

# ПРАВИЛА ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Предназначены для того, чтобы быстро объяснить основные правила игроку с нулевыми знаниями, чтобы он мог немедленно начать играть готовым персонажем (например, скачанным у разработчика).

## Лист персонажа

**1** - **Параметры** (число в овале) и **модификаторы** (число с плюсом или минусом). Чем больше, тем лучше. Здесь параметр Интеллект = 16, модификатор Интеллекта = +3

**2** - **Бонус мастерства**. Растет с уровнем. Если у персонажа есть мастерство в чем-то, то этот бонус прибавляется к проверке данной способности. Здесь он равен +2.

**3** - **Спас-броски и Навыки**. Закрашенный кружок означает, что у персонажа есть мастерство в них. После названия навыка в скобках - какой **Параметр** ему соответствует.

**4** - **Боевые показатели**:  
12 - Класс Защиты/Доспеха (броня)  
+2 - бонус Инициативы  
30 футов - скорость перемещения по полю  
8 - максимум хитов (очков жизни)

**5** - доступные атаки:  
shortsword - название (короткий меч)  
+4 - **бонус на попадание** этой атаки  
1d6+2 piercing - в случае попадания эта атака наносит столько **повреждений**

**6** - **Заклинания**:  
**cantrips** - известные персонажу заговоры (особый тип заклинаний)  
**spell slots** - количество и уровень доступных персонажу ячеек  
**prepared spells** - количество приготовленных заклинаний  
**spellbook** - записанные в книге персонажа заклинания, доступные для приготовления

## ЧТО ЕСТЬ НА ЛИСТЕ

## ОСНОВЫ БРОСКОВ

Почти все броски делаются кубиком d20 (двадцатигранный кубик), выглядит так:



Также бывают кубики d4, d6, d8, d10, d12. Число после d обозначает количество граней.

Запись «d6+2» означает «к тому, что выпало на d6, прибавить 2».

Запись «3d4+d8-1» означает «к тому, что выпало на трех кубиках d4, прибавить то, что выпало на кубике d8, и вычесть 1».

Стандартно **проверка/атака** делается:

$$\text{d20} + \text{бонус} \\ \text{VS} \\ \text{целевое число}$$

То есть результат броска (что выпало на d20 + бонус) сравнивается с определенным целевым числом. Если результат больше или равен целевому числу - успех, иначе - неудача.

Иногда бросок делается с **преимуществом** - кидается сразу два кубика d20, и используется наибольшее из выпавших чисел.

Когда бросок делается с **помехой** - наименьшее из выпавших чисел.

## ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Обычно **проверка навыка** делается как d20 + бонус из секции **3**. Получается **результат** броска.

**Результат** сравнивается с целевым показателем - «ДС» (или «Сл»). Значение DC знает ведущий («ДМ»). Если результат броска **больше или равен** DC - успех.

Каждый навык базируется на одном из параметров в секции **1**.

**Бонус** в **3** рассчитывается как модификатор соответствующего параметра из секции **1**, к которому может прибавляться **бонус мастерства**, указанный в **2**. Прибавлять или нет - зависит обычно от класса персонажа.

В примере бонус Религии равен +5 (+3 - модификатор Интеллекта и еще +2 - бонус мастерства).

## БРОСОК ИНИЦИАТИВЫ

**Бросок инициативы** делается как:

d20 + бонус Инициативы в **4**

**Бонус Инициативы** обычно равен модификатору **Ловкости**. Бонус мастерства не прибавляется.

Чем больше **результат броска инициативы**, тем раньше персонаж начинает действовать в бою.

## СПАС-БРОСКИ

Спас-броски делают, когда персонаж сопротивляется внешнему воздействию (яду, очарованию, страху).

Делаются точно так же, как проверки навыков (описано выше).

## КАК ПРОИСХОДИТ БОЙ

Бой состоит из **раундов**. Все участники боя ходят по очереди, когда все сделали свой ход, начинается следующий раунд. Считается, что каждый раунд занимает 6 секунд, то есть в минуте 10 раундов.

В начале боя все участники делают свои **броски инициативы**, очередность ходов в бою зависит от результатов этих бросков. Кто выбросил больше всех, ходит первым, и далее по убыванию.

В свой ход персонаж может сделать по **одному** действию каждого из следующих типов:

«**Перемещение**», то есть можно пройти не более своей скорости, указанной в **4**. На клеточном поле одна клетка равна 5 футов, так что со скоростью 30 футов можно пройти 6 клеток.

Иногда, чтобы подвигаться на одну клетку, надо потратить две («труднопроходимая местность»).

Чтобы встать, тратишь половину перемещения.

«**Действие**», например:

- Атака
- Колдовать заклинание
- Второй раз переместиться
- Использовать зелье, свиток и т.п.
- Разные другие тактические действия

«**Бонусное действие**» - иногда у персонажа есть особая способность сделать что-то очень быстро, например Варвар войти в состояние ярости, Бард воодушевить друзей.

Иногда в чужой ход можно сделать одну «**Реакцию**» на чужое действие.

## КАК АТАКОВАТЬ ВРАГА

В примере у персонажа есть короткий меч (см. **5**). Чтобы атаковать им, надо встать в соседнюю клетку (можно по диагонали) и сделать **действие Атака**.

При этом делается **бросок атаки**:

d20+бонус атаки этим оружием (см. **5**)  
VS

Класс Защиты («АС») врага (знает ДМ)

Если **результат броска атаки больше или равен** Классу Защиты врага, то атака успешна, можно наносить повреждения. Если на d20 выпало 20, это критическое попадание, можно ничего не сравнивать. Если на d20 выпало 1, это автопромах, тоже можно не сравнивать.

Сколько наносится повреждений, указано в **5** в соответствующем оружии. Разное оружие делает разное количество повреждений. При критическом попадании кубики повреждений удваиваются, то есть короткий меч в примере нанесет 2d6+2, а не d6+2, как обычно.

**Атака стрелковым оружием** (например, из лука) делается так же, только можно атаковать издалека, и между стреляющим и целью не должно быть, например, стены.

Существо падает без сознания, если его хиты (см. **4**) снизились до нуля.

В некоторых ситуациях атака делается с **преимуществом** (см. выше), например удар по лежащему или если атакующего не видно, или с **помехой**, например, атакующий отравлен или ослеп.

Если цель частично заслонена, у нее увеличивается АС.

## КАК КОЛДОВАТЬ

У заклинателя за колдовство отвечает определенный параметр. У волшебника в примере это **Интеллект**.

Все заклинания делятся на **заговоры** (cantripts) и прочие. Кантрипов можно колдовать сколько угодно, прочих заклинаний ограниченное количество в день, по количеству ячеек (у волшебника в примере 2 ячейки в день, см. **6**).

Заклинания бывают атакующие (sacred flame, fire bolt, magic missile) и прочие (mage armor, bless).

Атакующие заклинания могут требовать атаки - она делается против АС врага. Например, fire bolt при попадании наносит 1d10 повреждений огнем. **Бонус такой атаки** = бонусу мастерства заклинателя + модификатор его параметра (в примере +5=+2+3).

Заклинания могут требовать спас-бросок от цели. Например, sacred flame наносит 1d8 повреждений светом, если враг не сделает спас-бросок Ловкости. **ДС при этом зависит от заклинателя и равен:** 8+бонус мастерства заклинателя+ модификатор параметра заклинателя (в примере DC 13=8+2+3).

Иногда заклинание не требует попадать или делать спас-бросок (magic missile наносит 3d4+3 повреждений без атак и спас-бросков).

Эффект заклинания может быть мгновенным или продолжительным. **Время действия заклинания** может быть установлено как «просто время» (mage armor действует 8 часов), либо «пока концентрируешься на нем, но не более X часов» (bless действует, пока концентрируешься, но не более минуты). Заклинатель не может концентрироваться более чем на одном заклинании одновременно. Концентрация может быть прервана, если заклинатель получит урон.

Обычно заклинание колдуется действием, но иногда бонусом или реакцией.

У каждого заклинания своя **дальность** и **количество целей/радиус действия**. Fireball создает взрыв **радиусом** 20 футов в точке на **дальности** не более 150 футов от колдуна.