

D&D: краткая версия правил для начинающих игроков

Содержание

Игровой процесс.....	1	Действие перемещения.....	8
Пример листа персонажа.....	3	Укрытия на поле боя.....	9
Проверки характеристик.....	4	Реакции.....	9
Основные характеристики.....	4	Опускание здоровья до нуля.....	10
Определение успеха действий.....	4	Защита от повреждений.....	10
Навыки.....	5	Заклинания.....	11
Прочие правила проверок.....	5	Компоненты.....	11
Сражения.....	6	Концентрация.....	11
Порядок сражения.....	6	Прочие правила.....	12
Ход.....	7	Пример игры.....	13
Основные действия.....	7		

Игровой процесс

Dungeons and Dragons (D&D) – кооперативная ролевая игра о приключениях в волшебном мире. Партия в D&D разворачивается перед группой персонажей под управлением игроков и гейм-мастером (Мастер, ГМ).

Гейм-мастер ведёт приключение: подготавливает игровой мир, решает его законы и что может произойти в сценарии. Остальные члены группы выбирают себе персонажей, и по ходу приключения исследуют мир, борются с монстрами, решают загадки и общаются с другими персонажами. Мастер решает, что происходит в игровом мире в ответ на их действия, а также отыгрывает всех остальных обитателей вселенной.

D&D несёт в себе свободу действий, отыгрыш роли и полёт фантазии от детских игр в воображаемых героев и импровизационного театра. Но в то же время D&D подобно компьютерным ролевым играм структурирует происходящее правилами для определения результатов действий. ГМ действует как арбитр для правил и направляет историю, но сюжет развивается совместными усилиями гейм-мастера и игроков.

Мастер задаёт предысторию и начальную сцену и вовлекает в неё персонажей. Затем ГМ обозначает игрокам задачу или в случае более свободного сценария игроки выбирают её сами. После чего действия происходят по следующей схеме:

1. Мастер описывает ситуацию: говорит игрокам, где находятся их персонажи и что их окружает. Он предоставляет основной набор вариантов взаимодействия с окружением: сколько дверей в комнате, что находится на столе, кто сидит в таверне.
2. Игроки совместно или по очереди описывают, что они хотят сделать: «Мы направляемся в западную пещеру» или «Алиса сказала, что хочет обыскать сундук, но

я тем временем проверяю, есть ли за водопадом потайная дверь”. Мастер слушает игроков и решает исход этих действий. Есть несколько вариантов определения исхода:

1. Если действие игрока простое и ему ничего не мешает (например, подойти к окну и посмотреть на улицу в мирной обстановке), Мастер просто описывает, что произошло в ответ.
 2. Если действие игрока в меру трудно для его персонажа, но персонажу ничего не мешает пытаться сколько угодно, действие тоже обычно просто удаётся и ГМ описывает результат. Возможно в игровом мире проходит некоторое количество времени.
 3. Если действие по какой-либо причине невозможно или слишком сложно для персонажей, Мастер обоснованно отклоняет заявку игрока и может быть предлагает какие-то альтернативные варианты.
 4. Если действие может получиться, а может и не получиться, и провал приведёт к развитию истории, результат определяется броском кубиков (см. ниже). Иногда Мастер может заранее сказать, насколько сложно будет выполнить заявку в терминах бросков кубиков, и игрок может отказаться от заявки.
3. Мастер описывает последствия действий искателей приключений, что приводит к повторному принятию решений, что возвращает процесс к шагу 1.
 4. По ходу действий игроки могут решить, что на самом деле хотят преследовать другую цель, и тогда ГМ направляет историю в желаемом направлении.

Большую часть времени игра плавно течёт в формате разговора мастера и игроков, перемежающегося бросками кубиков. В бою действия более упорядочены: игроки действуют строго по очереди и выбирают действия доступные в выделенный им отрезок времени. Но и в этих ситуациях игра сохраняет гибкость и свободу выбора.

Обычно происходящее в мире описывается Мастером устно, но Мастер может использовать рисунки, музыку и поля сражений, чтобы облегчать повествование. При разрешении неопределённости исхода Мастеру и игрокам помогают кубики (см. ниже как). В D&D чаще всего используется двадцатигранная игральная кость (сокращённо **к20**). Также во время битв используются кости других номиналов: четырёхгранник – к4, шестигранник – к6 и так далее: к8, к10, к12. Игра может предписывать кинуть несколько кубиков, тогда число кубиков ставится перед номиналом. Например 3к8 + 1 означает “кинуть три восьмигранника, сложить результаты, добавить 1”.

Для игры вам понадобится **гейм-мастер**, который будет готов провести приключение, **заполненный лист персонажа** для отслеживания способностей и характеристик вашего персонажа, **карандаш, стёрка и набор игровых костей** (или цифровая версия). Этот набор правил ориентирован на начинающих игроков и не содержит правил создания персонажей. Предполагается, что гейм-мастер либо создаст персонажа вместе с вами, либо даст готового.

Дальше можно читать по порядку, но если не терпится посмотреть пример игры, пролистайте до последней главы, а потом вернитесь.

Пример листа персонажа

Подписанные числами секции объясняются ниже

DUNGEONS & DRAGONS®

ЗАРГАШ ИМЯ ПЕРСОНАЖА

БАРВАР 5 УР. КЛАСС И УРОВЕНЬ

ЧЕЛОВЕК РАСА

ДАВЕЛ САДОВНИКОВ ИМЯ ИГРОКА

16 СИЛА

12 ЛОВКОСТЬ

18 ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

9 ИНТЕЛЛЕКТ

12 МУДРОСТЬ

8 ХАРИЗМА

+3 ВОДОХНОВЕНИЕ

+3 БОНУС МАСТЕРСТВА

+6 Сила

+1 Ловкость

+7 Телосложение

-1 Интеллект

+1 Мудрость

-1 Харизма

15 КД

+1 ИНИЦИАТИВА

40 СКОРОСТЬ

Максимум хитов **60**

53 49 55 ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого

КОСТЬ ХИТОВ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

СПАСИБОСКОТ СМЕРТИ

+6 Акробатика (Пов)

-1 Анализ (Инт)

+6 Атлетика (Сил)

+1 Внимательность (Мдр)

+4 Выживание (Мдр)

-1 Выступление (Хар)

-1 Запугивание (Хар)

-1 История (Инт)

+1 Ловкость рук (Пов)

-1 Магия (Инт)

+4 Медицина (Мдр)

-1 Обман (Хар)

+2 Природа (Инт)

+1 Проницательность (Мдр)

+2 Религия (Инт)

+1 Скрытность (Пов)

-1 Убеждение (Хар)

+1 Уход за животными (Мдр)

11 ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ)

ДВУРУЧНЫЙ ТОПОР

ВОЛШЕБНАЯ ВЕРЁВКА

150 ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

11

ВАРВАРСКАЯ ЯРОСТЬ

ТРАВНИЧЕСТВО

12

Проверки характеристик

Основные характеристики

[1] Общие физические и умственные способности любого существа в игровом мире можно описать с помощью шести характеристик:

- **Сила**, измеряющая физическую мощь
- **Ловкость**, измеряющая проворство, гибкость и мелкую моторику
- **Телосложение**, измеряющее крепкость тела и выносливость
- **Интеллект**, измеряющий рассудительность и память
- **Мудрость**, измеряющая внимательность и проницательность
- **Харизма**, измеряющая силу характера

Если ваш персонаж мускулист и проницателен, игромеханически это выражается в высоких показателях Силы и Мудрости. Показатели характеристик у игровых персонажей обычно находятся в диапазоне от 8 до 20. Они редко интересны сами по себе, но влияют на **модификаторы характеристик**, которые находятся в диапазоне от -1 до +5 и расположены рядом с характеристиками. А уже эти значения влияют на определение успеха действий.

Определение успеха действий

Пробьёт ли удар чешую дракона? Поверят ли стражники в блеф и пропустят партию, куда не следует? Сможет ли персонаж преодолеть бурную реку? Для определения успеха или неудачи в игре всегда используется следующий механизм:

1. Бросьте двадцатигранник (**к20**)
2. **Добавьте модификатор проверяемой характеристики.** Например, проверяя Ловкость, вы используете ваш модификатор Ловкости. Какая характеристика проверяется говорит текст правил или Мастер, если явного правила на проверку нет.
3. Приплюсуйте **дополнительные бонусы и штрафы** к вашему броску, если такие есть
4. Сравните получившееся значение с целевым числом. Целевое число для проверки характеристики называется Сложностью (Сл). Если результат **равен или выше** Сложности проверки, бросок успешен. Сложность тоже определяется правилами либо Мастером.

Пример: Персонаж Бориса пытается раздвинуть колодки капкана, в который попался её соратник. За ними по пятам идут бандиты, так что Борис не может сделать это медленно в спокойной обстановке, так что Мастер призывает к проверке характеристики. Правила утверждают, что чтобы раздвинуть базовый капкан требуется проверка Силы со Сл. 13. Персонаж Бориса имеет Силу 16 (модификатор броска +3). Борис делает бросок к20 и на кости выпадает 10. $10 + 3 = 13$. Этого как раз хватает чтобы освободить соратника!

Навыки

[2] Основные характеристики покрывают широкий диапазон возможностей. Часто есть какие-то конкретные аспекты характеристики, в которых персонаж может быть более тренирован. Например, Ловкость может отражать попытку персонажа выполнить акробатический трюк, стащить предмет, или остаться скрытым. У этих аспектов Ловкости есть три конкретных навыка: Акробатика, Ловкость рук и Скрытность, соответственно.

Если персонаж **тренирован** в навыке, то он добавляет к броску к20 не только модификатор характеристики но и бонус мастерства - число показывающее опытность персонажа. Тренированные навыки обозначаются на листе персонажа закрашенными точками. Бонус рядом с ними обозначен уже с учётом мастерства. Чем больше персонаж набирает опыта, тем больше растут его навыки. Как правило это происходит в течение нескольких приключений.

Пример: Персонаж Василия пытается вспомнить повадки дикого зверя, с которым столкнулась экспедиция в джунгли. Мастер просит для этого проверку Природы со Сл. 15. Природа зависит от характеристики Интеллекта. Персонаж Василия имеет Интеллект 13 (модификатор +1). Однако навык Природа у персонажа тренирован, и текущий бонус мастерства равен 2. Борис кидает к20 и получает 4. $4 + 1 + 2 = 7$, чего всё равно не хватает для заявленной Сложности. Увы, тренированность повышает шансы, но не гарантирует успех.

Прочие правила проверок

Преимущество и помеха

Иногда особые умения или обстоятельства гласят, что вы совершаете проверку с преимуществом или помехой. Когда такое происходит, вы бросаете два 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. Если у вас одновременно и преимущество и помеха, то они аннулируют друг друга, и вы бросаете только один к20. Это верно даже в том случае, если помех несколько, а преимущество одно, или наоборот.

Состязания

Иногда усилия одного персонажа противостоят усилиям другого, а не фиксированному препятствию. В этом случае совершают проверки характеристик оба участника состязания. Они применяют все уместные бонусы и штрафы, но суммы сравнивают не со Сложностью, а с результатами друг друга. Участник с наибольшим результатом выигрывает состязание.

Спасброски

[3] 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 подвергается негативному эффекту. Они тоже зависят от какой-либо характеристики и бывают тренированные и нетренированные.

Пример: Персонаж Галины попадает под камнепад. Мастер просит её совершить спасбросок Ловкости (Сл 12), чтобы понять, сколько повреждений нанесут камни. Персонаж Галины не тренирован в спасбросках Ловкости, так что она просто кидает к20 и добавляет модификатор Ловкости. К20 даёт 16. Хотя модификатор Ловкости у персонажа Галины -1, 16-1 всё равно даёт 15 и камнепад наносит только половину повреждений. Успешная проверка не всегда нивелирует негативные последствия полностью.

Сражения

Как правило, сражения происходят на специальных боевых полях, хотя какие-то маленькие стычки гейм-мастер может отыграть и как обычные сцены.

Здоровье

[4] Здоровье (количество хитов) – производная от Телосложения характеристика. Она показывает способность персонажа к бою и его обобщённое самочувствие. Здоровье расходуется в бою и не только. Уменьшенное количество хитов может выражаться как в царапинах так и в ослабленном боевом духе. Неполное здоровье не влияет на проверки, но когда здоровье персонажа достигает нуля, он начинает умирать (см. ниже).

Обычно количество здоровья не может быть больше максимума, но некоторые эффекты дают временные хиты. Сначала расходуется временное здоровье, а потом обычное.

Порядок сражения

В реальности битва может быть очень хаотичной. Игра организует этот хаос в циклы раундов и ходов. **Раунд** представляет примерно 6 секунд, прошедших в игровом мире. Раунд состоит из **ходов** персонажей, участвующих в бою. Ход же в свою очередь состоит из конкретных **действий**.

Общая схема боя выглядит так:

1. Определение неожиданности. Мастер определяет, захвачен ли врасплох кто-то из участвующих. Захваченная врасплох сторона пропускает первый раунд ходов.
2. Определение позиций. Игроки располагаются в зависимости от их походного строя или предыдущих действий в локации. Противников расставляет Мастер.
3. Определение инициативы. Участники боя совершают бросок к20 и добавляют модификатор инициативы **[5]**. Это нужно для определения порядка ходов.
4. Совершение ходов. Участники сражения совершают ходы в порядке инициативы.
5. Начало следующего раунда. Когда все совершили свои ходы, раунд оканчивается. Возвращайтесь к шагу 4, пока сражение не окончится.

Ход

За ваш ход вы можете совершить:

- **Основное действие.** Какое-то действие, которое требует приложения значительных мыслительных или физических усилий, но укладывающееся в 6 секунд. См. примеры ниже.
- **Бонусное действие.** Специальное дополнительное действие, особый эффект. Вы можете его совершить только если какая-то способность предписывает, что вы можете использовать его.
- **Действие перемещения.**
- **Свободные действия.** Попутные малые действия, не требующие сил и времени. Например: крикнуть что-либо, открыть незапертую дверь, бросить несомый предмет на землю перед собой, упасть ничком.

За один ход каждый вид действия можно использовать только по одному разу. Вы можете не делать какие-то действия, если не хотите. Например, не перемещаться, если ваша позиция вас устраивает.

Основные действия

- **Атака.** Чаще всего в бою совершается действие Атака, будь то удар мечом, стрельба из лука или драка на кулаках. Атака производится в два этапа: сначала вы определяете попали ли вы в противника, а потом сколько урона вы ему нанесли.
 - Выберите существо или предмет в пределах досягаемости атаки.
 - Определите модификаторы: есть ли у цели укрытие, и есть ли у вас преимущество или помеха к броскам атаки по ней. Кроме того, заклинания, особые умения и прочие эффекты могут накладывать бонусы и штрафы к вашему броску атаки.
 - Сделайте бросок к20, сложите с бонусом атаки оружия [6], примените эффекты определённые выше.
 - Сложностью проверки в этом случае выступает Коэффициент Доспеха (КД) [7] противника. Если результат броска больше или равен КД, вы попали. КД противника как правило вам неизвестен - скажите гейм-мастеру результат, он сообщит, попали ли вы.
 - При попадании вы совершаете бросок урона и применяете дополнительные эффекты, если они есть. Сколько повреждений наносит ваша атака написано в описании оружия. Промахнувшаяся атака не наносит повреждений.

Если при броске к20 для броска атаки выпало 20, атака попадает вне зависимости от КД цели и вы наносите дополнительный урон. Киньте в два раза больше кубиков повреждений. Если при броске к20 для броска атаки выпало 1, атака всегда промахивается и возможно к вам применяется какой-то негативный эффект.

Если вы совершаете атаку из засады, вы совершаете атаку с преимуществом. Если вы совершаете дальнобойную атаку вплотную к противнику, по противнику за пределами досягаемости дальнобойного оружия или по противнику, которого не видите, вы совершаете её с помехой. Вы можете заявить, что пытаетесь нанести нелетальный урон.

Пример: Георгий решает, что его персонаж хочет проткнуть бандита рапирой. Обычно КД противника заранее не известен, но игроки уже дрались с похожими противниками ранее, и экспериментальным путём выяснили, что у них 14 брони. Георгий видит, что бонус атаки у его рапиры его персонажа +5. Он бросает к20 и получает $11 + 5 = 16$. Попадание! Георгий сверяется с характеристиками рапиры и видит, что та наносит $k8 + 3$ урона. Теперь Георгий бросает восьмигранный кубик и прибавляет 3: $6 + 3 = 9$. ГМ вычитает у бандита 9 единиц здоровья.

Также основное действие можно потратить на

- **Рывок.** Вы получаете дополнительное перемещение в текущем ходу, равное вашей скорости после применения всех модификаторов. Например, если у вас скорость 30 футов, то совершив Рывок, вы можете переместиться на 60 футов.
- **Уклонение.** До начала вашего следующего хода все броски атаки по вам совершаются с помехой. Вы совершаете с преимуществом спасброски Ловкости, если видите источник эффекта. Вы теряете это преимущество, если теряете сознание или если ваша скорость падает до 0.
- **Отход.** На этом ходу ваши перемещения не провоцируют атаки (см. ниже)
- **Помощь другому персонажу.** Тот, кому вы помогаете, совершит следующую атаку или проверку характеристики с преимуществом. Она должна быть совершена до начала вашего следующего хода.
- **Засада.** Вы пытаетесь спрятаться от противника. Для этого вы совершаете проверку Скрытности против Внимательности противника. Противник не должен вас видеть.
- **Использование предмета.** Использование сложных механизмов и магических предметов обычно требует действий.
- **Заготовить действие.** Вы откладываете своё действие до того, как будет выполнено какое-то условие в ход другого персонажа. Вы не можете заготовить перемещение, но можете заготовить атаку или заклинание.
- **Чтение заклинания.** См. ниже.

Список этим не ограничен. Если можете придумать какое-то необычное действие, спросите Мастера, чего оно будет стоить и какой эффект может дать.

Действие перемещения

[8] Вы можете за ход переместиться на расстояние, указанное в вашем листе персонажа, комбинируя любым способом ходьбу, лазание, плавание и так далее. Как правило, если ваш ГМ использует поля сражений, то переход в соседнюю клетку по горизонтали занимает 5 футов перемещения. Каждый второй переход по диагонали занимает 10 футов.

Вы можете перемещаться вразбивку с другими действиями: пройти 15 футов, атаковать, потом пройти ещё 10 футов, открыть незапертую дверь, пройти 5 футов. Вставание из лежачего положения требует половину скорости. Неординарные перемещения (например, прыжки в длину или в высоту) могут потребовать проверок Атлетики или Акробатики.

Труднопроходимая местность

Окружение — щебень, кусты и крутые лестницы — может создавать труднопроходимую местность. Каждый фут перемещения по труднопроходимой местности стоит дополнительный фут. Перемещение ползком, лазание по стенам или плавание обычно тоже тратят на дополнительный фут больше. Дополнительные затраты на перемещение складываются.

Прохождение сквозь других существ

Вы можете проходить сквозь пространство невраждебных существ. Сквозь пространство враждебного существа можно пройти, только если оно как минимум на две категории больше или меньше вашего. Пространство других существ является для вас труднопроходимой местностью, и вы не можете оканчивать ход в клетке с другим существом.

Укрытия на поле боя

Стены, деревья, существа и прочие препятствия могут предоставлять укрытие в бою, осложняя попадание по цели.

- Если препятствие закрывает минимум половину тела цели, то она получает бонус +2 к КД и спасброскам Ловкости. Примеры: низкая изгородь, узкий ствол дерева или существо (как враждебное, так и дружелюбное).
- Если препятствие закрывает минимум три четверти тела цели, то она получает бонус +5 к КД и спасброскам Ловкости. Это может быть любое крупное препятствие или специальное оборонительное укрепление, например, бойница в стене.
- На цель с полным укрытием нельзя непосредственно нацеливать атаки и заклинания, хотя площадные эффекты всё ещё могут захватить цель. Цель обладает полным укрытием если полностью скрыта за препятствием.

Вам не нужно специально тратить действия, чтобы получить бонусы от укрытия. Вы просто заходите за дерево, и противникам по ту сторону становится сложно в вас попасть.

Реакции

Обычно вы не можете совершать действия в ход другого персонажа, но иногда это правило может быть нарушено. Действие не в свой ход в ответ на что-то называется реакцией.

Примеры реакций:

- Заготовка действия в свой ход. Тогда действие откладывается до условия срабатывания и применяется реакцией.

- Некоторые способности и заклинания прямо говорят, что могут совершаться реакцией.
- Враждебное вам существо отходит от вас. В этом случае вы можете совершить по нему рукопашную атаку реакцией по правилам обычной атаки.

Если вы совершили реакцию, вы не сможете совершить вторую реакцию до начала своего следующего хода. Если реакция прерывала ход другого существа, это существо продолжает свой ход после реакции.

Пример: Во время боя персонаж Евгений выбежал из коридора в склад с боеприпасами. За ним по пятам следуют культисты. Евгений обнаружил рядом с дверью бочки с порохом. Евгений не тратил основное действие в этом ходу, так что он заявляет, что как только в проходе появится противник, он выстрелит в бочки огненной стрелой. В свой ход из прохода действительно побежали культисты. Их действие было прервано взрывом пороховых бочек от реакции Евгения. Мастер рассуждает, что взрыв наносит 2к10 повреждений, если культисты провалят спасбросок или половину этого числа, если пройдут.

Опускание здоровья до нуля

Как правило персонажи Мастера при опускании хитов до нуля сразу умирают. Когда здоровье персонажей игроков опускается до нуля, они теряют сознание и начинают бороться за жизнь.

Если вы начинаете ход без единиц здоровья, вы должны совершить особый спасбросок от смерти, чтобы определить, приближаетесь ли вы к смерти или цепляетесь за жизнь. В этом случае вы просто кидаете 20 и смотрите, выпало ли 10 или более. Никакие модификаторы в этом случае не применяются. Когда вы накапливаете три успеха (не обязательно подряд) вы стабилизируетесь, перестаёте бросать спасброски от смерти и просто лежите без сознания. Если три провала – умираете насовсем. Выпавшая 20 лечит вас на единицу здоровья, а 1 – даёт сразу два провала.

Союзники могут стабилизировать вас проверкой Медицины, зельем или волшебным лечением. В случае лечения персонаж сразу приходит в сознание и может вернуться в бой. Умерших можно воскресить только особой магией, обычное лечение на них уже не работает.

Защита от повреждений

Предметы и заклинания могут давать защиту от повреждений от огня, холода, электричества и так далее. У некоторых монстров также бывают врождённая защита или иммунитет к определённым атакам. Обычно неэффективно жечь огненного духа стихий или морозить ледяного, а вот наоборот – очень даже. **Сопротивление** к типу повреждений означает, что следует делить весь входящий урон такого типа на два. **Иммунитет** просто обнуляет все повреждения такого рода. Также встречается **уязвимость** – в этом случае урон умножается на два. Также у некоторые чудовища имеют иммунитет к определённому состоянию. Например, парящих при помощи магии существ обычно нельзя сбить с ног. Информация о способностях монстров получается прямым текстом по ходу сюжета, путём успешных проверок знаний, рассуждениями и наблюдательностью или просто методом проб и ошибок.

Заклинания

Заклинание - магическая энергия, сформированная в конкретное обличье. Заклинания могут использоваться для нанесения огромного урона, мгновенного лечения, временного улучшения характеристик или создания необычных эффектов (невидимость, полёт и т.д.).

У каждого заклинания есть уровень. Это примерный индикатор того, насколько заклинание сильно. Заговоры – простые заклинания, которые персонажи могут накладывать без особых усилий – имеют уровень 0. У более сильной “*волшебной стрелы*” 1 уровень, а у ещё более опасных “*дребезгов*” – 2 уровень.

Использование заклинаний расходует магические силы персонажа. У всех магов есть ограниченное количество *ячеек заклинаний* (см. на карточке персонажа). Когда персонаж накладывает заклинание, он тратит ячейку с уровнем не меньше, чем уровень заклинания. Заговоры не тратят ячейки заклинаний.

Вы можете применять заклинания как в бою так и не в бою, даже если заклинание направлено на нанесение урона.

Эти правила не включают в себя полный список заклинаний. Гейм-мастер выдаст вам способности вашего персонажа. Можете также попросить у него посмотреть полный набор заклинаний, чтобы посмотреть, что в принципе доступно.

Компоненты

В описании заклинания сказано, что требуется для наложения кроме ячейки заклинания:

- Вербальный (В) компонент – слова заклинания. Персонаж с кляпом во рту или в области заклинания “*тишина*” не может произносить вербальные заклинания.
- Соматический (С) компонент – энергичная и замысловатая последовательность телодвижений. Если у заклинания есть соматический компонент, у заклинателя должна быть свободной хотя бы одна рука для исполнения этих жестов. Заклинатель не должен быть опутан или захвачен кем-либо.
- Материальный (М) компонент - наложение некоторых заклинаний требует наличия особых предметов. Магический фокус волшебника или святой символ жреца заменяет материальные компоненты кроме тех, у которых указана цена. Если у компонента указана цена, персонаж должен приобрести его перед накладыванием заклинания.

Концентрация

Некоторые заклинания требуют сохранения концентрации для поддержания их в активном состоянии. Если вы теряете концентрацию, то эффект оканчивается. Необходимость концентрации и её максимальная длительность указаны в свойствах заклинаний. Вы можете окончить концентрацию в любое время (действие не требуется).

- Вы теряете концентрацию на заклинании, если накладываете другое заклинание, требующее концентрации. Нельзя концентрироваться на двух заклинаниях одновременно.

- Вы теряете концентрацию на заклинании, если засыпаете или становитесь недееспособным.
- Каждый раз, когда вы получаете урон во время концентрации на заклинании, вы должны совершить спасбросок Телосложения для продолжения концентрации. Сложность равна 10 или половине причинённого урона, в зависимости от того, что выше. Если вы получаете урон из нескольких источников, например, нескольких дротиков “*магической стрелы*” (*Magic Missile*), вы совершаете отдельные спасброски для каждого источника.
- Эффекты окружающей среды также могут вызывать проверки для поддержания концентрации, даже если они не наносят урона. Например, мощная встряска от удара штормовой волны о борт корабля может вызвать проверку концентрации.
- Перемещение, проверки характеристик, атаки и использование *мгновенных* заклинаний, не прерывают концентрацию.

Объединение магических эффектов

Эффекты разных заклинаний складываются, пока их длительность перекрывается. Эффекты одинаковых длящихся заклинаний не складываются, а применяется только самый сильный из эффектов. Одинаковые мгновенные заклинания применяются последовательно. Например, нельзя повысить характеристики несколько раз посредством нескольких “*указаний*” (*Guidance*). Но применить “*электрошок*” (*Shocking grasp*) на одну и ту же цель можно.

Прочие правила

Дополнительные поля

- Черты характера персонажа, предыстория, идеалы и слабости [10] не влияют напрямую на броски кубиков, но могут побуждать к отыгрышу роли. Спросите гейм-мастера, насколько важно отыгрывать особенности характера в вашей игре.
- Предметы в рюкзаке персонажа [11] могут применяться в бою, иметь сюжетную ценность или просто быть мусором, подобранным по дороге. Обычно приключения окупаются золотом, которое прописывается здесь же.
- У персонажа могут быть дополнительные способности [12], которые могут вызывать схожие с магическими эффекты или позволяют что-то делать особенно хорошо.

Восстановление

Чтобы восстановить здоровье или потраченные ячейки заклинаний персонажам необходим короткий или длительный отдых. Обычно короткий отдых – 8 часов, а длительный – сутки.

Округление в меньшую сторону

Всякий раз, когда вы делите число в игре, округляйте дробный остаток в меньшую сторону. Например, половина 17 будет 8.

Частное побеждает общее

Конкретные правила “сильнее” общих. Например, если какой-то эффект говорит вам округлить поделённое число вверх, округлите его вверх, несмотря на то что обычно округляете вниз.

ГМ всегда прав

ГМ - конечный арбитр, как взаимодействуют правила в сложных случаях или какая сложность должна быть у проверки. D&D строится на взаимном доверии, так что верьте ему. Мастер не хочет победить игроков, он хочет предоставить достаточно сложностей, чтобы победа оказалась заслуженной. Гейм-мастер может изменять или вводить новые глобальные правила, но такие коррекции обычно обговариваются до игры.

Пример игры

Алиса (ГМ): После перехода через скалистые пики, дорога внезапно делает поворот на восток, и вот заброшенный замок возвышается перед вами. Разрушенные каменные башни молчаливо несут дозор. С вершины мощной шестиметровой стены на вас смотрят пустыми глазницами поросшие мхом горгульи. Массивные ворота закрыты.

Борис (играющий воином Гаретом): Я хочу взглянуть на горгулий. Думаю, они тут не просто так. Кажется, колдун, за которым мы охотимся, работал над заклинанием анимирования статуй.

Галина (играющая воровкой Ривой): Я осматриваю, насколько прочна дверь. Есть мысли, как нам попасть внутрь?

ГМ: Давайте по очереди. Борис, ты осматриваешь горгулий?

Борис: Ага. Есть ли какой-нибудь намёк, что они могут быть существами, а не декорациями?

ГМ: Сделай проверку Интеллекта.

Борис: Подходит ли сюда мой навык Анализа?

ГМ: Я думаю, да!

Борис (бросает к20, прибавляет модификатор, который у него равен 1; получает 6+1=7): Эх, всего 7.

ГМ: Ты не можешь сказать ничего определённого. Выглядят как просто статуи.

(Поворачивается к Галине) Так, Рива проверяет ворота? Они обветшали, но всё ещё крепки. Придётся подвезти таран, чтобы их разбить. Какого-то очевидного отпорного механизма не наблюдается.

Василий (играющий чародеем Василием Великолепным): Таран? А может, взорвём их огненным шаром?

Галина: Хватит решать любую проблему огненным шаром! Тем более что ты израсходовал все заклинания в последнем бою.

(Василий удостоверяется, что собственные магические силы у него закончились. Затем проверяет, есть ли у него какие-то зелья или свитки заклинаний)

Василий: Блин, точно. У нас есть разве что сундучок с загадкой, которую мы так и не разгадали. Как вы думаете, там может быть что-то взрывоопасное?

Галина: Не надо взрывоопасного. Давайте просто попробуем закинуть крюк с верёвкой на зубчик стены, и залезем туда.

ГМ (Алиса думает, что вообще говоря точное закидывание крюка - это проверка Ловкости рук, но сейчас персонажам ничего не мешает пытаться снова и снова): Сначала крюк несколько раз пролетает мимо и со звяком ударяется об стену. Несколько ворон с недовольным карканьем вспархивают со стены. Через пару попыток тебе удаётся закинуть крюк на стену.

Галина: Хех, не зря я его купила в городе. Ну, я полезла.

Борис: Мы всё равно стоим наготове на случай, если горгульи на самом деле живые.

ГМ: Ты медленно лезешь вверх. Одежда быстро марается об поросшие мхом стены и какая-то противная птица чуть не врежется в тебя, но ты движешься уверенно. Казалось бы, всё хорошо, но на половине пути ты слышишь шуршание. Сверху сыплется каменная крошка и горгульи начинают шевелиться.

Борис: Ага, я так и знал!

ГМ: Угу, вы всегда наготове. Никто никого не застал врасплох. Они явно недружелюбны и общаться не желают. Кидайте инициативу.

Галина (бросает к20, добавляет плюс к инициативе): 14

Борис (бросает к20, добавляет плюс к инициативе): 10

Василий (откладывает бутерброд, бросает к20, добавляет плюс к инициативе): 11

ГМ (бросает инициативу горгулий за ширмой): У горгулий 17 и 18. Они ходят первыми. Они берут камни и метают их вниз в Риву. Галина, напомним, сколько у тебя брони?

Галина: 16 КД

ГМ (бросает за ширмой к20 и прибавляет бонус атаки горгулий; получает $3+4=7$ и $14+4=18$): Один камень пролетает совсем мимо и бухает где-то внизу. Но второй врежется тебе в плечо. Запиши себе **(бросает за ширмой $k6 + 2 = 3 + 2 = 5$)** 5 единиц дробящего урона и сделай проверку Атлетики 13, чтобы удержаться на верёвке.

Галина (уменьшив текущее количество здоровья): Нууу, с Атлетикой у меня так себе. **(кидает к20, модификатор Атлетики у Ривы -1, выпадает $18-1=17$)** Еее, 17!

ГМ: Ты раскачиваешься но держишься. Кстати, твой ход. Потом ходит Вася, а затем Борис.
(Василий проверяет, какие заговоры у него есть, раз ячейки заклинаний закончились)

Галина: Ух, сейчас я им задам. Я ползу по верёвке вверх. С учётом того что перемещение вверх тратит в два раза больше движения, моей скорости как раз хватает чтобы взобраться на верх стены. После чего я...