

Как играть в D&D 5?

Всё просто: **ведущий опишет, что происходит.** Перед тобой лежат кости и лист твоего персонажа, и **ты решаешь, Что Делает Твой Персонаж.**

Просто скажи, чего он хочет достичь и как пытается это сделать.

- «Гектор хочет найти потайное хранилище в комнате. Он внимательно осматривает помещение и заглядывает за углы, но старается не прикасаться ни к чему».
- «Гектор пытается удержать дракона на месте, схватив его рукой за хвост».
- «Я слежу за мимикой и жестами бургомистра. Мне интересно, не врёт ли он нам о том, что это будет легкое задание?»
- «Пытаюсь зарубить огра, безрассудно кромсая его своим мечом».

Иногда твой метод или намерение очевидны, но уточнить никогда не будет лишним. Запугивать торговца простым криком, чтобы он дал скидку, или угрожать ему расправой, чтобы он дал скидку и не пожаловался потом страже – это задачи с разной сложностью и разными последствиями провала.

Дальше ведущий скажет, что происходит, сделает бросок или попросит тебя сделать бросок (про броски смотри на следующей странице).

Не важно, говоришь ты прямой речью или от третьего лица. Не важно, детально ты описываешь действия или кратко излагаешь их суть. Главное, чтобы всем было понятно и комфортно.

Что я могу попробовать сделать?

а) **персонаж может попытаться сделать всё, что правдоподобно.** Тебе не нужна специальная способность, чтобы попытаться перепрыгнуть яму или взобраться по стене. Тебе не нужна специальная способность, чтобы ударить гоблина телом другого гоблина. Ты можешь попытаться прочитать магические письмена, ты можешь попробовать упротить разумного противника не проливать кровь. Варьируется лишь сложность задачи.

б) **всё, что твой герой делает особенно хорошо, указано на твоём листе персонажа.** Каждый герой в чём-то компетентен, и умеет это делать лучше и стабильнее других. Воин лучше и эффективнее машет оружием. Варвар лучше хватает врагов и вышибает двери. Знаток Магии лучше припоминает эффекты заклинаний. Монах лучше дерется голыми руками. Подземные жители лучше видят в тусклом свете и темноте.

Важно: **особые способности делают не больше и не меньше, чем указано в их описании.** Если там написано, что твой удар такой сильный, что откидывает врагов на 10 футов, если они провалили спасбросок силы – это не значит, что вы из-за особой силы удара добавляете больше урона. Просто противник действительно кидает спасбросок силы, и, если провалил – откидывается. А если нет – то нет.

Ну и самое главное:

Если сомневаешься – спроси. Тебе с радостью помогут, подскажут, пояснят

Действуй! Это игра про риск. Управляйте своим персонажем, как угнанной машиной.

Получай удовольствие и позволь получать удовольствие остальным.

Броски костей

Когда делаешь что-то, исход чего не определен и зависит от тебя (и есть как возможность успеха, так и возможность, что произойдет что-то нехорошее), ведущий просит тебя бросить кости.

Обычно это кость d20, или двадцатигранник. Вот он, с треугольными гранями:



Бывает 3 вида бросков: проверка характеристики, спасбросок и атака

Проверка Характеристики

Если это активные действия, то чаще всего это Проверка Характеристики (например, «проверка силы», или «проверка интеллекта»). Слева на листе персонажа они указаны. Кидаешь кость, добавляешь бонус соответствующей характеристики (обычно это от -1 до +3), называешь сумму.

Ведущий сравнивает со сложностью, и если у тебя выпало достаточно много, то это успех, ты достигаешь. А если нет – то провал. Ведущий опишет итог.

Иногда ты тренирован в каком-то навыке, который делает тебя эффективнее в определенных задачах. Например, когда ты взбираешься по канату, ведущий говорит тебе проверить силу и называет навык Атлетика. Если у тебя тренирована атлетика, то бонус будет выше, чем просто у силы. Справа от столбца характеристик для удобства уже выписаны эти бонусы.

Спасбросок

Иногда внешний эффект заставляет персонажа реагировать (например, огненный шар заставляет от него увернуться), это как рефлекс. **Тогда ты кидаешь Спасбросок** (например, спасбросок ловкости). Это та же самая кость, но прибавляешь ты не чистый бонус характеристики, а число, указанное в списке спасбросков – справа-сверху от столбца характеристик.

Атака

Когда ты хочешь кому-то нанести вред, чтобы тот умер или упал без сознания, то чаще всего это Атака. Точно так же бросаешь двадцатигранник и прибавляешь бонус атаки, он указан прямо по центру листа. Называешь сумму. Если этого достаточно, то ты можешь **нанести противнику соответствующий урон** (он указан чуть правее бонуса атаки). Чаще всего это одна-две кости и бонус характеристики. Например, воин с силой +3 и с двуручным мечом при попадании может нанести $2d6+3$ урона. Это значит, что надо кинуть 2 обычных шестигранных кубика, прибавить 3 и назвать ведущему сумму. Хиты противника уменьшаются, и когда они достигнут нуля – он падает без сознания или умирает.

Важный момент: если у вас на кости выпадает единица, то ты в любом случае промахнулся. Если у тебя на кости выпадает двадцатка, это критическое попадание - ты в любом случае попал и кидаешь в два раза больше костей урона. Это правило работает только для атак.

Помеха и Преимущество:

Разные обстоятельства могут немного менять твои броски.

Если ведущий говорит, что у тебя **Преимущество**, то ты кидаешь два двадцатигранника и выбираешь **лучшее** из двух значений.

Если ведущий говорит, что у тебя **Помеха** – кидаешь два двадцатигранника, но выбираешь **худшее** из двух значений.

В общем и целом, это всё, что нужно знать про броски костей для первой игры =)

2. Бонус мастерства.

4. Класс доспеха (защита), бонус инициативы (нужен при определении порядка хода) и скорость (сколько можно пробежать в бою за один ход)

Лист персонажа

Character Name: _____

Class & Level: Wizard 1

Race: High elf

Background: Acolyte

Alignment: Chaotic good

Experience Points: _____

Personality Traits: I use polysyllabic words that convey the impression of erudition. Also, I've spent so long in the temple that I have little experience dealing with people on a casual basis.

Ideals: Knowledge. The path to power and self-improvement is through knowledge.

Bonds: The tome I carry with me is the record of my life's work so far, and no vault is secure enough to keep it safe.

Flaws: I'll do just about anything to uncover historical secrets that would add to my research.

Proficiencies: Dexterity (+2), Constitution (+2), Intelligence (+5), Wisdom (+3), Charisma (-1), Arcana (+5), Athletics (+0), Deception (-1), History (+3), Insight (+3), Intimidation (-1), Investigation (+5), Medicine (+1), Nature (+3), Perception (+3), Performance (-1), Persuasion (-1), Religion (+5), Sleight of Hand (+2), Stealth (+2), Survival (+1).

Skills: Arcana (+5), Athletics (+0), Deception (-1), History (+3), Insight (+3), Intimidation (-1), Investigation (+5), Medicine (+1), Nature (+3), Perception (+3), Performance (-1), Persuasion (-1), Religion (+5), Sleight of Hand (+2), Stealth (+2), Survival (+1).

Armor Class: 12

Initiative: +2

Speed: 30 feet

Hit Point Maximum: 8

Current Hit Points: _____

Temporary Hit Points: _____

Total: 1d6

Hit Dice: _____

Successes: _____

Failures: _____

Death Saves: _____

Attack Bonus: +4

Damage Type: piercing

Spell Slots: 1st-level: 4, 2nd-level: 0

Spellcasting Ability: Intelligence

Spellbook: You have a spellbook containing these 1st-level spells: burning hands, detect magic, magic armor, magic missile, shield, and sleep. Descriptions are in the rulebook.

Equipment: Shortsword, component pouch, spellbook, backpack, bottle of ink, ink pen, 10 sheets of parchment, small knife, tome of historical lore, holy symbol, prayer book, set of common clothes, pouch.

Other Proficiencies & Languages: Proficiencies: Daggers, darts, light crossbows, longbows, longswords, quarterstaves, shortswords, slings. Languages: Common, Elvish, Draconic, Dwarvish, Goblin.

Features & Traits: Fey Ancestry. You have advantage on saving throws against being charmed, and magic put you to sleep. Trance. Elves don't need to sleep. They meditate deeply, remaining semiconscious for 4 hours a day and gain the same benefits human does from 8 hours of sleep. Shelter of the Faithful. As a servant of Oghma, you command the respect of those who share your faith, and you can perform the rites of Oghma. You and your companions can expect to receive free healing and care at a temple, shrine, or other established presence of Oghma's faith. Those who share your religion will support you (and only you) at a modest lifestyle. You also have ties to the temple of Oghma in Neverwinter, where you have a residence. When you are in Neverwinter, you can call upon the priests there for assistance that won't endanger them.

1. Характеристики.

Чаще всего важны только их бонусы: от -1 до +5.

3. Спасброски и навыки.

Чаще всего там сразу указана сумма бонуса характеристики и бонуса мастерства (если вы тренированы в спасброске или навыке), либо просто бонус характеристики.

5. Атаки.

Указано название атаки (чаще всего это оружие), бонус к броску атаки и урон.

6. дополнительная информация об атаках, в т.ч. заклинаниями

Как происходят сражения?

В сражении важна каждая секунда, и от своевременности многое зависит – поэтому бой происходит в пошаговом режиме. Все совершают по 1 ходу по кругу, и затем снова и снова, пока бой не будет окончен.

В свой ход вы можете:

- Подвигаться на свою скорость (обычно это 30 футов, то есть шесть обычных 5-футовых клеток. 5фт это где-то полтора метра, стандартное пространство, занимаемое одним персонажем)
- Сделать одно Действие (в сущности, это любое действие, разумно укладывающееся в примерно 6 секунд. Чаще всего это атака или произнесение заклинания. Но может быть и переход в защитную стойку или дополнительное перемещение, попытка спрятаться или найти того, кто прячется, или подготовиться что-то сделать по условию). Просто скажите, что хотите сделать и чего добиться.
- Если у вас есть способность, которая совершается Бонусным действием, вы можете применить одну такую способность помимо своего Действия.

Вне своего хода вы можете:

- Сделать одну Реакцию. Стандартная реакция – ударить отходящего противника вслед тем, что держите в руках. Но бывают и другие (посмотрите на способности персонажа)



- **Движение (move):** двигаешься на свою скорость. Обычно это 30 футов (6 клеток). Каждые 5 футов – это клетка. Можно двигаться наискосок. По труднопроходимой местности (камни, лестницы, по колено в воде) одна клетка считается за две. Хочешь подвигаться больше? Сделай рывок действием!
- **Действие Атака:** можешь ударить, выстрелить, бросить (кидай бросок атаки, обычно это d20+4 или около того, можешь сразу и урон кинуть), оттолкнуть, опрокинуть или схватить (готовься кинуть проверку силы (можешь использовать бонус Атлетики))
- **Действие Применение заклинания:** если у тебя есть заклинание, которое применяется действием (это самый частый тип), то назови его. Некоторые заклинания просто срабатывают. Некоторые требуют атаковать (тогда кинь на атаку магией, обычно это d20+4 или около того), а от некоторых вместо этого пытается увернуться противник (он кидает спасбросок. Сложность зависит от тебя. Обычно это 12 или 13 на первых уровнях)
- **Действие Рывок (dash):** двигаешься на свою скорость, как и при «Движении». Полезно, если атаковать поблизости некого, или если очень нужно спрятаться за угол или догнать противника.
- **Действие Отход (disengage):** не позволяешь врагам ударить тебя вслед, когда ты отходишь от них. Без этого каждый враг, стоявший вплотную, может потратить реакцию на атаку. Это называется «opportunity attack»
- **Действие Уклонение (dodge):** все атаки против тебя до начала твоего следующего хода получают помеху. Полезно, если ожидаешь, что тебя будет бить целая толпа, а выжить тебе важнее, чем попытаться что-то сделать.
- **Действие Помощь (help):** если стоишь рядом с целью, ты помогаешь союзнику ее ударить, схватить, толкнуть и т.д. Первый союзник, попытавшийся сделать это, получает преимущество. Полезно, если твой союзник собирается сделать что-то мощное, а твоя попытка имеет гораздо меньшие шансы на успех.
- **Действие Засада (hide):** если противники тебя не видят (например, ты за укрытием), ты можешь затаиться и не выдавать своего местоположения. Понадобится проверка Ловкости (можешь добавить бонус Скрытности)
- **Действие Подготовка (ready action):** если сейчас ничего полезного сделать не можешь (например, враги за укрытием и высовываются только в свой ход), можешь приготовиться сделать любое другое действие. Назови действие, назови условие. Когда произойдет условие – можешь потратить реакцию и совершить то, что готовился.
- **Действие Поиск (search):** если считаешь, что что-то скрыто от глаз, можешь попробовать найти это. Потребуется проверка Мудрости (Восприятие) или Интеллекта (Анализ). Ведущий скажет, какая.
- **Действие Использовать объект:** разбить масло об голову, кинуть флягу алхимического огня, выпить зелье лечения, установить капкан, рассыпать мешок шипов или что-то подобное. Скажи, что применяешь и зачем – ведущий пояснит, надо ли бросить кости.

Любые ли действия полезны?

Любые действия могут быть полезны, но не каждое действие одинаково полезно во всех ситуациях.

D&D – это, во многом, игра про сражения группы авантюристов с группами противников с помощью оружия и магии. Вот несколько советов, если хотите чаще побеждать:

- **Вероятности – это очень важно.** D&D это игра, где случайность играет большое значение. Большинство способностей так или иначе определяют то, с какой вероятностью одно существо успешно повлияет на другое (или же зависят от этого). Если у вас атакует топором с +5 к броску, то вы вероятнее попадете по врагу, чем стреляя в него с +3. Если вы пытаетесь схватить противника, но у него сила +4, а у вас +0, то ваши шансы на успех сильно ниже 50/50. Это вовсе не значит, что вы всегда должны выбирать то действие, где выше бонус - зачастую ситуация меняет эффективность разных подходов. Со временем вы научитесь в уме прикидывать, что имеет лучшие шансы - +5 с помехой или +1 с преимуществом. Это не обязательно, но позволяет более оптимально действовать и чаще побеждать. В любом случае, преимущество – это отлично, помеха – это плохо, а высокие бонусы лучше низких.
- **Не всё зависит от вас. Иногда от броска костей зависит вопрос жизни и смерти вашего героя.** Иногда, даже действуя оптимально, компетентный персонаж может не преуспеть, если бросок кости будет низок. Сильный воин в пылу боя может промахнуться по гоблину. Слабый волшебник по чистой случайности может попасть мечом по дракону. За игру вы сделаете множество бросков, и часть из них будут неудачными, возможно даже несколько подряд – и это нормально. Противникам может повезти с бросками, и они могут благодаря удаче даже внезапно убить героя. Смерть – это нормальное (хоть и не очень частое) явление в D&D. Но смерть – это далеко не всегда конец игры. Если вы хотите продолжать участвовать в игре – обратитесь к ведущему. Он придумает, как это организовать. Возможно, он выдаст вам под управление другого персонажа, позволит воскресить погибшего с каким-то условием или же сделает что-то еще.
- **Расходуйте ресурсы разумно.** Многие способности применяются всего несколько раз в день или расходуют ресурсы, которые нельзя быстро восполнить. Потратишь мощную способность с низким шансом успеха или ради маловажного эффекта – и её может не хватить в будущем, когда ее можно было бы очень эффективно применить. Мощные одноразовые штуки лучше применять, убедившись в достаточно высоких шансах на успех, или в том, что они едва ли понадобятся до конца дня.
- **Не экономьте ресурсы слишком сильно.** Хорошее заклинание в начале боя может сразу вывести из строя противников, серьезно уменьшив боевую мощь вражеского отряда. Усиление союзников в начале боя продлит свой эффект дольше, чем если его применить только под конец. Одно заклинание, убившее монстра, способно сэкономить вам несколько заклинаний на лечение от его атак.
- **Падение в 0 хитов – это не конец света.** Да, персонаж бессознателен, но он еще не погиб. Если его не будут добивать, то ему еще нужно провалить 2-3 спасброска от смерти, чтобы погибнуть. Любое лечение моментально вернет его в бой. Поэтому лечение гораздо более эффективно для упавших в 0 хитов героев, чем для тех, что еще бьются. С другой стороны, берегите от падения в 0 хитов своего лекаря – иначе кто будет вас поднимать? А еще берегите от падения в 0 хитов героев, которые поддерживают какой-то важный эффект (например, концентрируются на полезном заклинании).
- **Пользуйтесь укрытиями.** Укрытие наполовину уже дает +2 к защите (а это очень много!), сильное укрытие дает +5 к защите. Если спрятаться за укрытие полностью – вас вообще не достать большинством атак. А еще, если вы ляжете, то в вас будет сложнее попасть дальнобойными атаками. Если вы стоите на задних рядах – это может быть невероятно полезно.
- **Сила в количестве.** Биться четыре раза с парочками бандитов может быть очень легко, а один раз с восемью – очень сложно. Один в поле – не воин (даже если он воин).
- **Знайте свои способности, знайте силы и слабости союзников.** Вы – команда. И как команда вы всегда сильнее, чем когда действуете по-отдельности.
- **Не увлекайтесь планированием сверх меры.** Если ваш план состоит больше, чем из двух предложений – скорее всего, всё пойдет не по плану. В любом случае, 30 минут сражаться в отчаянной ситуации обычно веселее, чем 30 минут спорить о том, как бы оптимизировать условия. Время на игру ограничено – думайте о том, на что хотите его потратить.

Магия

D&D – это игра про магию. Но D&D это также и игра про тактические сражения с предсказуемыми и прописанными по правилам эффектами. Магия могла бы делать что угодно и решать любую проблему – но это лишило бы игру вызова (и уж точно не порадовало бы тех, кто магией не владеет).

Поэтому магия подчиняется строгим правилам.

Если вы хотите играть заклинателем и четко представлять себе, как оптимально использовать магию – вам необходимо будет разобраться в нескольких дополнительных аспектах правил, которые всем остальным не важны:

1. **Заклинания и волшебные способности делают то, и только то, что написано.** Если заговор позволяет управлять воздухом и сдуть существо в сторону – вы можете это сделать. Но вы не можете использовать его, чтобы вытянуть воздух из легких противника и тем самым его задушить. Если заговор позволяет перемещать и замораживать воду – это не значит, что вы можете в бою обездвижить противника, заморозив воду у них под ногами. Священное пламя не поджигает предметы, а мистический выстрел не пробивает двери. Если вы хотите использовать магию для победы в бою – используйте подходящие заклинания. Хотите обездвиживать – используйте обездвиживающие заклинания. Хотите поджигать – используйте поджигающие. Впрочем, есть косвенные последствия. Например, если заклинание поджигает объект, то огонь от этого объекта, разумеется, будет освещать пространство вокруг, как и любой другой немагический огонь.
2. **Компоненты заклинаний важны.** Вербальный – вам нужно говорить (и вас могут услышать). Соматический – у вас должна быть свободна рука для сотворения. Материальный – у вас в руке должна быть специальная штука для колдовства. Если у вас в одной руке меч, а в другой щит – колдовать вы сможете далеко не любое заклинание. Если вы тихо крадетесь мимо врага – то едва ли вы сможете незаметно использовать заклинание, требующее вербального компонента (а их большинство).
3. **Заговоры применяются без траты ячеек заклинаний, сколько угодно раз.** А прочие заклинания требуют траты ячейки заклинаний уровнем не ниже, чем уровень заклинания. Таким образом, их можно применить лишь несколько раз.
4. **Точка наложения заклинания не может находиться за укрытием от заклинателя.** Ни за стеной, ни за углом, ни за стеклом. Большинство заклинаний также накладывает определенное условие по тому, требуется ли видеть точку (или, например, должна ли цель вас слышать или понимать).
5. **Многие длительные эффекты заклинаний требуют концентрации.** А концентрироваться можно лишь на одном заклинании. Кроме того, получив урон, вы можете перестать концентрироваться, если провалите спасбросок Телосложения.
6. **При действии «подготовка» для задержки накладывания заклинания вы тратите ячейку сразу, и вынуждены концентрироваться на нём.**
7. **У заклинания может быть специфическая точка наложения, специфическая зона действия, специфическая длительность или условия прекращения действия.** В описании заклинания, как правило, важно каждое слово. Из-за этого играть заклинателем может быть сложнее, чем воином или монахом – поначалу сложно учесть все факторы. Но из-за этого же оно может быть и интереснее.
8. **Самое неочевидное правило:** если вы хотите колдовать в свой ход заклинание, применяемое бонусным действием, то в этот ход вы не можете колдовать никакие другие заклинания, кроме заговоров, накладываемых основным действием. Этому нет объяснения с точки зрения логики. Это правило создано исключительно ради игрового баланса.