

ЭТО ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ИГРОК — БАЗОВОЕ РУКОВОДСТВО ДЛЯ ИГРОКОВ

Авторы: Антон Палихов, Ирина Кузюр

Присоединяйтесь к Киборгам и Чародеям

Веб-сайт <https://cyborgsanGMages.com/>

Discord <https://discord.gg/yrJqvCqU3w>

Telegram https://t.me/cyborgs_and_mages

Facebook

<https://www.facebook.com/cyborgsanGMages/>

Twitter <https://twitter.com/cyborgsanGMages>

Instagram

<https://www.instagram.com/cyborgsanGMages/>

VK <https://vk.com/cyborgsanGMages>

Youtube

<https://www.youtube.com/channel/UC3TT91uEL3ebS5ekF3U0bg>

Поддержать сообщество:

VISA 4149 4390 2039 5731

MASTERCARD 5168 7520 1042 0431

СОДЕРЖАНИЕ

ПРАВИЛА ЭТИКЕТА ЗА СТОЛОМ	2
Не опаздывайте.....	2
Будьте готовы получать удовольствие	2
Не искажайте результаты бросков	2
Бросайте кости только тогда, когда вас попросят.....	2
Знайте правила	2
Знайте вашего персонажа.....	2
Позвольте другим побыть в центре внимания	3
Будьте готовы к своему ходу.....	3
Избегайте метагейминга.....	3
Уважайте gm-а.....	3
ОСНОВЫ РОЛЕВОЙ ИГРЫ.....	4
Будьте осторожны с голосом.....	4
Используйте себя в качестве основы.....	4
Не бойтесь подражать.....	4
Выбери что-нибудь одно	4
Создайте связь с другими членами партии	4
Отыгрывайте ваши действия	5
ИСПОЛЬЗУЙТЕ РЕКВИЗИТ	5
Не переусердствуйте.....	5
БАЗОВАЯ ТАКТИКА	5
стремитесь к быстрой победе.....	6
Понимайте экономику действий	6
Знайте свою роль	7
Защита.....	7
Нападение.....	7
Контроль.....	7
Поддержка.....	7
В заключение.....	7
Знай своего врага.....	7
Не бойтесь отступать	8
Используйте забытые действия.....	8
Проводите разведку.....	9
Сражайтесь в то время и в том месте, которое выбираете вы	9

Этот материал разделен на три части: этикет за столом, основы ролевой игры и базовая тактика. Хотя эта информация и предназначена для новичков, она также может помочь опытным игрокам освежить свои знания.

ПРАВИЛА ЭТИКЕТА ЗА СТОЛОМ

Этикет — это социальный контракт или кодекс вежливого поведения, принятый группой людей. Если вы соблюдаете следующие правила, у других игроков будет мало причин возражать против вашего стиля игры.

НЕ ОПАЗДЫВАЙТЕ

Когда вы приходите поздно, у других игроков остается два непривлекательных варианта: ждать вас или начать без вас. Ожидание может быть скучным и сокращает ценное игровое время. Начав без вас, группа может оказаться недостаточно сильной в бою и неспособной преодолеть задачи, требующие навыков вашего персонажа. Помогите вашим коллегам-игрокам избежать этой дилеммы, будучи пунктуальным.

БУДЬТЕ ГОТОВЫ ПОЛУЧАТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ

Вы получите столько удовольствия за столом, сколько вы позволите себе. Хороший настрой может поднять уровень посредственной игры, в то время как плохое отношение может очень легко разрушить потенциально превосходную игру. Приносите с собой за стол желание повеселиться. Прилагайте усилия, чтобы участвовать в истории, которую рассказывает GM, а не искать нестыковки в ней. И, конечно же, будьте позитивны и поддерживайте своих коллег-игроков и их выбор.

НЕ ИСКАЖАЙТЕ РЕЗУЛЬТАТЫ БРОСКОВ

Все любят побеждать, и вам может быть очень обидно, когда на ваших костях выпадает плохой результат. Вы можете подумать, что нет ничего плохого в том, чтобы добавить 1 или 2 к результату броска, но не поддавайтесь искушению! Опытные игроки знают, что

некоторые из лучших моментов в игре происходят из-за катастрофических бросков. Игра действительно была бы скучной, если бы вы успешно проходили каждую проверку характеристики или если бы каждое попадание было критическим. Кости играют важную роль в игре; вы должны дать им возможность внести свой вклад в неё.

БРОСАЙТЕ КОСТИ ТОЛЬКО ТОГДА, КОГДА ВАС ПОПРОСЯТ

GM сообщит вам, когда будет необходимо сделать бросок. Считается плохими манерами бросать предполагаемую проверку заранее, что может привести к ситуациям похожим на эту:

Игрок: Я обыскиваю комнату [делает бросок]. У меня 14 на проверку Восприятия.
GM: Эмм... Я собирался попросить тебя сделать проверку Анализа...

Исключение из этого правила часто применяется в бою, где вы делаете бросок атаки сразу после объявления атаки.

ЗНАЙТЕ ПРАВИЛА

Если у вас есть опытный GM, вы можете играть и наслаждаться игрой при очень небольшом знании правил. Тем не менее, как только вы решите играть регулярно, вы сильно поможете своему GM и своим коллегам-игрокам, если ознакомитесь с правилами.

Хорошая новость заключается в том, что основные правила довольно лаконичны. В действительности вам необходимо прочитать только Часть 2 Player's Handbook, которая состоит меньше чем из 30 страниц. Остальная часть книги в основном предлагает опции для персонажа, которые вы можете прочитать по мере необходимости. Есть также много хороших одностраничных шпаргалок, доступных онлайн.

ЗНАЙТЕ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

Ознакомившись с основными правилами, вы также захотите понять своего конкретного персонажа. Вам следует прочитать информацию о выбранных расе, классе и архетипе. Если вы заклинатель, вам также будет необходимо изучить доступные вам заклинания.

За столом вы должны знать свой КЗ (Класс Защиты), хиты, кость хитов, бонус владения,

бонус атаки основного оружия и кость урона для него, а также какие навыки у вас есть. Вы также должны быть знакомы с теми особенностями, которые предоставлены расой, классом и архетипом.

ПОЗВОЛЬТЕ ДРУГИМ ПОБЫТЬ В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Обычно вы играете, по крайней мере, с четырьмя другими людьми, а зачастую и с большим количеством. Простая математика показывает, что вы будете находиться в центре внимания не более 20% времени, а возможно и меньше.

Dungeons & Dragons — это социальная и кооперативная игра. В хорошо функционирующей группе игроки крайне заинтересованы в благополучии других персонажей и принимают участие в том, что делают все остальные персонажи группы. Разговоры о футболе во время хода другого игрока, показывают неуважение к этому игроку и GM-у.

Если вас совершенно не интересуют дела ваших товарищей за столом, то вам либо нужна новая группа, либо новое хобби.

БУДЬТЕ ГОТОВЫ К СВОЕМУ ХОДУ

Одна полезная вещь, которую вы можете сделать, пока другие делают ход — это подготовиться к своему собственному. Тщательно обдумайте текущую ситуацию, сверьтесь с правилами, если это необходимо, и мысленно решите, какие действия вы собираетесь предпринять. Сделайте все это, и вы сможете решительно и уверенно направлять своего персонажа, когда начнется ваш ход. Если вы будете тратить свой ход, колеблясь между вариантами, или медленно листая Player's Handbook, вы только вызовете недовольство у всех остальных.

ИЗБЕГАЙТЕ МЕТАГЕЙМИНГА

Метагейминг происходит, когда вы используете знания, о которых вы знаете, как игрок, но которые ваш персонаж не знает. Вопиющим примером может служить случай, когда ваш варвар, только что выбравшийся из примитивной деревни, внезапно, необъяснимым образом смешал селитру, серу и древесный уголь в пропорциях, необходимых для создания пороха.

Такого рода поведение должно быть категорически исключено.

Но есть и пограничные случаи. Классический пример — тролль, монстр, который регенерирует и может быть окончательно убит только при помощи огня или кислоты. Если Вы уже играли несколько сессий в Dungeons & Dragons, вы, вероятно, знаете, как уничтожить тролля — но знает ли это ваш персонаж?

У разных GM-ов могут быть разные взгляды на эту ситуацию. Некоторые согласятся, что вы вполне могли приобрести такого рода знания о монстрах во время ваших путешествий. Вы можете представить себе искателей приключений, обменивающихся советами в таверне за кружкой эля («Огонь не вредит красным драконам, говорите? Приму к сведению.») Но другие GM-ы могут посчитать это метагеймингом.

Лучший способ предотвратить конфликты по этому вопросу — поговорить с вашим GM-ом и согласовать действия. Хорошая коммуникация позволит избежать многих проблем в будущем.

УВАЖАЙТЕ GM-А

Это, возможно, самое важное правило из всех. Если вы собираетесь играть в Dungeons & Dragons, вы должны уважать роль GM-а. GM в конечном счете существует для того, чтобы создать интересное приключение для группы. На практике это означает, что он обладает большим влиянием на разворачивающуюся историю, и последнее слово в трактовке правил остается за ним.

Если вы будете играть, пытаясь ставить под сомнение роль GM-а, это оставит негативный опыт у всех присутствующих за столом. Если вы тратите свое время, пытаясь разрушить повествование, которое создает GM, вы не добились ничего умного или достойного восхищения. Роль GM-а состоит в том, чтобы создать правдоподобное, сюжетное приключение — ваша роль состоит в том, чтобы взаимодействовать с ним. Например, если GM дразнит вас сочным кусочком сюжетной приманки, ожидается, что вы клонете на нее.

Один из распространенных примеров неуважения к GM — адвокаты правил (правилозащитники). Обычно это игроки, постоянно спорящие по поводу трактовки правил с GM-ом. Как упоминалось выше, последнее слово остается за GM-ом, поэтому утверждение, что он неправильно понял правила звучит несколько парадоксально. Этот термин также

используется для обозначения любого индивида, использующего правила в своих целях.

Кроме того, что адвокаты правил просто не получают удовольствие от игры, они также лишают остальных своей доли удовольствия: очень утомительно сидеть и слушать жаркий спор о том, сколько d4 костей нужно бросить. Если вы считаете, что GM действительно неправильно что-то понял, уважительно (и кратко) изложите свое дело, а затем тактично примите решение GM-а.

В конечном счете, если вы не можете проявить такого рода уважение к своему GM-у, вам лучше найти другого GM-а — и, возможно, другую группу игроков.

ОСНОВЫ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Отыгрыш означает примерку на себя роли кого-то, кем ты не являешься. Это вид творческой деятельности, в котором вы создаете и входите в роль новой личности. Это один из самых основных видов игр, в которых мы участвуем, который сам собой получается даже у маленьких детей. Ролевые игры берут этот тип игры и дополняют его правилами и структурой, которые дают вашему новому персонажу интересные цели, опции и ситуации для взаимодействия.

Создание персонажа лежит в основе Dungeons & Dragons, а разработка четкого и узнаваемого образа для вашего персонажа — один из самых приятных аспектов игры. Ниже приведены некоторые основные советы, с которых вы можете начать.

БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ С ГОЛОСОМ

Во-первых, проявите осмотрительность. Изменение вашего голоса — это очевидный способ создать индивидуальную личность. Но вы должны быть осторожны — если у вас нет голосовой или театральной подготовки, вы можете очень легко повредить голосовые связки. Рычащий, угрожающий голос может звучать круто, но через пару часов вы с трудом сможете говорить. Для большинства людей использование собственного голоса — самая простая и лучшая стратегией.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ СЕБЯ В КАЧЕСТВЕ ОСНОВЫ

Возможно, вы хотите отыграть кого-то, кто радикально отличается от вас во всех смыслах — это то, что привлекает некоторых людей в

ролевых играх. Однако очень трудно создать полноценную личность с нуля. Если вы начинаете, не бойтесь основывать личность персонажа на своей, просто добавьте или детализируйте две или три ключевые черты.

НЕ БОЙТЕСЬ ПОДРАЖАТЬ

Отличная стратегия для новичков — основывать своего персонажа на ком-то из вашего любимого шоу, книги или фильма. Не беспокойтесь о том, что это будет выглядеть слишком вторично — к тому времени, когда вы добавите свой собственный голос и элементы личности, итог будет уникальным.

ВЫБЕРИ ЧТО-НИБУДЬ ОДНО

Когда вы впервые создаете своего персонажа, легче сосредоточиться на одной черте, а не пытаться сразу развить многогранную личность. Эта черта может быть простой, например, коронная фраза, которую использует ваш персонаж.

Система предыстории в Player's Handbook предоставляет вам неплохой инструмент для создания хорошей основы для персонажа. Одно из предложений состоит в том, чтобы броском кубов выбрать вашу черту, идеал, привязанность и слабость, а затем выбрать что-то одно и сосредоточиться на первых нескольких сессиях на нем. Возможно, вы прислужник Латандера, и вы выбросили «Я непреклонен в своих убеждениях» в качестве слабости. Она может проявляться в том, что ваш персонаж говорит: «Мне очень жаль, но это идет вразрез с моей верой», когда принимаются определенные ключевые решения. Это может даже стать вашей коронной фразой.

Не беспокойтесь, что ваш персонаж может показаться плоским. Персонажи раскрываются на протяжении многих игровых сессий, и вы конечно же добавите новые личностные черты по мере игр. Но начать с простого — отличная стратегия, особенно для первых нескольких персонажей.

СОЗДАЙТЕ СВЯЗЬ С ДРУГИМИ ЧЛЕНАМИ ПАРТИИ

Придумать причину, почему ваш персонаж путешествует с группой — ваша обязанность. Если вы хотите создать персонажа, который является затворником-мизантропом, вам также нужно создать причину, из-за которой этот персонаж отправился на поиски приключений —

в обязанности GM-а не входят попытки выманить вас из пещеры отшельника.

Хороший способ сделать это — создать связь с другим членом партии. Один из простых способов заключается в том, что ваши персонажи приходится родственниками друг другу. Еще одна распространенная связь — это сказать, что ваши персонажи друзья детства. Это очень хорошие связи, особенно для начинающих игроков.

Система предыстории, упомянутая выше, может помочь вам создать более интересные взаимоотношения с другими персонажами. Подумайте о личностной слабости, которую мы описали выше для нашего послушника: «Я непреклонен в своих убеждениях». Как вы можете использовать ее, чтобы создать связь с другим персонажем? Ну, вы можете заключить, что ваш персонаж проводил много времени в храме, и очень честен и набожен. Возможно, один из других персонажей — сирота, воспитанный жрецами храма. Возможно, верховный жрец попросил вашего персонажа присмотреть за сиротой теперь, когда он вырос, и поэтому вы последовали за ним в жизнь, полную приключений.

Эти отношения не только объясняют, почему ваш персонаж отправился на поиски приключений, но и добавляют всевозможные интересные возможности для отыгрыша между вами и осиротевшим персонажем. Очевидно, что эти связи должны создаваться совместно с другими игроками, но вы обнаружите, что это может быть очень весело.

ОТЫГРЫВАЙТЕ ВАШИ ДЕЙСТВИЯ

Иногда поступки вашего персонажа скажут о его личности больше, чем могли бы слова. Может быть, ваш варвар любит врываться в дверь, пока остальная часть группы что-то планирует, может быть, ваш волшебник склонен паниковать и бросать огненный шар, когда напуган, или, может быть, ваш плут — неизлечимый kleptomан. Решите, есть ли у вашего персонажа какие-то особые манеры или привычки, и подумайте о том, как вы можете использовать их в игре.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ РЕКВИЗИТ

Использование реквизита может быть простым способом создать индивидуальность за игровым столом. Если у вас есть персонаж-волшебник, возможно, вы можете в своеобразной манере размахивать пластиковой палочкой

всякий раз, когда произносите заклинание. Другими хорошими реквизитами могут быть шляпы, шарфы, отмычки, кошельки, кольца, ювелирные изделия, монеты, драгоценные камни, бутылки с зельями, поддельное оружие и так далее.

НЕ ПЕРЕУСЕРДСТВУЙТЕ

Распространенная ошибка начинающих игроков — перестараться в попытке действительно упрочить личность персонажа. Например, помните фразу, которую мы описали выше для нашего послушника? Вам нужно сказать ее пару раз за сессию, чтобы она начала прочно ассоциироваться с вашим персонажем. Если вы будете повторять ее 2 или 3 раза в час, то всем она быстро надоеет, и общий эффект будет менее убедительным.

Точно так же, как вам нужно только немного соли, чтобы приправить блюдо, вам нужно только немного характеризовать персонажа каждый сеанс, чтобы сформировать его личность. Создание хорошего персонажа обычно достигается за множество игровых сессий, а не за одну. Не торопитесь и наслаждайтесь процессом!

БАЗОВАЯ ТАКТИКА

Кто ведет бой, зная это и применяя знания на практике, тот непременно победит; кто ведет бой, не зная этого и не применяя это на практике, тот непременно потерпит поражение.

Сунь Цзы, Искусство Войны

—
Тактику можно определить как искусство развертывания и маневрирования своими силами в бою, с целью одержать победу над врагом. Сражения в Dungeons & Dragons всегда носят тактический характер, хотя проработка тактик будет варьироваться от игры к игре. В этом разделе описываются элементарные боевые тактики, применимые практически к каждой игре и стилю игры.

ТРЕМИТЕСЬ К БЫСТРОЙ ПОБЕДЕ

В бою стремитесь к быстрой победе. Долгая битва притупляет оружие и уменьшает свирепость.

Сунь Цзы, Искусство Войны

С одной точки зрения, одержать победу в битве в Dungeons & Dragons очень просто. Вы должны максимизировать наносимый врагам урон, минимизируя количество урона, которое они наносят вам. Возможны исключения (например, когда вы пытаетесь захватить кого-то), но обычно это ваша основная цель в бою.

И мало просто победить — вы должны победить быстро. Скорее всего, у вас будет много сражений во время сессии, и нет гарантий, что будет время на отдых и восстановление. Затянувшаяся битва может истощить ценные ресурсы и сделать вас уязвимым для следующего противника.

Эти моменты могут показаться очевидными, но о них стоит упомянуть. В конечном счете, это критерий, который вы должны применять к каждому решению, которое вы принимаете в бою — поможет ли это нанести больше урона противнику и/или уменьшить количество получаемого урона? Если ответ отрицательный, вам нужно пересмотреть свою тактику.

ПОНИМАЙТЕ ЭКОНОМИКУ ДЕЙСТВИЙ

Мощь хороших бойцов, подобна импульсу круглого камня, скатывающегося с горы высотой в тысячи футов.

Сунь Цзы, Искусство Войны

Если вы просматриваете форумы по стратегиям в RPG, вы должны были довольно часто сталкиваться с фразой экономика действий, и видеть, что люди придают ей большое значение. Но что под собой подразумевает термин экономика действий на самом деле? Технически говоря, экономика действий в RPG — это подготовка, использование и управление действиями существ на поле боя. Проще говоря, речь идет о том, сколько вещей монстр или персонаж может сделать в свой ход. Более эффективное применение экономики действий значительно повысит эффективность вашего персонажа в бою.

Давайте кратко рассмотрим, как мы можем это сделать. В бою каждый раунд вы можете сделать следующее:

Движение		Изменение расположения всякий раз, когда это необходимо, на расстояние, равное вашей скорости
Одно основное действие		Атака, сотворение заклинания, Рывок, Отход, Уклонение, Помощь, Засада, Подготовка, Поиск, использование предмета, использование классовой черты
Одно бонусное действие		Сотворение заклинания бонусным действием, Атака вторым оружием, использование классовой черты бонусным действием
Одна реакция		Совершение провоцированной атаки, сотворение заклинания реакцией, выполнение заготовленного действия, использование классовой черты за реакцию
Одно взаимодействие		Разговор плюс простое взаимодействие с объектом (открыть дверь, достать оружие и т. д.)

Вы заметите, что у каждого персонажа обычно есть действие, но бонусные действия и реакции встречаются реже. На практике это означает, что вы должны использовать их всякий раз, когда это возможно, чтобы наиболее эффективно использовать свою экономику действий. Внимательно проверьте свой список черт, чтобы увидеть, какие из них можно применять за бонусное действие или за реакцию. Заклинатели также должны проверить время накладывания всех доступных им заклинаний.

Приведем несколько практических примеров. Допустим, ваш персонаж клерик, а один из ваших товарищей ранен и нуждается в лечении. Вы могли бы наложить заклинание исцеление ран, что будет стоить вам основного действия. Однако исцеляющее слово может быть использовано бонусным действием; оно восстанавливает меньше хитов, но оставляет вам доступным основное действие, так что вы все еще можете использовать действие Атака. Будет ли одна дополнительная атака иметь большое значение? Да! См. выше раздел «Стремитесь к быстрой победе».

Экономика действий очень важна для плутов, так как ваше Хитрое действие позволяет вам использовать действия Засада, Рывок или Отход в качестве бонусного действия. Это означает, что вы можете атаковать, а затем использовать Отход, чтобы выйти из зоны ближнего боя. Кроме того, вы можете использовать свое бонусное действие, чтобы использовать действие Засада каждый раунд, тем самым получая преимущество на свою атаку и используя Скрытую атаку.

Это всего лишь пара примеров — на самом деле их гораздо больше. Понимание экономики действий — это одна из вещей, которая

действительно отличает опытного игрока от новичка.

ЗНАЙТЕ СВОЮ РОЛЬ

Умный боец смотрит на эффект комбинированной энергии и не требует слишком многого от отдельных людей. Отсюда его способность выбирать правильных людей и использовать объединенную энергию.
Сунь Цзы, Искусство Войны

В Dungeons & Dragons есть много классов персонажей и еще больше архетипов. Однако в бою персонажи, как правило, придерживаются одной из небольшого числа определенных ролей. Каждая роль несет в себе различные возможности для влияния на сражение, и каждая роль вносит свой уникальный вклад в решение различных возникающих задач. Не обязательно закрывать каждую из ролей в вашей партии одним из персонажей, но если вы так поступите, это поможет вам легче одержать победу.

Защита

Защитники — это фронтовые бойцы, которые защищают остальных персонажей от вражеских атак. Они, как правило, имеют высокий класс доспехов и большое количество хитов. Группа без защитников в бою может очень скоро столкнуться с тем, что их оборона будет смята противниками. Воины и паладины — классические защитники, варвары тоже могут выполнять эту роль. Дварфы-клерики, с их боевой подготовкой и легендарной выносливостью, также иногда оказываются на передовой.

Нападение

Нападающие способны наносить огромный урон, обычно сфокусированный на одной цели. Группа без нападающих будет сражаться с сильными монстрами, но вскоре обнаружит, что даже легкие сражения превратятся в болезненные схватки на истощение. Плуты часто занимают роль нападающего в бою, из-за их высокой маневренности и разрушительных скрытых атак. Воины, варвары, монахи, следопыты, колдуны и чародеи также могут выполнять эту роль.

Контроль

Контроллеры управляют большим количеством врагов одновременно, либо используя заклинания наносящие урон по области, уменьшая их численность, либо вынуждая их изменить тактику, хитроумными способами меняя форму поля боя. Группа, не имеющая контроллера, может быть задавлена большим числом менее сильных противников, которые могут воспользоваться своим преимуществом в экономике действий по сравнению с группой. Волшебники — самые распространенные контроллеры в игре, хотя часто эту роль занимают друиды.

Поддержка

Персонажи, занимающие эту роль, усиливают других членов партии. Они могут исцелять, предоставлять магическую защиту или бонусы к атаке. Иногда они также могут сделать врага каким-то образом более уязвимым (тем самым «улучшая» атаку союзника). Группа, не имеющая персонажей поддержки, быстро истощит свои ресурсы, не сможет резко изменить ход сражения, принимающего дурной оборот, и столкнется с тем, что ей не хватает способностей одолеть сложных противников. Жрецы и барды чаще всего берут на себя роль поддержки, хотя следопыты, друиды и паладины также выполняют эту роль.

В заключение

Приведенные выше описания показывают, какие классы могут занимать каждую из ролей. Однако пятое издание Dungeons & Dragons позволяет персонажам быть более гибкими. Существуют архетипы, которые позволяют классам выполнять различные роли — например, архетип мастера боевых искусств дает воину некоторые функции поддержки и контроля.

Когда вы выбираете свой архетип, тщательно обдумайте, какую роль в бою он позволит вам занять.

ЗНАЙ СВОЕГО ВРАГА

Кто знает себя и знает противника, тот в ста победах не потерпит ни одного поражения.
Сунь Цзы, Искусство Войны

Если вы ничего не знаете о монстре, с которым сражаетесь, как вы можете быть уверены, что победите его? Когда вы сталкиваетесь с новым монстром, ваш первый вопрос к GM-у должен быть следующим: «Что я знаю об этом существе?»

GM зачастую попросит вас сделать проверку Интеллекта (Природа) или Интеллекта (Магия). Общая информация, которую вы хотите знать, включает в себя:

- Какого типа этот монстр (гуманоид, зверь, конструкт и т. д.)?
- Сколько атак он совершает?
- Какой тип урона он наносит?
- Есть ли у него какие-то особые способности?
- Может ли он накладывать заклинания?
- Есть ли у него какие-либо уязвимости?
- Есть ли у него сопротивления или иммунитеты к урону?

Последний вопрос очень важен, так как ваша группа может нанести большое количество неэффективного урона монстру. Те, кто использует обычное оружие, будут «рады» узнать, что некоторые монстры обладают сопротивлением или иммунитетом к колющему, дробящему или рубящему урону — хотя большая часть монстров обладает сопротивлением к такому типу урона от немагического оружия.

Для заклинателей этот вопрос имеет первостепенную важность, поскольку их заклинания наносят определенный тип урона, а монстры часто обладают сопротивлением или иммунитетом к такому урону. В отсутствие какой-либо другой информации вот несколько универсальных правил:

Многие монстры обладают иммунитетом к урону от яда

Следующими наиболее распространенными являются сопротивление или иммунитет к урону от огня и холода.

Редко встречается сопротивление или иммунитет к урону силовым полем или светом

Знай своего врага! Даже небольшое знание о монстре может иметь огромное влияние на исход битвы.

НЕ БОЙТЕСЬ ОТСТУПАТЬ

Победит тот, кто знает, когда сражаться, а когда нет.

Сунь Цзы, Искусство Войны

Нет никаких гарантий, что каждая битва будет выиграна. Так получилось, что в пятом издании Dungeons & Dragons произошел отход от идеально сбалансированных боевых действий, и система была намеренно сделана более «гибкой»,

чем другие последние издания. Это означает, что существует шанс проиграть в бою.

Отступление почти всегда возможно. Нет ничего постыдного в тактическом отступлении, и даже беспорядочное бегство лучше, чем ТПК (полное убийство группы). Все хорошие игроки знают, что есть время сражаться и время бежать.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЗАБЫТЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Не повторяйте тактику, которая принесла вам одну победу, но позвольте вашим методам регулироваться бесконечным разнообразием обстоятельств.

Сунь Цзы, Искусство Войны

В бою вы будете чаще всего использовать свое основное действие, чтобы атаковать, накладывать заклинание или использовать классовую черту. Что имеет смысл, учитывая, что именно эти действия, как правило, помогут быстрее закончить бой. Однако есть и другие действия, доступные в бою, которые могут обеспечить большее тактическое преимущество при правильном использовании. Это Рывок, Отход, Уклонение и Помощь:

Рывок позволит вам использовать ваше действие, чтобы дополнительно переместиться на расстояние, равной вашей скорости. Учитывая, что большинство сражений в игре происходят на относительно небольших областях, рывок потенциально позволит вам переместиться в любое место на поле боя, чтобы обратить имеющиеся возможности себе на пользу.

Отход позволит вам перемещаться, не провоцируя атаки. Это очень мощная способность, чаще всего используемая, когда вы выходите из сражения. Но вы можете использовать её, чтобы уйти с первой линии, обойти вражеский фланг и вступить в бой со слабыми силами в тылу, например.

Уклонение накладывает помеху на все броски атаки по вам. Если у вас высокий КЗ, по вам будет очень сложно попасть. Хотя защитники на первой линии часто неохотно отказываются от возможности совершить атаку, использование действия Уклонение может быть хорошим вариантом при столкновении с мощными врагами.

Помощь позволит вам дать преимущество на бросок атаки одному из ваших союзников. Если по монстру особенно трудно попасть, возможно, имеет смысл пожертвовать своим собственным

действием атаки, чтобы помочь попасть кому-то другому.

ПРОВОДИТЕ РАЗВЕДКУ

То, что позволяет мудрому государю и хорошему полководцу сражаться и побеждать и достигать того, что недоступно обычным людям, — предвидение.

Сунь Цзы, Искусство Войны

Очень глупая, но очень распространенная тактика — слепо открывать дверь и врываться в комнату. Не зная, с чем вам придется столкнуться, как вы можете быть уверены в победе?

К счастью, у вас есть несколько способов узнать, какие опасности ждут вас впереди. Ваш скрытный плут может красться впереди группы, или ваш волшебник может отправить своего фамильяра перед вами. Заклинания, такие как магический глаз, также могут быть использованы, чтобы следить за врагами. Предупрежден — значит, вооружен, и опытные игроки найдут время, чтобы воспользоваться этими возможностями.

СРАЖАЙТЕСЬ В ТО ВРЕМЯ И В ТОМ МЕСТЕ, КОТОРОЕ ВЫБИРАЕТЕ ВЫ

Как правило, армия предпочитает возвышенности и не любит низменности, ценит солнечную сторону и ненавидит тень, заботится о своем здоровье, занимает места с ресурсами, и избегает многочисленных болезней. Эти факторы означают гарантированную победу.

Сунь Цзы, Искусство Войны

Многие группы ввязываются в битву с боссом в конце тяжелого дня приключений, когда хиты и заклинания заканчиваются, а монстр сражается на своей избранной местности. При таких обстоятельствах весьма вероятно поражение.

Вы должны вступать в сложные сражения в то время, которое выбираете вы — обычно, после того как вы хорошо отдохнули, и у вас было время, чтобы составить хороший план сражения. Вы также должны сражаться в том месте, которое выбрали вы. Иногда место не будет иметь большого значения, но иногда сражаться с монстром в его логове — очень плохая затея, так как у него может быть специальная защита или

специальные способности, которые он может использовать. В таких случаях, возможно, вам удастся заманить монстра в коридор или даже полностью вывести из подземелья. Эти тактики заслуживают рассмотрения.

Контроль времени сражения и выбор поля боя могут оказать огромное влияние на исход битвы и сыграть важную роль в обеспечении победы.