## Использование значений характеристик

Физические и умственные способности любого существа можно описать с помощью шести характеристик:

* **Сила**, измерение физической силы
* **Ловкость**, измерение ловкости
* **Конституция**, измеряя выносливость
* **Интеллект**, измерение мышления и памяти
* **Мудрость**, измерение восприятия и проницательности
* **Харизма**, измеряющая силу личности

Какой ваш персонаж, мускулистый и проницательный? Блестящий и очаровательный? Ловкий и стойкий? Значения характеристик помогают оценить эти качества — сильные стороны и недостатки существ.

Три основных броска в игре — проверки характеристик, спасброски и броски атак — зависят от значений шести характеристик. The book’s introduction describes the basic rule behind these rolls: roll a d20, add an ability modifier derived from one of the six ability scores, and compare the total to a target number.

### Значения характеристик и модификаторы

У каждой из характеристик существа есть значение — число, означающее степень её развитости. Значение характеристики отражает не только врождённые способности, но также пройдённую тренировку и знание деятельности, связанной с этой характеристикой.

Значение 10 или 11 — среднестатистический средний уровень, но искатели приключений и многие чудовища намного превосходят эти числа. A score of 18 is the highest that a person usually reaches. Авантюристы не могут поднять значения характеристик выше 20, но у чудовищ и божественных созданий встречаются значения под 30.

У каждой характеристики есть также модификатор, зависящий от значения, и попадающий в диапазон от −5 (для значения «1») до +10 (для значения «30»). В приведённой таблице указаны модификаторы характеристик для всех возможных значений характеристик, от 1 до 30.

**Значения и модификаторы характеристик (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Score | Modifier |
| 1 | −5 |
| 2–3 | −4 |
| 4–5 | −3 |
| 6–7 | −2 |
| 8–9 | −1 |
| 10–11 | +0 |
| 12–13 | +1 |
| 14–15 | +2 |
| 16–17 | +3 |
| 18–19 | +4 |
| 20–21 | +5 |
| 22–23 | +6 |
| 24–25 | +7 |
| 26–27 | +8 |
| 28–29 | +9 |
| 30 | +10 |

Для определения модификатора характеристики без обращения к таблице вычтите 10 из значения характеристики, а разницу разделите на 2 (округляя в меньшую сторону).

Из-за того, что модификаторы характеристик влияют практически на все броски атаки, проверки характеристик и спасброски, они используются в игре гораздо чаще, чем значения.

### Преимущество и помеха

Иногда особое умение или заклинание гласит, что вы совершаете проверку характеристики, спасбросок или бросок атаки с преимуществом или помехой. Когда такое происходит, вы бросаете второй к20. Используйте наибольший результат, если у вас есть преимущество, и наименьший, если есть помеха. Например, если у вас есть помеха, и выпало «17» и «5», вы используете «5». Если бы у вас было преимущество, вы бы использовали «17».

Если на бросок влияют сразу несколько факторов, и все дают преимущество или помеху, бросается всё равно только один дополнительный к20. Например, если сразу несколько благоприятных обстоятельств предоставляют преимущество, вы всё равно кидаете только один дополнительный к20.

Если обстоятельства создают одновременно и преимущество и помеху, то считается, что их нет, и вы бросаете только один к20. Это справедливо даже для обстоятельств, когда негативных факторов много, а положительный только один, и наоборот. В такой ситуации у вас нет ни преимущества, ни помехи.

Если у вас есть преимущество или помеха, и некое особое правило, такое как особенность полуросликов Везучий, позволяет перебросить к20, вы можете перебросить только одну кость. Вы сами выбираете, какую. Например, если полурослик совершает с преимуществом проверку характеристики и выпадает «1» и «13», полурослик может использовать особенность Везучий и перебросить «1».

Обычно преимущества и помехи вызваны особыми умениями, действиями или заклинаниями. Вдохновение также может дать персонажу преимущество. The

Мастер тоже может решить, что обстоятельства положительно или негативно влияют на проверки и дать преимущество или помеху соответственно.

### Бонус владения

У персонажей есть бонус владения, зависящий от уровня. У чудовищ тоже есть этот бонус, он уже включён в их блоки статистики. Этот бонус тоже используется в проверках характеристик, спасбросках и бросках атаки.

Ваш бонус владения не может быть добавлен к броску кости или другому числу более одного раза. Например, если два разных правила гласят, что вы можете добавлять бонус владения к спасброскам Мудрости, вы, тем не менее, добавляете этот бонус только один раз.

Иногда бонус владения может быть умножен или разделён (например, удвоен или поделён надвое) перед применением. Например, умение плута Экспертза удваивает бонус владения для некоторых проверок характеристик. Если обстоятельства сложились так, что бонус владения к одному и тому же броску может быть применён несколько раз, вы всё равно добавляете его лишь один раз, и умножаете или делите только один раз.

Точно так же, если свойство или эффект позволяет вам умножить свой бонус владения при проверке способности, которая обычно не использует бонус владения, вы все равно не добавляете бонус к проверке. Для такой проверки бонус мастерства равен 0, а произведение 0 и любого числа всё равно даёт 0. Например, если вы не владеете навыком истории, вы не получаете преимущества от особенности, которая позволяет вам удвоить бонус владения во время проверки Интеллекта (История).

В общем случае, вы не умножаете свой бонус владения для бросков атаки или сохранения бросков. Если особенность или эффект позволяют это сделать, применяются те же правила.

### Проверка Характеристик

Проверка характеристики испытывает врождённые таланты и обучение персонажа или чудовища, пытающегося преодолеть вызов. The GM calls for an ability check when a character or monster attempts an action (other than an attack) that has a chance of failure. Когда исход неопределен, кости определяют результат.

For every ability check, the GM decides which of the six abilities is relevant to the task at hand and the difficulty of the task, represented by a Difficulty Class.

Чем сложнее задача, тем выше ее УС.. Таблица типичных уровней сложности показывает наиболее распространенные УС..

**Типичные уровни сложности (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Сложность Задачи | DC |
| Очень легко | 5 |
| Easy | 10 |
| Medium | 15 |
| Hard | 20 |
| Очень твердый | 25 |
| Почти невозможно | 30 |

Чтобы проверить способность, сверните D20 и добавьте соответствующий модификатор способности. Как и в других рулонах d20, применяйте бонусы и штрафы и сравните общую сумму с DC. Если сумма равна УС или превышает его, проверка успешна — существо выполняет поставленную задачу. В противном случае это провал, что означает, что персонаж или чудовище не продвигается к цели или продвигается в сочетании с осложнением, определенной Мастером.

#### Contests

Иногда усилия одного персонажа или чудовища противостоят усилиям другого. Это может произойти если они пытаются сделать одно и то же, и преуспеть может только один, например, они пытаются схватить магическое кольцо, упавшее на пол. Такая же ситуация возникает , когда один из них пытается помешать другому достичь цели— например, когда чудовище пытается силой открыть дверь, которую авантюрист держит закрытой. In situations like these, the outcome is determined by a special form of ability check, called a contest.

Оба участника состязания совершают проверки характеристик, связанные с их попытками. Они применяют все уместные бонусы и штрафы, но суммы сравнивают не со УС, а с результатами друг друга. Участник с наибольшим результатом выигрывает состязание. Этот персонаж или чудовище либо добивается успеха, либо не даёт преуспеть другому.

Если состязание оканчивается ничьёй, ситуация остаётся такой же, как до состязания. Таким образом, один участник может выиграть состязание по умолчанию. Если двое пытались схватить кольцо, никто его не получает. В соревновании между чудовищем, пытающимся открыть дверь, и авантюристом, пытающимся держать дверь закрытой, ничья означает, что дверь остается закрытой.

#### Skills

Характеристики покрывают широкий диапазон возможностей, включая навыки, которыми персонаж или чудовище может владеть. A skill represents a specific aspect of an ability score, and an individual’s proficiency in a skill demonstrates a focus on that aspect. (A character’s starting skill proficiencies are determined at character creation, and a monster’s skill proficiencies appear in the monster’s stat block.)

Например, проверка ловкости может отражать попытку персонажа выполнить акробатический трюк, передать объект в ладони или остаться скрытым. Каждый из этих аспектов ловкости имеет связанный навык: Акробатика, ловкость рук и Скрытность соответственно. Таким образом, персонаж, владеющий навыком скрытности, особенно хорош в проверках ловкости, связанных с подкрадыванием и незаметностью.

Навыки, связанные с характеристиками, перечислены ниже (с Телосложением не связан ни один навык).

##### Сила

* Athletics

##### Dexterity

* Acrobatics
* ловкость рук
* Скрытность

##### Intelligence

* Arcana
* History
* Investigation
* Природа
* Religion

##### Wisdom

* Animal Handling
* Insight
* Medicine
* Perception
* Survival

##### Charisma

* Deception
* Intimidation
* Performance
* Persuasion

Иногда Мастер может попросить совершить проверку характеристики, используя определённый навык — например, «соверши проверку Мудрости (Восприятие)». В других случаях игрок может спросить Мастера, относится ли владение определенным навыком к проверке. В любом случае, владение навыком означает, что человек может добавить свой бонус к проверке способности, к которой относится этот навык. Без владения навыком персонаж делает обычную проверку способности.

Например, если персонаж пытается забраться на крутой утёс, Мастер может попросить совершить проверку Силы (Атлетика). Если персонаж владеет навыком Атлетика, бонус владения персонажа добавляется к проверке силы. Если персонаж не имеет этого навыка, он или она просто делает проверку силы.

##### Variant: Навыки с другими характеристиками

Обычно владение навыком применяется к проверкам только одной конкретной характеристики. Владение Атлетикой, например, обычно применяется к проверкам Силы. Однако в некоторых ситуациях ваше владение может применяться к другой проверке. В таких ситуациях Мастер может попросить совершить проверку, используя необычную комбинацию характеристики и навыка, или же вы можете попросить у Мастера разрешение применить бонус мастерства к другой проверке. For example, if you have to swim from an offshore island to the mainland, your GM might call for a Constitution check to see if you have the stamina to make it that far. В этом случае Мастер может разрешить вам применить бонус от Атлетики, то есть попросит совершить проверку Телосложения (Атлетика). So if you’re proficient in Athletics, you apply your proficiency bonus to the Constitution check just as you would normally do for a Strength (Athletics) check. Точно так же, если варвар полуорк демонстрирует грубую силу, чтобы запугать врага, Мастер может попросить совершить проверку Силы (Запугивание), несмотря на то, что Запугивание связано с Харизмой.

#### Пассивные Проверки

Пассивная проверка специальный вид проверки способности которая не использует броски костей. Такая проверка может отражать средний результат для задачи, выполняющейся с регулярной периодичностью, например, поиски потайных дверей. Мастер может использовать её для тайного определения без бросков костей того, преуспеют ли персонажи в чём-либо, например, заметят ли персонажи скрывшееся чудовище.

Результат пассивной проверки персонажа определяется так:

**10 + все модификаторы, обычно применимые к проверке**

Если персонаж совершает проверку с преимуществом, добавьте 5. В случае помехи вычтите 5. Результат пассивной проверки в игре называется **значением**.

Например, если у персонажа 15 уровня Мудрость 15, и он владеет Восприятием, его пассивное значение Мудрости (Восприятия) равно 14.

Пассивные проверки используются в правилах по скрытности в разделе «Ловкость», а также в правилах исследования.

#### Совместные попытки

Иногда два или несколько персонажей пытаются совместно выполнить некую задачу. В этом случае персонаж, возглавляющий усилия (или тот, у кого наибольший модификатор характеристики) может совершить проверку характеристики с преимуществом, которое и отражает помощь других персонажей. В бою для этого требуется совершить действие Помощь.

Персонаж может пытаться помочь, если он сам в одиночку мог бы попробовать выполнить эту задачу. Например, вскрытие замка требует владения воровскими инструментами, поэтому персонаж, не владеющий ими, не может помогать выполнять эту задачу. Более того, персонаж может помогать только если усилия другого персонажа действительно могут помочь. Некоторые задачи, такие как вдевание нитки в иголку, от чужой помощи легче не станут.

##### Групповые Проверки

Если несколько существ пытаются выполнить что-то как единая группа, Мастер может попросить совершить групповую проверку характеристики. В такой ситуации умелые персонажи смогут прикрыть слабые стороны неумелых.

Для совершения групповой проверки характеристики все в группе совершают проверку характеристики. Если как минимум половина группы достигла успеха, преуспевает вся группа. В противном случае вся группа проваливает проверку.

Group checks don’t come up very often, and they’re most useful when all the characters succeed or fail as a group. For example, when adventurers are navigating a swamp, the GM might call for a group Wisdom (Survival) check to see if the characters can avoid the quicksand, sinkholes, and other natural hazards of the environment. Если преуспеет как минимум половина группы, успешные персонажи помогают тем, кто не обошёл опасные места. В противном случае вся группа попадает в одну из опасностей.

### Использование характеристик

Все задачи, которые персонаж или чудовище могут предпринять, охватываются одной из шести характеристик. В этом разделе приведены подробные описания характеристик и способы их использования в игре.

#### Сила

Сила измеряет физическую силу, спортивную подготовку и предел, в котором вы можете применить грубую физическую силу.

##### Проверки Силы

Проверка силы может моделировать любую попытку поднять, толкнуть, потянуть или сломать что-то, заставить ваше тело пройти через пространство или иным образом применить грубую силу к ситуации. Навык Атлетика отражает способности к некоторым проверкам Силы.

***Athletics.*** Проверка Вашей силы (Атлетика) охватывает сложные ситуации, с которыми вы сталкиваетесь во время восхождения, прыжков или плавания. В качестве примеров можно привести следующие активности::

* You attempt to climb a sheer or slippery cliff, avoid hazards while scaling a wall, or cling to a surface while something is trying to knock you off.
* Вы пытаетесь прыгнуть на необычно большое расстояние или совершить трюк в середине прыжка.
* Вы пытаетесь плыть или оставаться на плаву в коварных течениях, штормовых волнах или среди густых зарослей водорослей. Или другое существо пытается подтолкнуть или затаить вас под воду или иным образом помешать вашему плаванию.

***Другие проверки силы*** The GM might also call for a Strength check when you try to accomplish tasks like the following:

* Силой открыть застрявшую, запертую или заложенную на засов дверь
* Освободиться от пут
* Протиснутся через туннель, который слишком мал
* Hang on to a wagon while being dragged behind it
* Опрокинуть статую
* Удерживать валун от качения

##### Броски атаки и урон

You add your Strength modifier to your attack roll and your damage roll when attacking with a melee weapon such as a mace, a battleaxe, or a javelin. Вы используете оружие ближнего боя, чтобы совершать рукопашные атаки в рукопашном бою, и некоторые из них можно метать совершая дальнобойную атаку.

##### Подъём и перенос

Значение Силы определяет вес, который вы можете переносить. The following terms define what you can lift or carry.

***грузоподъемность.*** Ваша грузоподъёмность это ваше значение Силы, умноженное на 15. Такой вес (в фунтах) вы можете носить, и это достаточно много, так что большинству персонажей не нужно об этом заботиться.

***Толкание, волочение и подъём.*** . Вы можете толкать, тянуть и отрывать от земли вес в фунтах, вдвое превышающий вашу грузоподъёмность (или значение Силы, умноженное на 30). Если вы толкаете или тянете вес, превышающий грузоподъёмность, ваша скорость падает до 5 футов.

***Размер и Сила.*** Более крупные существа могут нести больший вес, в то время как Крохотные существа могут нести меньше. Для каждой категории размера выше среднего удвоите грузоподъемность существа и вес, который оно может толкать, тянуть или поднимать. Для существа Крохотного размера уменьшите эти значения вдвое.

##### Variant: Encumbrance

Правила по грузоподъёмности и перемещению предметов упрощены намеренно. Вот вариант, если вы ищете более подробные правила для определения того, как персонаж ограничен ве.сом снаряжения Когда вы используете такой вариант, игнорировать столбец Сила в таблице Доспехи.

Если вы несете вес, превышающий в 5 раз значение Вашей Силы, вы **нагружены**, что означает, что ваша скорость падает на 10 футов.

Если вы несете вес, превышающий в 10 раз значение Вашей Силы, вплоть до максимальной грузоподъемности, вы вместо этого **сильно нагружены**, что означает, что ваша скорость падает на 20 футов, и у вас есть помеха в проверках характеристик, бросках атаки и спасбросках, использующие Силу, Ловкость или Телосложение.

#### Dexterity

Ловкость измеряет ловкость, рефлексы и равновесие.

##### Проверка Ловкости

Проверка ловкости может моделировать любую попытку двигаться ловко, быстро или тихо, или избегая падения на шаткой поверхности. Навыки Акробатика, ловкость рук и Скрытности отражают способности в определенных видах проверки ловкости.

***Acrobatics.*** Your Dexterity (Acrobatics) check covers your attempt to stay on your feet in a tricky situation, such as when you’re trying to run across a sheet of ice, balance on a tightrope, or stay upright on a rocking ship’s deck. The GM might also call for a Dexterity (Acrobatics) check to see if you can perform acrobatic stunts, including dives, rolls, somersaults, and flips.

***Ловкость Рук.*** Whenever you attempt an act of legerdemain or manual trickery, such as planting something on someone else or concealing an object on your person, make a Dexterity (Sleight of Hand) check. The GM might also call for a Dexterity (Sleight of Hand) check to determine whether you can lift a coin purse off another person or slip something out of another person’s pocket.

***Скрытность.***  Сделайте проверку ловкости (Скрытность), когда вы пытаетесь скрыть себя от врагов, проскользнуть мимо охранников, ускользнуть, не будучи замеченным, или подкрасться к кому-то, не будучи увиденным или услышанным.

***ПрочиеПроверки Ловкости.*** The GM might call for a Dexterity check when you try to accomplish tasks like the following:

* Control a heavily laden cart on a steep descent
* Провести колесницу по крутому повороту.
* Вскрыть замок
* Обезвредить ловушку
* Надежно связать пленника
* Выскользнуть от пут.
* Играть на струнном инструменте
* Изготовить небольшой или детализированный объект

##### Броски атаки и урон

Вы добавляете свой модификатор ловкости в свой бросок атаки и свой бросок урона при атаке дальнобойным оружием, таким как праща или длинный лук. Вы также можете добавить модификатор ловкости к броску атаки и броску урона при атаке оружием ближнего боя, которое обладает свойством фехтовальное, таким как кинжал или рапира.

##### Уровень Защиты

Depending on the armor you wear, you might add some or all of your Dexterity modifier to your Armor Class.

##### Initiative

В начале каждого боя вы бросаете инициативу, делая проверку ловкости. Инициатива определяет порядок ходов существ в бою.

Hiding

Мастер определяет, когда обстоятельства подходят для скрытности. Когда вы пытаетесь спрятаться, сделайте проверку ловкости (Скрытность). Пока вас не обнаружат или вы не перестанете скрываться, общая сумма проверки сравнивается с проверкой мудрости (восприятие) любого существа, которое активно ищет признаки вашего присутствия.

You can’t hide from a creature that can see you clearly, and you give away your position if you make noise, such as shouting a warning or knocking over a vase.

Невидимое существо всегда может попытаться спрятаться. Признаки его прохождения все еще могут быть замечены, и он должен оставаться тихим.

В бою большинство существ всегда начеку, поэтому, если вы выходите из укрытия и приближаетесь к существу, оно обычно видит вас. Однако при определенных обстоятельствах Мастер может позволить вам оставаться скрытым, когда вы приближаетесь к существу, которое отвлеченно, позволяя вам получить преимущество в броске атаки, прежде чем вас увидят.

***Пассивное Восприятие.*** Когда вы скрываетесь, есть шанс, что кто-то заметит вас, даже если они не ищут. To determine whether such a creature notices you, the DM compares your Dexterity (Stealth) check with that creature’s passive Wisdom (Perception) score, which equals 10 + the creature’s Wisdom modifier, as well as any other bonuses or penalties. Если существо имеет преимущество, добавьте 5. В случае помехи вычтите 5. Например, если персонаж 1-го уровня (с бонусом владения +2) имеет мудрость 15 (модификатор +2) и владеет навыком Восприятие, он или она имеет пассивную мудрость (Восприятие) 14.

\*\* \_ Что Ты Можешь Видеть? **Один из главных факторов, определяющих, можете ли вы обнаружить скрытое существо или объект, - это то, насколько хорошо вы можете видеть в области, которая может быть** слегка\*\* или сильно затемнена**, как описано в главе 8 “приключения.”**

#### Constitution

Телосложение измеряет здоровье, выносливость и жизненную силу.

##### Проверки Телосложение

Проверки Телосложения редки, и никакие навыки не применяются к проверкам Телосложения , потому что выносливость, которую эта способность представляет, в основном пассивна, а не связана с конкретными усилиями со стороны персонажа или чудовища.. Однако проверка Телосложения может моделировать вашу попытку выйти за пределы нормальных пределов.

The GM might call for a Constitution check when you try to accomplish tasks like the following:

* Задержать дыхание
* Марш или труд в течении часов без отдыха
* Обходиться без сна
* Выживать без пищи и воды
* Залпом выпить целую кружку эля.

##### Хиты

Ваш модификатор Телосложения способствует вашим Хитам.. Как правило, вы добавляете модификатор Телосложения к каждому броску, который вы делаете дял определения ваших Хитов..

If your Constitution modifier changes, your hit point maximum changes as well, as though you had the new modifier from 1st level. For example, if you raise your Constitution score when you reach 4th level and your Constitution modifier increases from +1 to +2, you adjust your hit point maximum as though the modifier had always been +2. So you add 3 hit points for your first three levels, and then roll your hit points for 4th level using your new modifier. Or if you’re 7th level and some effect lowers your Constitution score so as to reduce your Constitution modifier by 1, your hit point maximum is reduced by 7.

#### Intelligence

Intelligence measures mental acuity, accuracy of recall, and the ability to reason.

##### Intelligence Checks

An Intelligence check comes into play when you need to draw on logic, education, memory, or deductive reasoning. The Arcana, History, Investigation, Nature, and Religion skills reflect aptitude in certain kinds of Intelligence checks.

***Arcana.*** Your Intelligence (Arcana) check measures your ability to recall lore about spells, magic items, eldritch symbols, magical traditions, the planes of existence, and the inhabitants of those planes.

***History.*** Your Intelligence (History) check measures your ability to recall lore about historical events, legendary people, ancient kingdoms, past disputes, recent wars, and lost civilizations.

***Investigation.*** When you look around for clues and make deductions based on those clues, you make an Intelligence (Investigation) check. You might deduce the location of a hidden object, discern from the appearance of a wound what kind of weapon dealt it, or determine the weakest point in a tunnel that could cause it to collapse. Poring through ancient scrolls in search of a hidden fragment of knowledge might also call for an Intelligence (Investigation) check.

***Nature.*** Your Intelligence (Nature) check measures your ability to recall lore about terrain, plants and animals, the weather, and natural cycles.

***Religion.*** Your Intelligence (Religion) check measures your ability to recall lore about deities, rites and prayers, religious hierarchies, holy symbols, and the practices of secret cults.

***Other Intelligence Checks.*** The GM might call for an Intelligence check when you try to accomplish tasks like the following:

* Communicate with a creature without using words
* Estimate the value of a precious item
* Pull together a disguise to pass as a city guard
* Forge a document
* Recall lore about a craft or trade
* Win a game of skill

##### Заклинательная характеристика

Wizards use Intelligence as their spellcasting ability, which helps determine the saving throw DCs of spells they cast.

#### Wisdom

Wisdom reflects how attuned you are to the world around you and represents perceptiveness and intuition.

##### Wisdom Checks

A Wisdom check might reflect an effort to read body language, understand someone’s feelings, notice things about the environment, or care for an injured person. The Animal Handling, Insight, Medicine, Perception, and Survival skills reflect aptitude in certain kinds of Wisdom checks.

***Animal Handling.*** When there is any question whether you can calm down a domesticated animal, keep a mount from getting spooked, or intuit an animal’s intentions, the GM might call for a Wisdom (Animal Handling) check. You also make a Wisdom (Animal Handling) check to control your mount when you attempt a risky maneuver.

***Insight.*** Your Wisdom (Insight) check decides whether you can determine the true intentions of a creature, such as when searching out a lie or predicting someone’s next move. Doing so involves gleaning clues from body language, speech habits, and changes in mannerisms.

***Medicine.*** A Wisdom (Medicine) check lets you try to stabilize a dying companion or diagnose an illness.

***Perception.*** Your Wisdom (Perception) check lets you spot, hear, or otherwise detect the presence of something. It measures your general awareness of your surroundings and the keenness of your senses. For example, you might try to hear a conversation through a closed door, eavesdrop under an open window, or hear monsters moving stealthily in the forest. Or you might try to spot things that are obscured or easy to miss, whether they are orcs lying in ambush on a road, thugs hiding in the shadows of an alley, or candlelight under a closed secret door.

***Survival.*** The GM might ask you to make a

Wisdom (Survival) check to follow tracks, hunt wild game, guide your group through frozen wastelands, identify signs that owlbears live nearby, predict the weather, or avoid quicksand and other natural hazards.

***Other Wisdom Checks.*** The GM might call for a

Wisdom check when you try to accomplish tasks like the following:

* Get a gut feeling about what course of action to follow
* Discern whether a seemingly dead or living creature is undead

##### Заклинательная характеристика

Clerics, druids, and rangers use Wisdom as their spellcasting ability, which helps determine the saving throw DCs of spells they cast.

#### Charisma

Charisma measures your ability to interact effectively with others. It includes such factors as confidence and eloquence, and it can represent a charming or commanding personality.

##### Charisma Checks

A Charisma check might arise when you try to influence or entertain others, when you try to make an impression or tell a convincing lie, or when you are navigating a tricky social situation. The Deception, Intimidation, Performance, and Persuasion skills reflect aptitude in certain kinds of Charisma checks.

***Deception.*** Your Charisma (Deception) check determines whether you can convincingly hide the truth, either verbally or through your actions. This deception can encompass everything from misleading others through ambiguity to telling outright lies. Typical situations include trying to fast\* talk a guard, con a merchant, earn money through gambling, pass yourself off in a disguise, dull someone’s suspicions with false assurances, or maintain a straight face while telling a blatant lie.

***Intimidation.*** When you attempt to influence someone through overt threats, hostile actions, and physical violence, the GM might ask you to make a Charisma (Intimidation) check. Examples include trying to pry information out of a prisoner, convincing street thugs to back down from a confrontation, or using the edge of a broken bottle to convince a sneering vizier to reconsider a decision.

***Performance.*** Your Charisma (Performance) check determines how well you can delight an audience with music, dance, acting, storytelling, or some other form of entertainment.

***Persuasion.*** When you attempt to influence someone or a group of people with tact, social graces, or good nature, the GM might ask you to make a Charisma (Persuasion) check. Typically, you use persuasion when acting in good faith, to foster friendships, make cordial requests, or exhibit proper etiquette. Examples of persuading others include convincing a chamberlain to let your party see the king, negotiating peace between warring tribes, or inspiring a crowd of townsfolk.

***Other Charisma Checks.*** The GM might call for a Charisma check when you try to accomplish tasks like the following:

* Find the best person to talk to for news, rumors, and gossip
* Blend into a crowd to get the sense of key topics of conversation

##### Заклинательная характеристика

Барды, колдуны, паладины и чародеи используют Харизму при определении Сл спасбросков от накладываемых ими заклинаний.

### СПАСБРОСКИ

A saving throw—also called a save—represents an attempt to resist a spell, a trap, a poison, a disease, or a similar threat. You don’t normally decide to make a saving throw; you are forced to make one because your character or monster is at risk of harm.

Для совершения спасброска бросьте к20 и добавьте модификатор соответствующей характеристики. Например, при совершении спасброска Ловкости используется модификатор Ловкости.

Спасбросок может быть модифицирован ситуационным бонусом или штрафом, и может совершаться с преимуществом или помехой, на усмотрение Мастера.

Классы дают владение как минимум двумя спасбросками. Волшебник, например, владеет спасбросками Интеллекта. Так же как в случае владения навыками, владение спасброском позволяет персонажу добавлять бонус мастерства к спасброскам соответствующей характеристики. У некоторых чудовищ тоже есть владение спасбросками.

Сл спасброска определяется эффектом. Например, Сл спасброска от заклинания определяется базовой характеристикой заклинателя и его бонусом мастерства.

Результат успешного или проваленного спасброска описан в эффекте, заставляющем совершить спасбросок. Usually, a successful save means that a creature suffers no harm, or reduced harm, from an effect.

### Time

В ситуации, когда важно отслеживать время, Мастер определяет, сколько времени понадобилось для той или иной задачи. В зависимости от контекста ситуации Мастер может использовать разные масштабы времени. В подземелье искатели приключений перемещаются в масштабе **минут**. Требуется примерно минута для того, чтобы прокрасться по коридору, ещё одна минута для поиска ловушек на двери в конце этого коридора и добрых десять минут для поиска в зале, раскинувшемся за этой дверью, чего-нибудь интересного или ценного.

В городе или дикой местности больше подходит масштаб **часов**. Авантюристы, идущие к одинокой башни в сердце леса, пройдут в быстром темпе эти пятнадцать миль менее чем за 4 часа.

Для длительных путешествий подходит масштаб **дней**.

Следуя по дороге из Врат Балдура в Глубоководье, авантюристы проводят четыре дня без происшествий, прежде чем засада гоблинов прерывает их путешествие.

В боевых и других быстро меняющихся ситуациях игра опирается на **раунды**, 6-секундные отрезки времени.

### Movement

Переплыть бурлящую реку, прокрасться по коридору подземелья, взобраться на предательский горный склон—всевозможные передвижения играют ключевую роль в фантастических игровых приключениях.

Мастер может подытожить перемещение без тщательных вычислений расстояний и скоростей: «Вы идёте по лесу, и к исходу третьего дня находите вход в подземелье». Даже в подземелье, если оно большое, Мастер может резюмировать перемещение между сценами: - "Убив стража у входа в древнюю крепость дварфов, вы сверяетесь с картой, которая ведет вас через мили гулких коридоров к пропасти, через которую перекинута узкая каменная арка.”

Однако иногда важно знать, сколько времени уйдёт на путешествие, и не важно, в чём измеряется ответ, в днях, часах или минутах. The rules for determining travel time depend on two factors: the speed and travel pace of the creatures moving and the terrain they’re moving over.

#### Скорость

У всех персонажей и чудовищ есть скорость, которая измеряется в футах и показывает, как далеко персонаж или чудовище могут переместиться за 1 раунд. Это число предполагает ускоренное перемещение в угрожающих жизни обстоятельствах.

Вот правила, по которым определяется, как далеко персонаж или чудовище могут продвинуться за минуту, час и день.

##### Темп перемещения

Во время перемещения группа искателей приключений может перемещаться в нормальном, быстром или медленном темпе, как показано в приведённой ниже таблице. В таблице указано, как далеко партия может продвинуться за определенный период времени и имеет ли темп какой-либо эффект. Быстрый темп делает персонажей менее внимательными, в то время как медленный темп позволяет красться и более тщательно осматривать местность.

***Форсированный марш.*** Таблица темпа путешествия предполагает, что персонажи путешествуют по 8 часов в день. Они могут выйти за этот предел, рискуя истощением.

За каждый дополнительный час путешествия сверх 8 часов, персонажи покрывают расстояние, указанное в колонке «час» для их темпа, но все персонажи должны в конце каждого лишнего часа совершать спасброски Телосложения. Сл равна 10 + 1 за каждый час сверх 8. Случае провала персонаж получает одну степень истощения (смотрите приложение А).

***Скакуны и транспорт.*** В течение небольших промежутков времени (в пределах часа) многие животные перемещаются значительно быстрее гуманоидов. Едущий верхом персонаж может в течение часа ехать галопом, покрывая двойное расстояние быстрого темпа. Если через каждые 8–16 километров есть свежие скакуны, персонажи могут покрывать в таком темпе большие расстояния, но такое возможно только в густонаселённых землях.

Characters in wagons, carriages, or other land vehicles choose a pace as normal. 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.

Certain special mounts, such as a pegasus or griffon, or special vehicles, such as a *carpet of flying*, allow you to travel more swiftly.

**Темп перемещения (таблица)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Pace | Distance per: Minute | Hour | Day | Эффект |
| Fast | 400 футов | 4 мили | 30 миль | Штраф −5 к пассивному значению Мудрости (восприятие) |
| Normal | 300 футов | 3 мили | 18 миль | — |
| Slow | 200 футов | 2 мили | 24 мили | Возможность использовать скрытность |

##### Труднопроходимая местность

Скорость, указанная в таблице, подразумевает путешествие по относительно нормальной местности: дороги, открытые равнины или чистые коридоры подземелья. Но авантюристы часто сталкиваются с густыми лесами, глубокими болотами, заваленными щебнем руинами, крутыми горами и покрытыми льдом пространствами - все это считается труднопроходимой местностью.

По труднопроходимой местности вы перемещаетесь с уменьшенной вдвое скоростью: перемещение на 1 фут совершается за счёт 2 футов скорости, так что за минуту, час или день вы пройдёте вдвое меньшее расстояние, чем обычно.

#### Специальные виды перемещения

По опасным подземельям и глухим местам не ходят просто пешком. Adventurers might have to climb, crawl, swim, or jump to get where they need to go.

##### Climbing, Swimming, and Crawling

Во время лазания и плавания каждый фут перемещения стоит 1 дополнительный фут (2 дополнительных фута при труднопроходимой местности), если у существа нет скорости лазания или плавания. Если Мастер решит, лазание по скользкой вертикальной поверхности или поверхности, где мало за что можно ухватиться, может требовать успешную проверку Силы (Атлетика). Точно так же, плавание в бурных водах может требовать успешную проверку Силы (Атлетика).

##### Jumping

Your Strength determines how far you can jump.

***прыжок в длину.*** Когда вы совершаете прыжок в длину, вы покрываете количество футов, равное значению Силы, если непосредственно перед прыжком переместились минимум на 10 футов. Когда вы совершаете прыжок в длину без разбега, прыгнуть можно только на половину этой дистанции. В любом случае, каждый фут, на который вы перенеслись прыжком, учитывается при подсчёте перемещения.

Это правило предполагает, что высота прыжка не имеет значения, как в случае перепрыгивания ручья или пропасти. Если Мастер решит, вы должны преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл 10, чтобы перепрыгнуть через препятствие (не выше четверти расстояния прыжка), такое как изгородь или невысокая стена. В противном случае вы ударяетесь об него.

Когда вы приземляетесь в труднопроходимую местность, вы должны преуспеть в спасброске Ловкости (Акробатика) со Сл 10, чтобы приземлиться на ноги. Otherwise, you land prone.

***Прыжок в высоту.*** Если вы совершаете прыжок в высоту, вы поднимаетесь в воздух на количество футов, равное 3 + модификатор Силы, если непосредственно перед прыжком переместились минимум на 10 футов. Если вы совершаете прыжок в высоту без разбега, прыгнуть можно только на половину этой дистанции. В любом случае, каждый фут, на который вы перенеслись прыжком, учитывается при подсчёте перемещения. In some circumstances, your GM might allow you to make a Strength (Athletics) check to jump higher than you normally can.

You can extend your arms half your height above yourself during the jump. Таким образом, вы дотягиваетесь до расстояния, равного высоте прыжка плюс полтора ваших роста.

### Окружающая среда

Приключения по своей природе включают исследование тёмных, опасных и таинственных мест. Правила этого раздела покрывают самые важные методы взаимодействия персонажей с окружающей средой в таких местах.

#### Falling

Падение с большой высоты — одна из самых распространённых опасностей, поджидающих авантюристов. В конце падения существо получает дробящий урон 1к6 за каждые 10 футов падения, с максимумом 20к6. The creature lands prone, unless it avoids taking damage from the fall.

#### Suffocating

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 задыхаться, у него будет 2 раунда, после чего его хиты опускаются до 0.

#### Зрение и Свет

Фундаментальные задачи в приключениях — заметить опасность, найти спрятанные предметы, попасть по врагу, нацелить заклинание — сильно зависят от способности персонажа видеть. Darkness and other effects that obscure vision can prove a significant hindrance.

Область может быть слабо или сильно заслонённой. В **слабо заслонённой** области, например, в области тусклого света, в тумане, листве, существа совершают со штрафом проверки Мудрости (Восприятия), полагающиеся на зрение.

**Сильно заслонённая** местность — такая как тьма, густой туман или густая листва — полностью блокирует зрение. Существа фактически считаются ослеплёнными, когда пытаются рассмотреть что-то, находящееся в такой местности (смотрите приложение А).

Наличие или отсутствие света создаёт три категории освещения: яркий свет, тусклый свет и тьму.

**Bright light** lets most creatures see normally.

Даже пасмурный день предоставляет яркий свет, как и факелы, фонари, костры и прочие источники света в определённом радиусе.

**Dim light**, also called shadows, creates a lightly obscured area. Область тусклого света обычно находится между источником яркого света, таким как факел, и окружающей тьмой. The soft light of twilight and dawn also counts as dim light. Яркая луна в полнолуние освещает землю тусклым светом.

**Darkness** creates a heavily obscured area.

Персонажи оказываются в темноте по ночам (когда не светит луна), в коридорах подземелий и в областях магической тьмы.

##### Blindsight

Существо со слепым зрением может воспринимать своё окружение в определённом радиусе, не полагаясь на зрение. Этим чувством обладают существа без глаз, такие как слизи, и существа с эхолокацией или обострёнными чувствами, такие как летучие мыши и драконы.

##### Darkvision

Многие существа в фэнтезийных игровых мирах, особенно те, что обитают под землёй, обладают тёмным зрением. Within a specified range, a creature with darkvision can see in darkness as if the darkness were dim light, so areas of darkness are only lightly obscured as far as that creature is concerned. However, the creature can’t discern color in darkness, only shades of gray.

##### Truesight

A creature with truesight can, out to a specific range, see in normal and magical darkness, see invisible creatures and objects, automatically detect visual illusions and succeed on saving throws against them, and perceives the original form of a shapechanger or a creature that is transformed by magic. Кроме того, зрение таких существ простирается на Эфирный План.

#### Еда и вода

Персонажи, которые не едят и не пьют, получают эффекты истощения (смотрите приложение А). Истощение, вызванное отсутствием еды или воды, нельзя устранить, пока персонаж не съест или не выпьет полностью требуемое количество.

##### Food

Персонажу нужен один фунт еды в день, но он может растянуть пищу, съев всего половину рациона. Полфунта еды в день считается как полдня без еды.

Персонаж может прожить без еды количество дней, равное 3 + модификатор Телосложения (минимум 1). В конце каждого дня после этого персонаж автоматически получает одну степень истощения.

День с полноценным питанием сбрасывает счётчик дней без еды до нуля.

##### Water

Персонаж нуждается в одном галлоне воды в день, или два галлона в день, если погода жаркая. Персонаж, выпивший за день только половину этого объёма, должен в конце дня преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе он получает одну степень истощения. Выпивший меньший объём воды получает в конце дня одну степень истощения автоматически.

И в том и в другом случае персонаж, уже имеющий как минимум одну степень истощения, получает сразу две степени.

#### Взаимодействие с объектами

Взаимодействие персонажа с объектами обычно легко разрешить. Игрок сообщает Мастеру, что его персонаж делает, например, двигает рычаг, а Мастер описывает, что произошло, если что-то вообще произошло.

Например, персонаж может потянуть рычаг, который, поднимет решётку, затопит комнату водой или откроет потайную дверь в стене. Однако если рычаг заржавел, его придётся сдвинуть с места. In such a situation, the GM might call for a Strength check to see whether the character can wrench the lever into place. Мастер устанавливает Сл, основываясь на трудности задачи.

Персонажи могут также причинять урон предметам своим оружием и заклинаниями. Objects are immune to poison and psychic damage, but otherwise they can be affected by physical and magical attacks much like creatures can. Мастер определяет КД предмета и его хиты, а также может решить, что предмет обладает сопротивлением или иммунитетом к определённым видам атак (например, сложно перерезать верёвку дубинкой). Предметы всегда проваливают спасброски Силы и Ловкости, и они обладают иммунитетом к эффектам, требующим от других совершения спасброска. Когда хиты предмета падают до 0, он ломается.

Персонаж может также попытаться совершить проверку Силы, чтобы сломать объект. Сл такой проверки определяет Мастер.

### Resting

Искатели приключений героичны, но даже они не могут ежечасно заниматься исследованием, социальным взаимодействием и сражениями. Им тоже нужен отдых, время на сон и еду, уход за ранами, освежение сознания и духа для заклинаний и подготовка к новым приключениям.

Авантюристы могут совершить короткий отдых в середине дня приключений и длинный в конце дня.

#### Короткий отдых

A short rest is a period of downtime, at least 1 hour long, during which a character does nothing more strenuous than eating, drinking, reading, and tending to wounds.

В конце короткого отдыха персонаж может потратить одну или несколько Костей Хитов до максимального количества Костей Хитов персонажа, которое равно уровню персонажа. For each Hit Die spent in this way, the player rolls the die and adds the character’s Constitution modifier to it. The character regains hit points equal to the total. The player can decide to spend an additional Hit Die after each roll. A character regains some spent Hit Dice upon finishing a long rest, as explained below.

#### Длинный отдых

A long rest is a period of extended downtime, at least 8 hours long, during which a character sleeps or performs light activity: reading, talking, eating, or standing watch for no more than 2 hours. If the rest is interrupted by a period of strenuous activity—at least 1 hour of walking, fighting, casting spells, or similar adventuring activity—the characters must begin the rest again to gain any benefit from it.

В конце продолжительного отдыха персонаж восстанавливает все потраченные хиты. А также половину от максимума Костей Хитов (минимум 1). Например, если у персонажа восемь Костей Хитов, в конце продолжительного отдыха он может восстановить четыре из них.

Персонаж не может получить преимущества от второго продолжительного отдыха за 24-часовой период, и у персонажа должен быть хотя бы 1 хит в начале отдыха, чтобы получить от него преимущества.

### Между Приключениями

Между походами в подземелья и битвами с древним злом авантюристам нужно время, чтобы отдохнуть, восстановить силы и подготовиться к следующему приключению. Многие авантюристы также используют это время для выполнения других задач, таких как создание оружия и доспехов, проведение исследований или трата с трудом заработанного золота.

В некоторых случаях время проходит без примечательных событий. Начиная новое приключение, Мастер может просто объявить, что прошло такое-то количество времени, и позволить вам поверхностно описать, чем занимались ваши персонажи. At other times, the GM might want to keep track of just how much time is passing as events beyond your perception stay in motion.

#### Затраты на существование

Между приключениями вы выбираете определенное качество жизни и платите за поддержание этого образа жизни.

На вашего персонажа выбранный стиль жизни не оказывает большого влияния, но он может влиять на то, как другие реагируют на вас. Например, если вы ведёте аристократическое существование, вам проще будет повлиять на дворян, чем если бы вы жили в нищете.

#### Деятельность Во Время Простоя

Между приключениями Мастер может спросить, чем ваш персонаж занимается во время простоя. Периоды простоя могут быть разными, но каждая деятельность требует определённое количество дней для завершения, и как минимум 8 часов каждого дня должны быть потрачены на деятельность, чтобы этот день был засчитан. Дни не обязаны быть последовательными. Если у вас больше дней простоя, чем вам нужно потратить, вы можете заниматься одним делом чуть дольше, а можете переключиться на новую деятельность.

Возможна и другая деятельность кроме тех вариантов, что описаны ниже. Если вы хотите, чтобы персонаж тратил время простоя на что-то не описанное тут, посоветуйтесь с Мастером.

##### Crafting

Вы можете создавать немагические предметы, включая снаряжение для приключений и предметы искусства.  Вы должны владеть инструментами, связанными с создаваемым предметом (обычно это инструмент ремесленника). Вам также может потребоваться доступ к специальным материалам или местам, необходимым для его создания. Например, кому-то, кто хорошо владеет инструментами кузнеца, нужна кузница, чтобы изготовить меч или доспехи.

For every day of downtime you spend crafting, you can craft one or more items with a total market value not exceeding 5 gp, and you must expend raw materials worth half the total market value. Если рыночная стоимость того, что вы создаёте, больше 5 зм, вы копите за каждый день по 5 зм, пока не достигнете полной стоимости предмета. For example, a suit of plate armor (market value 1,500 gp) takes 300 days to craft by yourself.

Несколько персонажей могут объединять усилия, создавая один предмет, при условии, что все они владеют требуемыми инструментами и работают сообща в одном месте. Каждый персонаж вкладывает по 5 зм в день в создание предмета. For example, three characters with the requisite tool proficiency and the proper facilities can craft a suit of plate armor in 100 days, at a total cost of 750 gp.

Во время создания предметов вы можете поддерживать скромное существование, не тратя по 1 зм в день, или комфортное существование за половину обычной стоимости.

##### Работа по профессии

Вы можете работать между приключениями, что позволяет вам поддерживать скромное существование, не тратя по 1 зм в день. Это преимущество длится, пока вы продолжаете работать по профессии.

Если вы член организации, способной дать прибыльную работу, такой как храм или гильдия воров, вы зарабатываете достаточно для поддержания комфортного существования.

Если вы владеете навыком Выступление и используете его во время простоя, вы зарабатываете достаточно, чтобы вести богатое существование.

##### Recuperating

You can use downtime between adventures to recover from a debilitating injury, disease, or poison.

За три дня простоя, потраченных на восстановление, вы можете совершить один спасбросок Телосложения со Сл 15. В случае успеха вы можете выбрать один из следующих результатов:

* Окончите один эффект на себе, не дающий восстанавливать хиты.
* For the next 24 hours, gain advantage on saving throws against one disease or poison currently affecting you.

##### Researching

The time between adventures is a great chance to perform research, gaining insight into mysteries that have unfurled over the course of the campaign. Исследование может включать кропотливое исследование пыльных книг и свитков в библиотеке, или покупку выпивки для местных, чтобы выудить слухи и сплетни из их уст.

When you begin your research, the GM determines whether the information is available, how many days of downtime it will take to find it, and whether there are any restrictions on your research (such as needing to seek out a specific individual, tome, or location). The GM might also require you to make one or more ability checks, such as an Intelligence (Investigation) check to find clues pointing toward the information you seek, or a Charisma (Persuasion) check to secure someone’s aid. Выполнив эти условия, вы получаете искомую информацию, если она доступна.

За каждый день исследований вы должны потратить на расходы 1 зм. Эта стоимость добавляется к затратам на существование.

##### Training

Вы можете проводить время между приключениями, изучая новый язык или тренируясь с набором инструментов. Мастер может разрешить дополнительные варианты обучения.

Во-первых, вы должны найти инструктора согласного научить вас. Мастер определяет, сколько времени на это уйдёт, и какие и сколько проверок характеристик для этого потребуются.

Обучение длится 250 дней и стоит 1 зм в день. Потратив необходимое количество времени и денег, вы изучаете новый язык или приобретаете навыки работы с новыми инструментами.