

СПРАВОЧНЫЙ ЛИСТ ИГРОКА

Этот лист содержит объяснения, определения и полезные советы для тех, кто играет в DUNGEONS & DRAGONS.

ТЕРМИНЫ D&D

d20. 20-гранная кость также называется d20.

d6. 6-гранная кость также называется d6.

Бросок d20. Бросок d20 — это бросок 20-гранной кости с добавлением любых модификаторов. Результат броска сравнивается со Сложностью или Классом брони, чтобы определить, удалось ли выполнить действие, для которого использовался бросок.

Действие. Действие — это то, что ваш персонаж делает в свой ход во время игры в D&D. Действия включают атаки, использование навыков и многое другое.

Класс брони (КБ). Класс брони — это число, показывающее, насколько сложно попасть по существу с помощью броска атаки. Когда вы совершаете бросок d20 в качестве броска атаки, вам нужно добиться результата, равного или превышающего КБ существа, чтобы нанести ему урон.

Лист персонажа. Вся информация о персонаже игрока для игры в D&D записана на его листе персонажа. Этот лист показывает, кем является персонаж и в чём он силен.

Мастер. Мастер — это человек, выполняющий роль главного рассказчика, хранителя секретов и арбитра в игре D&D.

Помеха. Когда вы пытаетесь выполнить действие при обстоятельствах, увеличивающих шансы на неудачу, вы бросаете две 20-гранные кости и выбираете меньший результат.

Преимущество. Когда вы пытаетесь выполнить действие при обстоятельствах, увеличивающих шансы на успех, вы бросаете две 20-гранные кости и выбираете больший результат.

Приключение. История, которую вы разыгрываете своим персонажем в игре D&D, называется приключением.

Пункты здоровья. Пункты здоровья показывают, сколько урона существо может выдержать, прежде чем потеряет сознание или будет побеждено.

Ролевая игра (RPG). D&D — это ролевая игра, в которой игроки управляют персонажами и участвуют в развитии истории по мере её раскрытия.

Сложность (СЛ). Сложность — это число, определяющее, насколько сложно применить определённый навык. Когда вы совершаете бросок d20 для использования навыка, вам нужно добиться результата, равного или превышающего СЛ, чтобы успешно применить навык.

Сцены. Сцены — это эпизоды, происходящие в рамках приключения D&D.

НАВЫКИ D&D

Акробатика. Навык Акробатика отражает способность вашего персонажа выполнять физические трюки и сохранять равновесие, как профессиональный гимнаст.

Атлетика. Навык Атлетика помогает в действиях, требующих силы, таких как поднятие тяжёлых предметов или выбивание дверей.

Внимание. Навык Внимание позволяет замечать то, что трудно обнаружить или скрыто.

Выживание. Навык Выживание включает множество действий для обеспечения безопасности в дикой природе, включая отслеживание животных, поиск пищи и воды.

Дрессировка. Умение успокаивать животных и заставлять их выполнять команды определяется навыком Дрессировка.

История. Навык История показывает, что вы знаете о событиях прошлого.

Магия. Навык Магия показывает, что вы знаете о магии и как её использовать.

Проницательность. Навык Проницательность помогает вам понять ситуации, связанные с чувствами других существ, включая их отношение к вам.

Природа. Ваши знания о естественном мире зависят от навыка Природа.

Расследование. Навык Расследование позволяет вам анализировать ситуацию и выяснять, что происходит, опираясь на улики.

Религия. Знания о богах и их силах определяются навыком Религия.

Скрытность. Навык Скрытность позволяет вам незаметно передвигаться, избегая обнаружения.

ЗАКЛИНАНИЯ, ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ D&D

Боевой посох. Боевой посох — это длинный тяжёлый деревянный посох, который можно использовать как трость для ходьбы, и как оружие.

Булава. Булава — это оружие, состоящее из массивного металлического шара на конце рукояти.

Волшебная стрела. Заклинание *волшебная стрела* выпускает три магических снаряда, которые автоматически попадают в цель без необходимости броска d20.

Инструменты вора. Инструменты вора содержат отмычки и другие инструменты для вскрытия замков и обезвреживания ловушек.

Исцеление ран. Заклинание *исцеление ран* позволяет восстанавливать здоровье существа (включая вас), которое получило урон.

Кожаный доспех. Кожаный доспех изготовлен из выделанных шкур животных. Он лёгкий и удобный для ношения.

Кольчатый доспех. Кольчатый доспех состоит из толстых соединённых металлических колец. Он тяжёлый и обеспечивает максимальную защиту.

Короткий лук. Короткий лук — это лёгкое оружие, которое используется для стрельбы стрелами на дистанции.

Короткий меч. Короткий меч — это лёгкое оружие, которым можно легко орудовать одной рукой.

Ломик. Ломик — это тяжёлый железный инструмент, используемый для взлома или поддевания дверей и других объектов.

Набор верхолаза. В набор входят особые колышки, шипы для обуви, перчатки и крепления, которые помогают вам взбираться на стены, утёсы и другие вертикальные поверхности.

Огненный снаряд. Заклинание *огненный снаряд* выпускает магический огонь в одного врага.

Символ религии. Символ религии — это небольшой предмет, олицетворяющий силу вашего бога. Если вы жрец, символ религии позволяет вам использовать эту силу для произнесения заклинаний.

Сухой паёк. Сухой паёк — это еда, которую вы берёте с собой в приключения. Он включает вяленое мясо, фрукты и воду.

Топорик. Топорик — это оружие, которое можно держать в одной руке и использовать в бою.

Чешуйчатый доспех. Чешуйчатый доспех покрыт внахлест маленькими металлическими пластинами. Он тяжелее кожаного доспеха, но легче кольчатого.

СОВЕТЫ ДЛЯ ИГРОКОВ

Вот несколько советов для вас и игроков, которые помогут всем насладиться игрой DUNGEONS & DRAGONS:

Будьте хорошим напарником. D&D — это кооперативная игра, в которой все должны работать вместе, чтобы получить удовольствие.

Обдумывайте действия вашего персонажа. В отличие от других игр, где правила ограничивают ваши возможности, в D&D ваш персонаж может сделать практически всё. Но то, что вы можете сделать что угодно, не значит, что это всегда хорошая идея. Помните, что у вашего персонажа есть сильные стороны, а другие игроки тоже хотят участвовать в игре. Давайте каждому возможность действовать, особенно если это их ход, и они хотят показать, в чём их персонаж силен.

Поддерживайте других. Обсуждайте планы с другими игроками и мастером, помогайте другим реализовывать их идеи. Давайте советы, когда это необходимо, и вдохновляйте других игроков в их ходы. Будьте уважительны, даже если кто-то решит сделать что-то, что вы бы не сделали.

