересно слушать о ваших результатах, пока я не увижу свои собственные. - Злой гроссмейстер

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВО ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Когда вы оказываетесь в городе, городке или деревне, особенно когда вы находитесь между приключениями, есть ряд действий, которые вы можете предпринять, чтобы свести концы с концами из ваших предыдущих приключений, достичь личных целей и подготовиться к будущим приключениям. Большинство действий во время простоя происходит за кадром, хотя МАСТЕР может решить разыграть определенные действия по своему усмотрению.

Поскольку действия во время простоя довольно сложны, вы можете заниматься **только одним действием во время простоя за игровой день**. Кроме того, ваши основные потребности для выживания, включая **проживание, питание и питье**, должны быть удовлетворены в течение дня, поэтому вы должны оплачивать расходы на образ жизни и содержание за любой день, в течение которого вы занимаетесь деятельностью во время простоя (см. Расходы на образ жизни и содержание ниже). Некоторые действия, связанные с простоями, также требуют дополнительных затрат. Некоторые виды деятельности должны выполняться более одного дня или давать дополнительные преимущества, если они выполняются более одного дня, и часто такие дни должны быть последовательными.

ДОСТУПНЫЕ УСЛУГИ И ЛИСТ УЧЕТА РАСЧЕТОВ

В этой папке есть образец справочного листа для города Элтурел, если вы хотите увидеть, как он выглядит. Он ссылается на некоторые конкретные события в моей кампании, что приятно, потому что вы можете видеть, как Мастер может изменить его на основе внутриигровых событий.

Хотя большинство действий во время простоя можно выполнять практически в любой деревне, поселке или городе, некоторые из них зависят от доступности определенных услуг. Всякий раз, когда вы оказываетесь в деревне, поселке или городе, Мастер предоставит вам лист записи поселения, в котором будет указано, какие услуги и виды деятельности простоя доступны в этом конкретном поселении. В листе поселения также будет указана стоимость любых услуг, а также **расходы на образ жизни и содержание в поселении**.

Прим. Переводчика: зависимость расходов на образ жизни и содержание от населенного пункта достаточно часто встречающийся элемент миростроения, подчеркивающий разницу между различными мегаполисами и местными условиями.

В листе записи поселения также будут перечислены любые специальные модификаторы в этом поселении, которые влияют на определенные услуги, такие как скидки или надбавки на определенные товары или дополнительные услуги колдовства, которые могут быть доступны.

ЗАТРАТЫ НА ОБРАЗ ЖИЗНИ И СОДЕРЖАНИЕ

чтобы заняться чем-то во время простоя, в первую очередь необходимо позаботиться о своих основных потребностях для выживания. У вас должны быть комната, питание, еда и расходные материалы для

обслуживания вашего снаряжения. У каждого поселения есть образ жизни и стоимость содержания, указанные в листе записи поселения. Это стоимость удовлетворения ваших основных потребностей в течение одного дня.

Если вы не хотите платить за жизнь и содержание или не можете себе этого позволить, вы не проголодаетесь и не окажетесь на улице. Ваши базовые навыки позволяют вам найти работу, выполняющую основные задачи, чтобы заработать достаточно денег, чтобы обеспечить себя и поддерживать свое оборудование в хорошем состоянии. Или же найти работу в обмен на комнату, питание и припасы. Но выживание таким образом съедает большую часть вашего времени, и вы не можете выполнять какие-либо задачи во время простоя, пока выживаете таким образом.

Прим.переводчика: в целом этот аспект правил Злого ГМ-а очень упрощает многие аспекты деятельности во время простоя. С другой стороны – вы же явно не хотите играть реальными бомжами в НРИ?

в общем, если вы не хотите выполнять какие-либо задачи во время простоя, предполагается, что вы таким образом выживаете. Вы не будете показывать прибыль, но вам не нужно ничего платить за жизнь и расходы на содержание.

БЫСТРАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПРОСТОЯ

Иногда вам захочется заняться чем-нибудь в свободное время во время ваших приключений, и вы обнаружите, что у вас мало времени. Некоторые действия можно выполнить за более короткий промежуток времени. Однако вам может быть предложено пройти проверку характеристики, чтобы определить результат такой задачи, задача может потребовать дополнительных затрат, или результат может быть не таким выгодным.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ В ПРОСТОЕ

Приведенный ниже список общих действий во время простоя не является исчерпывающим. Новые действия во время простоя могут стать доступными в результате действий во время ваших приключений. Некоторые действия во время простоя, которые дают особые преимущества, могут быть доступны в результате уникальных объектов в данном поселении. Некоторые действия во время простоя могут быть недоступны, пока сторона не сделает что-то, чтобы обнаружить конкретный объект или получить к нему доступ.

ПЕРЕРЫВ АКТИВНОСТИ МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

Когда вы находитесь в поселении и между приключениями, вы, вероятно, захотите позаботиться о множестве различных дел в свободное время перед началом следующего приключения. После того, как приключение закончено и группа вернулась в деревню, город или город, чтобы отдохнуть и восстановить силы, Мастер предоставит лист записей поселений с подробным описанием доступных действий и затрат (см. Доступные услуги и Лист записей поселений выше). В промежутках между сессиями вам настоятельно рекомендуется составлять список действий, которые вы хотели бы выполнить, и любые соответствующие подробности, относящиеся к этим действиям, и предоставлять их МАСТЕРУ за несколько дней до начала следующей сессии, чтобы МАСТЕР смог подготовить любые сцены и информацию, которая может потребоваться.

В начале следующей сессии мастер быстро пробежится по действиям, которые вы и ваши союзники предпринимаете во время простоя, и огласит результаты. В результате получения информации во время некоторых занятий во время простоя, вы можете в конечном итоге изменить свое мнение о некоторых видах деятельности. Это нормально. Список действий — это инструмент планирования для МАСТЕРА, который поможет ускорить процесс решения задач, связанных с простоями. Это не высечено в камне.

Поскольку каждый из вас и ваших союзников может заниматься своими делами, и нет опасности разделить группу, находясь в поселении, рекомендуется обсудить, какие действия во время простоя вы хотите

выполнять, и даже поручить определенные задачи одному человеку от имени группы. Например, хорошей идеей будет отдать все сокровища группы одному человеку, чтобы он продал их все за один раз.

ПЕРЕРЫВЫ И СЮРПРИЗЫ

Хотя между приключениями у вас может быть запланировано несколько дней простоя, могут возникнуть различные события, которые потребуют вашего внимания, прежде чем вы сможете закончить все. Во время решения задач во время простоя ваш МАСТЕР может внезапно преподнести вам неожиданное событие или даже начать новое приключение. Вам придется решить, как справиться с этим в игре. Вот почему очень важно расставлять приоритеты в Задачах, связанных с простоями. Жизнь искателя приключений полна сюрпризов.

ДОЛГОСРОЧНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Некоторые особые действия во время простоя, возникающие в ходе ваших приключений, могут потребовать много непоследовательных дней внимания. Ваш МАСТЕР определит, сколько времени вы должны посвятить такой деятельности, и будет вести учет количества дней, которые вы посвящаете этой деятельности, чтобы определить, когда будут реализованы преимущества такой деятельности.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Ниже приведен список обычных занятий во время простоя, которые доступны в большинстве поселений. Это не исчерпывающий список. Другие действия могут стать доступными в определенное время и в определенных местах (см. **Особые действия во время простоя** выше). И если есть конкретная задача, которую вы хотели бы выполнить, но которой нет в списке, вы должны обсудить это со своим Мастером.

Важно сопротивляться искушению посвятить время за столом любой из этой ерунды ниже. За исключением пункта «Подключиться к NPC», как вы увидите. Весь смысл этого материала состоит в том, чтобы выполнять действия, которые не делают игровой процесс интересным ни для кого, кроме игрока, который их выполняет, и перенести при этом действие за пределы камеры. Они имеют стоимость, но не требуют бросков кубиков. Затем МАСТЕР может внести результаты в игру, чтобы эти действия действительно повлияли на игровой процесс. Это не другой режим игры. Это неизбежное зло, потому что иногда искателям приключений приходится делать скучное г\$&%о, чтобы подготовиться к захватывающим с\$&%ам, и каждый игрок заслуживает права выбирать способ своей подготовки. Не делай из этого дерьма игру. Просто не надо.

Кроме того, если бы я писал систему изготовления предметов, то такая деятельность бы осуществлялась бы во время простоя. Просто говорю. Вот это бы подошло. Потратьте день, заплатите за припасы, используйте материалы, которые вы нашли во время своих приключений, и вы получите предмет. Сделано и сделано. И да, в один прекрасный день.

ОТДЫХ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Вы проводите день, отдыхая, лечя свои раны и проверяя свое снаряжение. В конце дня вы получаете преимущества полного отдыха (см. **«Полный отдых»** выше). Вы можете провести несколько дней подряд, отдыхая и восстанавливаясь, чтобы получить дополнительное преимущество, описанное в разделе **«Полный отдых»** выше.

ПРОДАЖА ДОБЫЧИ

Вы проводите день, посещая рынки поселения, менял, коллекционеров, аукционных домов, ювелиров, ремесленников и ломбардов, продающих любые сокровища или оборудование, которые вы приобрели во время своих приключений. Подготовьте список предметов, которые вы хотите продать, и передайте его мастеру. Он сообщит вам, за сколько вы его продаете. Обратите внимание, что большинство обычного оборудования продается примерно **за одну пятую от указанной цены в Книге Игрока**. Торговые товары и

ценные сокровища продаются по полной цене. Магические предметы продаются за половину их покупной цены.

Срочные продажи: вы можете ускорить эту деятельность и продать столько, сколько хотите, всего за один час беготни. Но вы не можете гарантировать, что вы получите наилучшие цены на ваши товары, как это. Вы получите только от **75% до 90%** стоимости ваших сокровищ. Ваш Мастер может попросить вас сделать проверку характеристики, используя соответствующий навык, чтобы определить результаты.

МАГАЗИН СНАРЯЖЕНИЯ И ПРИНАДЛЕЖНОСТЕЙ

Вы проводите день, посещая рынок поселений, магазины, поставщиков и мастеров и покупая все, что вам нужно для ваших приключений. Вы можете купить любой обычный предмет, указанный в Книге Игрока или в этом документе, по указанной цене. Чтобы ускорить игру, лучше всего составить список предметов, которые вы хотели бы приобрести между игровыми сессиями.

Срочные покупки: вы можете ускорить это занятие и купить столько, сколько хотите, всего за один час беготни. Но вы не можете гарантировать, что вы получите наилучшие цены на ваши товары, как это. Вам придется заплатить от **110% до 125% от** стоимости приобретаемых вами товаров. Ваш Мастер может попросить вас сделать проверку характеристики, используя соответствующий навык, чтобы определить результаты.

ПОКУПКА ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Вы проводите день, посещая рынки поселений, ремесленников, мудрецов, храмы, скриптории и аптекари, чтобы определить, какие магические предметы доступны для продажи. Вам придется потратить деньги на взятки и гонорары за поиск, как указано в листе учета расчетов. После того, как вы завершите это действие, Мастер добавит список магических предметов, доступных в настоящее время для продажи, в лист записи поселения, и вы или любой из ваших союзников сможете купить их на досуге. За каждый дополнительный день подряд, который вы тратите на это задание, мастер будет добавлять в список еще один пункт. Мастер сообщит вам, когда вы раскроете все предметы, доступные в настоящее время для продажи.

Обратите внимание, что магические предметы имеют тенденцию очень быстро переходить из рук в руки. У каждого списка есть игровая дата, когда он был создан. Если вы хотите приобрести предмет по прошествии нескольких дней, существует **кумулятивный 10%-й шанс в день**, что предмет станет **недоступен**. Через десять дней срок действия всего списка истекает. Вам придется снова ходить по магазинам, чтобы определить, какие магические предметы доступны для продажи.

Цена покупки магических предметов зависит от редкости следующим образом.

Цены на покупку волшебных предметов в зависимости от редкости

Редкость	Цена
Общий	75 зм
Необычный	250 зм
Редкий	750 зм
Очень редкий	1500 зм
Легендарный	5000 зм

Примечание переводчика: Цены на волшебные предметы в этой таблице очень занижены.

Рекомендованные нами цены: необычные предметы 2500 зм, редкие предметы – 7500-10000 зм, очень редкие – 15000-30000 зм, Легендарные от 30000 зм.

Все цены абсолютно на все основаны на пересчитанной прогрессии сокровищ. Ну, я говорю пересчитано, но на самом деле прогресса в игре НЕТ. Я не пересчитывал, я придумал. Он основан на идее, что персонажи должны тратить деньги, как только они их получают, потому что деньги ничего не стоят. По сути, если ваши

игроки не всегда бедны деньгами, вы раздаете слишком много сокровищ, и им не на что потратить свои сокровища. Если вы хотите использовать этот материал, вам придется самостоятельно оплачивать расходы.

ЗАКАЗ ВОЛШЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Если есть определенный магический предмет, который вы хотели бы купить, вы можете провести день, посещая рынки поселений, ремесленников, мудрецов, храмы, скриптории и аптекарей, пытаясь найти кого-то, у кого есть этот предмет или кто может его изготовить. После того, как вы потратите один день на это занятие и заплатите указанную стоимость взяток и комиссионных сборов в листе учета расчетов, Мастер сообщит вам, есть ли у вас зацепка. Если у вас не появилось зацепки, то этот волшебный предмет не может быть найден (изготовлен) в это время. Если вы найдете зацепку, вы должны потратить еще 1к3 дня подряд на ее поиск, организацию встречи и ожидание предмета. По истечении этого времени вы можете заплатить комиссию за предмет и добавить его на лист своего персонажа.

Цены комиссии на волшебные предметы по редкости

редкость	Цена комиссии
Общий	95 зм
Необычный	325 зм
Редкий	950 зм
Очень редко	1875 зм
Легендарный	6500 зм

Примечание переводчика: как и ранее, данные цены очень занижены. Достаточно будет умножить их на 10.

ПОДГОТОВКА УРОВНЯ

Если у вас достаточно опыта для достижения нового уровня опыта, вы можете провести день, тренируясь в подходящем месте или с подходящим инструктором для вашего класса персонажа. В конце периода обучения вы можете повысить уровень своего персонажа, следуя обычной процедуре, описанной в РНВ. Чтобы ускорить игру, между сессиями вы должны подготовить свой лист персонажа с прокачанными уровнями.

Доступ к инструкторам и учебным заведениям не является бесплатным. В дополнение к тому, что ваш образ жизни и расходы на содержание оплачиваются в течение дня, вы также должны платить за доступ к соответствующим услугам обучения. Стоимость зависит от уровня игры, в котором будет находиться ваш персонаж после достижения нового уровня.

Стоимость обучения в зависимости от этапа игры

Этап	Стоимость обучения
Ученик	50 зм
Подмастерье	100 зм
Авантюрист	200 зм
ветеран	500 зм
Чемпион	1000 зм
Героический	2500 зм
Легендарный	5000 зм

Примечание переводчика: мы рекомендуем использовать менее детализированную систему Ученик (1-4) – Авантюрист (5-8) – Ветеран (9-12) – Чемпион (13-16) – Герой (17-20) – Легенда (21+), задав при этом стоимость обучения на первом этапе составляет 75 зм.

Самостоятельное обучение: если вы не находитесь в поселении, или же в этом в поселении, в котором вы находитесь, нет тренировочных помещений, или если вы не можете или не хотите оплачивать стоимость обучения, вместо этого вы можете провести день обучения самостоятельно. После того, как вы получили

новый уровень, вы должны пожертвовать числом опыта, равным 10% от необходимого опыта для уровня, который вы только что получили. Если эта потеря опустит уровень вашего опыта ниже порога вашего текущего уровня, вы все равно сохраните свой новый уровень. Вам просто нужно пройти гораздо больше, прежде чем вы достигнете следующего уровня.

ПОЛУЧЕНИЕ ИЗВЕСТНОСТИ (СЛАВЫ)

Выбранный вами путь славы даст вам возможность заработать славу, выполняя для этого действия в свободное время. После того, как вы потратите один день на данное действие и заплатите любые дополнительные расходы, описанные в вашем пути славы, вы получите 1 славу.

Бьюсь об заклад, вы просто ЛЮБИТЕ знать, о чем это. Не беспокойтесь об этом. Это ничто.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИЗВЕСТНОСТИ (СЛАВЫ)

Выбранный вами путь славы дает вам возможность использовать свою славу и получить определенные преимущества или недостатки. Потратив один день на использование своей славы, вы можете потратить соответствующее количество славы и получить желаемую выгоду или недостаток, условия которых вы выполняете.

Двигайтесь вперед. Продолжайте двигаться. Здесь нечего смотреть.

ПОИСК СЛУХОВ

Вы проводите один день, посещая рынки поселения, таверны, форумы, площади и другие места сбора, пытаясь узнать последние новости и текущие сплетни. Вам придется потратить немного денег на взятки, выпивку, азартные игры и тому подобное, как указано в листе расчетов. МАСТЕР сообщит вам, что вы слышали. Слухи могут не иметь отношения к вашим приключениям, но они также могут предвещать события кампании, предлагать возможности для приключений или побочных квестов, а также раскрывать особые услуги или другие аспекты поселения, в котором вы находитесь.

Ускорение слухов: вы можете ускорить это занятие и попытаться понять последние сплетни, потратив всего час работы. Вам придется потратить в два раза больше денег на взятки, порцию выпивки и тому подобное, Мастер попросит вас сделать проверку Харизмы (Убеждение), чтобы определить результат, а информация, которую вы получите, может быть ограничена.

Это забавный способ вознаградить игроков, которые хотят, чтобы вы преследовали их. Один из способов, который я предполагаю использовать это, — позволить ему разблокировать новые черты поселения или специальные действия во время простоя. Например, та волшебная баня, о которой я упоминал выше, может быть тайной, единственной вещью для членов. Вы можете вознаградить искателей слухов, сказав им, что они существуют, и добавив их в список. Таким образом, это способ для игроков «исследовать город» между приключениями.

ВСТРЕЧА С ЗНАКОМЫМ

Вы можете потратить день на организацию встречи, а затем на встречу с конкретным человеком, с которым у вас ранее были отношения. Это позволит вам поддерживать отношения с конкретными Персонажами Мастера, которых вы встретили во время своих приключений. Такие контакты могут дать вам ряд преимуществ, от интересной информации до небольших подарков и возможностей для приключений и побочных квестов.

Ускорение встречи: во время ваших приключений, когда время имеет решающее значение, вы можете захотеть встретиться с определенными ПМ, которые имеют отношение к вашим приключениям. Если вы знаете, где их найти, и они склонны встретиться с вами, вам, как правило, не придется тратить целый день на подготовку и встречу с ними. Однако, помимо этих срочных ситуаций, большинство ПМ заняты и сочтут такие

требования о встречах в лучшем случае неудобными, а в худшем - оскорбительными. Если время не имеет значения, вы можете поторопиться со встречей, но Мастер может попросить пройти проверку Харизмы (Убеждение), чтобы увидеть, сможет ли ПМ найти время для вас, и в результате отношения могут быть запятнаны.

Слушайте: важно понимать, что все эти простои на\$&% связаны с тем, что вы берете вещи, которые не создают интересного приключения, но имеют интересную отдачу, и выталкиваете действие за пределы камеры. Тем не менее, иногда игрок хочет просто немного пострелять быка с ПМ. И это в основном способ для игрока сказать, что он хочет взаимодействовать с ПМ. Можно дать игроку десять минут за столом, чтобы он пообщался со своими друзьями. И вы даже можете наградить их за это. В противном случае, однако, НЕ РАСШИРЯЙТЕ ЭТО В СЦЕНЫ. Это ВРЕМЯ ПРОСТОЯ, потому что это СКУЧНО.

ИССЛЕДОВАНИЕ ТЕМЫ

Вы проводите день, посещая мудрецов, ученых, библиотеки, храмы и залы записей поселения, чтобы узнать больше по определенной теме. Выберите конкретную тему, например монстра, расу, место или историческое событие, о котором вы хотели бы узнать больше. После того, как вы посвятите день своим исследованиям и потратите сумму денег, указанную в листе записи поселения, Мастер предоставит вам информацию по теме.

Спешка в исследованиях: во время ваших приключений, когда время имеет решающее значение, вы можете исследовать тему всего за четыре часа. Вы должны потратить вдвое больше денег на срочные консультации и внеплановый доступ к объектам, и вы должны владеть навыком, соответствующим выбранной теме. Мастер попросит вас сделать проверку Интеллекта, используя соответствующее умение, чтобы определить, какую информацию вы найдете. Если вы не найдете полезной информации, вы можете продолжить свое исследование, не тратя дополнительных денег. За каждый последовательный час, который вы проводите после первых четырех, вы можете повторять проверку Интеллекта, чтобы получить больше информации. ГМ сообщит вам, когда ваши источники информации иссякнут.

СЛЕДОВАНИЕ УКАЗАНИЯМ

В результате ваших приключений вы можете обнаружить множество улик, зацепок и незавершенных дел, которые вам хотелось бы найти. В общем, вы можете потратить один день на изучение таких подсказок, и вы можете обнаружить важную информацию, новые возможности для приключений и побочных квестов, установить важные контакты и связи или получить преимущества, которые помогут вам в будущих приключениях. Ваш МАСТЕР, как правило, сообщит вам, какие зацепки можно использовать.

ПОИСК ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Авантюристам нужны приключения. Если вы устали сидеть в городе и хотите найти новую цель, вы можете провести день в поисках приключений. Ваш МАСТЕР предоставит вам одну или несколько зацепок, чтобы найти достойное приключение. Считай, что это твой способ дать понять Мастеру, что ты больше не тратишь время в городе и готов к новым приключениям. Конечно, часто приключения находят вас раньше, чем вы к ним готовы.

БОНУСНАЯ КОСТЬ ХИТОВ

Я включаю это, потому что это один из двух хуков, которые я добавил, чтобы я мог создавать специальные действия во время простоя для определенных поселений или в результате определенных действий в игре. Например, поселение может включать в себя мистическую эльфийскую баню, где персонаж может отдыхать в течение нескольких дней (по цене за день), и одной бонусной костью хитов.

В качестве примечания: если вы хотите сделать строительство поселения вещью, одна вещь, которую вы можете сделать, это ограничить время простоя в базовом поселении и добавлять их по мере того, как группа строит разные здания или привлекает разных последователей.

Бонусная кость хитов — это особый ресурс, который вы можете получить в результате определенных игровых событий, магических предметов и выполнения определенных специальных действий в перерывах между приключениями (см. **Действия во время простоя** ниже). Он представляет собой дополнительный уровень здоровья, силы духа, энергии, изобилия или физической мощи. Бонусные кости должны быть получены в процессе игры, и они крайне редки. Вы можете потратить бонусную кость точно так же, как и обычную кость хитов. Во всех смыслах и целях бонусная кость хитов работает точно так же, как и обычная кость хитов.

Бонусные кости хитов не учитываются в вашем обычном максимальном значении костей хитов. Однако количество бонусных хит-дайсов, которые вы можете иметь в любой момент времени, ограничено вашим текущим уровнем.

Количество бонусных костей хитов в зависимости от этапа

Этап	Максимальный бонус HD
Ученик	1
Подмастерье	1
Авантюрист	2
Ветеран	2
Чемпион	3
Героический	3
Легендарный	4

ВДОХНОВЕНИЕ

Я больше не использую вдохновение в своей игре. Но я поместил его здесь как ресурс, который можно накапливать, чтобы я мог строить вокруг него специальные действия во время простоя. См. мои заметки о бонусных хит-дайсах выше.

вдохновение — это ресурс, который вы можете получить от определенных игровых событий, магических предметов и выполнения определенных специальных действий во время простоя между приключениями (см. **Действия во время простоя** ниже). он представляет собой дополнительный уровень уверенности, оптимизма, самоотверженности, удачи или кармы. вдохновение не приходит автоматически. его нужно приобретать во время ваших приключений, и это крайне редко. У вас может быть до 3 вдохновений одновременно. Всякий раз, когда вы совершаете проверку характеристики, бросок атаки или спасбросок, вы можете потратить 1 единицу вдохновения, чтобы получить преимущество при броске.

ОТДЫХ

Я изменил правила отдыха, чтобы они взаимодействовали с моими правилами **«припасов»**, а также чтобы отличать отдых в городе от лагеря в дикой местности. Я бы не стал его включать, если бы не тот факт, что я упомянул **«полный отдых»** в правилах простоя. Теперь вы знаете, что это такое и почему.

Короткий отдых

Короткий отдых сокращен до 10 минут. чтобы потратить кость хитов в конце короткого отдыха, вы должны потратить одно использование лечебных средств (см. **«припасы»** ниже). Вам нужно потратить только одно использование исцеляющих средств, независимо от того, сколько костей хитов вы тратите, но каждый персонаж, желающий потратить хиты, должен потратить свое собственное использование лечебных средств.

Длительный Отдых

Длительный отдых состоит из восьми часов продолжительного простоя, в течение которых вы едите, спите, обслуживаете свое снаряжение и, если необходимо, следите за происходящим. если длительный отдых прерывается периодом напряженной деятельности, длящейся более 10 минут, необходимо начать длительный отдых сначала. Для длительного отдыха у вас должно быть достаточно еды и воды, и вы должны

иметь некоторую меру безопасности и крова. В деревне, поселке или городе вы можете остановиться в гостинице или найти другие средства для обеспечения проживания и питания. Однако в дикой местности вы должны разбить лагерь, чтобы получить пользу от длительного отдыха.

В конце длительного отдыха вы восстанавливаете все свои потерянные хиты и восстанавливаете потраченные Кости хитов до количества костей хитов, равного половине вашего общего их количества. Вы также снижаете уровень истощения, воздействующего на вас в данный момент, на единицу.

Чтобы разбить лагерь, вы должны потратить одно использование походных принадлежностей (см. «Припасы» ниже). Разбивая лагерь, вы не можете снизить уровень истощения ниже единицы.

Полный отдых

Полный отдых – это 24 часа бездействия и восстановления сил в безопасном, цивилизованном месте. Вы не можете полноценно отдыхать во время разбивки лагеря. Во время полного отдыха вы совершаете с преимуществом спасброски от любых болезней или ядов, поражающих вас в данный момент. В конце полного отдыха вы можете снять все уровни истощения, воздействующие на вас, и восстановить все потраченные кости хитов. У вас должно быть достаточно еды и воды, чтобы полноценно отдохнуть. Если вы полностью отдыхаете в течение двух или более последовательных 24-часовых периодов, вы автоматически преуспеваете в спасбросках, чтобы покончить с любыми болезнями или ядами, воздействующими на вас в данный момент, сделанными во второй и последующие дни.

УСЛУГИ ПО ЗАКАЗЫВАНИЮ

Вам это действительно не нужно. Он просто изменяет стоимость и ясно указывает, что бесплатно можно приобрести только колдовские услуги первого или второго уровня.

Игроки могут приобретать заклинательские услугиво время или между приключениями по разным причинам. Заклинатели, способные сотворять заклинания 1-го или 2-го круга, обычно могут быть найдены в любом городе. Заклинатели, способные сотворять заклинания 1-го круга, могут быть найдены в любом городе. Заклинатели, способные творить заклинания высокого уровня, могут быть найдены в городах и поселках. Вы можете потратить один день, расспрашивая и следя за слухами, чтобы определить, доступны ли заклинатели более высокого уровня в данной деревне, городе или городе. Мастер сообщит вам, доступны ли такие услуги в это время. если услуги доступны, вам, возможно, придется потратить дополнительные дни на фактическое отслеживание и организацию встречи с заклинателем или завоевание доверия заклинателя.

Стоимость колдовских услуг, когда они доступны, указана ниже. в дополнение к стоимости услуг колдовства вы также должны оплатить любые материальные компоненты, необходимые для произнесения конкретного заклинания.

Стоимость заклинательных услуг

Уровень заклинания	Расходы
1-й уровень	50 зм
2-й уровень	100 зм
3-й уровень	375 зм
4-й уровень	500 зм
5 уровень	625 зм
6 уровень	750 зм
7 уровень	1000 зм
8 уровень	1200 зм
9 уровень	3750 зм

ПРИПАСЫ

Припасы — это расходные материалы, которые вы будете постепенно использовать или изнашивать во время своих приключений. Они бывают нескольких видов и приобретаются оптом. Каждый набор расходных материалов имеет определенное количество применений. После того, как эти виды использования были израсходованы, запасы израсходованы, изношены, испорчены, потеряны или испорчены.

Припасы можно отслеживать как отдельные предметы на листе вашего персонажа, где каждый такой предмет представляет собой один комплект или набор припасов. Если вы хотите иметь больше применений, чем доступно в одном наборе или наборе, вы можете купить дополнительные наборы и перечислить каждый как отдельный элемент.

Припасы всегда весят одинаково, даже когда они израсходованы. Вес набора или комплекта расходных материалов основан на среднем весе расходных материалов по мере их использования. Вам никогда не придется регулировать вес расходных материалов. Однако, как только припасы будут полностью израсходованы, не стесняйтесь удалить предмет из своего листа персонажа и вычесть его вес из вашего общего веса.

Пока вы путешествуете, вам может понадобиться заменить некоторые использованные расходные материалы. Всякий раз, когда вы находитесь в месте, где продаются припасы, вы можете пополнить любой комплект припасов, который не полностью пуст, оплатив максимальную стоимость припасов.

В конце вашего приключения, когда вы вернетесь в город, предполагается, что все ваши оставшиеся припасы фактически израсходованы, испортились или были повреждены. Ваш МАСТЕР скажет вам убрать все ваши припасы с вашего листа персонажа. Вам нужно будет купить свежие комплекты или наборы припасов для вашего следующего приключения.

Рацион. Эти запасы включают вяленое и соленое мясо, твердые прихватки, орехи и сухофрукты. Комплект пайков включает шесть использований, и каждого использования достаточно, чтобы накормить одного человека в течение одного дня. Рацион обычно портится только в конце приключений.

Подача. Эти поставки включают в себя различные съедобные продукты для различных видов животных. Для каждого вида животных требуется свой корм. Один комплект корма рассчитан на шесть применений, и каждого использования достаточно для кормления одного животного соответствующего типа в течение одного дня. Поскольку еда не может быть сохранена, есть риск, что она испортится в результате Осложнений, возникающих во время приключений (см. **Резерв напряжения** ниже).

Товары для лагеря. В дополнение к палаткам, одеялам, столовым приборам и небольшим инструментам, таким как лопаты и топоры, эти запасы также включают сухой трут, кремний и сталь, различные приспособления для обслуживания и починки поврежденного оборудования, травы, специи, чай и другие мелочи, необходимые для работы. выживаемость в пустыне Принадлежности лагерные терпят поражение. Со временем расходные материалы изнашиваются, инструменты повреждаются или теряются, палатки и одеяла рвутся или начинают рассыпаться, и, в конце концов, все приходится заменять. Набор принадлежностей для кемпинга включает 12 применений, и каждого использования достаточно, чтобы до шести человек могли разбить лагерь на одну ночь (см. **Отдых** выше).

Лечебные принадлежности. Эти запасы включают льняные бинты, травяные припарки, различные сушеные травы, кору и корни, мед и вино для промывания ран, иглы и нитки для наложения швов и другие предметы, необходимые для оказания первой помощи. Набор лечебных принадлежностей содержит 20 применений, и каждое использование позволяет одному существу лечить свои раны во время короткого отдыха (см. **Отдых** выше) или попытаться стабилизировать умирающее существо (см. **Смерть и смертельные травмы** выше).

Источники света (факелы). В дополнение к готовым факелам, эти наборы включают в себя кремний и сталь, а также дополнительное полотно и смолу для поддержания работы факелов. Комплект факелов содержит 6 применений, и каждое использование обеспечивает свет в течение одного часа.

Источники света (фонарь). В дополнение к фонарю с закрытыми ставнями в эти комплекты входят флаги со смолой или ламповым маслом, сменные фитили, а также кремь и сталь. Комплект фонаря рассчитан на 12 применений, и каждое использование обеспечивает свет в течение одного часа.

Ритуальные принадлежности. Эти наборы содержат благовония, мел, соль, порошкообразные металлы, кристаллы, пигменты и странные реагенты, необходимые для произнесения заклинаний в качестве ритуалов. Каждый набор ритуальных принадлежностей содержит 20 использований, и заклинатель должен потратить количество использований, равное уровню любого заклинания, которое он накладывает как ритуал.

Принадлежности писца. Эти наборы содержат чернила нескольких цветов, отдельные листы пергамента или пергамента, песок для промокания, перья или ручки, запасные перья, жир и пару футляров для свитков. Каждый набор содержит 10 применений. Каждое использование дает достаточно ресурсов, чтобы нарисовать карту одного места, сделать одну отдельную страницу заметок или сделать пять страниц подробных заметок в книге или журнале.

БОЕПРИПАСЫ

Боеприпасы — это особый тип припасов, который вы расходуете для совершения атак оружием со свойством боеприпасов. Боеприпасы отслеживаются так же, как и припасы. В каждый комплект входит контейнер и определенное количество использований боеприпасов. Если вам нужно больше боеприпасов, чем в одном контейнере, вы можете приобрести несколько комплектов. Вы даже можете управлять ими по отдельности, чтобы отслеживать, например, магические и мирские боеприпасы отдельно. Но колчаны и чехлы для болтов громоздки и громоздки, и их нельзя набить лишним. Вы не можете активно носить более двух тайников с боеприпасами.

В отличие от припасов, боеприпасы не портятся и не теряются в конце вашего приключения. Так что, пока вы не израсходовали последний боезапас, вы всегда можете пополнить свой колчан или гильзу.

Футляр с иглами для духового ружья (40). Кожаный футляр, который висит на поясе и содержит до 40 тонких железных иголок с заостренными концами.

Колчан стрел (20). Кожаный колчан, который вы носите за спиной, с клапаном, защищающим от дождя до 20 стрел внутри.

Подсумок с пулями для пращи. Небольшой кожаный мешочек, который висит на поясе и содержит железные или свинцовые пули или круглые камни. Подходящих камней предостаточно. У вас никогда не закончатся патроны для пращи, и вам никогда не придется платить за пополнение запасов.