

## نقشه خام

این نقشه رو برای درگیری اول بازی گذاشتیم که خودتون فضا رو توصیف کنید. مهمان خانه یا خیابان... یا هر شرایط دیگه‌ای که دوست دارید بازیکنان رو توش قرار بدید!

نقشه رو توی دو صفحه A4 می‌تونید پرینت بگیرید و بهم بچسبونید :)  
در ادامه چندتا از قوانین بازی که ممکنه بهتون کمک کنه آورده شده:

## مبارزه

### Initiative (ترتیب نوبت)

برای تعیین ترتیب نوبت‌ها، در ابتدای مبارزه یک d20 بریزید و با عدد Initiative 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 (کریتیکال هیت)

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



## 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 خانه از عدد Speed کم کنید. مثلاً اگه Speed شما ۳۰ باشه؛ ماکسیمم می‌تونید ۶ خانه 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 ازین حرکت ها، سرعت شما نصف میشه (۱۰ فوت برای هر ۵ فوت).

## Ranged Weapons (سلاح‌های پرتابی)

این سلاح‌ها دو عدد برای برد طبیعی و برد بلند دارند؛ مثلاً 20/60، تو این مثال اگه هدف تون 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)

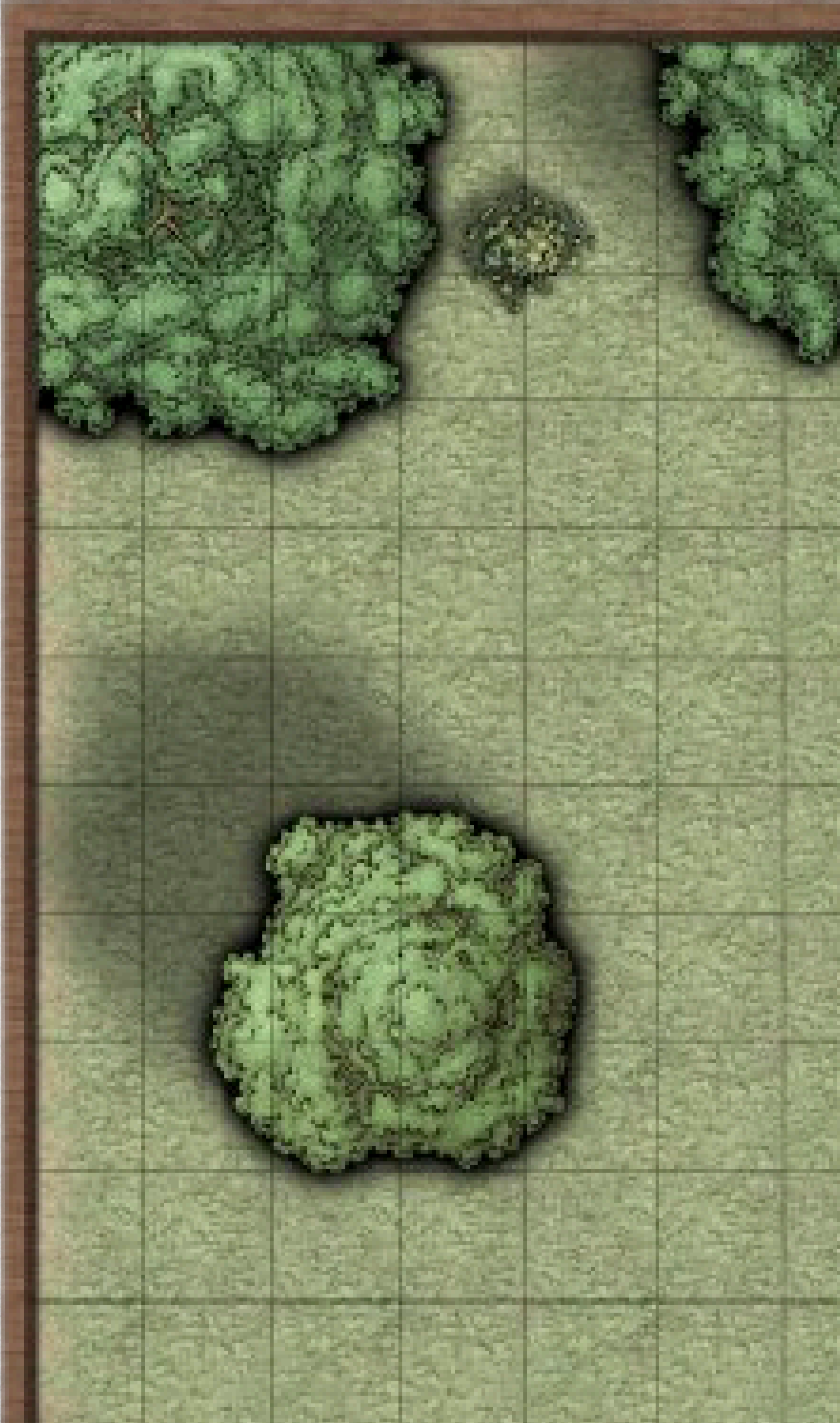
سلاح‌هایی هستند که اجازه میدن برای حمله از مودیفایر Dexterity (چابکی) یا Strength (قدرت) استفاده کنید، هرکدوم که تو کاراکترشیت تون بالاتره رو انتخاب کنید!



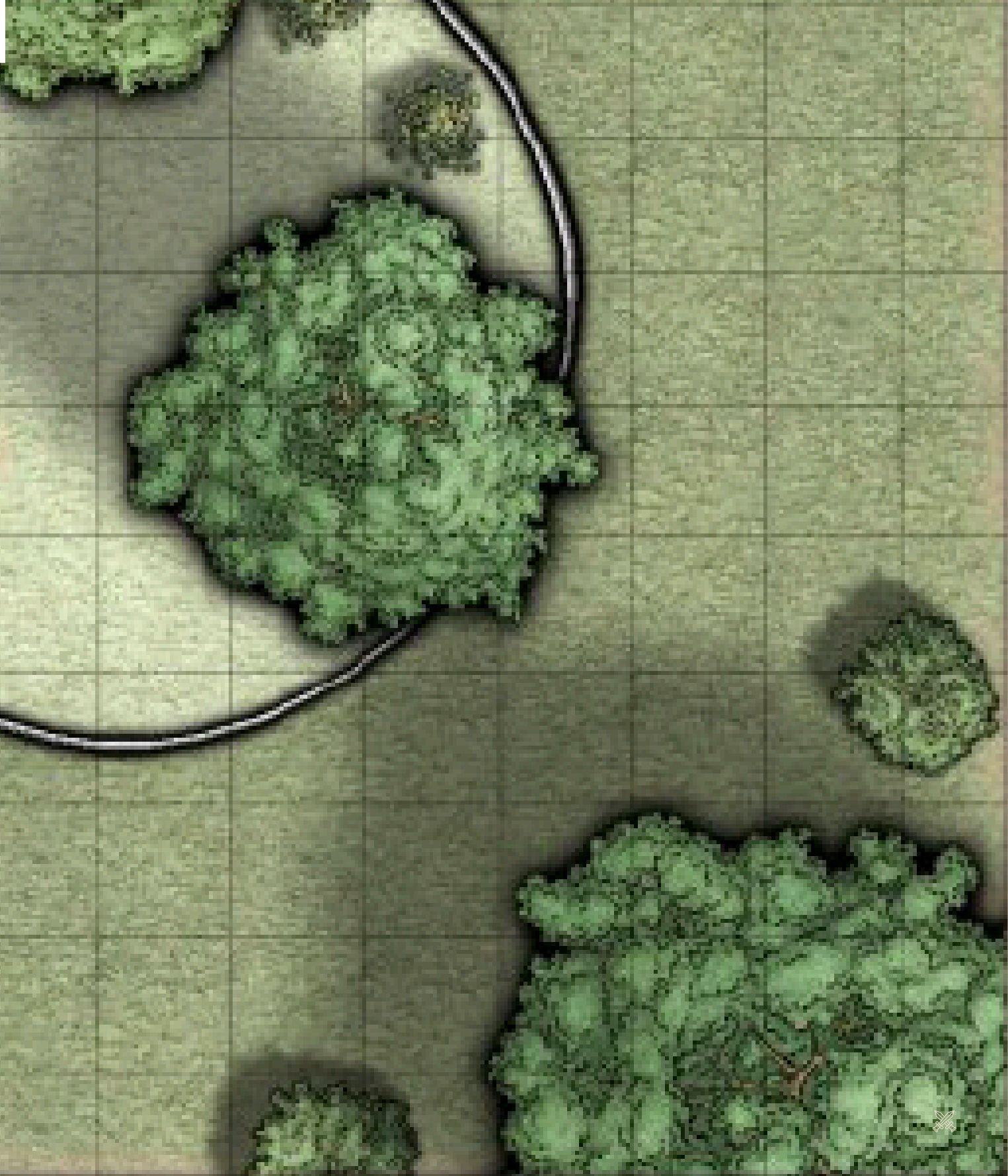












## نقشه قلعه احمد نوک

این نقشه رو توی هشت صفحه A4 می‌تونید پرینت بگیرید و بهم  
بچسبونید :)  
در ادامه چندتا از قوانین بازی که ممکنه بهتون کمک کنه آورده شده:

## 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.

## 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.





## 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.



### Cast Your Wish

مرجع فارسی بازی دانجنر اند درگتر  
اگر هر نظر و انتقاد و پیشنهادی  
داری، کافیه کیوآر کد رو اسکن کنی  
و باهامون در ارتباط باشی!

### Knocking a Creature Out

(بی هوش کردن)

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

