



گوسفند وحشی

وانشات فارسی دانجنز اند درگنز



مناسب برای ۳ الی ۴ نفر

ترجمه شده در گروه دی اند دی فارسی

کست یور ویش

castyourwish.ir



دانشجوز اند درگنز



Dungeons & Dragons یا به اختصار D&D، یه بازی رومیزی نقش‌آفرینییه که توش بازیکن‌ها نقش قهرمان‌هایی توی دنیای فانتزی رو بازی می‌کنن. هر کسی یه شخصیت خیالی با ویژگی‌های خاص خودش می‌سازه، مثل یه جادوگر، جنگجو یا دزد، و با کمک بقیه‌ی اعضای گروه وارد ماجراجویی‌هایی می‌شن که پر از هیولا، معما، مبارزه و تصمیم‌گیرییه. یکی از بازیکن‌ها نقش "راوی" یا همون (Dungeon Master (DM نقش رو داره که داستان رو تعریف می‌کنه و دنیا رو کنترل می‌کنه. این بازی ترکیبیه از تخیل، داستان‌گویی، تاس ریختن و همکاری گروهی. مثل اینکه که با دوستانتون توی یه فیلم یا داستان فانتزی زندگی کنین!

داستان‌های دانشجوز اند درگنز معمولاً به سه دسته تقسیم بندی میشه:

- وانشات‌ها که معمولاً توی یه روز بازی می‌شند و معمولاً از ۳ ساعت تا ۶ ساعت زمان می‌گیرند.
- مینی کمپین‌ها که توی ده الی دوازده جلسه ۳ تا ۶ ساعته تموم می‌شند.
- کمپین‌ها که داستان‌شون طولانیه و ممکنه تا سال‌ها طول بکشه!

این کتاب یک وانشات ۵ الی ۶ ساعته هست!

وانشات گوسفند وحشی



ایده‌ی اصلیش کاملاً بامزه و غیرمعموله: یه گوسفند جادوگر دنبال کمک می‌گرده تا دوباره آدم شه. ماجرا از یه روز عادی توی شهر شروع می‌شه و به سرعت به سمت آشوب، جادو، و مبارزه با یه جادوگر دیوونه می‌ره که عاشق تغییر شکل‌دادن همه‌چیزه از خرس گرفته تا تخت‌خواب!

مناسب برای گروه‌هاییه که تازه D&D رو شروع کردن، یا بازیکنایی که دنبال یه تجربه‌ی فان و خلاقانه هستن. تم داستان بیشتر حالت طنز فانتزی داره، ولی فضای کافی برای نقش‌آفرینی جدی هم توش هست.

اگه برای اولین بارته که داری دی اند دی بازی می‌کنی؛ یا حتی اولین بارته که دانشجوز مستری می‌کنی اصلاً نگران نباش چون اینجا همه چیز توضیح داده شده!

تمامی کاراکترها، طلسم‌ها و نحوه اجراشون، شیوه روایت کردن داستان، همه چیز توضیح داده شده و ازون مهم‌تر:

- هر بخش که برای اولین بار باهاش مواجه میشی و نمیدونی که باید چی کار کنی، یه آموزش ویدیویی داره که کافیه روش کلیک کنی. فقط یادت باشه آموزش‌ها همه توی یوتیوب هست و برای همین فیلتر شکن رو روشن کن.
- یه فایل PDF ده صفحه‌ای هم تدوین شده که تمام قوانین بازی توش خلاصه شده و البته که راهنمای دانشجوز مستر هم داره!
- توضیحات تمام طلسم‌هایی که در متن کتاب وجود داره یا توی کاراکترشیت‌ها اومده، در آخر کتاب گفته شده.
- ۶ تا کاراکترشیت آماده برای این وانشات طراحی شده که بدون معطلی با تیمت بری تو دل داستان!

پس بدون ترس از پیچیدگی‌های عجیب غریب گروهت رو بیار و ماجراجویی رو شروع کن!

قوانین بازی و راهنمای کاراکترشیت



قبل از این که برای تیمت این وانشات رو اجرا کنی حتما فایل قوانین بازی رو بخون:

خلاصه قوانین بازی دانشجوز اند درگنز

کاراکترشیت‌های آماده



برای دانلود کاراکترشیت‌های آماده این وانشات، روی لینک زیر کلیک کن:

کاراکترشیت‌های آماده وانشات گوسفند وحشی



مختصری درباره تیم ما



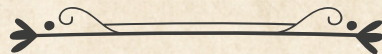
خب باید بگیم ما هم مثل شما دی اند دی پلیمر ایم و چند وقتی هست که دور هم جمع می‌شیم و بازی می‌کنیم. بعد از کلی بازی کردن، دوست داشتیم دوستای دیگه‌مون هم با دی اند دی آشنا کنیم ولی چون منابع فارسی زیاد نبود؛ پس دورهمی گفتیم بیایم محتوای فارسی این بازی رو تولید کنیم تا هم افراد بیشتری با D&D آشنا بشن هم بتونیم راحت تر بازی کنیم.

اگه پیشنهادی دارید یا دوست دارید باهامون در ارتباط باشید روی این لینک کلیک کنید.



گوسفند وحشی

یه ماجراجویی کوتاه دانجنز اند درگنز
نسخه ۵، برای بازیکنان سطح چهار یا پنج



خلاصه

سؤال اینه: می‌تونید احمد نوک، اون جادوگر دیوونه رو متوقف کنید و به فاین‌تیر شاین‌برایت کمک کنید دوباره آدم شه؟

طرز استفاده از این ماجراجویی

ماجرا به چند بخش یا صحنه تقسیم شده؛ هر صحنه یه مکان، برخورد یا اتفاق مهم رو نشون می‌ده.

دشمن‌ها، و نکات مهم توی جعبه‌هایی با رنگ کرم مشخص شدن.

یادت باشه اون قسمتی از متن که توی باکس سبز رنگ هست رو باید با لحن بلند برای بازیکنان بخونی و اجرا کنی!

تصور کن گروه شما یه بعدازظهر آرام داره، شاید توی مسافرخونه نشستین، یا تو بازار ول می‌چرخین، که یهو یه گوسفند هراسون، با یه طومار تو دهنش، با عجله می‌دوئه سمتتون! ولی این فقط یه گوسفند معمولی نیست... این گوسفند، یه جادوگره که یه شاگرد شورشی با یه عصای جادویی به اسم True Polymorph (عصای تغییر شکل) تبدیلش کرده به این موجود پشمالو!

از اون بدتر؟ چندتا آدمکش تغییرشکل‌یافته دنبالش، و تنها چیزی که می‌تونه اونو برگردونه به شکل اصلیش، همون عصاییه که الان دست دشمنشه.

حالا این گوسفند جادوگر، امیدش به گروه شماست.

ولی قبل از اینکه کامل تعریف کنه چی شده،
یهو...

صدای زوزه

یهو صدای زوزه‌ی گرگ، داد و فریاد، و سروصدای مردم از ته کوچه می‌شنوید.
شاین‌برایت وحشت‌زده یه قدم عقب می‌ره و می‌گه:
«نه... پیدام کردن! اونا دنبالم!»

و اینجا نوبت ورود Guz (گاز) و محافظ‌های مرموزشه...

ورود Guz و محافظ‌ها

صدای قدم‌های سنگین و فریادهای مردم لحظه‌به‌لحظه نزدیک‌تر می‌شه...
و یهو از بین جمعیت، یه نیمه‌غول گنده با یه شمشیر دوسر عظیم از راه می‌رسه. باهاش سه تا گرگ با قلاده‌های آهنی میان، و پشت‌سرش، یه غول‌پیکر مرموز با شنل قهوه‌ای کثیف حرکت می‌کنه، اون‌قدر سنگین‌قدم که زمین زیر پاش می‌لرزه.
گاز میاد جلو، خیره می‌شه به گروهتون و با صدایی بم می‌گه:
«اون گوسفند مال ارباب نوکه... باید شخصاً ببرمش. همین حالا تحویلش بدین.»

پشت‌پرده برخورد

- Guz خیلی باهوش نیست، ولی از نوک اطاعت کامل داره.
- اون و رذن‌هاش دقیقاً می‌دونن گوسفند کجاست، حتی اگه بازیکن‌ها سعی کنن قایم‌ش کنن.
- اولش با تهدید جلو میاد، ولی اگه ببینه کار پیش نمی‌ره، می‌تونه وعده‌ی پاداش جادویی یا حتی رشوه بده.
- اگه حس کنه حریف جدیه یا کسی دست بالا رو گرفته، بدون هشدار حمله می‌کنه.
- اینجا رو با تعامل با بازیکنان پیش ببرید.



ورود گوسفند - شروع داستان

تصور کن گروه داره روزشو می‌گذرونه. شاید توی یه مهمون‌خونه لم دادن، یا دارن توی خیابون‌های شلوغ قدم می‌زنن. برای مثال اینجا گروه توی مهمون‌خونه هست و داره استراحت می‌کنه!

شما توی مهمون‌خونه هستید. همه چیز عادی... تا اینکه یهو صدای بعب، ضربه سُم و فریاد مردم فضا رو پر می‌کنه!
قبل از اینکه کسی بفهمه چی شده، یه گوسفند سفید پشمالو، با صورت بامزه ولی مصمم، از بین جمعیت بیرون می‌پره و مستقیم می‌دوئه سمت گروهتون.
این گوسفند یه طومار طلایی‌لبه رو توی دهنش گرفته و داره سعی می‌کنه اونو به یکی از اعضای گروه بده. به‌خصوص اونی که حس جادویی بیشتری ازش ساطع می‌شه.

اگه کسی طومار رو بگیره و بتونه بخونه، طلسم speak with animals (صحبت با حیوانات) فعال می‌شه. اینجا باید از بازیکنان بپرسید کسی این اسپل رو توی لیستش داره یا نه؛ اگه هیچ کس نداشت ازشون بخواید Arcana با سختی 12 بریزند. هرکسی که موفق شد؛ این اتفاق براش میوفته:

یهو صدای بعب تبدیل می‌شه به یه صدای باکلاس و الف‌طور با یه ته لهجه بعبی:
«اهم! من فاین‌تیر شاین‌برایت هستم... یه جادوگر در خطر مرگ! لطفاً کمک کنید!»

گفت‌وگو با شاین‌برایت

اگه بازیکن‌ها گوش بدن، گوسفند ادامه می‌ده:

من دنبال یه گروه ماجراجویی می‌گشتم و فکر می‌کنم که بالاخره پیداشون کردم. گروهی که قابلیت‌های خاصی داشته باشه!
من یه جادوگر قدرتمند بودم، برای خودم برو بیایی داشتم، ولی شاگردم "احمد نوک" بهم خیانت کرد و با یه عصای جادویی قوی تبدیل کرده به گوسفند. اون عصا اسمش عصای تغییر شکل (True Polymorph) هست. تنها راه برگشتنم اینه که عصا رو از دستش بگیرید و...



GUZ

Medium Humanoid(half-orc), chaotic neutral
انسان‌نمای متوسط (نیمه ارک)، هرج و مرج طلب خنثی

Armor Class (AC): 14 (leather armor) (کلاس زره)

Hit Points (HP): 67 (9d8 + 27) (یا جان)

Speed (سرعت): 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
قدرت	چابکی	استقامت	هوش	خرد	کاريزما
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	8 (-1)	11 (0)	8 (-1)

Skills (توانایی‌ها): Intimidation +2

Senses (حواس): passive perception 10

Languages (زبان‌ها): Common, Orc

Challenge (سختی): 2 (450 XP)

ویژگی‌ها (Traits):

حمله وحشیانه (Reckless):

Guz می‌تونه تصمیم بگیره تو نوبتش روی همه‌ی حمله‌های نزدیک‌زن (Melee Weapon Attacks) تاس با Advantage (برتری) بندازه، ولی در عوض، تا نوبت بعدیش، همه هم می‌تونن با برتری بهش حمله کنن.

اکشن‌ها (Actions):

ضربه‌ی چرخشی (Whirling Great sword). حمله نزدیک‌زن (Melee Weapon Attacks): مودیفایر خوردن ضربه +5، برد 5 فوت، دو هدف جداگانه رو میتونه بزنه، مقدار آسیب: 10 (2d6+3)، نوع آسیب برشی (slashing damage)

درگیری احتمالی

اگه دعوا راه بیفته:

- Guz می‌پره وسط میدون و با شمشیرش مستقیم به سراغ قوی‌ترین بازیکن می‌ره.
- گرگ‌ها از کناره‌ها حمله می‌کنن تا شاین‌برایت رو بقاپن.
- اون موجود عظیم‌الجثه‌ی شنل‌پوش هم ناگهان شنلش رو می‌زنه کنار؛ یه خرس قهوه‌ای تغییرشکل یافته‌ست! با نعره‌ای وحشی می‌پره وسط میدون.

شاین‌برایت هم در حالی که سعی می‌کنه زیر میز یا پشت درخت قایم بشه، با اضطراب بعب می‌کنه!

هدفشون کشتن گوسفند نیست؛ فقط می‌خوان بگیرنش و ببرنش پیش نوک. بسته به اینکه مبارزه کجا اتفاق بیفته، می‌تونن فضا رو توصیف کنی: اگه تو مهمون‌خونه‌ست:

میزها چپ شده‌ن، صندلی‌ها پرتاب شدن، جمعیت جیغ‌کشان فرار می‌کنن.

اگه توی خیابونه:

مردم در حال فرارن، بعضی جاها پر از جمعیه و باعث شرایط Difficult Terrain (زمین سخت) می‌شه.

چیدن نقشه مبارزه

شما اینجا باید موقعیت بازیکنان و دشمنان رو روی نقشه مشخص کنید. توی این مبارزه گروه دشمنان متشکل شده از یک Guz، سه تا Wolf و یک Brown Bear. کاراکترشیت این مانسترها، در ادامه وانشات گذاشته شده. یادتون باشه Initiative (نوبت) مانسترها همون مودیفایر چابکی (Dexterity) اون هاست.

قوانین مبارزه

اگه هیچ ایده‌ای راجع به قوانین مبارزه نداری؛ این ویدیو از کست یور ویش رو ببین:

👉 قوانین مبارزه در دانجیز اند درگنز

یا قسمت «قوانین نبرد در بازی» پی دی افی که اول کتاب معرفی شده رو بخون!

نحوه خواندن کاراکترشیت

اگه هیچ ایده‌ای نداری که چطور یه کاراکترشیت رو بخونی یا با یه کاراکتر آماده بازی کنی؛ این پلی لیست یوتیوب کست یور ویش رو حتما ببین:

👉 چجوری از کاراکترشیت استفاده کنم؟

یا قسمت «راهنمای کاراکترشیت» پی دی افی که اول کتاب معرفی شده رو بخون!





Brown Bear

Large Beast, Unaligned

جانور بزرگ، فاقد گرایش اخلاقی

Armor Class (یا کلاس زره): 11 (natural armor)

Hit Points (یا جان): 34(4d10+12)

Speed (سرعت): 40ft. (climb): 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
قدرت	چابکی	استقامت	هوش	خرد	کاریزما
19 (+4)	10 (0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Skills (توانایی‌ها): Perception +3

Senses (حواس): Passive Perception 13

Languages (زبان‌ها): -

Challenge (سختی): 1(200 XP) **Proficiency Bonus**: +2

ویژگی‌ها (Traits):

بوایی قوی (**Keen Smell**): خرس روی تست‌های Perception (برپایه Wisdom) که به بوایی وابسته باشند، مزیت (Advantage) دارد.

اکشن‌ها (Actions):

حمله‌ی چندگانه (Multiattack): خرس توی به اکشن می‌تونه دو بار حمله کنه، یکی با گاز گرفتن (Bite) و یکی با چنگال (Claws).

گاز گرفتن (Bite): حمله نزدیک‌زن (Melee Weapon Attacks): مودیفایر خوردن ضربه +6، برد 5 فوت، یک هدف رو میتونه بزنه، مقدار آسیب: (1d8+4)8، نوع آسیب سوراخ‌کننده (piercing damage).

چنگال (Claws): حمله نزدیک‌زن (Melee Weapon Attacks): مودیفایر خوردن ضربه +6، برد 5 فوت، یک هدف رو میتونه بزنه، مقدار آسیب: (2d6+4)11، نوع آسیب برشی (slashing damage).

داستان شاین برایت از زبون خودش

«من تا دو سال پیش تو به برج خارج از شهر زندگی می‌کردم. استاد بزرگ تغییر شکل بودم. به عصای جادویی خیلی خاص داشتم: عصای تغییر شکل (True Polymorph). خیلی کمیابه، و قدرتش فوق‌العاده‌ست. شاگردم، احمد نوک، به شب وسط مراقبه‌م سر رسید. عصا رو ازم قاپید و قبل از اینکه بتونم حتی به کلمه حرف بزنم، یهو... بعصعع!

منو تبدیل کرد به گوسفند و توی حیاط قفل کرد. مجبور بودم علف و گل بخورم، در حالی که نگهبان‌ها (که خودشون هم با جادو تغییر شکل داده بودن) نگام می‌کردن. دیشب، برای اولین بار تو این مدت، نوک در رو کامل نبست. تونستم یواشکی وارد کتابخونه شم، به طومار "صحبت با حیوانات" پیدا کنم، طومارو با دندونام بگیرم و فرار کنم. اومدم شهر دنبال یه حس جادویی گشتم که نشون بده یه جادوگر اطرافه... تا بالاخره شما رو پیدا کردم.»



Wolf

Medium Beast, Unaligned

جانور متوسط، فاقد گرایش اخلاقی

Armor Class (یا کلاس زره): 13 (natural armor)

Hit Points (یا جان): 11(2d8+2)

Speed (سرعت): 40ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
قدرت	چابکی	استقامت	هوش	خرد	کاریزما
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Skills (توانایی‌ها): Perception +3, Stealth +4

Senses (حواس): Passive Perception 13

Languages (زبان‌ها): -

Challenge (سختی): 1/4(50 XP) **Proficiency Bonus**: +2

ویژگی‌ها (Traits):

شنوایی و بوایی قوی (**Keen Hearing and Smell**): گرگ روی چک‌های Perception با استفاده از خرد (Wisdom) که به شنوایی یا بوایی ربط داشته باشند، مزیت (Advantage) دارد.

تاکتیک گروهی (Pack Tactics):

اگر حداقل یه متحد گرگ در فاصله ۵ فوتی از هدف باشه و ناتوان (Incapacitated) نباشه، گرگ روی حمله‌هاش (Attack Rolls) به اون موجود مزیت (Advantage) دارد.

اکشن‌ها (Actions):

گاز گرفتن (Bite): حمله نزدیک‌زن (Melee Weapon Attacks): مودیفایر خوردن ضربه +4، برد 5 فوت، یک هدف رو میتونه بزنه، مقدار آسیب: (2d4+2)7، نوع آسیب سوراخ‌کننده (piercing damage). اگر هدف یه موجود باشه (creature)، باید یه سیو قدرت (Strength) با سختی 11 بریزه (DC 11, Strength saving throw)، وگرنه به زمین می‌افته (prone).

بعد از درگیری

حالا که Guz و دار و دسته‌اش یا فراری شدن یا زمین‌گیر:

شاین برایت با نگرانی میاد جلو و با یه حالت ملتسمانه بهتون نگاه می‌کنه:
«خواهش می‌کنم، من به کمک‌تون احتیاج دارم... اگه دست نوک بیفتم، دیگه شانسی ندارم.»

اگه بازیکن‌ها اهل معامله باشن، اون شروع می‌کنه به وعده دادن:

«تو حالت عادیم یه جادوگر ثروتمند و معروف بودم. پاداش، جادو، هر چی بخواین... قول میدم جبران کنم.»

(البته ته دلش می‌دونه شاید نتونه همه‌ی این قول‌ها رو عملی کنه)



🎯 هدفش چیه؟

شاین‌برایت با صدای مصمم می‌گه:

«تنها راهی که دوباره به شکل اصلیم برگردم
اینه که با همون عصا، دوباره یه طلسم True
Polymorph روم اجرا شه.»

مشکل؟ عصا هنوز دست نوکه. و اون توی همون
برجی‌ئه که قبلاً مال شاین‌برایت بود، کمی
اون‌طرف‌تر از شهر، وسط جنگل.
شاین‌برایت ادامه می‌ده:

«نقشه‌ی برج رو مثل کف دستم بلام. می‌تونم
همه‌چی رو براتون توضیح بدم...»

👉 مسیر به سمت برج

اگه گروه کمک به شاین‌برایت رو قبول کنه،
شاین‌برایت مسیر رو توضیح می‌ده و گروه راهی
می‌شه. توصیف مسیر به این صورته:

یه جاده‌ی فرعی از جاده‌ی اصلی جدا می‌شه،
تقریباً چند کیلومتر بیرون شهر، و از بین درختا
میره تو دل جنگل.

مسیر پررفت‌وآمده و اگه کسی دقت کنه، جای
پاها و رد چنگ گرگ‌ها کاملاً مشخصه، رد همون
گروه Guz و دار و دسته‌ش.

یه مایل راه توی جنگل جلو می‌رید، بدون اینکه
نشونه‌ای از سکونت ببینن، تا اینکه یهو...

🏡 خونه‌ی جادویی وسط جنگل

از بین شاخه‌ها، ساختمونی می‌بینید که اصلاً
عادی نیست! ساختمون نه از سنگه، نه از چوب،
بلکه از شاخه‌ها و تنه‌های زنده‌ی درخته.
شاخه‌های چهار درخت تنومند به هم بافته شدن
و سه تا سکو درست کردن که مثل طبقه‌های
ساختمون روی هم قرار گرفتن.

• سکوی اول: حدود ۱۰ متر بالاتر از زمینه،
حدود ۱۲ متر قطر داره. از ریشه‌ها یه مسیر
شیب‌دار بهش می‌رسه.

• سکوی دوم (اصلی‌ترین): حدود ۱۸ متر قطر،
۶ متر بالاتر از سکوی اول. دیوارهای
پیچ‌خورده از شاخه‌ها دارن، با پنجره‌ها و یه
در اصلی.

• سکوی سوم (بالایی): کوچیک‌تره، حدود ۹
متر قطر و بالای همه قرار گرفته. با یه مسیر
باریک به سکوی دوم وصل می‌شه.
زیر سکوها چند تا کلبه چوبی کوچیک و یه
دستشویی بزرگ هست.

🏰 ساکنان برج

وقتی گروه می‌رسه:

سه تا میمون گنده دارن توی حیاط جلویی چرت
میزنن. کنار دستشون شمشیرهای غول‌پیکر
توی زمین فرو رفتن!
یه خرس قهوه‌ای داخل اون دستشویی مشغول
کاره...
در ورودی برج قفله.

اگه بازیکنان بخوان بازش کنند:

- نیاز به زور زیاد (Athletics با سختی ۱۴)
- یا بازکردن با ابزار دزدها (Thieves' Tools با سختی ۱۲) داره.

داخل، برج به سه بخش تقسیم شده:
۱) کتابخونه و آزمایشگاه
۲) اتاق نشیمن
۳) آشپزخونه و غذاخوری

اگه بازیکنان وارد کتابخونه شدند این طور
توصیف کنید:

توی کتابخونه پر از دفترچه، نقشه و
یادداشت‌های طلسمه. اطراف دیوارها پر از
کتابخونه‌ی درهم‌برهمه، و میزهای آزمایشگاهی
پر از لکه‌ی جوهر و طرح‌هایی از آناتومی
هیولاهاست.

👑 احمد نوک، استاد جدید دیوانه

وقتی گروه وارد برج می‌شه، احمد نوک اون‌جا
مشغول کار رو طلسم‌هاشه. اگه بفهمه کسی
داره به برج نزدیک می‌شه، اینطوری توصیف
کنید:

یه صدای بلندی می‌شنوید: «اون گوسفند
لعنتی رو بیارید این‌جا... تا دیر نشده از برج
برید، وگرنه همه‌تون رو دود می‌کنم!»



AHMED NOKE

Medium Humanoid (Human), neutral evil
انسان‌نمای متوسط (انسان)، خنثی شیطانی

Armor Class (یا کلاس زره): 12

Hit Points (یا جان): 55(10d8+10)

Speed (سرعت): 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
قدرت	چابکی	استقامت	هوش	خرد	کاريزما
9(-1)	14(+2)	12(+1)	16(+3)	12(+1)	10(0)

Saving throws (نجات از): Intelligence +5, Wisdom +4

Skills (توانایی‌ها): Arcana +6

Senses (حواس): passive perception 11

Languages (زبان‌ها): Common, Elven, Draconic

Challenge (سختی): 2(450 XP)

ویژگی‌ها (Traits):

اجرای طلسم (Spellcasting):

نوک به جادوگر سطح ۷ (7th level spellcaster) هست. توانایی جادویی
اصلیش Intelligence +۵.

- Spell Save DC: 14
- Spell Attack Bonus: +6

طلسم‌هایی که آماده کرده ایناست:

Cantrips (کنتریپ‌ها، بدون محدودیت استفاده): Ray of Frost, Mending, Prestidigitation, Message

طلسم‌های سطح ۱ (۴ اسلاید اسلات): Expeditious Retreat, Jump, Thunderwave

طلسم‌های سطح ۲ (۳ اسلات): Enlarge/Reduce, Levitate

طلسم‌های سطح ۳ (۳ اسلات): Haste, Slow

طلسم سطح ۴ (۱ اسلات): Polymorph

اکشن‌ها (Actions):

خنجر (Dagger). حمله نزدیک‌زن (Melee Weapon Attacks): مودیفایر
خوردن ضربه +5، برد 5 فوت یا درمحدوده 20 الی 60 فوت، مقدار آسیب:
(piercing damage) 4(2d4+1)، نوع آسیب سوراخ‌کننده

طلسم‌های احمد نوک

برای دیدن توضیحات طلسم‌های احمد نوک و
چگونگی اجرای آن‌ها به آخر کتاب مراجعه کنید.

قوانین اجرای طلسم

اگر هیچ ایده‌ای راجع به قوانین اجرای طلسم
نداری؛ این ویدیو از کست یور ویش رو ببین:

🔥 قوانین اجرای طلسم در دانیلز اند درگنز

یا قسمت «Spells (طلسم‌ها)» پی‌دی‌اف‌ی که
اول کتاب معرفی شده رو بخون!

اما اگر گروه بخواد باهاش حرف بزنه، بحث بالا
می‌گیره. نوک از گذشته‌ش می‌گه:

«سال‌ها شاگرد اون الف خودخواه بودم! فقط
ظرف شستم، اتاق تمیز کردم و همیشه مثل یه
بچه باهام رفتار می‌کرد!
من یه انسانم، نه یه الف که صد سال وقت
داشته باشم درس پس بدم! ولی اون هیچ‌وقت
منو جدی نگرفت.
همه فکر می‌کردن شاین‌برایت نابغس، ولی
واقعاً بیشتر قدرتش از اون عصا بود... نه
خودش.
تا اینکه یه شب، تصمیم گرفتم دیگه تمومش
کنم.»

درگیری نهایی

اگر بازیکن‌ها قبول نکنن که گوسفند رو تحویل
بدن؛ اینطوری میشه:

نوک داد می‌زنه:
«حیف که مجبورم خودم دست‌به‌کار شم...
بکشیدشون!»

و بوم! جنگ شروع می‌شه!

دشمنان:

- نوک با جادوهایش کمک می‌کنه:
- Enlarge/Reduce برای قوی‌تر کردن خرس
- Haste برای میمون‌ها
- Ray of Frost برای کند کردن بازیکن‌ها
- خرس قهوه‌ای (که از دستشویی بیرون
می‌پره با نعره)
- سه میمون عظیم‌الجثه با شمشیرهای
غول‌پیکر (به‌جای مشت، از شمشیر
استفاده می‌کنن، 3+2d6 آسیب!)
- اگر جانشون کم شه (نصف یا کمتر)، فرار
می‌کنن.
- توی این مبارزه، پارتی با سه تا Ape و یک
Brown Bear در میوفته. کاراکترشیت
Brown Bear رو توی مبارزه قبلی گذاشته شده (صفحه
۵ کتاب). در ادامه وانشات کاراکترشیت‌های
احمد نوک و Ape ها رو گذاشتیم.



Bed Dragon Wyrmling

Large Dragon, chaotic neutral

اژدهای بزرگ، هرج و مرج طلب خنثی

Armor Class (یا کلاس زره): 16(natural armor)

Hit Points (یا جان): 75(10d8 + 30)

Speed(سرعت): 30ft.(climb): 30ft.(fly): 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS
قدرت	چابکی	استقامت	هوش	خرد
19(+4)	14(+2)	17(+3)	8(-1)	8(-1)

Skills (توانایی‌ها): Perception +2, Stealth +5

Senses (حواس): passive perception 12

Damage Vulnerabilities (آسیب پذیری): fire(آتش)

Languages (زبان‌ها): -

Challenge(سختی): 4(1,100 XP)

اکشن‌ها (Actions):

گاز گرفتن (Bite). حمله نزدیک‌زن (Melee Weapon Attack): مودیفایر خوردن ضربه +6، برد 5 فوت. یک هدف رو می‌تونه نشونه بگیره. مقدار آسیب: 15(2d10+4)، نوع آسیب: سوراخ کننده (piercing damage).

نفس تراشه‌ای (Splinter Breath). 5 الی 6 بار می‌تونه شارژ بشه. اژدهای تخت‌خوابی به رگبار از تراشه‌های چوبی رو تو یه محدوده‌ی مخروطی ۱۵ فوتی پرتاب می‌کنه. هر موجودی توی اون ناحیه باید یه سیو چابکی (Dexterity Saving Throw) با سختی 13 بریزه. اگه سیو نکنه، ۲۴ (7d6) آسیب سوراخ کننده (piercing damage) می‌بینه، و اگه سیو کنه، نصف اون مقدار آسیب می‌بینه.

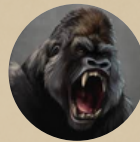
گه اژدها نابود شه یا نوک تمرکزشو از دست بده، تخت‌خواب می‌ریزه پایین، له‌شده و داغون! اما این پایان ماجرا نیست...

پایان کار، نوک، فروپاشی جادو

وقتی اژدهای تخت‌خوابی نابود می‌شه یا نوک کنترلش رو از دست بده (Concentrate بپره)، اون به آخرین راه چنگ می‌زنه.

نوک با عصبانیت می‌گه:

«اگه قراره ببازم... پس با هیبت جدیدم همه‌تونو نابود می‌کنم!»
اون عصای تغییرشکل رو بالا می‌بره و سعی می‌کنه خودش رو به یه موجود افسانه‌ای تبدیل کنه. ولی عصا فرسوده و دستکاری شده‌ست. جادو از کنترل خارج می‌شه و با یه صدای جرقه و انفجار ناگهانی، نوک تبدیل می‌شه به یه Gibbering Mouther، یه توده‌ی گوشت درهم با کلی دهن و چشمی که دیوونه‌وار جیغ می‌زنه و بی‌هدف حمله می‌کنه.



Ape

Medium Beast, Unaligned

جانور متوسط، فاقد گرایش اخلاقی

Armor Class (یا کلاس زره): 12

Hit Points (یا جان): 19(3d8+6)

Speed(سرعت): 30ft.(climb): 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
قدرت	چابکی	استقامت	هوش	خرد	کاریزما
16(+3)	14(+2)	14(+2)	6(-2)	12(+1)	7(-2)

Skills (توانایی‌ها): Athletics +5, Perception +3

Senses (حواس): Passive Perception 13

Languages (زبان‌ها): -

Challenge(سختی): 1/2(100 XP) **Proficiency Bonus**: +2

اکشن‌ها (Actions):

حمله‌ی چندگانه (Multiattack): میمون توی یه اکشن می‌تونه دو بار حمله کنه، هر دوبار هم می‌تونه با شمشیر باشه یا با مشت.

شمشیر (Sword). حمله نزدیک‌زن (Melee Weapon Attacks): مودیفایر خوردن ضربه +5، برد 5 فوت، یک هدف رو می‌تونه بزنه، مقدار آسیب: 10(2d6+3)، نوع آسیب برشی (slashing damage).

مشت زدن (Fist). حمله نزدیک‌زن (Melee Weapon Attacks): مودیفایر خوردن ضربه +5، برد 5 فوت، یک هدف رو می‌تونه بزنه، مقدار آسیب: 6(1d6+3)، نوع آسیب ضربه‌ای (bludgeoning damage).

پرتاب سنگ (Rock). حمله دوربرد (Ranged Weapon Attacks): مودیفایر خوردن ضربه +5، برد 25 الی 50 فوت، یک هدف رو می‌تونه بزنه، مقدار آسیب: 6(1d6+3)، نوع آسیب ضربه‌ای (bludgeoning damage).

اگه نوک احساس کنه داره می‌بازه یا یکی از بازیکن‌ها زیادی بهش نزدیک شه، فوری طلسم **Expeditious Retreat** می‌زنه و فرار می‌کنه به سکوی بالایی. توصیف کنید:

نوک فرار می‌کنه بالا و یه مدت نمی‌بینیدش.

ولی این‌جا سوپرایز داره: ۳ راند بعد، سقف منفجر می‌شه و نوک سوار بر یه اژدهای چوبی از بالا میاد پایین! توصیف کنید:

یهو می‌بینید که سقف منفجر میشه. نوک سوار بر یه اژدها که بدنش از تخته‌چوبه، بال‌هاش از ملاه‌ست و دمش یه بالشه؛ میاد پایین!

اژدهای تخت‌خوابی

- دمیج زیاد با اکشن **Splinter Breath** می‌زنه!
- نقطه ضعفش: آسیب آتش
- خیلی باهوش نیست، فقط می‌زنه نزدیک‌ترین دشمن رو.
- نوک از روش **Ray of Frost** می‌زنه تا هرکی فرار می‌کنه رو آهسته کنه.

اگر گروه پیروز بشه

وقتی نبرد بالاخره تموم شد، گروه بالاسر عصای شکسته می‌ایسته و حالا باید تصمیم بگیره:

- آیا با وجود خطر، بازم می‌خوان از عصا برای برگردوندن شاین‌برایت استفاده کنن؟
- یا ترجیح می‌دن اونو همین‌طوری به عنوان یه گوسفند نابغه نگه دارن؟

اگر تصمیم بگیرن جادو رو اجرا کنن:

- نیاز به یه چک Arcana با سختی ۱۷ داره چون عصا ناپایداره.
- اگه موفق بشن، شاین‌برایت با نور طلایی به شکل الف بلندبالای سابقش برمی‌گرده، با دماغ دراز و موهای زرد.
- ولی... اون دیگه پولی نداره! نوک همه‌چی رو فروخته برای استخدام محافظ و خرید ابزار. تو این حالت شاین‌برایت می‌گه:

«من قول پاداش دادم؟ هه... خب... حداقل می‌تونم براتون جادو بزنم! تا سطح پنج، اونم با تخفیف!»

اگه طلسم شکست بخوره:

- شاین‌برایت برای همیشه از بین می‌ره.
- ممکنه وصیت کنه که خبر مرگش رو به دانشگاه قدیمیش بدین.
- گروه می‌تونه آزمایشگاه و برج رو غارت کنه، ولی چیز زیادی پیدا نمی‌کنه مگر ابزار آزمایشگاهی یا وسایل جادویی خاص برای جادوگران تغییرشکل.

پاداش نهایی

اگه بازیکن‌ها به شاین‌برایت کمک کنن هرکدوم ۵۰۰ XP می‌گیرن و بسته به تصمیم نهایی‌شون، ممکنه شاین‌برایت دوست یا دشمن همیشگی بشه!

عواقب بلند مدت

اگه برج رو برای خودشون بردارن، ممکنه اشراف محل بیان دنبال احمد نوک... و با تعجب ببینن که دیگه کسی اون‌جا نیست! اگه نگهبان‌هایی که تغییر شکل دادن فرار کرده باشن، شاین‌برایت ممکنه بخواد اونا رو دوباره به شکل انسانی‌شون برگردونه.



Gibbering Mouther

Medium Aberration, Neutral

جهش یافته متوسط، خنثی

Armor Class (AC): 9 یا کلاس زره

Hit Points (HP): 67(9d8+27) یا جان

Speed (سرعت): 10ft. شنا (swim): 10ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
قدرت	چابکی	استقامت	هوش	خرد	کاريزما
10(0)	8(-1)	16(+3)	3(-4)	10(0)	6(-2)

Condition Immunities (شرایط مصونیت): Prone (زمین خوردن)

Senses (حواس): Darkvision 60ft, Passive Perception 10

Languages (زبان‌ها): -

Challenge (سختی): 2(450 XP)

Proficiency Bonus: +2

ویژگی‌ها (Traits):

زمین جهش یافته (Aberrant Ground):

زمینی که تو شعاع ۱۰ فوتی دور گیرینگ ماوتر قرار داره، حالت خمیری پیدا می‌کنه و به زمین سخت (Difficult Terrain) تبدیل می‌شه. هر موجودی که نوبتش رو در این ناحیه شروع کنه، باید یه سیو قدرت (Strength) با سختی 10 بریزه (DC 10, Strength saving throw). اگه موفق نشه سرعتش تا شروع نوبت بعدیش صفر می‌شه.

وراجی بی‌معنا (Gibbering):

تا وقتی که ماوتر هوشیار (not incapacitated) باشه و بتونه موجودی رو ببینه، مدام به ریز و بی‌سروته ورور می‌کنه.

هر موجودی که توی شعاع ۲۰ فوتی ارزش نوبتش رو شروع کنه و بتونه صدای ماوتر رو بشنوه، باید یه سیو Wisdom با سختی 10 بده (DC 10, Wisdom saving throw). اگه سیو نکنه:

- نمی‌تونه واکنش (Reaction) انجام بده تا نوبت بعدیش.
- باید یه تاس d8 بندازه تا مشخص شه تو نوبتش چی کار می‌کنه:

نتیجه	تاس
هیچکاری نمی‌تونه بکنه، نوبتش تلف می‌شه.	1-4
هیچ Action یا Bonus Action نمی‌تونه بکنه و کل حرکتش رو به یه جهت تصادفی راه می‌ره.	5-6
یه حمله‌ی نزدیک‌زن (Melee Attack) به یه هدف تصادفی توی دسترسش انجام می‌ده و اگه کسی اطرافش نباشه، هیچی نمی‌شه.	7-8

اکشن‌ها (Actions):

حمله چندگانه (Multiattack). می‌تونه تو یه اکشن گاز بگیره (Bite) و اگه بتونه؛ از تف کورکننده (Blinding Spittle) هم می‌ندازه.

گاز گرفتن (Bite). حمله نزدیک‌زن (Melee Weapon Attack). مودیفایر خوردن ضربه: +2. برد: 5 فوت. یه هدف رو می‌تونه بزنه.

مقدار آسیب: 17(5d6). نوع آسیب: سوراخ‌کننده (piercing damage). اگه هدف اندازه‌ش متوسط (Medium) یا کوچیک‌تر باشه، باید یه سیو قدرت (Strength) با سختی 10 بندازه (DC 10 Strength saving throw). وگرنه به زمین می‌افته (prone میشه). اگه این دمپج باعث مرگ هدف بشه، بدنش توسط این موجود جذب می‌شه.

تف کورکننده (Blinding Spittle). 5 الی 6 بار می‌تونه شارژ بشه. گیرینگ ماوتر یه توده‌ی شیمیایی به سمت نقطه‌ای که تا ۱۵ فوتیش می‌تونه ببینه پرتاب می‌کنه. این توده روی برخورد با یه نور درخشان منفجر می‌شه. همه‌ی موجوداتی که در فاصله‌ی ۵ فوتی انفجار قرار دارن باید یه سیو Dexterity با سختی 13 انجام بدن (DC 13 Dexterity saving throw). اگه سیو نکنن تا پایان نوبت بعدی این موجود کور (blinded) می‌شن.

طلم‌های وانشات

Message

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۱۲۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S) و یک رشته‌ی مسی نازک (M)
- Duration (زمان تاثیر): آنی
- Effect (تاثیر):

با اجرای این اسپل، می‌تونی یه پیام کوتاه و زمزمه‌وار به یه موجودی که تو برد ۱۲۰ فوتیته بفرستی، به شرطی که بتونی مسیر مستقیم یا سوراخی باریک بهش داشته باشی (مثلاً از پشت دیوار نه، ولی از پنجره یا سوراخ کلید آره).

- اون موجود هم می‌تونه همون‌طور زمزمه‌وار بهت جواب بده.
- فقط تو و اون موجود می‌شنوین، و بقیه هیچی نمی‌فهمن.

Prestidigitation

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۱۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V) و حرکتی (S)
- Duration (زمان تاثیر): ۱ ساعت (بسته به اثر)
- Effect (تاثیر):

این اسپل یه جور «جادوی کوچیک نمایشی» هست. بهت اجازه می‌ده کارهای ساده و بی‌خطر ولی باحال و خلاقانه انجام بدی.

باهاش می‌تونی حداکثر ۴ تا افکت ساده رو همزمان فعال کنی، و در هر لحظه می‌تونی یکیش رو تموم کنی تا یکی دیگه بسازی.

چند تا از کارهایی که می‌تونی باهاش بکنی:

یه جرقه، دود، یا بوی خاص تولید کنی.

یه شی کوچیک رو گرم یا سرد یا بی‌بو کنی.

روی یه سطح علامت، نوشته یا نماد جادویی موقت بندازی (تا ۱ ساعت بمونه).

لباس یا یه شی کوچیک رو تمیز یا کثیف کنی.

یه طعم یا بو یا صدا تولید کنی که چند ثانیه بمونه.

یه نور یا جسم کوچیک خیالی بسازی که بشه تو دست گرفت (مثل یه سکه، مهر، برگ و ...)

Speak with Animals

- Level (سطح): ۱
- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): خود (Self)
- Components (اجزا): کلامی (V)
- Duration (زمان تاثیر): ۱۰ دقیقه
- Effect (تاثیر):

وقتی این اسپل رو اجرا می‌کنی، می‌تونی برای مدت ۱۰ دقیقه با حیوانات ارتباط برقرار کنی؛ یعنی هم حرفشون رو بفهمی و هم بتونی باهاشون حرف بزنی (در حدی که مغزشون اجازه بده).

بعضی حیوانات ممکنه اطلاعاتی درباره محیط اطراف، شکارچی‌ها، یا حتی چیزهایی که دیدن بدن.

می‌تونی ازشون درخواست کمک کنی، ولی اینکه همکاری کنن یا نه بستگی به خلق‌وخو و موقعیتشون داره.

طلم‌های احمد نوک

در ادامه توضیحات جزئی طلم‌های احمد نوک از کنترپ تا سطح ۴ گذاشته شده.

طلم‌های کنترپ (Cantrip)

Ray of Frost

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۶۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V) و حرکتی (S)
- Duration (زمان تاثیر): آنی
- Effect (تاثیر):

با اجرای این اسپل، یه پرتو یخی از انگشت‌هات یا دستت شلیک می‌کنی که به یه هدف توی برد ۶۰ فوت می‌خوره.

باید یه Spell Attack انجام بدی (با استفاده از Spellcasting Ability). اگه بزنی، هدف 1d8 آسیب یخی (cold damage) می‌خوره و تا نوبت بعدی تو، سرعت حرکتش ۱۰ فوت کم می‌شه.

در سطوح بالاتر: توی سطح ۵، هدف 2d8 آسیب، سطح ۱۱، 3d8 آسیب و سطح ۱۷، 4d8 آسیب می‌خوره!



Jump

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): لمس (Touch)
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)
- Duration (زمان تاثیر): ۱ دقیقه
- Effect (تاثیر):
وقتی این اسپل رو روی یه موجود (یا خودت) اجرا می‌کنی، اون موجود برای مدت ۱ دقیقه، می‌تونه سه برابر بیشتر از حالت معمول بپره ولی فقط برای پرش طولی (long jump).
یعنی اگه به‌طور عادی می‌تونست مثلاً ۱۰ فوت بپره، الان می‌تونه ۳۰ فوت بپره!

Thunderwave

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): خودت (Self) ولی تا ۱۵ فوت
به شکل مکعب یه موج ازت بیرون میاد.
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)
- Duration (زمان تاثیر): آنی
- Effect (تاثیر):
با اجرای این اسپل، یه موج قدرتمند از انرژی رعدی از بدنت تو یه مکعب ۱۵ فوتی (15-foot cube) به بیرون شلیک می‌شه با مرکزیت خودت.
همه‌ی موجوداتی که تو این محدوده هستن باید یه سیو استقامت (Constitution) بریزن.
طبیعتاً سختی این سیو، عدد Spell Save DC شما هست.
- اگه سیو نکنن:
 - 2d8 آسیب رعدی (thunder damage) می‌خورن
 - و ۱۰ فوت عقب پرت می‌شن (pushed 10 feet away).
 - اگه سیو بدن:
 - نصف دمیج رو می‌خورن
 - ولی عقب نمی‌رن
- همچنین اشیای بی‌جانی که تو محدوده باشن و سفت به زمین وصل نباشن، ممکنه پرت شن.

Mending

- Casting Time (مدت زمان اجرا): ۱ دقیقه
- Range (برد): لمس (Touch)
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)
- و یه تکه سیم نقره‌ای (M)
- Duration (زمان تاثیر): آنی
- Effect (تاثیر):
این اسپل برای ترمیم چیزهای کوچیک و خراب‌شده استفاده می‌شه.
وقتی اجراش می‌کنی، می‌تونی یه شیء فیزیکی کوچیک رو که شکسته یا پاره شده تعمیر کنی؛ مثلاً:

- یه زنجیر پاره‌شده
- یه لولا یا قفل شکسته
- یه لباس، پارچه یا کیسه‌ی سوراخ
- یه کتاب پاره یا چوب ترک‌خورده
- هر چیزی که ترمیمش می‌کنی باید اون‌قدر کوچیک باشه که شکستگی یا پارگیش حداکثر یه فوت (۳۰ سانتی‌متر) باشه.
این ترمیم دائمیه و حتی می‌تونه کارکرد قبلی شی رو برگردونه (مثلاً یه ابزار خراب‌شده دوباره کار کنه).

1 طلسم‌های سطح ۱ (Level 1)

Expeditious Retreat

- Casting Time (مدت زمان اجرا): ۱ دقیقه
- Range (برد): خودت (Self)
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)
- Duration (زمان تاثیر): تمرکز تا ۱۰ دقیقه
- Concentration (نیاز به تمرکز دارد)
- Effect (تاثیر):
وقتی این اسپل رو اجرا می‌کنی، فوراً می‌تونی از Dash به عنوان Bonus Action استفاده کنی و بعد از اون، تا زمانی که تمرکز حفظ بشه، هر نوبت می‌تونی Dash بزنی به‌عنوان Bonus Action.

Dash یعنی می‌تونی توی نوبتت دو برابر سرعت معمولت حرکت کنی.

2 طلسم‌های سطح ۲ (Level 2)

Levitate

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۶۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)
- و به تکه آهن خمیده (M)
- Duration (زمان تاثیر): تمرکز تا ۱۰ دقیقه
- Concentration (نیاز به تمرکز دارد)
- Effect (تاثیر):

با اجرای این اسپل، می‌تونی به موجود یا به جسم رو تا ۲۰ فوت (۶ متر) تو هوا معلق کنی؛ بدون اینکه حرکت افقی کنه، فقط بالا یا پایین میره. اگر هدف راضی نباشه:

- باید به سیو استقامت (Constitution) با سختی Spell Save DC تو بریزه.
- اگه سیو نکنه، از زمین کنده میشه و می‌ره بالا.

اگه خودت هدف باشی یا کسی که راضی باشه، بدون سیو مستقیم می‌ره هوا. در طول مدت اسپل:

- با اکشن خودت می‌تونی موجود یا شیء رو تا ۲۰ فوت بالا یا پایین حرکت بدی.
- اگه هدف دستش به چیزی بخوره (مثل دیوار)، می‌تونه خودش رو بکشه و حرکت کنه (مثل Push یا Pull).

Enlarge/Reduce

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۳۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)
- و به ذره آهن فورج شده (M)
- Duration (زمان تاثیر): تمرکز تا ۱ دقیقه
- Concentration (نیاز به تمرکز دارد)
- Effect (تاثیر):

با اجرای این اسپل می‌تونی به موجود یا شیء رو موقتی بزرگ‌تر یا کوچک‌تر کنی. هدف باید رضایت داشته باشه یا به سیو Constitution با سختی Spell Save DC تو بریزه.

- گزینه ۱: بزرگ کردن (Enlarge)
- اندازه‌ی هدف یک مرحله افزایش پیدا می‌کنه (مثلاً از Medium تغییر می‌کنه به Large).

- اسلحه‌ها و وسایلش بزرگ می‌شن و آسیب‌شون ۱d4 بیشتر می‌شه.
- توی چک‌هایی که به قدرت (Strength) مربوط می‌شن (مثل بلند کردن چیزی یا شکستن در)، مزیت (Advantage) می‌گیره.

گزینه ۲: کوچک کردن (Reduce)

- اندازه‌ی هدف یک مرحله کاهش پیدا می‌کنه (مثلاً از Medium تغییر می‌کنه به Small).
- سلاح‌هاش آسیب‌شون ۱d4 کمتر می‌شه.
- توی تست‌هایی که به قدرت (Strength) مربوط می‌شن، ضعف (Disadvantage) داره.

3 طلسم‌های سطح ۳ (Level 3)

Slow

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۱۲۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)
- و به قطره ملاس، شیرهی خیلی غلیظ (M)
- Duration (زمان تاثیر): تمرکز تا ۱ دقیقه
- Concentration (نیاز به تمرکز دارد)
- Effect (تاثیر):

تو می‌تونی حداکثر ۶ موجود رو که توی یه مکعب ۴۰ فوتی (40-foot cube) باشن و در محدوده‌ی بردت قرار دارن، هدف قرار بدی. هر هدف باید به سیو خرد (Wisdom) با سختی Spell Save DC تو بریزه.

اگر سیو نکنن، تا زمانی که اسپل ادامه داره، این اثرها روشن فعال می‌شه:

1. سرعتشون نصف می‌شه.
2. منفی ۲ از AC و سیو چابکی‌شون (Dexterity Saving Throws) کم میشه.
3. نمی‌تونن واکنش (Reaction) انجام بدن.
4. توی نوبتشون، فقط می‌تونن یا به Action یا به Bonus Action انجام بدن (نه هر دو).
5. اگه بخوان اسپل بزنی که مدت اجرائش یک Action باشه، باید به 20d بندازن و اگه ۱۰ یا کمتر بیارن، اسپل تو اون نوبت از بین می‌ره و هدر می‌ره.



Polymorph

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۶۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)
- و یه کرم زنده (M)
- Duration (زمان تاثیر): تمرکز تا ۱ ساعت
- Concentration (نیاز به تمرکز دارد)
- Effect (تاثیر):

با این اسپل می‌تونی یه موجود (creature) رو به یه موجود دیگه (از نوع beast یا همون جانور) تبدیل کنی.


اگه هدف راضی نباشه، باید یه سیو خرد (Wisdom) با سختی Spell Save DC تو بریزه، اگه موفق نشه، تغییر شکل پیدا می‌کنه.

قوانین تغییر شکل:

- موجود جدید باید Beast باشه (مثلاً گوریل، عقاب، موش، دایناسور... نه اژدها یا شبح).
- حداکثر CR موجود جدید باید برابر یا کمتر از لول هدف باشه (یا لول تو، اگه رو خودت بزنی).
- موجود جدید HP و اعداد قابلیت‌های جدیدی داره، ولی Alignment، شخصیت، و حافظه‌ش مال قبلیه (مگر اینکه عقلش خیلی پایین بیاد).
- وقتی موجود به ۰ HP برسه، به شکل اصلیش برمی‌گرده (و آسیب اضافی نمی‌بره).

راهنمای اجرای طلسم Polymorph

این طلسم نیاز داره که از منابع دیگه‌ای برای تبدیل شدن به موجود دیگه استفاده کنی. به همین دلیل یه ویدیوی کوتاه توی یوتیوب کست یور ویش درست کردیم تا نحوه استفادش رو توضیح بدیم:

 روی این لینک کلیک کن تا آموزش کوتاه اجرای این طلسم رو ببینی!

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۳۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)
- و یه تکه تراشه‌ی شیرین بیان (M)
- Duration (زمان تاثیر): تمرکز تا ۱ دقیقه
- Concentration (نیاز به تمرکز دارد)
- Effect (تاثیر):

با اجرای این اسپل روی یه موجود (مثل خودت یا یکی از هم‌تیمی‌ها)، اون هدف وارد حالت فوق‌العاده سریع و هوشیار می‌شه.

تا وقتی که تمرکز حفظ بشه، این افکت‌ها روش فعاله:

1. سرعتش دو برابر می‌شه ($2 \times \text{Speed}$)
2. $2+$ به AC (یعنی سخت‌تر زده می‌شه)
3. Advantage روی Dexterity Saving Throws
4. یه Action اضافه توی هر نوبت - که فقط می‌تونه باهاش:

- یه حمله‌ی اضافی با سلاح بزنه
- Dash
- Disengage
- Hide
- یا Use an Object انجام بده



وقتی اسپل تموم می‌شه:



وقتی اثر Haste تموم می‌شه (مثلاً تمرکز قطع شه)، هدف برای یک نوبت کامل Stunned می‌شه، یعنی نمی‌تونه کاری بکنه. این حالت مثل شوک بعد از مصرف بیش‌ازحد کافئین می‌مونه!



نظرت چیه؟!

خوشحال می‌شیم اگه هر انتقاد و پیشنهادی داشتی راجع به این وانشات یا کلا فعالیت‌هامون توی جامعه دی اند دی فارسی، باهامون در میون بذاری. ناموصا تعارف نمی‌کنیم! :


اینم لیست شبکه‌های اجتماعی [Cast your wish](#) خدمت شما:

 ما رو تو [یوتیوب](#) سابسکرایب داشته باشید و بدانید و آگاه باشید که همه کامنتا رو می‌خونیم 


 [اینستاگرام](#) ما رو داشته باشید و بدونید هم همه کامنتا رو می‌خونیم هم دایرکتا رو زود زود جواب میدیم؛ هر سوالی داشتی از قوانین بازی تا هر چیزی راجع به دی اند دی دایرکت بپرس ازمون 

 توی [دیسکورد](#) یه جامعه کوچیکی داریم و خوشحال میشیم بهمون پیوندی؛ اگه سوالی هم داشتی بچه‌ها هستن و جواب میدن 

راستی ما سایت هم داریم و هر ماه توی مجله دی اند دی مقاله می‌ذاریم و مقاله‌های قدیمی‌مون رو هم آپدیت نگه می‌داریم:

 اینم سایت [Cast your wish](#) برای این که از خبرا و آموزش‌ها جا نمونی!

اگه این مسیر رو طی کردی و دانجن مستر شدی، یه پیام بهمون بده خدایی! :

اگه پر حرفی نباشه  ما یه آنلاین شاپ کوچولو هم داریم که توش تاس‌های دانجنز اند درگنز و اکسسوری‌های بازی رو می‌فروشیم. اگه دوست داشتی یه سر به این هایلایت توی اینستاگراممون بزن:

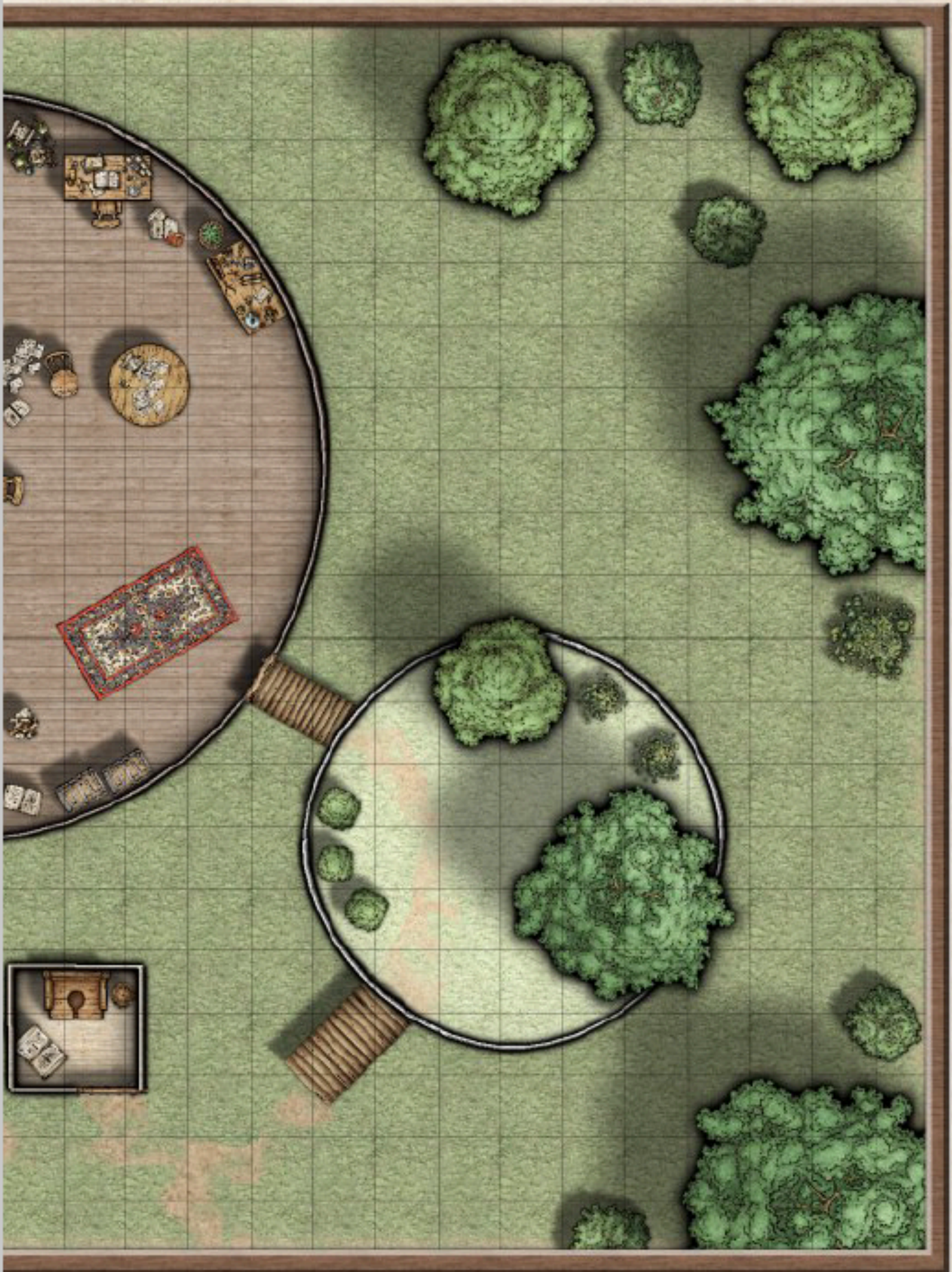
 [آنلاین شاپ کوچیک کست یور.ویش](#)

همین دیگه... فعلا خداحافظ! :

آهان راستی، دوست دارید نسخه فیزیکی کتاب هم داشته باشید؟! اینم بهمون بگید. مرسی! :))



نقشه قلعه احمد نوک

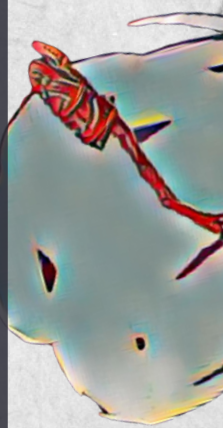






وانشات گوسفند وحشی

یه گوسفندِ جادوگر دنبال کمک می‌گرده تا دوباره آدم شه. ماجرا از یه روز عادی توی شهر شروع می‌شه و به سرعت به سمت آشوب، جادو، و مبارزه با یه جادوگر دیوونه می‌ره که عاشق تغییر شکل دادن همه‌چیزه از خرس گرفته تا تخت‌خواب!



🌀 Cast your wish

خب باید بگیم ما هم مثل شما دی اند دی پلیر ایم و چند وقتی هست که دور هم جمع می‌شیم و بازی می‌کنیم. بعد از کلی بازی کردن، دوست داشتیم دوستای دیگه‌مون هم با دی اند دی آشنا کنیم ولی چون منابع فارسی زیاد نبود؛ پس دورهمی گفتیم بیایم محتوای فارسی این بازی رو تولید کنیم تا هم افراد بیشتری با D&D آشنا بشن هم بتونیم راحت تر بازی کنیم.

اگه پیشنهادی دارید یا دوست دارید باهامون در ارتباط باشید [روی این لینک کلیک کنید](#).



D&D