



راهنمای بازی

چجوری بازی کنیم؟!

- 1 دانجن مستر برای شما سناریویی رو توصیف میکنه.
- 2 شما می‌گید که به عنوان کاراکترتون چی کار می‌خواید بکنید.
(ممکنه تاس ریختن هم توی این بخش لازم بشه)
- 3 دانجن مستر براتون نتیجه کارتون رو توضیح میده.
- 4 مهم ترین قانون: خوش بگذرونید!

نقش تاس در بازی

بازی دانجنز اند درگنز به تاس بیست وجهی (d20)، برای مشخص شدن موفقیت یا عدم موفقیت در کارها تکیه می‌کنه.

برای موفق شدن توی کاری که می‌خواید انجام بدید؛ اول باید تاس ۲۰ وجهی بریزید و با اعداد مربوط در کاراکترشیت جمع کنید. در نهایت عدد بدست اومده باید از عدد مورد نظر دانجن مستر شما بالاتر بشه.

Advantage (برتری):

۲ بار تاس d20 بریزید و عدد بزرگ‌تر رو استفاده کنید.

Disadvantage (ضعف):

۲ بار تاس d20 بریزید و عدد کوچک‌تر رو استفاده کنید.

گرد کردن

اگر در حین بازی به عددی رسیدید که ممیز داشت، به سمت پایین گرد کنید.

Inspiration (الهام)

جایزه‌ای هست که دانجن مستر بهتون میده. با استفاده کردنش می‌تونید روی تاسی که می‌خواید، Advantage یا مزیت داشته باشید.



تاس درصد:

اگه این دو تا رو باهم بریزی، نتیش از یک تا صد میاد؛ مثلا: $80 + 4 = 84$

قوانین نبرد در بازی

Round (دور)

یک دور حدود ۶ ثانیه در دنیای بازی وقت می‌گیره و در طی اون هر کسی که توی نبرد شرکت میکنه، هر یک دور نوبتش میشه.

Turn (نوبت بازی)

هر بازیکن در نوبت خودش میتونه:

به اندازه سرعتش حرکت کنه.

یک اکشن انجام بده.

یک بونس اکشن انجام بده.

خیلی کوتاه صحبت کنه با یک وسیله تعامل

ساده داشته باشه.

Reaction (واکنش)

یک نوع اکشن‌های خاص هستن که با فراهم شدن شرایط خاص فعال می‌شوند. استفاده از ری اکشن لزوما در نوبت بازیکن اتفاق نمی‌افته و در شرایط عادی توی هر دور بازی فقط به بار میشه ارزش استفاده کرد.

Opportunity Attack (فرصت حمله)

اگه دشمن از نزدیکی شما (۵ فیتی) فرار کرد، شما می‌تونید از Reaction خودتون استفاده کنید تا بهشون حمله کنید.

اکشن‌هایی که می‌تونید انجام بدید:

Attack (حمله)

می‌تونید یک حمله دور برد یا نزدیک برد انجام بدید یا تلاش کنید که یک موجودی رو هل بدید یا محکم نگه دارید.

Casting Spell (اجرای یک طلسم)

اجرای بیشتر طلسم‌ها یک اکشن زمان می‌برند، ولی برخی از طلسم‌ها یک بونس اکشن یا مدت زمان طولانی‌تری می‌برند.

دویدن

می‌تونید توی این نوبت ۲ برابر حرکت کنید.

به سر هرم نگاه کن تا نتیجه این تاس رو ببینی!



d4



d6



d8

0=10



d10



d10



d12



d20

جدا شدن

توی این نوبت وقتی از کنار دشمن‌ها رد می‌شید نمیتونن بهتون حمله (Reaction) کنند.

قایم شدن

یه تاس Stealth بریزید تا ببینید، می‌تونید قایم بشید یا نه؟!

جاخالی دادن

تو این نوبت حمله‌هایی که بهتون میشه، disadvantage (ضعف) داره. همینطور تاس‌های قابلیت Dexterity (چابکی شما)، advantage (برتری) داره.

آماده کردن

یه اکشن و یه شرایطی برای اتفاق افتادن اون رو انتخاب کنید، اگه شرایط اتفاق افتادن اکشن مهیا شد؛ می‌تونید اکشن‌تون رو خارج از نوبت، به عنوان ری‌اکشن استفاده کنید.

کمک کردن

به کسی تو انجام کاری یا حمله کردن می‌تونید کمک کنید و بهشون تو اون کار advantage یا مزیت بدید.

استفاده از یک وسیله

جست و جو کردن

بداهه

از خلاقیتتون استفاده کنید و هر کار دیگه‌ای که توی لیست گفته نشده رو به دانجن مسترتون بگیذ.

از دانجن مستر پرسید:

اگه مطمئن نیستی میخوای چی کار کنید، کارای قابل انجام رو از دانجن مستر پرسید تا یه لیست از کارایی که می‌تونید انجام بدید رو در اختیارتون قرار بده.

مبارزه

Initiative (ترتیب نوبت)

برای تعیین ترتیب نوبت‌ها، در ابتدای مبارزه یک d20 بریزید و با عدد Initiative تو کاراکترشیت‌تون جمع کنید.



چطوری حمله کنیم؟!

1 انتخاب هدف

یک هدف در Range (محدوده) مناسب انتخاب کنید.

2 یه d20 برای Attack (حمله) بریزید

یک d20 بریزید و Attack Modifier (مودیفایر حمله)تون رو بهش اضافه کنید. اگه نتیجه برابر یا بیشتر از Armor Class هدف بشه، (Damage) آسیب می‌زنید.

3 تاس Damage (آسیب) رو بریزید

تاس damage رو بریزید و مودیفایرهای مرتبط رو اضافه کنید.

Critical Hits (کریتیکیال هیت)

اگر تاس Attack (حمله)تون ۲۰ بیاد، کریتیکیال هیت هست. باید تمامی تاس‌های Damage (آسیب) رو دو بار بریزید و بعدش مودیفایرها رو اضافه کنید.

Ranged Weapons (سلاح‌های پرتابی)

این سلاح‌ها دو عدد برای برد طبیعی و برد بلند دارند؛ مثلاً 20/60، تو این مثال اگه هدفتون دورتر از ۶۰ فوت یا نزدیک‌تر از ۲۰ فوت باشه باید با Disadvantage (ضعف) تاس Attack (حمله) رو بریزید. مودیفایر این سلاح‌ها Dexterity (چابکی) شما هست.

Melee Weapons (سلاح‌های نزدیک‌زن)

از این سلاح‌ها برای حمله به هدفی که در ۵ فوتی شما قرار دارد استفاده می‌شود. اگه هدف شما دورتر از 5 فوت باشد؛ برای استفاده ازش، باید با Disadvantage (ضعف) تاس Attack (حمله) رو بریزید. مودیفایر این سلاح‌ها Strength (قدرت) شماست.

Finesse Weapons (سلاح‌های فینس)

سلاح‌هایی هستند که اجازه میدن برای حمله از مودیفایر Dexterity (چابکی) یا Strength (قدرت) استفاده کنید، هرکدوم که تو کاراکترشیت‌تون بالاتره رو انتخاب کنید!

Knocking a Creature Out

(بی‌هوش کردن)

وقتی با یک Melee Attack (حمله نزدیک) جان موجودی رو به 0 HP برسانید، می‌تونید به جای این که بکشیدش، بی‌هوشش کنید.

Armor (زره)

زره‌ها انواع و جنس‌های مختلف دارند که باعث میشه روی Armor Class (کلاس زره) تون تاثیر بذاره. برخی از زره‌ها، روی Stealth Check شما Disadvantage (ضعف) میدن. برای پوشیدن برخی از زره‌ها هم نیازه که به حدی از Strength (قدرت) رو داشته باشید.

Armor Class یا AC (کلاس زره)

سختی ضربه پذیری کاراکتر شما به Armor Class یا AC (کلاس زره) شما بستگی داره. عدد AC شما بسته به زرهی که پوشیدید و مودیفایر Dexterity (چابکی) شماست. اگه هم سپر داشته باشید یا فیچرهای دیگه بردارید، AC تون بیشتر میشه.

AC بدون زره

Armor Class (کلاس زره) شما بدون پوشیدن زره برابره با ۱۰ + مودیفایر Dexterity (چابکی) شما.

... ♦ ♦ ♦ ...

Movement (جا به جایی)

هر خانه روی نقشه، اندازه ۵ فوت هست. برای حرکت اول به Speed (سرعت) تون تو کاراکترشیت نگاه کنید؛ بعد به ازای حرکت در هر خونه از عدد Speed کم کنید. مثلاً اگه Speed شما ۳۰ باشه؛ ماکسیمم می‌تونید ۶ خونه توی نقشه حرکت کنید.



Special Movement (جا به جایی خاص)

Drop Prone (افتادن)

می‌تونید بدون استفاده از Movement (سرعت حرکت) تون روی زمین بیوفتید.

Stand Up (بلند شدن)

برای بلند شدن از حالت Prone (افتاده روی زمین) باید نصف سرعت تون رو بدید. برای مثال اگه سرعت شما ۳۰ فوت باشه؛ بعد از بلند شدن، فقط ۱۵ فوت دیگه می‌تونید حرکت کنید.

Difficult Train (زمین ناهموار)، Climb (بالا رفتن)، Crawl (خزیدن)، Swim (شنا کردن)

برای هر کدوم از این حرکت‌ها، سرعت شما نصف میشه (۱۰ فوت برای هر ۵ فوت).

Hit Points (جان)

HP (مخفف Hit Points، جان)

HP نشان‌دهنده جان شماست و بین عددهای Hit Point Maximum (بیشینه جان) و ۰ متغیره. مقدار HP با Damage (آسیب) کاهش و با Heal (بهبود) افزایش می‌یابد.

Instant Death (مرگ فوری)

اگه Damage (آسیب) باعث بشه HP شما به ۰ برسه و مقدار باقی‌مانده Damage (آسیب) برابر یا بیشتر از حداکثر HP شما باشه، فوراً می‌میرید.

Falling Unconscious (بی‌هوش شدن)

اگه HP شما به ۰ برسه، شما بی‌هوش می‌افتید و اگه تا نوبت بعدی به هوش نیاید؛ باید تو نوبت خودتون تاس d20 بریزید. اسم این نوع تاس Death Saving Throw هست. جدول زیر نتایج d20 شماست:

| d20 = 1 | 2 ≤ d20 ≤ 9 | 10 ≤ d20 ≤ 19 | d20 = 20 |
|---------|-------------|---------------|----------|
| ۲ شکست | ۱ شکست | ۱ موفقیت | ۳ موفقیت |

- با ۳ شکست کلاً می‌میرید.
- اگه تاس ۲۰ شما بیاد، با HP یک به هوش می‌آید.
- اگه ۳ موفقیت داشته باشید باید 1d4 بریزید. نتیجه d4 تعداد ساعات بی‌هوشی شماست و بعد از سپری کردن زمان، با HP یک به هوش می‌آید.
- اگه در حالت بی‌هوش بهتون Damage (آسیب) بخوره، یک شکست محسوب میشه و اگه Attack (حمله) کریتیکال هیت باشه، دو شکست محسوب میشه. هر Melee Attack (حمله نزدیک) هم به کریتیکال هیت هست!

Stabilizing (تثبیت)

اگه هیچی Healing Potion (پوشن جان) نداشتید، بازیکنان دیگه می‌تونند تو نوبت‌شون برای به هوش آوردن تون به Medicine Check بریزند که DC (سختی) اون ۱۰ هست.

Temporary Hit Points (جان موقت)

گاهی اوقات بعضی از Spell (طلسم)‌ها بهتون Temp HP (جان موقت) میدن. Temp HP اضافه‌تری از HP حال حاضر شماست. اگه Temp HP داشتید و Damage (آسیب) خوردید؛ اول از Temp HP باید کم کنید و بعد از HP کل. یادتون باشه نمی‌تونید دو تا Temp HP دریافت کنید. برای مثال اگه از قبل ۵ تا Temp HP داشتید و ۷ تای دیگه الان بهتون اضافه شده؛ درحالت کلی ۷ تا Temp HP دارید. Temp HP با استراحت برنمی‌گرده.



همیشه به Healing Potion (پوشن جان) با خودتون داشته باشید.

Hit Dice (تاس جان)

Hit Dice (تاس جان) ها، تاس هایی هستند که در مواقع استراحت ریخته می شوند تا جان شما بازیابی شود و HP شما بیشتر شود. نوع این تاس ها بسته به کلاس شماست. برای مثال Hit Dice کلاس بربر برابر با d12 هست در صورتی که برای کلاس فایتر برابر با d10 هست.

تعداد Hit Dice هایی که می تونید در طول روز بریزید بسته به Level (سطح) شما هست. مثلاً اگر تو سطح ۳ باشی؛ در یک روز، ۳ بار می تونید Hit Dice بریزی.

Exhaustion (خستگی)

Exhaustion (خستگی) یه وضعیتی که نشون می ده کاراکترتون حسابی از پا افتاده و انجام کارها براش سخت تر میشه. برای مثال اگر نخوایید یک سطح Exhaustion می گیرید. خستگی شش Level (سطح) داره و هر Level اینطوره:

سطح ۱: 

Disadvantage (ضعف) روی تمام Ability Checks (چک های توانایی).

سطح ۲: 

سرعت حرکت شما به نصف کاهش پیدا می کنه.

سطح ۳: 

Disadvantage (ضعف) روی Attack Rolls (حمله ها) و Saving Throws.

سطح ۴: 

Maximum HP (بیشینه جان) شما نصف می شه.

سطح ۵: 

سرعت حرکت شما به ۰ می رسه.

سطح ۶: 

شما می میرید.

Rest (استراحت و بازیابی نیرو)

Short Rest (استراحت کوتاه)

- ۱ ساعت طول می کشه.
- می تونید Hit Dice (تاس جان) تون رو بریزید تا HP تون رو بازیابی کنید.

Long Rest (استراحت طولانی)

- ۸ ساعت طول می کشه.
- همه HP ها، Spell Slots (انرژی طلسم) ها برای کلاس های اسپل کستر و Ability (توانایی) های کلاستون شارژ میشه.
- یک Level (سطح) از Exhaustion (خستگی) شما هم از بین میره!

Spells (طلسم ها)

بعضی از کاراکترها تو دنیای بازی توانایی Spell Casting (اجرای طلسم) دارند. این توانایی به کلاسی که بازی می کنند یا ساب کلاشون و یا حتی فیچرهایشون برمی گرده.

انواع طلسم ها

Cantrips (طلسم های ساده)

طلسم هایی که نیاز به انرژی ندارن، کاراکتر شما بهشون مسلطه و می تونید هرچند بار که بخوای اجراشون کنید.

Leveled Spells (طلسم های سطح دار)

طلسم هایی که برای اجراشون باید از Slot (اسلات) استفاده کنید و براساس سطحشون قوی تر می شن.

Spell Slot (اسلات طلسم)

- اسلات ها مثل "شارژ" برای اجرای طلسم های سطح دار عمل می کنند.
- بازیکن ها بر اساس سطح کلاشون تعداد مشخصی اسلات دارند.
- استفاده از اسلات سطح بالاتر می تونه تاثیر طلسم رو قوی تر کنه.

طلسم ها چطوری خونده می شن؟

متن هر طلسم از ۶ قسمت تشکیل شده که شامل موارد زیر هست:

- نام طلسم: مثل Fireball یا Cure Wounds.
- Spell Level (سطح طلسم): هر طلسم یه سطحی داره که تاثیر قدرتش رو نشون می ده.
- Casting Time (مدت اجرا): مدت زمانی که هر طلسم ازتون می گیره تا اجراش کنید (مثلاً یک اکشن یا یک دقیقه).
- Range (برد): هر طلسم دارای محدوده مشخصیه که تعیین می کنه تا چه فاصله ای می تونید اجراش کنید.
- Components (اجزا): اکثر طلسم ها برای اجرا شدن نیاز به گفتن کلمات (Verbal یا V)، حرکت بدن و دست ها (Somatic یا S) دارند. برخی از طلسم ها هم نیاز به مواد خاص (Material یا M) مثل گیاه، سنگ و ... دارند.
- Duration (زمان تاثیر): مدت زمانی که تاثیر طلسم باقی می مونه.
- Effect (تاثیر): این قسمت توضیح میده طلسم چی کار می کنه. چطوری عمل می کنه؟ آسیب میزنه؟ شفا میده؟ یا تغییر در محیط ایجاد می کنه؟

Conditions (شرایط)

وضعیت‌های خاصی هستند که روی بازیکن یا موجودات اثر می‌ذارن و می‌تونن رفتار، توانایی‌ها یا قابلیت‌هاشون رو محدود کنن یا تغییر بدن، مثل نابینا شدن، ترسیدن یا بیهوشی.

Blinded (نابینا)

هدف هیچ‌چیزی رو نمی‌بینه، تمام حملاتش با disadvantage انجام می‌شه و حمله‌هایی که بهش می‌شن advantage دارن.

Charmed (شیفته)

هدف نمی‌تونه به منبع این حالت حمله کنه و باید رفتاری دوستانه باهاش داشته باشه.

Deafened (ناشنوا)

هدف نمی‌تونه چیزی بشنوه و خودبه‌خود در تست‌هایی که شنیدن لازمه، شکست می‌خوره.

Exhaustion (خستگی)

سطح‌های مختلف داره و هر سطح اثر بدتری مثل کاهش سرعت، کاهش توانایی‌ها و در نهایت مرگ داره.

Frightened (ترسیده)

هدف نمی‌تونه به منبع ترس نزدیک بشه و تمام تست‌ها و حملاتش وقتی منبع ترس تو دیدشه، disadvantage دارن.

Grappled (گرفته شده)

سرعت هدف به صفر می‌رسه و نمی‌تونه حرکت کنه تا وقتی از این وضعیت خارج بشه.

Incapacitated (ناتوان)

هدف نمی‌تونه هیچ Action یا Reaction انجام بده.

Invisible (نامرئی)

هدف دیده نمی‌شه و در حملات advantage داره، اما حملات دشمن بهش disadvantage دارن.

Paralyzed (فلج)

هدف نمی‌تونه حرکت کنه، صحبت کنه یا اقدام کنه و تمام حمله‌ها بهش advantage دارن، به‌خصوص اگر از فاصله نزدیک باشه، دمیج‌ها Critical محسوب می‌شن.

Petrified (سنگ‌شده)

هدف به سنگ تبدیل می‌شه، سرعتش صفره، از همه نوع دمیج مقاومه، و به حملات فیزیکی ضعیف داره.

Ritual Spells (طلسم‌های ریچوال)

طلسم‌هایی هستند که می‌تونید بدون صرف Spell Slot (اسپل اسلات) و با صرف زمان بیشتر، معمولاً ۱۰ دقیقه اضافی، اجرا کنید. انگار که دارید به مراسم اجرا می‌کنید.

Concentration (تمرکز)

برخی از طلسم‌ها نیاز به تمرکز دارند. اگه تمرکزتون بپره، طلسم شما درجا متوقف میشه. اگه بهتون Damage (آسیب) وارد بشه، شما باید به Constitution Saving Throw (سیوینگ ثرو) استقامت بریزید که DC (درجه سختی) اون برابر با ۱۰ هست و اگه شکست بخورید؛ طلسم متوقف میشه.

Preparing Spells (آماده کردن طلسم‌ها)

بعضی از کلاس‌های اسپل کستر، به لیست طلسم دارن که به کاراکترشون اجازه میده هر روز Spell هایی که می‌خواد استفاده کنه رو آماده کنه.

Spell Attack Bonus

این عدد هنگام Attack (حمله) با طلسم به d20 شما اضافه میشه.

Spell Save DC

اگه طلسم نیاز به ریختن Saving Throw (سیوینگ ثرو) توسط هدف داشته باشه، موفقیت با شکست هدف بر اساس این عدد سنجیده میشه. مثلاً اگه Spell Save DC شما ۱۳ باشه و نتیجه نهایی هدف ۱۲ باشه، شکست می‌خوره و تمام اثر یا Damage (آسیب) طلسم رو دریافت می‌کنه.

چطوری با Spell (طلسم) حمله کنیم؟!

- ۱ یک Spell (طلسم) که به‌طور مشخص برای حمله طراحی شده، مثل Firebolt انتخاب کن.
- ۲ یک d20 بنداز و Spell Attack Bonus خودت رو بهش اضافه کن.
- ۳ اگه نتیجه بیشتر از AC هدف شد، ضربه به هدف می‌خوره.
- ۴ Damage (آسیب) طلسم طبق دستورالعمل هر طلسم محاسبه و به هدف وارد میشه.
- ۵ اگه طلسم نیاز به Saving Throw (سیوینگ ثرو) داشته باشه (مثل Fireball)، هدف باید Saving Throw گفته شده در متن طلسم رو بریزه و اگر شکست خورد، Damage (آسیب) می‌خوره.

Non-Player Character (کاراکترهای غیربازیکن یا NPC)

موجودات یا شخصیت‌هایی هستند که توسط دانجن مستر کنترل می‌شن و برای داستان‌گویی، تعامل با بازیکنان یا ایجاد چالش استفاده می‌شن.

از ماجراجویی تون لذت ببرید!

این راهنمای جامع بازیکنان با همکاری تیم‌های CastYourWish و Crimson Lotus درست شده. امیدواریم که به کارتون باشه و البته که هر سوالی که داشتید، می‌تونید ازمون پرسید.

برای راهنمای ویدیویی:

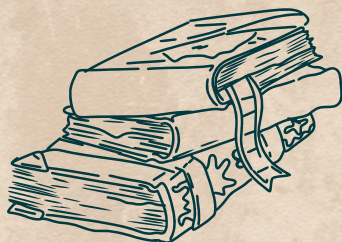
این پلی لیست مشترک از یوتیوب رو حتما ببین! راهنمای بازیکن و دانجن مستر رو باهم داره! [کلیک کن تا ببینی!](#)

با Cast در ارتباط باشید:

سعی می‌کنیم خودمون رو هر روز بهتر کنیم. پس اینجا [کلیک کن](#) و تجربت رو باهامون به اشتراک بذار!

با Crimson Lotus در ارتباط باشید:

این فقط شروعشه! قراره کلی کارای خفن بکنیم. ادامه این وانشات، رویدادای دیگه و ... [کلیک کن](#) تا از خبرا جا نمونی!



Poisoned (مسموم)

هدف در تمام حملات و چک‌های Ability (توانایی) disadvantage داره.

Prone (افتاده)

هدف روی زمین افتاده، حملات از فاصله نزدیک بهش advantage دارن و حملات دوربرد disadvantage.

Restrained (محبوس)

سرعت هدف صفره، حمله‌هاش disadvantage دارن و حملات بهش advantage.

Stunned (گیج شده)

هدف نمی‌تونه اقدام کنه، صحبت کنه یا حرکت کنه، و حمله‌ها بهش advantage دارن.

Unconscious (بیهوش)

هدف بیهوشه، نمی‌تونه حرکت کنه یا صحبت کنه، سرعتش صفره، و هر حمله بهش Critical محسوب می‌شه.

Dead (مرده)

هدف کاملاً از بازی خارج می‌شه و دیگه نمی‌تونه هیچ‌کاری انجام بده (خب... مرده!).

Damage Types (انواع آسیب)

نوع آسیبی که به حمله یا جادو وارد می‌کنه و تعیین می‌کنه هدف چطور زخمی یا تاثیرپذیر می‌شه. انواع مختلف Damage (آسیب) این لیست هست:

| | |
|-----------------|------------------------|
| Slashing (برشی) | Bludgeoning (ضربه‌ای) |
| Fire (آتشی) | Piercing (سوراخ‌کننده) |
| Acid (اسیدی) | Cold (سرمايي) |
| Psychic (روانی) | Poison (سمی) |
| Lightning (برق) | Force (نیروی) |
| Thunder (رعد) | Necrotic (پوسیدگی) |
| | Radiant (تابش الهی) |

Vulnerability (آسیب پذیری)

اگه هدف نسبت به تایپ خاصی از Damage (آسیب)، آسیب پذیر باشه، مقدار دمیج دو برابر میشه.

Resistance (مقاومت)

اگه هدف نسبت به تایپ خاصی از Damage (آسیب)، مقاوم باشه، مقدار دمیج نصف میشه.

Immunity (مصونیت)

اگه هدف نسبت به تایپ خاصی از Damage (آسیب)، مصون باشه، هیچی از اون دمیج بهش وارد نمیشه!



راهنمای کاراکترشیت

Skills (توانایی‌ها)

Skills توانایی‌های تخصصی هستند که برای انجام کارهای مختلف استفاده می‌شوند.

Acrobatics (آکروباتیک)

برای انجام حرکات تعادلی و چابکی مثل پشتک زدن یا راه رفتن روی طناب.

Animal Handling (کنترل حیوانات)

برای تعامل و آرام کردن حیوانات یا کنترل آن‌ها در شرایط خاص.

Arcana (دانش جادویی)

برای شناخت جادوها، موجودات جادویی، و موارد مرتبط با جادو.

Athletics (ورزیدگی)

برای فعالیت‌های فیزیکی شدید مثل دویدن، پریدن، یا شنا کردن.

Deception (فریب)

برای دروغ گفتن، گمراه کردن، یا جعل هویت.

History (تاریخ)

برای شناخت وقایع تاریخی، فرهنگ‌ها، و رویدادهای گذشته.

Insight (بینش)

برای درک نیت واقعی دیگران یا شناسایی فریب.

Intimidation (ارعاب)

برای تهدید کردن دیگران و ایجاد ترس یا احترام.

Investigation (تحقیق)

برای جستجوی سرنخ‌ها و پیدا کردن جزئیات پنهان.

Medicine (پزشکی)

برای درمان جراحات، تشخیص بیماری‌ها، یا پایدار نگه داشتن و به هوش آوردن یک کاراکتر.

Nature (دانش طبیعت)

برای شناخت طبیعت، حیوانات، گیاهان، و پدیده‌های طبیعی.

Perception (ادراک)

برای مشاهده محیط و شناسایی اشیاء یا خطرات.

Performance (اجرای هنری)

برای سرگرم کردن دیگران با هنرهایی مثل آواز، رقص، یا بازیگری.

Character Abilities (قابلیت‌های کاراکتر)

کارایی که کاراکتر شما می‌تونه انجام بده با ۶ قابلیت بنیادی تعریف میشه.

Strength (قدرت)

نشان‌دهنده توان جسمی و قدرت بدنی برای حمله‌های نزدیک و بلند کردن اجسام.

Dexterity (چابکی)

سرعت، تعادل، و توانایی اجتناب از حملات یا واکنش سریع.

Constitution (استقامت)

مقاومت فیزیکی، سلامتی، و توانایی تحمل آسیب یا خستگی.

Intelligence (هوش)

دانش، منطق، و توانایی حل مسائل و استفاده از اطلاعات.

Wisdom (خرد)

ادراک، بینش، و قدرت تصمیم‌گیری براساس تجربه و شهود.

Charisma (جاذبیت)

جاذبیت، نفوذ اجتماعی، و توانایی رهبری یا متقاعدسازی دیگران.

Ability Check (ایبلیتی چک)

برای تعیین موفقیت یا شکست یک اقدام مبتنی بر یکی از Ability (قابلیت) های کاراکترتون، مثل حل معما یا بالا رفتن از دیوار، به d20 باید بریزید و با مودیفایر اون Ability جمع کنید.

Saving Throws

برای مقاومت در برابر یک اثر منفی مانند طلسم، سم، یا تله باید به d20 بریزید و با عدد سیوینگ ثروی مرتبط جمع کنید.

Modifier (مودیفایر)

عددی که نشون میده کاراکترتون تو یه کار چقدر خوب یا بد عمل می‌کنه. مثلا اگه مودیفایر Intelligence (هوش) شما ۳ باشه یعنی کاراکترتون باهوشه و توی ایبلیتی چک‌های مرتبط با هوش احتمال این که نتیجه بهتری بگیرید، بیشتره؛ یا اگه مودیفایر Strength (قدرت) شما ۲- باشه، یعنی بدن ضعیفی دارید و احتمال کمی داره که بتونید یه وسیله سنگین رو بلند کنید.

شما به ازای هر ایبلیتی توی کاراکترشیت، یه مودیفایر دارید که عددش بین ۵- تا ۵ هست.

ما رو تو اینستاگرام دنبال کنید!

اینستاگرام، راحت‌ترین راه ارتباطی ماست. اگه پیشنهاد یا انتقادی دارید کافیه دایرکت بدید. خوشحال می‌شیم داستان‌ها و کارای عجیب غریبتون رو برامون تعریف کنید!

اینستاگرام Cast

همیشه به داستانی برای تعریف کردن هست!
منتظر شنیدن داستانی که خلق کردید؛ هستیم!
مخصوصاً اگه سم باشه! (:
[کلیک کن و داستانتو برامون تعریف کن!](#)

اینستاگرام Crimson Lotus

امروز شروع به سفر تازست.
شروع به ماجراجویی. قراره توی این سفر داستان‌ها باهم خلق کنیم.
[کلیک کن و توی این داستان، همراهمون شو!](#)



Persuasion (متقاعدسازی)

برای تاثیر گذاشتن بر دیگران از طریق صحبت یا جذابیت.

Religion (دانش دینی)

برای شناخت خدایان، آیین‌ها، و مسائل معنوی.

Sleight of Hand (چابکی دست)

برای انجام حرکات سریع و دقیق مثل دزدیدن یا پنهان کردن اشیاء.

Stealth (مخفی‌کاری)

برای حرکت در خفا یا پنهان شدن بدون دیده شدن.

Survival (بقا)

برای پیدا کردن غذا، ردیابی، و زنده ماندن در طبیعت.

Skill Check (اسکیل چک)

برای تعیین موفقیت یا شکست یک اقدام مبتنی بر یکی از Skill (توانایی)های کاراکترتون، مثل تحقیق یا مخفی‌کاری، به d20 باید بریزید و با عدد اون Skill جمع کنید.

Proficiency (مهارت)

کاراکتر شما ممکنه توی چند Skill (توانایی) مهارت داشته باشه و به اصطلاح Proficient باشه. در این صورت شما باید عدد Proficiency Bonus توی کاراکترشیت رو به نتیجه Skill Check (اسکیل چک) اضافه کنید.

همچنین اگه کاراکترتون توی Saving Throw پروفیشنت بود بعد از ریختن d20 و جمعش با عدد Saving Throw مربوطه، باید با عدد Proficiency Bonus هم جمع بشه.

توی کاراکترشیت، برای نشان دادن پروفشنتی به دایره (●) کنار اسکیل یا سیوینگ ثرو می‌دارند.

Expertise (تخصص)

اگه کاراکتر شما توی Skills (مهارت)هایی Expertise (تخصص) داشت، شما برای اسکیل چک باید دو بار Proficiency Bonus رو جمع کنید.



راهنمای دانجن مستر

Damage Severity (شدت آسیب)

نشون می‌ده که یه ضربه چقدر خطرناکه و بسته به سطح بازیکن، می‌تونه کم‌خطر، خطرناک یا کشنده باشه.

| سطح | کم خطر | خطرناک | کشنده |
|-------|-----------|-----------|------------|
| 2-4 | 5(1d10) | 11(2d10) | 22(4d10) |
| 5-10 | 11(2d10) | 22(4d10) | 55(10d10) |
| 11-16 | 22(4d10) | 55(10d10) | 99(18d10) |
| 17-20 | 55(10d10) | 99(18d10) | 132(24d10) |

Improvising Damage (آسیب بداهه)

وقتی دمیج از یه منبع غیرمعمول مثل ریزش دیوار یا افتادن توی اسید میاد، دانجن مستر بر اساس شرایط آسیب رو تعیین می‌کنه.

| مثال‌ها | آسیب |
|-------------------------------|-------|
| سوخستگی جزئی، سقوط قفسه | 1d10 |
| برخورد رعد و برق، گودال آتش | 2d10 |
| فرو ریختن تونل، بشکه اسید | 4d10 |
| قرار گرفتن در مواد مذاب | 10d10 |
| غوطه‌ور شدن کامل در مواد مذاب | 18d10 |
| له شدن توسط موجودی شبه خدا | 24d10 |

Potions of Healing (پوشن‌های شفابخش)

نوشیدنی‌هایی هستن که بازیکن با خوردنشون می‌تونن مقداری از جونشون (HP) رو بر اساس نوع نوشیدنی، بازیابی کنن.

| پوشن | دسترسی | میزان بازیابی HP |
|---------------------|------------|------------------|
| Regular (معمولی) | متداول | 2d4+2 |
| Greater (برتر) | غیرمتداول | 4d4+4 |
| Superior (سوپر) | نادر | 8d4+8 |
| Supreme (افسانه‌ای) | بسیار نادر | 10d4+20 |

Cover (پوشش)

Cover به بازیکن یا موجود وقتی پشت یه مانع قرار می‌گیره، یه مزیت دفاعی می‌ده و AC (کلاس زره) و Dexterity Saving Throws رو افزایش می‌ده.

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| وقتی نصفی از بدن هدف پشت یه مانع مثل میز یا دیوار کوتاه؛ ۲ تا به AC و Dexterity Saving Throws اضافه میشه. | 1/2 Cover (پوشش نصفه) |
| وقتی بیشتر از سه‌چهارم بدن هدف پشت یه مانع مثل پنجره کوچک یا دیوار بلندتر؛ ۵ تا به AC و Dexterity Saving Throws اضافه میشه. | 3/4 Cover (پوشش سه‌چهارم) |
| وقتی کل بدن هدف پشت یه مانع مثل دیوار ضخیم یا در بسته قایم شده؛ هدف کاملاً غیرقابل هدف قرار گرفتن می‌شه. هیچ حمله‌ای نمی‌تونه بهش برخورد کنه، مگر اینکه منبع آسیب بتونه از مانع رد بشه (مثل جادوهایی که محدوده اثر دارن) | Full Cover (پوشش کامل) |

Difficulty Class (سطح سختی یا DC)

همون عددیه که بازیکن باید با تاس ریختن و جمع زدن مهارتاش، از این عدد بیشتر شه تا بتونه یه کار یا چالش رو انجام بده.

| | |
|-------|-----------------|
| DC 5 | خیلی آسون |
| DC 10 | آسون |
| DC 15 | متوسط |
| DC 20 | سخت |
| DC 25 | خیلی سخت |
| DC 30 | تقریباً غیرممکن |

مبارزه

- اگه قراره Surprise (سورپرایزی) باشه، اول اون رو تعیین کنید.
- موقعیت همه رو روی نقشه تعیین کنید.
- برای تعیین نوبت Initiative بریزید.
- باتوجه به Initiative همه، نوبت‌ها رو تعیین کنید.

Initiative (ترتیب نوبت)



+ Dexterity Modifier
(مودیفایر چابکی)

اکشن‌ها به صورت خلاصه

- Attack (حمله) دویدن جدا شدن
- Casting Spell (اجرای یک طلسم)
- قایم شدن جاخالی دادن آماده کردن
- کمک کردن استفاده از یک وسیله
- جست و جو کردن

Damage Types (انواع آسیب)

- Slashing (برشی)
- Bludgeoning (ضربه‌ای)
- Fire (آتشی)
- Piercing (سوراخ‌کننده)
- Acid (اسیدی)
- Cold (سرمايي)
- Psychic (روانی)
- Poison (سمی)
- Lightning (برق)
- Force (نیروی)
- Thunder (رعد)
- Necrotic (پوسیدگی)
- Radiant (تابش الهی)

Long Jump (طول پرش) 🏃

اگره موجود قبل از پریدن ۱۰ فوت جابه جا بشه، فاصله این پرش برابر با Strength Score (اسکور قدرت) یا نصف مقداری که به صورت ایستاده میپره.

پریدن از به مانع عادی = DC (سختی) برابر با ۱۰ توانایی Athletics 🏃

پریدن از Difficult Train (زمین ناهموار) = DC (سختی) برابر با ۱۰ توانایی Acrobatics 🏃

High Jump (ارتفاع پرش) 🏃

اگره موجود قبل از پریدن ۱۰ فوت جابه جا بشه، ارتفاع این پرش برابر با ۳ + Strength Modifier (مودیفایر قدرت) که مینیمم آن ۰ هست؛ یا نصف مقداری که به صورت ایستاده میپره. ماکسیمم ارتفاعی که موجود می‌تونه با دستای کشیده پیره برابر با ارتفاعی که پریده به علاوه ۱.۵ برابر قد موجود.

Falling (سقوط) 🏃

هر ۱۰ فوت = 1d6 Bludgeoning Damage به صورت ماکسیمم 20d6 آسیب می‌بیند و موجود به صورت Prone (افتاده) فرود می‌آید.

Vision & Light (بینایی و روشنایی) 👁

توی محیط بازی ممکنه، کاراکترها در محلی قرار بگیرند که نور زیادی نداشته باشه؛ در این صورت:

Dim Light (نور کم): روی تمام چک‌های بینایی که بر پایه Perception هست، Disadvantage دارند.

Darkness (تاریکی مطلق): تا وقتی از محدوده بیرون نیاند، شرایط Blinded (نابینایی) رو دارند.

Darkvision (دید در تاریکی): موجوداتی که دارک ویژن دارند می‌تونند توی Dim Light (نور کم) مثل شرایط عادی ببینند و توی Darkness (تاریکی مطلق) مثل شرایط Dim Light (نور کم) ببینند ولی توی Darkness نمی‌تونند رنگ‌ها رو تشخیص بدن.

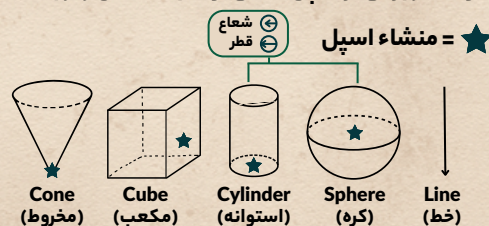
| منبع نور ☀ | روشنایی | Dim (نور کم) |
|--------------|-----------------|--------------|
| شمع 🕯 | ۵ فوت | ۵+ فوت |
| چراغ 💡 | ۱۵ فوت | ۳۰+ فوت |
| فانوس بزرگ 🏠 | ۶۰ فوت (مخروطی) | ۶۰+ فوت |
| فانوس دستی 🏠 | ۳۰ فوت | ۳۰+ فوت |
| مشعل 🔥 | ۲۰ فوت | ۲۰+ فوت |



Spells (طلسم‌ها) 📖

Spell Areas (محدوده طلسم‌ها) 📏

محدوده اثر برخی از اسپل‌ها می‌تونه به اشکال زیر باشه:



Losing Concentration (از دست دادن تمرکز) 🧠

وقتی اسپلی توسط اسپل کستر اجرا میشه که نیاز به Concentration (تمرکز) داره؛ در حالت‌های زیر اون اسپل تموم میشه:

- اگر اسپل کستر به اسپل دیگه‌ای اجرا کنه که اون اسپل هم نیاز به Concentration داشته باشه.
- اگر اسپل کستر Incapacitated (ناتوان) یا کشته بشه.
- اگر اسپل کستر Damage (آسیب) ببینه و توی سیوینگ ثروی Constitution (استقامت) شکست بخوره. DC (سختی) این چک برابر با ۱۰ یا نصف Damage (آسیبی) هست که خورده (هرکدوم که بیشتره).
- اگر حواس اسپل کستر پرت بشه و توی سیوینگ ثروی Constitution (استقامت) شکست بخوره. بسته به موقعیت، DC (سختی) رو باید دی‌ام بگه.

قانون مهم در حمله با Spell 📖

تو به Round (دور) اگر بازیکن یا NPC به اسپل سطح‌دار به‌عنوان اکشن یا بونس اکشن اجرا کرده باشه، دیگه نمی‌تونه به اسپل سطح‌دار دیگه اجرا کنه؛ مگه این که Cantrip باشه. برای ری‌اکشن هم همین قانونه، مگر اینکه تو همون Round (دور) اسپل دیگه‌ای اجرا نکرده باشه.

Exploration (گشت و گذار) 🗺

Trap Danger (خطر تله) 🕸

همون تله‌هایی هستن که ممکنه تو راه باشن و به راحتی بتونن بازیکن رو گیر بندازن. مثلاً به زمین پنهانی که ناگهان زیر پاهاشون باز میشه یا به تله که باعث میشه وسط به مبارزه گیر بیفتن.

| خطر ⚠ | Save DC | Attack Bonus |
|-----------|---------|--------------|
| موانع 🧱 | 10-11 | 3+ تا 5+ |
| خطرناک !! | 12-15 | 6+ تا 8+ |
| کشنده ☠ | 16-20 | 9+ تا 12+ |