### Предметы

Если персонажам нужно разрубить верёвки, разбить окно или взломать гроб вампира, есть одно простое правило: при наличии времени и правиль­ных инструментов персонажи могут уничтожить любой разрушаемый предмет. Используйте здра­вый смысл при определении того, может ли пер­сонаж причинить урон предмету. Сможет ли воин прорубиться через каменную стену мечом? Нет, меч сломается раньше стены.

В дальнейшем, при описании правил, под «предметом» понимается неживой предмет, такой как окно, дверь, меч, книга, стол, стул или камень, а не здание или транспортное средство, состоящее из множества других предметов.

#### Характеристики предмета

Если время — важный фактор, можете назначить разрушаемому предмету Уровень Защиты и хиты. Можете дать ему иммунитеты, сопротивления и уязвимости к определённым видам урона.

***Уровень Защиты***. Уровень Защиты предмета - это мера того, насколько сложно причинить предмету урон, попав по нему (предмет ведь не может укло­ниться). В приведённой ниже таблице есть значе­ния УЗ для разных материалов.

**Уровень защиты предметов (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Вещество | УЗ |
| Ткань, бумага, веревка | 11 |
| Кристалл , стекло, лед | 13 |
| Дерево, кость | 15 |
| Камень | 17 |
| Железо, сталь | 19 |
| Мифрал | 21 |
| Адамантин | 23 |

***Хиты***. Хиты предмета определяют, сколько урона он выдержит, прежде чем потеряет целост­ность. У крепких предметов хитов больше, чем у хрупких. У больших предметов хитов обычно тоже больше, чем у маленьких, если только у крупных нет при этом хрупких уязвимых мест. В приве­дённой ниже таблице есть значения хитов для хрупких и крепких предметов разного размера.

**Хиты предметов (таблица)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Размер | Хрупкий | Крепкий |
| Крошечный (бутылка, замок) | 2 (1к4) | 5 (2к4) |
| Маленький (сундук, лютня) | 3 (1к6) | 10 (3к6) |
| Средний (бочонок, люстра) | 4 (1к8) | 18 (4к8) |
| Большой (телега, окно 10x10 футов) | 5 (1к10) | 27 (5к10) |

***Огромные и гигантские предметы***. Обычное оружие практически бесполезно против Огромных и Громадных предметов, таких как статуи, камен­ные колонны и массивные валуны. С другой сто­роны, факел может сжечь Огромный гобелен, а заклинание *Землетрясение* может превратить ста­тую в груду булыжников. Если хотите, можете от­слеживать хиты Огромных и Громадных предме­тов, а можете просто решить, сколько этот пред­мет выстоит против оружия или силы, разрушаю­щей его. Если вы отслеживаете хиты предмета, разделите его на несколько секций Большого (или меньшего) размера, и отслеживайте хиты каждой секции отдельно. Уничтожение лишь одной сек­ции может уничтожить весь объект. Например, Громадная статуя человека может упасть, если хиты её Больших ног уменьшатся до 0.

***Предметы и виды урона***. Предметы обладают иммунитетом к урону ядом и психической энерги­ей. Вы можете решить, что некоторые виды урона будут эффективнее других. Например, дробящий урон прекрасно подходит для крушения предме­тов, но им не выйдет перерезать верёвку или ко­жу. Бумажные и тканевые предметы могут быть уязвимы к урону огнём и электричеством. Кирка может колоть камень, но не сможет срубить дере­во. Как всегда, используйте здравый смысл и свое суждение.

***Порог урона***. У больших предметов, таких как стены замка, может быть дополнительная стой­кость, представленная в виде порога урона. Пред­мет с порогом урона обладает иммунитетом ко всем видам урона, если только это не урон от еди­ничной атаки или эффекта, размером не меньше порога урона, в случае чего урон причиняется в полной мере. Весь урон, что не достигает порога урона предмета, считается незначительным, и не уменьшает хиты предмета.