

A decorative frame consisting of two horizontal lines with ornate, scroll-like ends on both sides. The word "Введение" is centered between the lines.

Введение

— Куча посреди тропы оказывается тушей мертвого осла, его седельные сумки лежат раскрытыми. Вы осматриваете их, ища, чем бы поживиться, как вдруг в вас со свистом летят стрелы. Одна из них попадает в Ленни, нанося 8 единиц урона; другая отскакивает от его кольчуги. Еще одна стрела ранит Дарью, нанося 3 урона. Четвертая стрела попадает в Джорджа, нанося 8 единиц, — он падает без сознания. Вы оглядываетесь в ту сторону, откуда летели стрелы, и видите в лесу нескольких ухмыляющихся гоблинов с луками. Едва вы их замечаете, как они исчезают за деревьями. Дарья, тебе кажется, что ты слышишь одного из гоблинов на западе, но листва в лесу слишком густая, чтобы сказать наверняка. Ленни, ты не слышишь ничего; Айне и Толмак, вы слишком далеко. Сделайте бросок Инициативы... Дарья, ты первая.

[пауза]

— Что-что сделать?..

Пятая редакция *Dungeons & Dragons* — это новая облегченная версия классической фэнтезийной настольной ролевой игры, построенной на трех столпах: исследовании, социальном взаимодействии и сражениях. Несмотря на то что из пятой редакции убрали большую часть излишней, на мой взгляд, сложности предыдущих изданий, сделав ее более доступной для игроков без опыта в ролевых играх, поначалу правила все равно могут показаться запутанными. В конце концов, «Книга игрока» насчитывает целых триста страниц;

даже самые заядлые любители настольных игр редко сталкиваются с правилами, занимающими больше восьми страниц.

Ролевые игры похожи на импровизационный театр, где зрители — это вы и ваши товарищи по игре. Здесь есть огромное поле для воображения и креативности, героизма и юмора, глупых клише и пародий на них. Правила служат каркасом, в рамках которого игроки и Мастера подземелий импровизируют, устанавливая определенные границы того, что могут и чего не могут делать их персонажи, а также неигровые персонажи и монстры. Но, несмотря на рамки, игрокам доступно столько всего, что аж голова идет кругом.

С исследованием в *D&D* обычно все просто. Есть зацепка, или, если хотите, макгаффин, — человек, предмет или место, которое нужно найти, либо некое событие, требующее расследования. И есть локация: лес, руины, пещера, подземелье, крепость, храм, деревня или город, — где происходят поиски. Вы осматриваетесь, находите подсказку, переходите к поискам следующей. Для этого не нужно обладать специальными познаниями — достаточно любопытства и толики смекалки.

С социальным взаимодействием все несколько сложнее, особенно для игроков, не привыкших к импровизации. Разговоры могут затягиваться, в частности, в тех случаях, когда игроки отстраняются от своих персонажей и говорят от третьего лица, а не от первого или берут паузы после каждого ответа неигрового персонажа, чтобы обсудить с товарищами по команде, что еще спросить (остроумные Мастера подземелий иногда реагируют на это словами от лица неигровых персонажей типа: «Эй, я вообще-то здесь!»).

Избежать трудностей можно, лишь поставив себя на место персонажа и полностью погрузившись в сценарий. Помимо этих двух моментов, социальное взаимодействие в *D&D* ничем не отличается от общения в обычной жизни: это дружеские беседы, комплименты, оскорбления, насмешки, угрозы, шутки, подтрунивания, мольбы, порицания, блеф, ложь, торг, обмен, ставки, просьбы и так далее.

Сражения являются настоящим испытанием. Тому есть несколько причин. Во-первых, бои в *D&D* регулируются правилами намного строже, нежели исследование и социальное взаимодействие. Во-вторых, мало кто из игроков и Мастеров подземелий имеет реальный

опыт ведения боя. В-третьих, медиа, на которых мы выросли, зачастую не способствуют пониманию того, какие решения принимаются людьми во время боя. Многим кажется, что воины просто бросаются друг на дружку и размахивают оружием, пока один из них не нанесет решающий удар. В-четвертых, ошибка чревата тем, что ваш любимый персонаж погибнет и вы больше не сможете им играть. Это как если бы во «Властелине колец» назгулы убили Фродо на Амон Суле, а Сэм, Мерри, Пиппин и Арагорн нашли бы ему замену в ближайшей таверне.

Вопреки распространенному мнению, мы, Мастера подземелий, не стремимся во что бы то ни стало убить ваших персонажей. Мы лишь ищем баланс и противопоставляем вам противников, достаточно опасных, чтобы вы радовались последующей победе. Мы хотим быть суровыми, но справедливыми судьями.

Но мы также хотим, чтобы эти столкновения были интересными. Глупые монстры — это скучно. Они все на одну морду. Я написал книгу «Dungeons & Dragons: Тактика боя для Мастеров подземелий (Монстры)», чтобы помочь другим Мастерам подземелий сделать битвы более яркими и изощренными, раскрывая уникальные боевые способности монстров через анализ их характеристик и особенностей. Однако здесь есть заковыка: слишком изощренные монстры могут оказаться смертельно опасными для неподготовленных персонажей.

Именно поэтому я написал это руководство по боевой тактике для игроков. Я выпустил в мир *D&D* целую свору смысленных, высокоразвитых монстров. А теперь хочу снабдить вас, игроков, знаниями, необходимыми для того, чтобы дать этим гадам отпор. И выжить.

В первой части рассказывается об основах — о шести базовых характеристиках и их влиянии на игру. Затем перехожу к **контурам характеристик** — концепции, которую разработал при написании «Dungeons & Dragons: Тактика боя для Мастеров подземелий (Монстры)» и которая служит для определения боевого стиля монстра по его характеристикам. Если вы новичок, то, вероятно, у вас уже голова кругом от всей этой терминологии, так что прошу прощения за введение очередного термина. Моя цель — помочь вам понять,

чем должен заниматься ваш персонаж во время схватки. Считайте это своеобразной версией типологии Майерс — Бриггс, только вместо типа личности мы определяем, как вашему персонажу лучше сражаться: в ближнем бою или дальнем, окопавшись или двигаясь, с помощью оружия или магии, избегать урона или поглощать его.

Далее я рассматриваю все классы персонажей и анализирую, на какие характеристики они опираются в первую очередь и какие боевые роли им подходят лучше всего. Если вы уже определились с классом для своего персонажа, то можете не читать эту часть целиком — прочтите только раздел, относящийся к вашему классу.

Я не заостряю внимания на расах персонажей, поскольку они практически не влияют на боевую тактику, за исключением скорости передвижения. Однако если ваш Мастер позволяет использовать альтернативные особенности людей («Книга игрока», глава 2), что дает персонажам-людям 1-го уровня доступ к чертам — особым способностям и талантам, — то советую также ознакомиться с разделом, в котором я выделяю черты, особенно хорошо сочетающиеся с различными боевыми ролями.

Третья часть посвящена принятию решений. Если что и может испортить игру в *D&D* сильнее всего, то это аналитический паралич — навязчивый страх сделать неправильный выбор при наличии множества доступных вариантов. По этой причине важно различать постоянные решения и ситуативные.

Иными словами, есть решения, которые вы можете принять вне игры и больше над этим не заморачиваться, а есть те, которые придется принимать прямо на ходу.

Постоянные решения обычно зависят от характеристик вашего персонажа, классовых умений и боевой роли. Например, если вы играете друидом 2-го уровня с умением Дикий облик, то можете решить, что всегда будете принимать форму волка во время атаки, чтобы использовать умение Тактика стаи.

Приняв постоянное решение, больше не думайте о нем. Если захочется пересмотреть его, то это всегда можно сделать между схватками, но уж никак не в разгар одной.

Ситуативные решения могут зависеть от таких факторов, как ваше состояние (ранены ли вы), количество врагов (окружены ли вы),

особенности местности (благоприятная она или неблагоприятная), а также от возможностей взаимодействия с разумными противниками (можно ли с ними договориться). Эти решения невозможно принять до начала столкновения, но вы можете заранее определить их критерии. Например, если вы играете волшебником с полудюжиной заклинаний, то можете заранее решить, что будете использовать *волшебную стрелу* всякий раз, когда видите как минимум двух противников в пределах досягаемости заклинания, или что будете применять *волну грома*, только если враг приблизится к вам на расстояние 5 футов. Таким образом, вам не нужно оценивать каждый вариант действий — просто посмотрите, какие из заданных вами критериев применяются в данный момент.

Поскольку разные классы персонажей принимают в бою различные решения, в третьей части я возвращаюсь к рассмотрению классов и изучаю каждый из них более подробно, уделяя особое внимание конкретным умениям. Кроме того, я стараюсь выделить суть каждого класса в качестве руководства по принятию решений. Например, игроки-плуты должны спрашивать себя: «Как мне подготовиться к Скрытой атаке?» Игроки-жрецы должны спрашивать себя: «Как я могу помочь тому, кто больше всего в этом нуждается?» Игроки-монахи должны спрашивать себя: «Как я могу максимально эффективно использовать свою экономию действий?» Здесь вам снова достаточно прочесть только тот раздел, который относится к классу вашего персонажа.

Наконец, в четвертой части я представляю четыре примера сценариев. Первый: пять персонажей 1-го уровня сражаются с хитрыми гоблинами в густом лесу. Второй: пять персонажей 5-го уровня сражаются с одним сильным противником — ледяным великаном — и несколькими его прихвостнями. Третий: отряд персонажей 9-го уровня без жреца сражается с ордой нежити. Четвертый: пять персонажей 15-го уровня нападают на взрослого черного дракона прямо в его логове, но внезапно обнаруживают, что тот не один.

Хочу подчеркнуть, что персонажи из моих примеров нарочито неоптимальны. Некоторые игроки при создании персонажей стараются извлечь максимум выгоды из каждого сделанного выбора.

Мы называем такой подход «минимаксерством», а заключается он в минимизации недостатков и максимизации преимуществ. Например, игрок, практикующий минимаксерство, и не подумал бы создавать эльфа-воина или полурослика-воина, ведь правильнее было бы создать горного дварфа-воина и получить расовые бонусы +2 к Силе и +2 к Телосложению. Если вам такое по душе, то пожалуйста. Но эта книга о другом.

Лично я ближе к настоящему стереотипному ролевику, которого привлекают крутые концепции и необычные тропы. Иногда мне в голову приходят забавные идеи для персонажей вроде не очень сильного, но очень вспыльчивого полурослика-варвара Микеластва Гневливого — и я играю им. Но даже такой эксцентричный и концептуальный персонаж, как Микеластв, должен быть жизнеспособен, особенно если вы планируете играть им всю кампанию.

К счастью, для этого не нужно оптимизировать его характеристики — лишь его поведение. Книга, которую вы держите в руках, именно об этом: о том, как получить максимум от вашего любимого персонажа.

СТАРТОВЫЙ НАБОР 2014 ИЛИ 2019 ГОДА?

Если вы новичок, который только познакомился с игрой посредством одного из стартовых наборов, то, вероятно, имеете на руках лишь упрощенные правила, предназначенные для ознакомления с базовыми механиками *D&D* пятой редакции. В таком случае многие расы, классы и подклассы, описанные в этой книге (особенно в разделе «Классовые тактики», что в части 3), вам еще не знакомы и, возможно, не встретятся в ближайшее

время. Кроме того, вероятно, в вашей игре не используются черты.

Но не переживайте! Просто пропустите упоминания о вещах, которые не входят в стартовый набор правил, используемых вашей группой. Вы сможете вернуться к ним, когда приобретете «Книгу игрока» (и, возможно, «Руководство Занатара обо всем») и начнете использовать весь спектр доступных опций. А пока сосредоточьтесь на первых двух частях, первых семи разделах третьей части и примере столкновения персонажей 1-го уровня с гоблинами из четвертой.

Если вы используете стартовый набор 2019 года, то, вероятно, уже знаете о таком правиле, как Напарники. Согласно этому дополнительному правилу, вашего персонажа может сопровождать помощник, управляемый либо вами, либо вашим Мастером. Если им управляете вы, то используйте напарника-воина в качестве бойца передовой, (см. часть 1, раздел «Контурные характеристики»), а напарника-чародея — в качестве заклинателя, даже если это целитель, а не маг.

Напарник-эксперт — это особый случай, поскольку его умения и действия не всегда соответствуют контурам характеристик. Играйте за него как за налетчика, но такого, который предпочитает мечу лук, а метательные кинжалы — рукопашной. На 1-м уровне напарнику-эксперту лучше использовать Отход, дабы избегать ближнего боя. Начиная со 2-го уровня, ваш напарник-эксперт сможет использовать Хитрое действие для Отхода в конце своего хода после атаки.





Часть 1



Создание персонажа и боевые роли

Значения характеристик

Одно из первых действий при создании персонажа для игры в *Dungeons & Dragons* — определение значений его характеристик. Важно четко понимать, что каждая из них означает и для чего предназначена.

Сила влияет на способность наносить урон в ближнем (рукопашном) бою. Кроме того, она определяет способность сопротивляться захватам и толчкам — как обычным, так и совершаемым монстрами со щупальцами или при помощи заклинаний вроде *опутывания*, *порыва ветра* и *телекинеза*.

Ловкость — это способность избегать урона и наносить урон с помощью дальнобойного или фехтовального оружия. Она влияет на порядок хода в бою (персонажи с более высокой Ловкостью ходят раньше тех, у кого она ниже), определяет навык *Скрытности* и используется для спасбросков, позволяющих уклониться от магических снарядов и взрывных эффектов.

Телосложение — это способность поглощать урон. Она влияет на количество хитов персонажа и используется для спасбросков против яда, болезней и заклинаний, воздействующих на физиологию персонажа.

Интеллект важен для волшебников, поскольку это их основная характеристика для сотворения заклинаний. Интеллект определяет количество заклинаний, которые волшебник может подготовить, шансы на успешное попадание заклинаниями и способность противников сопротивляться им.

Мудрость — это характеристика, используемая для спасбросков, позволяющих избежать очарования или других негативных эффектов заклинаний. Кроме того, мудрость определяет способность к сотворению заклинаний у жрецов, друидов и следопытов и навык Внимательность, значение которого сравнивается со Скрытностью.

Харизма важна для бардов, паладинов, чародеев и колдунов, поскольку определяет их способность к сотворению заклинаний. Она также является определяющей для таких социальных навыков, как Обман, Запугивание и Убеждение, которые, помимо прочего, можно использовать в бою, чтобы вынудить противника сдаться (хотя ни игроки, ни Мастера подземелий почти не прибегают к такому варианту).

Ловкость, Телосложение и Мудрость иногда называют «большой тройкой», поскольку подавляющее большинство заклинаний, требующих спасброска для проверки сопротивления их эффектам, используют одну из этих трех характеристик. Если вы посмотрите на владение спасбросками у каждого класса, то заметите, что оно всегда включает одну характеристику из «большой тройки» и одну из оставшихся трех. Это сделано намеренно.

В «Книге игрока» сказано, что при создании новых персонажей значения характеристик (до применения расовых модификаторов) определяются одним из трех методов:

- назначить стандартные значения 15, 14, 13, 12, 10 и 8 для всех шести характеристик;
- установить значения характеристик по своему усмотрению, самостоятельно распределив очки; значения 14 и 15 стоят немного дороже, при этом 15 является наибольшим доступным значением характеристики, которое можно получить таким способом;
- бросить 4к6 и сложить значения трех наибольших результатов, затем проделать это еще пять раз, после чего распределить полученные числа по шести характеристикам. (Я называю этот

метод «все или ничего»: он имеет большую вариативность по сравнению с двумя другими и позволяет получить значения характеристик выше 15, но также и ниже 8.)

Чтобы быть эффективными в бою, персонажи игроков должны наносить больше урона, чем получают. Для этого определите основную атакующую характеристику (Сила, Ловкость, Интеллект, Мудрость или Харизма) и основную защитную (Ловкость или Телосложение), а затем присвойте этим характеристикам два наивысших значения. Мудрость также можно рассматривать как защитную характеристику, но она отличается от Ловкости и Телосложения тем, что защищает только от социальных и магических манипуляций, а не от урона оружием или заклинаниями.

Если основная атакующая характеристика вашего персонажа является ментальной, значит, он будет полагаться на магию в качестве основного источника нанесения урона. Если это Сила, персонаж будет использовать оружие ближнего боя; если Ловкость — оружие дальнего боя или фехтовальное оружие. Последнее является подвигом оружия ближнего боя, которое позволяет использовать модификатор Ловкости, а не Силы при совершении бросков атаки и урона.

Если основная защитная характеристика вашего персонажа — это Ловкость, вам будет легче уклоняться от ударов. Высокая Ловкость улучшит ваш класс Доспеха, если вы носите легкую броню или не носите ее вообще, но не поможет при ношении тяжелой брони. Если ваш персонаж носит среднюю броню, то максимальной выгоды можно достичь при значении Ловкости в 15 или ниже; более высокие значения не дадут дополнительного преимущества.

Если основная защитная характеристика вашего персонажа — это Телосложение, то вам будет проще противостоять урону, благо вы можете носить любую броню, в том числе тяжелую, при условии, что владеете соответствующим умением.

Вложение очков одновременно в Ловкость и Телосложение приведет к тому, что вашего персонажа будет действительно трудно убить, но при этом вашей основной атакующей характеристикой должна стать Ловкость, иначе вы просто не сможете наносить урон. Недостаточное внимание к обеим характеристикам сделает из вашего персонажа стеклянную пушку. Лучше такого избегать.