## Использование характеристик

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

* **Сила**, мера физической силы
* **Ловкость**, мера ловкости
* **Телосложение**, мера выносливости
* **Интеллект**, мера мышления и памяти
* **Мудрость**, мера восприятия и проницательности
* **Харизма**, отражающая 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. Введение описывает основное правило совершения этих бросков: бросьте к20, добавьте модификатор, вычисленный с помощью одной из шести характеристик, и сравните сумму с целевым значением.

### 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. Обычно максимум, чего достигают обычные жители, это значение 18 Искатели приключений 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)**

|  |  |
| --- | --- |
| Значение | Модификатор |
| 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. То

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 Экспертиза 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 владения 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 спасбросков. 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. Мастер просит сделать проверку характеристики, когда персонаж или чудовище пытается выполнить действие (отличное от атаки), которое имеет шанс неудачного завершения. Когда исход неопределен, кости определяют результат.

Для каждой проверки характеристики Мастер решает, какая из шести характеристик имеет отношение к поставленной задаче и сложность задачи, представленной Уровнем Сложности.

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

**Типичные уровни сложности (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Сложность Задачи | УС |
| Очень легко | 5 |
| Легко | 10 |
| Средний | 15 |
| Трудно | 20 |
| Очень трудно | 25 |
| Почти невозможно | 30 |

Чтобы выполнить проверку характеристики бросьте к20 и добавьте модификатор соответствующей характеристики. Как и для других бросков к20, сложите все бонусы и штрафы и сравните результат с УС. 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, определенным Мастером.

#### Состязания

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. В таких ситуациях исход определяется особой проверкой характеристики, называемой состязанием.

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.

#### НАВЫКИ

Характеристики покрывают широкий диапазон возможностей, включая навыки, которыми персонаж или чудовище может владеть. Навык отражает некий аспект характеристики, а владение навыком демонстрирует сосредоточенность на этом аспекте (владения навыками персонажа определяются при его создании, а владения навыками чудовища написаны в блоке его статистики).

Например, проверка ловкости может отражать попытку персонажа выполнить акробатический трюк, передать объект в ладони или остаться скрытым. У этих аспектов Ловкости есть три конкретных навыка: 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

* Атлетика

##### Ловкость

* Акробатика
* ловкость рук
* Скрытность

##### Интеллект

* Магия
* История
* Расследование
* Природа
* Религия

##### Мудрость

* Обращение С Животными
* Проницательность
* Медицина
* Восприятие
* Выживание

##### Харизма

* Обман
* Запугивание
* Выступление
* Убеждение

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 владения к проверке характеристики, к которой относится этот навык. Без владения навыком персонаж делает обычную проверку характеристики.

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.

##### Вариант: навыки с различными 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. Например, если вам нужно доплыть от прибрежного острова до материка, ваш Мастер может потребовать проверки Телосложения, чтобы увидеть, есть ли у вас выносливость, чтобы сделать это так далеко. В этом случае Мастер может разрешить вам применить бонус от Атлетики, то есть попросит совершить проверку Телосложения (Атлетика). Поэтому, если вы владеете Атлетикой, вы применяете свой бонус к проверке Телосложения точно так же, как обычно делаете это для проверки силы (Атлетика). 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 характеристики 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 1ого 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.

Групповые проверки возникают не очень часто, и они наиболее полезны, когда все персонажи преуспевают или терпят неудачу как группа. Например, когда авантюристы путешествуют по болоту, Масможет призвать к групповой проверке мудрости (выживания), чтобы увидеть, могут ли персонажи избежать зыбучих песков, провалов и других природных опасностей окружающей среды. 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.

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

* Вы пытаетесь взобраться на отвесный или скользкий Утес, избегаете опасностей, взбираясь на стену, или цепляетесь за поверхность, когда что-то пытается сбить вас.
* 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*** Мастер также может потребовать проверки силы, когда вы пытаетесь выполнить следующие задачи:

* Силой открыть застрявшую, запертую или заложенную на засов дверь
* Освободиться от пут
* Протиснутся через туннель, который слишком мал
* • Попытка удержаться за фургон, не отцепившись от него во время движения
* Опрокинуть статую
* Держите валун от скатывания

##### Броски атаки и урона

Вы добавляете свой модификатор силы к броску атаки и броску урона, когда атакуете оружием ближнего боя, таким как булава, боевой топор или копье. Вы используете оружие ближнего боя, чтобы совершать атаки в ближнем бою, и некоторые из них можно метать совершая дальнобойную атаку.

##### Подъём и перенос

Значение Силы определяет вес, который вы можете переносить. Следующие термины определяют то, что вы можете поднять или нести.

***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.

##### Вариант: Нагрузка

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.

#### Ловкость

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.

***Акробатика.*** Ваша проверка ловкости (акробатики) охватывает вашу попытку удержаться на ногах в сложной ситуации, например, когда вы пытаетесь пробежать по ледяному покрову, балансировать на канате или оставаться в вертикальном положении на качающейся палубе корабля. Мастер может также потребовать проверки ловкости (акробатики), чтобы увидеть, можете ли вы выполнять акробатические трюки, включая прыжки, броски, сальто и сальто.

***Ловкость Рук.*** Всякий раз, когда вы пытаетесь совершить проступок или ручной обман, например, посадить что-то на кого-то другого или спрятать предмет на своей персоне, сделайте проверку ловкости (ловкости рук). Мастер может также потребовать проверки ловкости (ловкости рук), чтобы определить, можете ли вы снять кошелек с другого человека или вынуть что-то из кармана другого человека.

***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.

***Прочие Проверки Ловкости.*** Мастер может потребовать проверки ловкости, когда вы пытаетесь выполнить следующие задачи:

* Управлять тяжело груженой тележкой на крутом спуске
* Провести колесницу по крутому повороту.
* Вскрыть замок
* Обезвредить ловушку
* Надежно связать пленника
* Выскользнуть из пут.
* Играть на струнном инструменте
* Изготовить небольшой или детализированный объект

##### Броски атаки и урона

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

В зависимости от брони, которую вы носите, вы можете добавить часть или весь модификатор ловкости к своему классу брони.

##### Инициатива

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

Скрытность

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.

Вы не можете спрятаться от существа, которое может видеть вас ясно, и вы выдаете свое положение, если вы шумите, например, кричите предупреждение или опрокидываете вазу.

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. Чтобы определить, замечает ли вас такое существо, DM сравнивает вашу проверку ловкости (скрытности) с оценкой пассивной мудрости (восприятия) этого существа, которая равна 10 + модификатору мудрости существа, а также любым другим бонусам или штрафам. 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.”**

#### Телосложение

Телосложение измеряет здоровье, выносливость и жизненную силу.

##### Проверки Телосложения

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.

Мастер может потребовать проверки Телосложения, когда вы пытаетесь выполнить следующие задачи:

* 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..

Если ваш модификатор Телосложения изменяется, изменяется и максимум ваших хитов, как если бы новый модификатор был у вас с 1 уровня. Например, если вы повышаете значение Телосложения, когда достигаете 4 уровня, и ваш модификатор Телосложения увеличивается с +1 до +2, вы изменяете максимум хитов так, как будто этот модификатор всегда был +2. Вы добавляете 3 хита за первые три уровня, а затем определяете хиты за 4 уровень, используя уже новый модификатор.  И наоборот, если на 7 уровне некий эффект уменьшит ваше значение Телосложения, уменьшив модификатор Телосложения на 1, максимум ваших хитов уменьшится на 7.

#### Интеллект

Интеллект измеряет силу ума, точность воспоминаний и способность здраво рассуждать.

##### Проверки Интеллекта

Проверки Интеллекта происходят когда вы используете логику, образование, память или дедуктивное мышление. Навыки Анализ, История, Магия, Природа и Религия отражают особую склонность к некоторым проверкам Интеллекта.

***Магия*** Проверка Интеллекта (Магия) определяет вашу способность вспомнить знания о заклинаниях, магических предметах, мистических символах, магических традициях, планах существования и обитателях этих планов.

***История.*** Проверка Интеллекта (История) определяет вашу способность вспомнить знания об исторических событиях, легендарных личностях, древних королевствах, былых спорах, недавних войнах и утерянных цивилизациях.

***Расследование.*** Если вы ищете подсказки и делаете на их основе выводы, вы совершаете проверку Интеллекта (Анализ). Вы можете вычислить местоположение спрятанного предмета, понять по виду раны, каким оружием она была нанесена или определить самую слабую точку в туннеле, способную его обрушить. Рассматривание древних свитков в поисках тайного знания тоже может требовать совершения проверки Интеллекта (Анализ).

***Природа.*** Проверка Интеллекта (Природа) определяет вашу способность вспомнить знания о местности, о растениях и животных, о погоде и естественных циклах.

***Религия.*** Проверка Интеллекта (Религия) определяет вашу способность вспомнить знания о божествах, ритуалах и молитвах, религиозных иерархиях, священных символах и практиках тайных культов.

***Прочие проверки Интеллекта.***  Мастер может призвать к проверке Интеллекта, если вы пытаетесь сделать что-то из следующего:

* • Вы общаетесь с существом без использования слов
* • Вы оцениваете стоимость ценного предмета
* • Вы маскируетесь под городского стража
* • Вы подделываете документ
* • Вы вспоминаете знание о ремесле или торговле
* • Вы соревнуетесь с кем-то другим

##### Заклинательная характеристика

Волшебники используют интеллект в качестве своей заклинательной характеристики, которая помогает определить УС спасброска от заклинаний, которые они творят.

#### Мудрость

Мудрость определяет, как хорошо вы настроены на окружающий мир и отражает восприимчивость и интуицию.

##### Проверки Мудрости

Проверки Мудрости могут отражать попытки понять язык тела, понять чьи-то переживания, заметить что-то в окружающем мире или позаботиться о раненом. Навыки Восприятие, Выживание, Медицина, Проницательность и Обращение с Животными отражают особую склонность к некоторым проверкам Мудрости.

***Обращение С Животными.*** Если возникает вопрос, можете ли вы успокоить одомашненное животное, удержать скакуна от того, чтобы он запаниковал, или почувствовать намерения животного, Мастер может призвать совершить проверку Мудрости (Обращение с Животными). Вы также делаете проверку мудрости (Обращение с Животными), чтобы контролировать своего скакуна, когда вы пытаетесь совершить рискованный маневр.

***Проницательность.***  Ваша проверка Мудрости (Проницательность) определяет, можете ли вы определить истинные намерения существа, например, при попытке распознать ложь или предсказать чей-то следующий шаг. При этом вы совершаете догадки по языку тела, особенностям разговора и переменах в поведении.

***Медицина.*** Проверка Мудрости (Медицина) позволяет стабилизировать умирающего спутника или диагностировать болезнь.

***Восприятие.*** Проверка Мудрости (Восприятие) позволяет вам увидеть, услышать или как-то иначе заметить присутствие чего-либо. Она измеряет вашу готовность к новым событиям и остроту ваших чувств. Например, вы может подслушать разговор под дверью, подсмотреть в окно или услышать чудовищ, крадущихся по лесу. Или вы можете попытаться заметить что-то, что скрыто или легко можно пропустить, будь то орки, лежащие в засаде у дороги, головорезы, затаившиеся в тенях аллеи или свет от лампы под закрытой потайной дверью.

***Выживание.*** Мастер может попросить вас сделать

проверку Мудрости (Выживание), для выслеживания врагов, охоты на дичь, нахождения дороги в промёрзшей тундре, замечания признаков того, что рядом живут совомедведи, предсказывания погоды и избегания зыбучих песков и прочих природных опасностей.

***Прочие проверки Мудрости*** Мастер может призвать к проверке

Мудрости, если вы пытаетесь сделать что-то из следующего:

* • Вы пытаетесь понять, что делать дальше
* • Вы пытаетесь распознать в живом или вроде бы мёртвом существе нежить

##### Заклинательная характеристика

Жрецы, друиды и рейнджеры используют мудрость в качестве своей заклинательной характеристики, которая помогает определить УС спасброска от заклинаний, которые они творят.

#### Харизма

Харизма измеряет вашу способность эффективно взаимодействовать с другими. Она включает в себя такие факторы, как уверенность и красноречие, и может отражать привлекательную или внушительную внешность.

##### Проверки Харизмы

Проверку Харизмы можно совершать при попытке повлиять на других или развлечь их, когда вы пытаетесь произвести впечатление или убедительно соврать, или если вы пытаетесь разобраться в сложной социальной ситуации. Навыки Выступление, Запугивание, Обман и Убеждение отражают особую склонность к некоторым проверкам Харизмы.

***Обман.*** Ваша проверка Харизмы (Обман) определяет, можете ли вы намеренно утаить правду, хоть речами, хоть действиями Такой обман охватывает всё, от направления других по неверному следу и двусмысленных речей до рассказывания откровенной лжи. Типичные ситуации включают отвлечение стражников, обман торговцев, зарабатывани денег азартными играми, маскировка под других, отвод чужих подозрений ложными утверждениями и сохранение спокойного лица при рассказывании чудовищной лжи.

***Запугивание.*** Когда вы пытаетесь воздействовать на других угрозами, враждебными действиями и физическим насилием, Мастер может попросить вас совершить проверку Харизмы (Запугивание). В качестве примера можно привести добычу информации из пленника, убеждение головорезов отказаться от драки и угрозу разбитой бутылкой ехидному визирю, чтобы тот изменил решение.

***Выступление*** Ваша проверка Харизмы (Выступление) определяет, насколько хорошо вы удовлетворили публику музыкой, танцем, актёрской игрой, рассказом или другим развлечением.

***Убеждение.*** Если вы пытаетесь повлиять на существо или целую группу существ тактично, с уважением и добродушием, Мастер может попросить вас совершить проверку Харизмы (Убеждение). Как правило, убеждение используется при добрых намерениях, при попытках подружиться, установить контакт или проявить этикет Примеры убеждения других включают в себя попытки убедить дворецкого пропустить вас к королю, мирное урегулирование споров двух враждующих племён и воодушевление толпы горожан.

***Прочие проверки Харизмы.***  Мастер может призвать к проверке Харизмы, если вы пытаетесь сделать что-то из следующего:

* • Вы ищете, с кем лучше всего обсудить новости, слухи и сплетни
* • Вы сливаетесь с толпой, чтобы узнать основные обсуждаемые темы

##### Заклинательная характеристика

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

### СПАСБРОСКИ

Спасброски отражают вашу попытку сопротивляться заклинанию, ловушке, яду, болезни или другой подобной угрозе. Обычно это не вы решаете совершить спасбросок, а вас заставляют его сделать, когда персонаж получает плохой эффект.

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. Обычно успех означает, что существо не получает урон или получает, но уменьшенный.

### Время

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.

### Перемещение

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 охранников у входа в древнюю крепость дварфов, вы сверяетесь с картой, по которой проходите пару километров по гулким коридорам и выходите к провалу, через который перекинут узкий каменный мост».

Однако иногда важно знать, сколько времени уйдёт на путешествие, и не важно, в чём измеряется ответ, в днях, часах или минутах. Правила по определению времени путешествия зависят от трёх факторов: скорости и темпа существ, а также местности, по которой они перемещаются.

#### 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. УС равен 10 + 1 за каждый час сверх 8. В случае провала персонаж получает одну степень истощения (смотрите приложение А).

***Верховые животные 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 8–10 миль есть свежие скакуны, персонажи могут покрывать в таком темпе большие расстояния, но такое возможно только в густонаселённых землях.

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

Некоторые особые скакуны, такие как пегасы и грифоны, или особый транспорт, такой как *ковёр-самолёт*, позволяют перемещаться быстрее.

**Темп перемещения (таблица)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Темп | Расстояние за минуту: | Час | День | Эффект |
| Быстрый | 400 футов | 4 мили | 30 миль | Штраф −5 к пассивному значению Мудрости (восприятие) |
| Обычный | 300 футов | 3 мили | 18 миль | — |
| Замедление | 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. Искателям приключений приходится карабкаться, ползать, плавать и прыгать, чтобы добраться до нужного места.

##### Лазание, плавание и ползание

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).

##### Прыжки

Ваша Сила определяет, как далеко вы можете прыгать.

***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) с УС 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) с УС 10, чтобы приземлиться на ноги. В противном случае вы падаете ничком.

***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. В некоторых случаях Мастер может позволить совершить проверку Силы (Атлетика), чтобы прыгнуть выше, чем обычно

Руки можно вытянуть вверх на половину своего роста. 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.

#### Падение

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. Существо падает ничком, если только каким-то образом не избежит урона от падения.

#### Удушение

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. Темнота и прочие эффекты, мешающие зрению, вызывают большие затруднения.

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.

**Яркий свет** позволяет большинству существ видеть хорошо.

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

**Тусклый свет**, также называемый тенями, создает слегка затемненную область. Область тусклого света обычно находится между источником яркого света, таким как факел, и окружающей тьмой. Мягкий свет сумерек и рассвета также считается тусклым светом. Яркая луна в полнолуние освещает землю тусклым светом.

**Темнота** создает сильно заслонённую местность.

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

##### Слепое зрение

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.

##### Тёмное зрение

Многие существа в фэнтезийных игровых мирах, особенно те, что обитают под землёй, обладают тёмным зрением. Такие существа могут видеть в темноте, как если бы она была тусклым светом, так что для них эта область считается слабо заслонённой. Однако такие существа не могут в темноте различать цвета, для них это разные оттенки серого.

##### Истинное зрение

Существа с истинным зрением могут в определённом радиусе видеть в обычной и магической темноте, видеть невидимые существа и предметы, автоматически обнаруживать зрительные иллюзии и преуспевать в спасбросках от них, и видеть истинный облик перевёртышей и существ, превращённых магией. 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.

##### Еда

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.

##### Вода

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. . В такой ситуации Мастер может призвать к совершению проверки Силы, чтобы увидеть, сдвинулся ли рычаг. Мастер устанавливает УС, основываясь на сложности задачи.

Персонажи могут также причинять урон предметам своим оружием и заклинаниями. Предметы обладают иммунитетом к урону ядом и психической энергией, но во всём остальном они могут подвергаться магическим и физическим атакам так же как существа. . Мастер определяет УЗ 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. УС такой проверки определяет Мастер.

### Отдых

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

Короткий отдых - это период простоя, продолжительностью не менее 1 часа, в течение которого персонаж не делает ничего более напряженного, чем ест, пьет, читает и ухаживает за ранами.

В конце короткого отдыха персонаж может потратить одну или несколько Костей Хитов до максимального количества Костей Хитов персонажа, которое равно уровню персонажа. . Каждая потраченная кость позволяет совершить бросок соответствующей кости, добавить к ней модификатор Телосложения и восстановить получившееся количество хитов. Игрок может решить потратить дополнительный хит-кубик после каждого броска. Персонаж восстанавливает некоторые потраченные хитовые кости после завершения долгого отдыха, как описано ниже.

#### Длинный отдых

Длинный отдых - это долгий период длительностью как минимум 8 часов, во время которого персонаж спит или совершает лёгкую деятельность: читает, разговаривает, ест и стоит на страже не более 2 часов. Если отдых прерывается напряжённой активностью (как минимум 1 час ходьбы, сражение, накладывание заклинаний или другая подобная деятельность), персонажи должны начать отдых с начала, чтобы получить от него преимущества.

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

Персонаж не может получить преимущества от второго длинного 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. Мастер может наоборот, пристально следить за потраченным временем, потому что параллельно этим событиям происходит что-то другое, невидимое вам.

#### Затраты на поддержание образа жизни

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.

##### Изготовление предметов

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.

За каждый день простоя, потраченный на создание предмета, вы можете создать один или несколько предметов, с суммарной рыночной стоимостью не более 5 зм, но вы должны потратить сырья стоимостью в половину этой суммы Если рыночная стоимость того, что вы создаёте, больше 5 зм, вы копите за каждый день по 5 зм, пока не достигнете полной стоимости предмета. Например, комплект лат (рыночная стоимость 1 500 зм) создаётся в одиночку за 300 дней.

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. Например, три персонажа, владеющие нужными инструментами, и имеющие доступ к кузнице, могут создать комплект лат за 100 дней, затратив сообща 750 зм.

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.

##### Восстановление

Вы можете использовать простой между приключениями для избавления от ранений, болезней и отравлений.

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

* Окончите один эффект на себе, не дающий восстанавливать хиты.
* • В течение следующих 24 часов вы совершаете с преимуществом спасброски от одной болезни или яда, действующего в данный момент на вас.

##### Исследование

Время между приключениями отлично подходит для совершения исследований и попыток разгадать тайны, возникающие по ходу кампании. Исследование может включать кропотливое исследование пыльных книг и свитков в библиотеке, или покупку выпивки для местных пьяниц в надежде услышать от них слухи и сплетни.

Когда вы начинаете исследование, Мастер определяет, доступна ли эта информация, сколько дней простоя требуется для её обнаружения, и есть ли какие-то ограничения (такие как необходимость найти определённую личность, книгу или место. Когда вы начинаете исследование, Мастер определяет, доступна ли эта информация, сколько дней простоя требуется для её обнаружения, и есть ли какие-то ограничения (такие как необходимость найти определённую личность, книгу или место. Когда вы начинаете исследование, Мастер определяет, доступна ли эта информация, сколько дней простоя требуется для её обнаружения, и есть ли какие-то ограничения (такие как необходимость найти определённую личность, книгу или место. Мастер может также потребовать совершения проверок характеристик, таких как Интеллект (Анализ), чтобы найти подсказки к разыскиваемой информации, или Харизма (Убеждение), чтобы заполучить чью-то помощь. 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.

##### Обучение

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.