

Введение

«Великие деяния состоят из малых дел»
--Лао-цзы

Добро пожаловать!

Добрый вечер, путник. Этот документ был создан с мыслью о детях и, надеюсь, позволит вам играть в D&D с теми, кто хочет играть, но недостаточно взрослый, чтобы понимать правила.

Эта книга направлена на то, чтобы сделать официальные правила D&D максимально простыми, убрав более сложные части игры и сосредоточившись на приключениях.

Использование этих правил

Чтобы использовать эти правила, вам просто понадобятся кубики к20 (20-гранный кубик) и к6 (6-гранный кубик) на игрока, и каждый игрок должен заполнить лист персонажа (см. ниже). Вам также понадобятся карандаш и ластик.

Прежде чем начнется ваше приключение, стоит убедиться, что игроки знают, кто здесь главный; это вы, Мастер Подземелий (ДМ)! У вас есть последнее слово по всем решениям.

Проверки боя и способностей

Чем больше вы читаете этот документ, тем больше вы будете понимать, что никаких модификаторов здесь нет! Это потому, что всё проверяется с помощью чистого броска к20.

В бою, чтобы попасть в монстра, игроки бросают к20 и должны соответствовать или превзойти класс брони этого монстра. Затем они бросают урон, используя к6.

То же самое можно сказать и о персонажах, выполняющих действия. Простой бросок кубика на преодоление сложности (СЛ) определит, успешен ли игрок. СЛ 5 — легко, СЛ 10 — средне, а СЛ 15 — сложно.

Бросьте инициативу

Чтобы выяснить, кто и в каком порядке ходит в бою, каждый игрок должен бросить на инициативу. Они делают это, бросая свой к20 и передавая результат ДМ, который должен записать. Это указывает на порядок, в котором ведется бой.

Поскольку ДМ контролирует монстров во время боя, он также должен бросать на инициативу, так как это укажет, когда монстры нанесут удар, а следопыты должны бросать на своих питомцев отдельно.

Действия во время боя

Согласно обычным правилам D&D 5-го издания, персонажи могут двигаться и совершать 1 действие в каждом ходу боя. Это может включать атаку оружием или накладывание заклинания, или использование какой-либо способности. При использовании карты персонажи и монстры могут перемещаться на 6 клеток. Если нет, просто дайте волю своему воображению.

20 и 1

Если бросок на к20 равен 1, это особенно плохо и должно быть представлено падающим оружием или падающими монстрами и т. д. 20 является противоположностью и представляет собой что-то особенно удачное. Бросок 20 на попадание при атаке нанесет двойной урон (обычно 2d6) в бою.

Смерть персонажа

Можно с уверенностью сказать, что здесь первостепенное значение имеет избегание слез! Поэтому в D&D для детей персонажи всегда просто теряют сознание, если их здоровье достигает 0 очков, и вскоре снова просыпаются с 5 очками здоровья.

Создание персонажа

Когда игроки создают персонажа, они должны выбрать из следующих ролей:

- Воин, возможно, рыцарь какого-либо рода или любимый герой из компьютерной игры или мультсериала, вооруженный мечом и щитом.
- Волшебник, способный исцелять отряд и уничтожать врагов с помощью заклинаний.
- Следопыт, сопровождаемый любимым питомцем, способный исследовать дикую местность и вооруженный луком.

Здоровье и броня

Независимо от того, кем является их персонаж, у всех персонажей будет 10 очков здоровья (оз) на уровень персонажа.

Например, у персонажа 2-го уровня будет 20 оз.

В традиционной игре D&D класс брони определяется тем, что носит персонаж, и модифицируется его ловкостью. Для простоты у всех персонажей класс брони равен 13.

Воин

Этот класс персонажей будет использоваться для добрых пиратов, героических детей космоса и храбрых эльфийских мальчиков. Независимо от этого, игрок с персонажем-воином начинает игру со следующим:

- Меч или топор какого-либо вида.
- Щит.
- 2 зелья здоровья.

Волшебник

Способные владеть заклинаниями с экспертным мастерством, персонажи-волшебники, скорее всего, будут феями из зачарованных лесов, мудрыми магами и даже молодыми учениками определенной школы. Персонажи-волшебники начинают игру со следующим:

- Волшебная палочка или магический посох.
- 2 заклинания (по выбору игрока).
- 2 зелья здоровья.

Следопыт

Опытный охотник в дикой природе, сопровождаемый своими верными

фамильярами, следопыты — умелые воины, которые атакуют издалека. Следопыты начинают игру со следующим:

- Лук с большим количеством стрел (или какой-либо другой тип оружия дальнего боя с большим количеством боеприпасов).
 - 2 зелья здоровья.
 - Какое-то животное-спутник. Очевидно, что питомец-дракон немного глуповат, если только он не крошечный, как кошка.
- Используйте здесь здравый смысл.

Приложение А — Оружие и магические предметы

Используйте следующие правила и профили для начального снаряжения персонажа.

Лук (только следопыт)

Лук или другое оружие дальнего боя может стрелять на любую разумную дистанцию и наносит 1d6 урона за выстрел. Из лука нельзя стрелять по монстрам вблизи, так как он слишком громоздкий.

Зелье здоровья

Один глоток зелья здоровья восстановит 10 ед. здоровья. Только одно использование.

Волшебная палочка/посох (только для волшебников)

Волшебная палочка или посох используются для накладывания заклинаний, выбранных из приложения В. Палочку/посох также можно использовать, чтобы выстрелить огненным шаром в противника, нанося 1d6 урона и, возможно, поджигая что-то!

Меч

Меч или топор наносят 1d6 урона монстрам вблизи.

Щит (только для воинов)

Будь то кусок металла или грубо сделанный деревянный щит, он добавляет +2 к классу брони персонажа.

Приложение В – Магические заклинания

Волшебник может выбрать 2 заклинания на уровне 1 и может выбрать 1 дополнительное заклинание на уровень персонажа.

Например, волшебник уровня 2 будет знать 3 заклинания. Позвольте игроку выбрать в начале каждого приключения.

Высшее исцеление

Взмахом своей палочки волшебник может исцелить персонажа до полного здоровья. Одно использование за приключение.

Исцеление

Волна исцеления накатывает на персонажа, он восстанавливает 10 ед. здоровья.

Левитация предметов

Сосредоточенно взмахнув палочкой и произнеся магическую фразу, волшебник может заставить предмет размером с человека или меньше левитировать в воздухе и перемещать его.

Волшебный свет

Волшебник создает источник света на конце своей палочки, как факел. Он может выключить его, когда пожелает.

Разговор с животными

Волшебник может использовать это заклинание для общения с дикими животными.

Телепорт

Клуб дыма, и волшебник исчезает, только чтобы снова появиться поблизости.

Хитрости

Хитрый и ловкий волшебник может обмануть своего противника, издавая звуки с другого конца комнаты, или заставляя свет мигать, или открывая дверцы шкафа, чтобы проскользнуть мимо.

Или же...

Если у вас есть экземпляр книги «Wizards and Spells» от Wizards of the Coast, внутри перечислено несколько заклинаний. Однако в ней нет фактической информации о наносимом уроне и т. д., поэтому вам, возможно, придется импровизировать.

Последнее примечание для ДМ'ов

Вы могли заметить, что многие правила здесь довольно расплывчаты. Это потому, что мы не хотим загружать и сбивать с толку молодых игроков, а вместо этого поддерживать повествование.

При создании приключений с использованием этих правил может быть разумным переработать профили монстров, чтобы они отражали профили персонажей. Например, вам не нужен огромный дракон с более чем 100 оз и классом доспеха 18 для партии, так как это очень замедлит игру и, вероятно, оттолкнет игроков.

Кроме того, если монстр атакует больше одного раза за ход, это значительно увеличит его сложность. На самом деле, вам нужно сосредоточиться на очках здоровья существа, броне и дать ему один или два типа атаки, но сохранить урон 1d6. На более высоких уровнях, очевидно, настройте это по своему усмотрению. Но здесь важно, чтобы молодые игроки наслаждались опытом.

В конце концов, золотое правило номер 1 — получать удовольствие.

| | | |
|----------------------|-------------------|--------|
| Имя: | Здоровье: | Броня: |
| Оружие и Заклинания: | Вещи и Сокровища: | |
| | | |

Заметки:

| | | |
|----------------------|-------------------|--------|
| Имя: | Здоровье: | Броня: |
| Оружие и заклинания: | Вещи и Сокровища: | |
| | | |

Заметки: