

# Darrek Stonefist

## دِرک استون فیسٹ

CHARACTER NAME  
(اسم کاراکتر)

CLASS & LEVEL **Fighter**(جنگجو) - **BACKGROUND Soldier**(سرباز) **PLAYER NAME**  
(اسم بازیکن)  
Level 4(F سطح)

RACE **Human**(انسان) ALIGNMENT **Lawful Neutral**(قانون مدار خنثی) EXPERIENCE POINTS

STRENGTH

(قدرت)

18

+4

DEXTERITY

(چابکی)

14

+2

CONSTITUTION

(استقامت)

14

+2

INTELLIGENCE

(هوش)

10

0

WISDOM

(خرد)

10

0

CHARISMA

(کاريزما)

8

-1

INSPIRATION

+2

PROFICIENCY BONUS

- +4 Strength (قدرت)
- +2 Dexterity (چابکی)
- +2 Constitution (استقامت)
- 0 Intelligence (هوش)
- 0 Wisdom (خرد)
- -1 Charisma (کاريزما)

SAVING THROWS

- +2 Acrobatics (Dex)
- 0 Animal Handling (Wis)
- 0 Arcana (Int)
- +4 Athletics (Str)
- -1 Deception (Cha)
- 0 History (Int)
- 0 Insight (Wis)
- -1 Intimidation (Cha)
- 0 Investigation (Int)
- 0 Medicine (Wis)
- 0 Nature (Int)
- 0 Perception (Wis)
- -1 Performance (Cha)
- -1 Persuasion (Cha)
- 0 Religion (Int)
- +2 Sleight of Hand (Dex)
- +2 Stealth (Dex)
- 0 Survival (Wis)

SKILLS

اگر زره Chain mail رو پوشیدی، تو این چک ضعف(disadvantage) داری!

19

ARMOR CLASS

+2

INITIATIVE

30

SPEED

Hit Point Maximum 36(4d10 + CON)

CURRENT HIT POINTS

TEMPORARY HIT POINTS

Total 4d10

HIT DICE

SUCCESSSES

(موفقیت)

FAILURES

(شکست)

DEATH SAVES

NAME

ATK BONUS DAMAGE/TYPE

Longsword Str +6 1d8/Slashing

Light Crossbow Dex +4 1d8/Piercing

## راهنمای قوانین و کاراکترشیت



اگر نمی‌دونی ازین کاراکترشیت چطوری استفاده کنی و هیچ ایده‌ای راجع به قوانین بازی نداری، QR Code رو اسکن کن:

ATTACKS &amp; SPELLCASTING

12

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

## Languages (زبان‌ها)

Common (کامن), Draconic (دِرگنیک)

## Proficiencies (مهارت‌ها)

- Vehicles(land) (رونیدن وسایل نقلیه زمینی)
- Gaming set(dice) (ست بازی تاس)
- All armor, shields (همه زره‌ها و سپرها)
- all weapons (همه سلاح‌ها)

OTHER PROFICIENCIES &amp; LANGUAGES

## تجهیزات جنگی

Chain Mail (به نوع زره سنگین)، Shield (سپر)، Longsword (شمشیر بلند)، Light Crossbow (20 bolts) (تیرکمان سبک با ۲۰ تیر)

## تجهیزات کوله پستی

1. Insignia of rank. (نشان درجه گروهانی، مدالی که نشون می‌ده مقام گروهانی تو ارتش داشتی)
2. trophy from fallen enemy. (یادگاری از دشمنی که شکست دادی؛ مثلاً به دندان)
3. set of bone dice. (ست تاس استخوانی)
4. common clothes. (لباس‌های معمولی)
5. belt pouch (10 gp). (کیسه‌ی کمربتی برای گذاشتن پول که توش ۱۰ گلد هست)

EQUIPMENT

من نظم و انضباط رو در همه چیز دوست دارم؛ حتی چاقو زدن به دزدها باید برنامه‌ریزی شده باشه.

PERSONALITY TRAITS

وظیفه از هرچیز دیگری مهم‌تره!

IDEALS

قسم خورده‌ام از خانواده یک سرباز کشته‌شده محافظت کنم، حتی اگر خودشون ندونن!

BONDS

من به سختی اعتماد می‌کنم و همیشه منتظر کسی خیانت کنه...

FLAWS

## Second Wind (جون دوباره)

تو نوبت خودت، با یه اکشن اضافه (Bonus Action)، می‌تونی مقدار جونت رو برابر با 1d10 + سطح فایترت برگردونی. اینجا سطح ۱ هست بنابراین بعد از این که تو بونس اکشن d10 ریختی باید به علاوه یک کنی و این عدد رو به جونت اضافه کنی:

این ترفند فقط یه بار بین هر استراحت (کوتاه یا طولانی) جواب می‌ده. یعنی بعد از یه کم استراحت دوباره شارژ می‌شی.

## Fighting Style: Defense (سبک مبارزه: دفاع)

اگر یه زره تنت باشه، بهتر دفاع می‌کنی. تا وقتی که زره پوشیدی، +1 به AC (یعنی همون عددی که دشمن باید برای زدنت تاس بیاره) اضافه می‌شه.

یعنی یه کوچولو سخت‌تر می‌زننت، چون بلد شدی توی زره قیل بخوری و ضربه‌ها رو بهتر بگیری، برای همین هم ما توی قسمت AC یه عدد به آرمر کلس کلیت اضافه کردیم. (یادت باشه اگر Chain mail نپوشی AC کاراکترت برابره با 15 و اگر شیلد هم دست نگیری، AC میشه 13)

بقیه ویژگی‌های کاراکترت رو تو صفحه دوم قسمت **ADDITIONAL FEATURES & TRAITS** بخون!

FEATURES &amp; TRAITS





## Darrek Stonefist دِرک استون فیست

CHARACTER NAME  
(اسم کاراکتر)

AGE ۴۳ سال سن

HEIGHT قد ۱۸۵ سانت  
(۶ فوت)

WEIGHT وزن ۹۰ کیلوگرم  
(۱۹۸ پوند)

EYES رنگ چشم قهوه‌ای

SKIN رنگ پوست سبزه

HAIR موی جوگندمی



CHARACTER APPEARANCE

کالیسا تری‌ویند

NAME

SYMBOL

ALLIES & ORGANIZATIONS

### Savage Attacker (حمله‌گر وحشی)

هر بار که با یه سلاح، حمله‌ی نزدیک‌زن انجام می‌دی (چه یه‌دستی، چه دودستی)، می‌تونی یه بار آسیب حمله رو دوباره بندازی و هر کدوم که بزرگتر بود رو انتخاب کنی. یعنی مثلاً اگه با شمشیر حمله کردی و زدی، اگه نتیجه تاس آسیب شد ۱، می‌تونی یه بار دیگه بندازی، و اگه بار دوم ۶ بیاد، اون ۶ رو برمی‌داری. فقط یه بار در هر نوبت این کار رو می‌تونی بکنی.

بقیه ویژگی‌های کاراکترت رو تو صفحه سوم،  
Other FEATURES & TRAITS (ویژگی‌های  
دیگر کاراکتر) بخون!

ADDITIONAL FEATURES & TRAITS

### Resourceful (زیرک و کار راه‌بنداز)

یک Heroic Inspiration می‌گیری و می‌تونی توی هر رول d20 که داشتی و راضی نبودی، ری‌رول کنی و دوباره تاس بندازی. یادتون باشه این ویژگی شما یک بار در روز هست.

### Skillful (ماهر)

توی هر کدوم از مهارت‌ها به انتخاب خودت پروفیشننت میشی. تو این کاراکترشیت برات مهارت Stealth انتخاب شده و علامت زده شده.

### Versatile (همه‌کاره)

یه فیت به انتخاب خودت می‌گیری. توی این کاراکتر، فیت Savage Attacker برات انتخاب شده!

هرچی تو طول بازی بدست آوردی رو اینجا بنویس!

TREASURE

دِرک یه سرباز کهنه‌کاره که توی خط مقدم جنگ‌های پادشاهی بوده و از اوناییه که بیشتر با زخم‌هاش حرف می‌زنه تا با دهنش. سال‌ها کنار برادرای جنگیش جنگیده، ولی یه اشتباه از بالا دستی‌ها باعث شد که جوخه‌ش قتل‌عام بشه. از اون به بعد از ارتش فاصله گرفت، ولی هنوز وجدانش آروم نشده.

کالیسا تری‌ویند دختری از جوخه‌ی پزشکی ارتشه که جون درک رو تو یکی از نبردها نجات داد. بعد از جنگ، اون هم از ارتش جدا شد و حالا یه درمانگر دوره‌گرده. دارک گاهی برای پیدا کردن آرامش سراغش می‌ره. سرگرد ولریک مور فرمانده‌ایه که به خاطر غرور و نادانی‌اش، جوخه‌ی دارک رو به مأموریتی خودکشی‌وار فرستاد. دارک از اون روز به بعد یه هدف داره: روزی حسابشو با ولریک صاف کنه... شاید با شمشیر، شاید هم با چیزی تلخ‌تر.

CHARACTER BACKSTORY



### Feinting Attack (حمله‌ی گول‌زننده)

تو نوبتت، به عنوان به بونس اکشن، می‌تونی به سوپریوریتی دایس خرج کنی تا یکی از دشمنان نزدیک‌تو گول بزنی.

- وقتی این کار رو می‌کنی، تا پایان همون نوبت، در حمله‌ی بعدی‌ت به اون دشمن، ادونتیج می‌گیری.
- اگه اون حمله هم بخوره، به آسیب اون حمله، مقدار دایس سوپریوریتی‌ت هم اضافه می‌شه (توس این سطح 1d8).

**شرط مهم:**

دشمنی که می‌خواهی گول بزنی باید حتماً تا ۵ فوتی‌ت باشه، یعنی کنارت ایستاده باشه.

### Precision Attack (حمله‌ی دقیق)

وقتی داری به حمله با سلاح انجام می‌دی، می‌تونی قبل یا بعد از انداختن d20، به سوپریوریتی دایس خرج کنی تا به اون حمله، دقت بیشتری بدی.

- به رول حمله‌ت (d20)، عدد دایس سوپریوریتی‌ت (مثل 1d8) رو اضافه می‌کنی.
- این باعث می‌شه احتمال برخورد حمله بیشتر بشه.

**نکته مهم:**

می‌تونی بعد از اینکه d20 رو انداختی ازین ویژگی استفاده کنی ولی قبل از اینکه دانجن مستر بگه خورده یا نه، باید ازش استفاده کنی.

## ارتقاء سطح کاراکتر به Level 5

**شما توی سطح ۵ فایتر، به فیچر می‌گیرید که در ادامه توضیحاتش آورده شده:**

### Extra Attack (حمله‌ی اضافی)

از لول ۵ به بعد، هر وقت توی نوبتت از اکشن حمله استفاده کنی،

- به جای به ضربه، دوتا ضربه می‌زنی.
- تو لول ۱۱ می‌تونی سه بار بزنی!
- و تو لول ۲۰، می‌شی به طوفان تیغه: چهار تا حمله با به اکشن!

**همچنین عدد Proficiency Bonus (پروفشنسی بونس) از ۲+ به ۳+ تغییر می‌کنه و به همین ترتیب یک عدد به Attack Bonus و Passive Wisdom و در قسمت ATTACKS & SPELLCASTING اضافه میشه!**

**ماکسیم HP شما در سطح پنج، برابر میشه با 44 و تعداد Hit Dice شما تو این سطح میشه:**

**5d10**



### Action Surge (یورش عملیاتی)

یه جور قدرت خاص فایتره که وقتی نوبتت می‌رسه و به اکشن معمولی انجام دادی، می‌تونی یه‌دونه اکشن اضافه بزنی، همون نوبت!

یعنی یه‌جور «انرژی ناگهانی» میاد سراغت و دو برابر حمله یا کار انجام می‌دی.

- فقط یه بار بین هر بار استراحت کوتاه (Short Rest) می‌تونی ازش استفاده کنی.
- توی همون نوبت فعالیت، بعد از اینکه اکشن معمولیت رو انجام دادی، می‌تونی بگی: «اکشن سرج می‌زنم» و به اکشن دیگه انجام بدی.

### Combat Superiority (برتری جنگی)

اگه به فایتر Battle Master باشی، با این ویژگی، وسط جنگ مثل یه فرمانده حرفه‌ای می‌تونی با مانورهای خاص، مبارزه رو به نفع خودت یا هم‌تیمی‌هات تغییر بدی. چی کار می‌تونی بکنی؟!

۱. سوپریوریتی دایس (Superiority Dice):

- در لول ۳، شما ۴ عدد d8 داری.
- توی لول‌های بالاتر، تعدادش بیشتر می‌شه و بعداً تاس بزرگ‌تر (d10 یا d12) هم می‌گیری.

۲. مانورها (Maneuvers):

- توی لول ۳، ۳ تا مانور مختلف انتخاب می‌کنی.
- هر کدوم از این مانورها به تاکتیک خاص هستن که می‌تونی توی حمله یا دفاع ازشون استفاده کنی. در ادامه مانورهای توضیحات انتخاب شده، گذاشته شده.

۳. استفاده از دایس:

- برای اجرای به مانور، به عدد از سوپریوریتی دایست رو خرج می‌کنی.
- معمولاً این تاس رو می‌ندازی و به دمیج حمله یا اثر مانور اضافه می‌کنی.

۴. ریکاوری (بازیابی):

- بعد از به استراحت کوتاه یا بلند (Short یا Long Rest)، همه‌ی سوپریوریتی دایس‌هات برمی‌گردن.

### Maneuvers (مانورها)

لیست مانورهایی که کاراکترت بلده ایناست:

### Disarming Attack (حمله خلع سلاح)

وقتی به حمله با سلاح انجام می‌دی، می‌تونی به سوپریوریتی دایس خرج کنی و تلاش کنی حریف‌تو خلع سلاح کنی.

- هدف باید به سیوینگ ثروی قدرت (Strength) بریزه.
- DC (درجه سختی) این چک نجات مساویه با:
- ۸ + عدد پروفشنسی بونس (Proficiency Bonuse) + مدیفایر قدرت یا دکستریتی (هر کدوم که برای حمله‌ت استفاده کردی)
- اگه چک رو نیاره (fail)، آیتمی که دستشه می‌افته زمین.
- به آسیب حمله‌ت هم به عدد به اندازه یک سوپریوریتی دایس اضافه می‌شه که توی این سطح میشه 1d8.



# Grasha Bloodfang

## گرشا بلاد فنگ

CHARACTER NAME  
(اسم کاراکتر)

CLASS & LEVEL **Barbarian (بربر)** - **BACKGROUND Outlander**  
(کوهنشین)  
Level 4 (سطح 4)

PLAYER NAME  
(اسم بازیکن)

RACE **Half-Orc (نیمه ارک)**

ALIGNMENT **هرج و مرج طلب خوب**  
(Chaotic Good)

EXPERIENCE POINTS

STRENGTH  
(قدرت)

18

+4

DEXTERITY  
(چابکی)

14

+2

CONSTITUTION  
(استقامت)

16

+3

INTELLIGENCE  
(هوش)

9

-1

WISDOM  
(خرد)

12

+1

CHARISMA  
(کاريزما)

10

0

INSPIRATION

+2

PROFICIENCY BONUS

- +4 Strength (قدرت)
- +2 Dexterity (چابکی)
- +3 Constitution (استقامت)
- -1 Intelligence (هوش)
- +1 Wisdom (خرد)
- 0 Charisma (کاريزما)

SAVING THROWS

- +2 Acrobatics (Dex)
- +1 Animal Handling (Wis)
- -1 Arcana (Int)
- +4 Athletics (Str)
- 0 Deception (Cha)
- -1 History (Int)
- +1 Insight (Wis)
- 0 Intimidation (Cha)
- -1 Investigation (Int)
- +1 Medicine (Wis)
- -1 Nature (Int)
- +1 Perception (Wis)
- 0 Performance (Cha)
- 0 Persuasion (Cha)
- -1 Religion (Int)
- +2 Sleight of Hand (Dex)
- +2 Stealth (Dex)
- +1 Survival (Wis)

SKILLS

15

ARMOR  
CLASS

+2

INITIATIVE

30

SPEED

Hit Point Maximum 45(4d12 + CON)

CURRENT HIT POINTS

TEMPORARY HIT POINTS

Total 4d12

HIT DICE

SUCCESSSES  
(موفقیت)

FAILURES  
(شکست)

DEATH SAVES

NAME

ATK BONUS DAMAGE/TYPE

Greataxe

Str +6

1d12/Slashing

Handaxe

Str +6

1d6/Piercing

راهنمای قوانین و کاراکترشیت



اگر نمی‌دونی ازین کاراکترشیت چطوری استفاده کنی و هیچ ایده‌ای راجع به قوانین بازی نداری، QR Code رو اسکن کن:

ATTACKS & SPELLCASTING

### تجهیزات جنگی

Greataxe (تیر بزرگ), Handaxes 2 (دوتا تیر دستی)

### تجهیزات کوله پشتی

1. Explorer's Pack شامل کوله‌پشتی، زیرانداز خواب (پتو یا کیسه خواب) برای خوابیدن روی زمین، بسته ظروف غذاخوری (مثل بشقاب، قاشق و لیوان فلزی)، جعبه آتیش‌زنه (برای درست کردن آتیش شامل چخماق، سنگ و پوشال)، ۱۰ عدد مشعل (برای روشنایی در تاریکی)، ۱۰ وعده غذا (چیره‌ی خشک برای ده روز)، بطری آب چرمی (برای حمل آب یا مایعات) و یه طناب کنفی ۵۰ فوتی (حدود ۱۵ متر)، که به پهلوی کوله بسته شده (چوب دستی)
2. Staff hunting (تله شکار)
3. trophy from animal kill (ادگاری از شکار حیوان)
4. traveler's clothes (لباس مسافرتی)
5. belt pouch (10 gp) (کیسه‌ی کمربتی برای گذاشتن پول که توش ۱۰ گلد هست)

EQUIPMENT

دروغ آتیشیه که همیشه می‌جوشه، اما دارم یاد می‌گیرم کنترلش کنم.

PERSONALITY TRAITS

آزادی، برای من و برای بقیه.

IDEALS

پیروزی که وقتی زخمی بودم نجاتم داد رو مثل مادرم می‌دونم.

BONDS

من وقتی خشمگین می‌شم دیگه نمی‌فهمم دارم به کی حمله می‌کنم.

FLAWS

### Rage (خشم) - تا دقیقه

وقتی واقعاً عصبانی می‌شی، یه جور قدرت خام از اعماق وجودت می‌زنه بیرون. تو نوبت، می‌تونی با یه بونس‌اکشن وارد حالت خشم بشی. وقتی توی این حالت هستی:

1. توی ضربه‌هایی که با قدرت (Strength) می‌زنی، اگه ضربه بخوره، باید این مودیفایر رو به نتیجه تاس آسیب اضافه کنی.
2. در برابر آسیب بُرشی، سوراخ‌کننده، کوبشی (slashing, piercing, bludgeoning)، از هر منبعی، نصف آسیب رو می‌خوری (یعنی مقاومت یا همون Resistance داری در برابر این نوع آسیب‌ها).

3. نمی‌تونی اسلپ بخونی یا تمرکز (Concentration) نگه داری.
- برای اینکه Rage فعال بمونه، باید هر نوبت یا آسیب بزنی یا آسیب بخوری. اگه هیچ‌کدوم از اینا نشه یا نوبتت بگذره و به کسی حمله نکنی، خشم تموم می‌شه.
- تو سطح یک، ۲ بار در روز می‌تونی Rage بزنی، و بعدش باید استراحت طولانی (Long Rest) بکنی تا دوباره شارژ بشه.

بقیه ویژگی‌های کاراکترت رو تو صفحه دوم قسمت TRAITS & بختون!

FEATURES & TRAITS

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

11

### Languages (زبان‌ها)

Common (کامن), Orc (اُرك)

### Proficiencies (مهارت‌ها)

- Musical Instrument (Drum) (آلت موسیقی درام)
- Survival tools (ابزار زنده ماندن)
- Light/medium armor, shields (زره های سبک و متوسط و سپر)
- simple & martial weapons (سلاح‌های ساده و مارشال)

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES





## Grasha Bloodfang گرشا بلاد فنگ

CHARACTER NAME  
(اسم کاراکتر)

AGE ۲۵ سال سن

HEIGHT قد ۱۹۰ سانت  
(۶.۲ فوت)

WEIGHT وزن ۱۰۰ کیلوگرم  
(۲۲۰ پوند)

EYES رنگ چشم قرمز

SKIN رنگ پوست سبز تیره

HAIR موی مشکی



CHARACTER APPEARANCE

کلیس، یه دورف پیرزن دانا

NAME

SYMBOL

ALLIES & ORGANIZATIONS

### Relentless Endurance (تحمل قوی)

وقتی که HP شخصیت برای اولین بار بره روی صفر، به جای بیهوش شدن، یه بار در روز با ۱ HP سرپا می‌مونه.

### Savage Attacks (حمله‌ی وحشیانه)

وقتی با یه کریستیکال هیت (ضربه‌ی خیلی قوی) با سلاح نزدیک‌زن بزنی، می‌تونی یه تاس آسیب اضافی بندازی.

### Menacing (تهدید)

مهارت در توانایی Intimidation بدست میاری که توی جدول Skills برات این ویژگی نوشته شده. از اول توی مهارت ترسوندن دیگران ماهره چون قیافه‌ات کلاً دعواییه!

### Unarmored Defense (دفاع بدون زره)

بدن خودت مثل زره می‌مونه. تا وقتی که زره نپوشیدی، AC یا همون عدد دفاعت می‌شه: 10 + مودیفایر چابکی (Dex) + مودیفایر استقامت (Con)

به خاطر این ویژگی قسمت آرمر کلس کاراکترشیت، AC برات به همین فرمول محاسبه شده. می‌تونی از سپر استفاده کنی و این قابلیت هنوز فعال باشه. اگه سپر دستت گرفتی، ۲ تا به این AC که الان داری اضافه کن.

### Darkvision (دید در تاریکی)

تا فاصله‌ی ۶۰ فوتی (حدود ۱۸ متر) توی تاریکی کامل می‌تونی ببینی، ولی سیاه و سفید.

بقیه ویژگی‌های کاراکترت رو تو صفحه سوم، Other FEATURES & TRAITS (ویژگی‌های دیگر کاراکتر) بخون!

ADDITIONAL FEATURES & TRAITS

هرچی تو طول بازی بدست آوردی رو اینجا بنویس!

TREASURE

گرشا توی قبیله‌ای به دنیا اومد که فقط یه قانون داشت: قوی بمون، یا له می‌شی. اون از همون بچگی با مشتش و دندون بزرگ شد! توی برف و گرسنگی، بین زوزه‌ی گرگا و فریاد جنگ. تو ۱۵ سالگی، طی یه شکار گروهی، گرشا به تنهایی یه خرس قهوه‌ای رو با تبر دست‌سازش از پا درآورد. افتخار بزرگی بود... اما نه برای همه. آروک، پسر رئیس قبیله، از این قضیه خوشش نیومد. اون از همون موقع با حسادت و نفرت به گرشا نگاه می‌کرد. چند ماه بعد، طی یه شب‌حمله‌ی برنامه‌ریزی‌شده، آروک یه نقشه چید: گرشا رو مقصر مرگ یکی از جنگجویان قبیله جلوه داد و باعث شد که گرشا تبعید بشه. از اون روز، گرشا قسم خورد یه روز برگرده و "اون گرگ دروغگو" رو به زانو دربیاره.

اما توی همون روزای سرگردونی، کلیس وارد زندگی‌اش شد، یه دورف پیر ولی کله‌شوق، که توی کوه‌ها تنها زندگی می‌کرد و بلد بود چطور زنده بمونه، چطور از طبیعت استفاده کنه، و چطور با خشم زندگی کنه نه در برابرش.

حالا گرشا در سفره. نه فقط برای شکار، نه فقط برای پول؛ بلکه برای انتقام... و شاید یه هویت تازه. اون دنبال معنی «قدرت واقعی» و یه دلیل برای زندگی‌ای که فقط با خشم جلو رفته.

CHARACTER BACKSTORY



## ارتقاء سطح کاراکتر به Level 5

توی سطح ۵ دو تا ویژگی دیگه به کاراکترت اضافه میشه که در ادامه توضیحات این فیچرها آورده شده:

## Extra Attack (حمله اضافه)

از لول ۵ به بعد، هر وقت تو نوبت از اکشن حمله استفاده کنی، به جای اینکه فقط یه ضربه بزنی، می‌تونی دوتا ضربه بزنی.

## Fast Movement (جابه جایی سریع)

از لول ۵ به بعد، اگه زره سنگین (Heavy armor) نپوشیده باشی، سرعتت ۱۰ فوت بیشتر می‌شه.

همچنین عدد Proficiency Bonus (پروفشنسی بونس) از ۲+ به ۳+ تغییر می‌کنه و به همین ترتیب یک عدد به Attack Bonus ها در قسمت ATTACKS & SPELLCASTING اضافه میشه!

ماکسیمم HP شما در سطح پنج، برابر میشه با ۵۵ و تعداد Hit Dice شما تو این سطح میشه: ۵d12



## Danger Sense (یورش عملیاتی)

از لول ۲ به بعد، هر وقت که قراره یه Dexterity Saving Throw (سیوینگ ثروی چابکی) بندازی برای چیزی که می‌تونی ببینی، مثلاً یه تله یا طلسم مثل Fireball:

- اگه کور نباشی و ناتوان (Incapacitated) نباشی، مزیت (Advantage) می‌گیری روی سیوینگ ثروی چابکی.

## Reckless Attack (حمله بی‌مهابا)

وقتی نوبت حمله‌ی تو می‌شه، قبل از انداختن d20، می‌تونی تصمیم بگیری که این حمله رو بی‌پروا (reckless) انجام بدی.

- در این حالت، برای حملات Melee Weapon Attack که می‌خواهی بزنی، مزیت (Advantage) می‌گیری؛ یعنی دو بار d20 می‌ندازی و عدد بهتر رو برمی‌داری.
- ولی در عوض، دشمن‌ها هم برای حمله کردن به تو، مزیت (Advantage) می‌گیرن.

## Frenzy (هیجان دیوانه‌وار)

- وقتی Rage می‌کنی، می‌تونی وارد حالت Frenzy بشی.
- توی این حالت، هر نوبت یه حمله‌ی اضافی با ضربه‌ی نزدیک‌زن می‌تونی بزنی.
- ولی خب، وقتی Rage تموم شد، به خاطر این هیجان زیاد، یه مقدار خسته و زخمی می‌شی و یه سطح Exhaustion (خستگی شدید) می‌گیری که باید بهش رسیدگی کنی.

نکته:

این ویژگی فقط وقتی Rage فعال باشه کار می‌کنه. استفاده از Frenzy، هیجان و قدرت بیشتر می‌ده ولی قیمتش خستگی و ضعف بعدشه.

اگه نمیدونی ۱ سطح Exhaustion یعنی چی؛ اسکن کن و صفحه ۴ قسمت «خستگی» PDF راهنمای قوانین بازی رو بخون:





**Sylria Quickleaf**  
سیلریا کوپیک لیف

CHARACTER NAME  
(اسم کاراکتر)

CLASS & LEVEL **Rogue (دزد)**-  
Level 4 (سطح ۴)

BACKGROUND **Criminal (مجرم)** PLAYER NAME  
(اسم بازیکن)

RACE **Wood Elf (الف جنگلی)**

ALIGNMENT **خنثی (Neutral)**

EXPERIENCE POINTS

STRENGTH  
(قدرت)

8

-1

DEXTERITY  
(چابکی)

18

+4

CONSTITUTION  
(استقامت)

14

+2

INTELLIGENCE  
(هوش)

12

+1

WISDOM  
(خرد)

14

+2

CHARISMA  
(کاريزما)

10

0

INSPIRATION

+2

PROFICIENCY BONUS

- **-1 Strength** (قدرت)  
● **+4 Dexterity** (چابکی)  
○ **+2 Constitution** (استقامت)  
● **+1 Intelligence** (هوش)  
○ **+2 Wisdom** (خرد)  
○ **0 Charisma** (کاريزما)

SAVING THROWS

- **+4 Acrobatics (Dex)**  
○ **+2 Animal Handling (Wis)**  
○ **+1 Arcana (Int)**  
○ **-1 Athletics (Str)**  
● **0 Deception (Cha)**  
○ **+1 History (Int)**  
○ **+2 Insight (Wis)**  
○ **0 Intimidation (Cha)**  
○ **+1 Investigation (Int)**  
○ **+2 Medicine (Wis)**  
○ **+1 Nature (Int)**  
● **+2 Perception (Wis)**  
○ **0 Performance (Cha)**  
○ **0 Persuasion (Cha)**  
○ **+1 Religion (Int)**  
● **+4 Sleight of Hand (Dex)**  
● **+4 Stealth (Dex)**  
○ **+1 Survival (Wis)**

SKILLS

نوی این توانایی متخصصی  
و برای چک‌هاش باید دوبار  
پروفتشنسی بونس رو با  
نتیجه تاس و مودیفایر  
جمع کنی!

15

ARMOR  
CLASS

+3

INITIATIVE

35

SPEED

Hit Point Maximum 31(4d8 + CON)

CURRENT HIT POINTS

TEMPORARY HIT POINTS

Total 4d8

HIT DICE

SUCCESSSES  
(موفقیت)

FAILURES  
(شکست)

DEATH SAVES

NAME

ATK BONUS DAMAGE/TYPE

Shortbow

Dex +6

1d6/Piercing

Shortsword

Dex +6

1d6/Piercing

Dagger

Dex +6

1d4/Piercing

راهنای قوانین و کاراکترشیت



اگه نمی‌دونی ازین  
کاراکترشیت چطوری  
استفاده کنی و هیچ  
ایده‌ای راجع به قوانین  
QR Code بازی نداری،  
رو اسکن کن:

ATTACKS & SPELLCASTING

**تجهیزات جنگی**

Shortbow (20 arrows) (کمان کوچک)  
با ۲۰ تا Shortsword (شمشیر)  
کود ۵، ۲، Dagger (دوتا خنجر)،  
Leather Armor (زره چرمی)

**تجهیزات کوله پشتی**

1. Thieves' Tools شامل به سوهان کوچک، به دست  
ابزار قفل بازکنی، به آینه‌ی کوچیک که روی به دسته‌ی فلزی  
سوار شده، به قیچی با تیغه‌ی باریک، و به انبردست.  
2. Crowbar (اهرم فلزی برای باز کردن در، صندوق یا کندن  
چیزی)  
3. dark common clothes with hood (لباس‌های  
معمولی تیره‌رنگ با کلاه)  
4. pouch with 15 gp (به کیسه‌ی کوچیک که توش ۱۵  
سکه‌ی گلد هست)

EQUIPMENT

برای هر در بسته‌ای به کلید نامرئی  
دارم، یا دست چپم.

PERSONALITY TRAITS

هیچ‌کس نباید گرسنه بخوابه، حتی  
دزدها.

IDEALS

اون قلاده‌ی نقره‌ای تنها یادگاری مادرم  
بود. کسی که دزدیدش، باید برگردوندش.

BONDS

اگه چیزی برق بزنه یا گرون باشه،  
نمی‌تونم جلوی خودم رو بگیرم.

FLAWS

**Sneak Attack (Id6) (حمله دزدکی)**

وقتی که تو با به سلاح سبک (مثل خنجر،  
شمشیر کوتاه، یا تیر) به دشمنی حمله  
می‌کنی که حواسش پرت شده یا تنه‌است،  
می‌تونی با دقت ضربه بزنی و به تاس آسیب  
اضافه بندازی.  
در سطح ۱، این تاس اضافه ۱d6 هست. یعنی  
به تاس شش‌وجهی آسیب بیشتر می‌زنی.  
شرایطی که می‌تونی ازش استفاده کنی:  
1. باید با Finesse weapon یا ranged  
weapon (مثل تیر یا خنجر) حمله  
کرده باشی.  
2. یا باید:

- دشمن کنار به متحدت باشه (و  
درگیر باشه باهش)، یا
- تو Advantage روی اون حمله  
داشته باشی
- 3. در هر نوبت فقط به بار می‌تونی از  
Sneak Attack استفاده کنی.

**Thieves' Cant (زبان رمزی دزدها)**

این به زبان مخفی مخصوص دزدها،  
قاچاقچی‌ها و خلافکارهاست که فقط اونا  
بلدن و تو می‌تونی این زبان رو هم بفهمی و  
هم استفاده کنی.

**بقیه ویژگی‌های کاراکترت رو تو صفحه  
دوم قسمت TRAITS & BONUS!**

FEATURES & TRAITS

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

14

**Languages (زبان‌ها)**

Common (کامن), Elvish (الویش)

**Proficiencies (مهارت‌ها)**

- Gaming set (Dice) (به ست بازی شامل  
تاس)
- Light armor (زره‌های سبک)
- simple weapons (سلاح‌های ساده که  
تعریفش تو کتاب آورده شده)

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES





## Sylria Quickleaf سیلریا کوپیک لیف

CHARACTER NAME  
(اسم کاراکتر)

AGE ۱۰۳ سال سن

HEIGHT قد ۱۶۰ سانت  
(۵.۲ فوت)

WEIGHT وزن ۵۵ کیلوگرم  
(۱۲۱ پوند)

EYES رنگ چشم عسلی

SKIN رنگ پوست سفید

HAIR موی مشکی



CHARACTER APPEARANCE

میرن، نوازنده دوره گرد

NAME

SYMBOL

ALLIES & ORGANIZATIONS

سیلریا توی یکی از قبیله‌های الف‌های جنگلی تو مرز کوه‌های نقره‌ای بزرگ شده بود؛ جایی که تعادل طبیعت از همه چیز مهم‌تر بود. اما وقتی جنگل‌شون به خاطر حفاری یه گروه معدن‌چی انسانی رو به نابودی رفت، اون برای اعتراض وارد شهر شد. مدت زیادی اون‌جا موند تا با فساد سیاسی و بی‌تفاوتی مردم روبه‌رو شد. کم‌کم یاد گرفت که برای زنده موندن توی شهر، باید راه خودشو پیدا کنه... حتی اگه اون راه، دزدیدن از آدمای فاسد باشه.

تو شهر با یه دختر انسان به اسم میرن آشنا شد؛ یه نوازنده‌ی دوره‌گرد که استعداد فوق‌العاده‌ای تو پرت کردن حواس مردم داشت. اونا باهم تیم شدن: میرن حواس پرت می‌کرد، سیلریا جیب می‌زد؛ البته فقط از تاجرهای دروغگو یا مأمورهای رشوه‌خور. بزرگ‌ترین دشمنشون یه افسر شهری به اسم گرانله که بارها تلاش کرده دستگیرشون کنه و حالا قسم خورده که به محض دیدن سیلریا، اونو بی‌رحمانه مجازات کنه.

CHARACTER BACKSTORY

### Fey Ancestry (نژاد جادویی)

Advantage روی سیو در برابر Charm شدن داری. نمی‌تونی با جادوی Sleep بخوابی.

### Trance (خلسه)

به جای ۸ ساعت خواب، فقط با ۴ ساعت مدیتیشن انرژی‌تون کامل برمی‌گرده. (در طول این مدیتیشن، بیداری و آگاهن، ولی در آرامش)

### Elf Weapon Training (آموزش سلاح)

Proficiency تو این سلاح‌ها: Longsword, Shortsword, Shortbow, Longbow

### Mask of the Wild (نقاب طبیعت)

می‌تونی حتی در شرایط نیمه‌پوشیده (مثل مه، بارون، برگ‌ها و سایه‌ها) مخفی بشی. (نیازی به تاریکی یا پنهان‌گاه کامل نیست!)

### Fleet of Foot (پاهای تند)

Speed (سرعت) پایه‌تون ۳۵ فوته.

### Expertise (Stealth, Thieves' Tools) (متخصص تو دزدی و استفاده از ابزار دزدی)

این ویژگی بهت اجازه می‌ده توی مهارت Stealth و استفاده از Thieves' Tools متخصص بشی؛ یعنی هر جا که قراره پروفشنسی بونس (proficiency bonus) مهارت یا استفاده از این ابزار به خصوص رو به یه چک اضافه کنی، اون رو دو برابر می‌کنی. توی قسمت Skills به توضیح مختصری دادیم بهت.

### Darkvision (دید در تاریکی)

تا فاصله‌ی ۶۰ فوتی (حدود ۱۸ متر) توی تاریکی کامل می‌تونی ببینی، ولی سیاه و سفید.

### Keen Senses (حواس تیز)

Proficiency توی مهارت Perception (حس شنوایی، بینایی و آگاهی اطراف قوی‌تری داره) تو قسمت Skills هم برات علامت زدیم؛

بقیه ویژگی‌های کاراکترت رو تو صفحه سوم، Other FEATURES & TRAITS (ویژگی‌های دیگر کاراکتر) بخون!

ADDITIONAL FEATURES & TRAITS

هرچی تو طول بازی بدست آوردی رو اینجا بنویس!

TREASURE



**Sylria Quickleaf**  
سیلریا کوپیک لیف

CHARACTER NAME  
(اسم کاراکتر)

## Other FEATURES & TRAITS (ویژگی‌های دیگر کاراکتر)

CLASS & LEVEL Rogue (دزد) - Level 4&5 (سطح ۴ و ۵)

SUBCLASS Assassin

### ارتقاء سطح کاراکتر به Level 5

توی سطح ۵ به ویژگی دیگه به کاراکترت اضافه میشه که در ادامه توضیحات این فیچر آورده شده:

#### Uncanny Dodge (جاخالی حرفه‌ای)

از لول ۵ به بعد، اگه یه دشمن که می‌تونن ببینیش بهت حمله کنه و بخوره، می‌تونن با استفاده از ری‌اکشن (واکنش)، نصف دمیج اون حمله رو از خودت کم کنی.

همچنین عدد Proficiency Bonus (پروفشنسی بونس) از 2+ به 3+ تغییر می‌کنه و به همین ترتیب یک عدد به Passive Wisdom و Attack Bonus ها در قسمت ATTACKS & SPELLCASTING اضافه میشه!

ماکسیم HP شما در سطح پنج، برابر میشه با 38 و تعداد Hit Dice شما تو این سطح میشه: 5d8



#### Cunning Action (زرنگ بازی)

از لول ۲ به بعد، در هر نوبت، می‌تونن به عنوان Bonus Action یکی از این کارها رو انجام بدن:

- Dash (دویدن سریع‌تر، دو برابر سرعت الانت می‌تونن حرکت کنن)
- Disengage (جدا شدن بدون اینکه دشمن فرصت حمله پیدا کنه)
- Hide (قایم شدن)

#### Assassinate (ضربه مرگبار)

وقتی روگ تو کمین می‌مونه و یه دشمن بی‌خبر رو غافلگیر می‌کنه، با اولین ضربه‌ش می‌تونه خیلی بیشتر از معمول آسیب بزنه. یه جورایی وقتی نوبت اول رو داری یا دشمن هنوز کاری نکرده، تبدیل می‌شی به مرگ بی‌صدا!

- Advantage (مزیت) روی دشمن‌هایی که هنوز نوبتشون توی مبارزه نرسیده یعنی اگه قبل از اینکه یه دشمن اولین نوبتش توی جنگ بیاد بهش حمله کنی، روی اون حمله Advantage داری (دوتا d20 می‌ندازی و بهتره رو برمی‌داری).

- هر ضربه‌ای که به دشمن غافلگیر شده بزنی، خود به خود Critical Hit حساب می‌شه؛ اگه یه دشمن Surprised (غافلگیر شده) باشه، هر ضربه‌ای که بزنی، حتی اگه فقط بزنی، کریٹیکال حساب می‌شه (همه‌ی تاس‌های آسیب رو دوبل می‌ندازی).

نکته مهم:

1. Surprise یعنی حریف حتی حواسش نیست که درگیری قراره شروع شه. معمولاً توسط دی‌ام‌مشخص می‌شه.
2. این ویژگی توی اولین ضربه‌ی مبارزه خیلی قوی و کشنده‌ست، مخصوصاً اگه Sneak Attack هم داشته باشی!

#### Assassin's Tools (ابزار آدم‌کشی)

تو یک "Disguise Kit" (جعبه‌ی مبدل/ابزار تغییر چهره) و یک "Poisoner's Kit" (جعبه‌ی زهرساز) به دست میاری و توی استفاده از این دوتا مهارت (Proficiency) داری. حالا هرکدوم ازین جعبه ابزارها چیا دارن؟

##### Disguise Kit (جعبه تغییر چهره)

وسایلی برای تغییر قیافه مثل کلاه‌گیس، رنگ پوست، موم برای تغییر فرم بینی و ... تا خودتو شبیه یه نفر دیگه کنی.

##### Poisoner's Kit (جعبه زهرساز)

ابزارهای لازم برای ساخت و استفاده‌ی حرفه‌ای از زهر، مثلاً قاشقک، شیشه‌های مخصوص، تیغ برای استخراج سم، و مواد اولیه.



# Brother Borin برادر بورین

CHARACTER NAME  
(اسم کاراکتر)

CLASS & LEVEL Cleric(کلیک)-  
(Domain: Life)- Level 4(ف سطح)

BACKGROUND Acolyte  
(خدمتکار معبد)

PLAYER NAME  
(اسم بازیکن)

RACE Hill Dwarf(دورف تپه نشین) ALIGNMENT قانون مدار خوب  
(Lawful Good)

EXPERIENCE POINTS

STRENGTH  
(قدرت)

14

+2

DEXTERITY  
(چابکی)

10

0

CONSTITUTION  
(استقامت)

16

+3

INTELLIGENCE  
(هوش)

10

0

WISDOM  
(خرد)

18

+4

CHARISMA  
(کاريزما)

8

-1

INSPIRATION

+2

PROFICIENCY BONUS

- ☐ +2 Strength (قدرت)
- ☐ 0 Dexterity (چابکی)
- ☐ +3 Constitution (استقامت)
- ☐ 0 Intelligence (هوش)
- ☒ +4 Wisdom (خرد)
- ☒ -1 Charisma (کاريزما)

SAVING THROWS

- ☐ 0 Acrobatics (Dex)
- ☐ +4 Animal Handling (Wis)
- ☐ 0 Arcana (Int)
- ☐ +2 Athletics (Str)
- ☐ -1 Deception (Cha)
- ☒ 0 History (Int)
- ☒ +4 Insight (Wis)
- ☐ -1 Intimidation (Cha)
- ☐ 0 Investigation (Int)
- ☒ +4 Medicine (Wis)
- ☐ 0 Nature (Int)
- ☐ +4 Perception (Wis)
- ☐ -1 Performance (Cha)
- ☐ -1 Persuasion (Cha)
- ☒ 0 Religion (Int)
- ☐ 0 Sleight of Hand (Dex)
- ☐ 0 Stealth (Dex)
- ☐ +4 Survival (Wis)

SKILLS

16

ARMOR  
CLASS

0

INITIATIVE

25

SPEED

Hit Point Maximum 36(4d8 + CON)

CURRENT HIT POINTS

TEMPORARY HIT POINTS

Total 4d8

HIT DICE

SUCCESSSES  
(موفقیت)

FAILURES  
(شکست)

DEATH SAVES

همیشه سعی می‌کنم دیگران رو  
اولویت قرار بدم.

PERSONALITY TRAITS

خدمت به دیگران، عبادت واقعیه!

IDEALS

نماد معبد رو هیچ وقت زمین  
نمی‌ذارم.

BONDS

به سختی می‌تونم به کسی که اشتباه  
کرده، دوباره اعتماد کنم.

FLAWS

NAME

ATK BONUS DAMAGE/TYPE

Mace

Str +4

1d6/ Bludgeoning

## راهنمای قوانین و کاراکترشیت



اگه نمی‌دونی ازین  
کاراکترشیت چطوری  
استفاده کنی و هیچ  
ایده‌ای راجع به قوانین  
QR Code بازی نداری،  
رو اسکن کن:

ATTACKS & SPELLCASTING

## تجهیزات جنگی

Mace (گرز)، Scale mail (په نوع زره  
مدیوم)، Shield (سپر) با نماد مذهبی

## تجهیزات کوله پشتی

Holy symbol.1 (نماد مقدس)  
Priest's pack.2 شامل کوله پشتی (Backpack)،  
پتو (Blanket)، ۱۰ شمع (Candles 10)، بخور  
(Block of Incense)، ظرف بخور (Censer)،  
لباس مذهبی (Vestments)، خوراک روزانه برای ۲  
روز (days of rations 2)، قمقمه آب  
(Waterskin)  
Prayer book.3 (کتاب عبادت)  
Pouch (15 gp).4 (کیسه کمری یا ۱۵ گلد داخلش)

EQUIPMENT

## Spellcasting (اجرای طلسم)

می‌تونی طلسم اجرا کنی و به عنوان کلیک  
توانایی اجرای طلسمت خرد هست. لیست  
طلسم‌ها رو تو صفحه ۳ کاراکترشیت  
می‌تونی ببینی. جزئیات طلسم‌هایی هم که  
بلدی رو می‌تونی تو صفحه‌های ۳ و ۴  
کاراکترشیت ببینی.  
ویدیوی قوانین اجرای طلسم هم توی باکس  
وسط آورده شده.

## Disciple of Life (مرید زندگی)

هر وقت که با یه spell لول ۱ یا بالاتر جون  
کسی رو زیاد می‌کنی، این مقدار اضافی رو  
هم باید به اون ترمیم اضافه کنی:  
spell + ۲ لول

## Dwarven Resilience (مقاومت دورفی)

در برابر آسیب سمی (poison damage):  
• روی سیو این نوع آسیب  
مزیت (Advantage) داری.  
• تفاوت داری و این تایپ آسیب نصف  
حساب میشه، یعنی باید نصف مقدار  
نهایی رو از HP کم کنی.

## Darkvision (دید در تاریکی)

تا فاصله‌ی ۶۰ فوتی (حدود ۱۸ متر) توی  
تاریکی کامل می‌تونی ببینی، ولی سیاه و سفید.

## بقیه ویژگی‌های کاراکترت رو تو صفحه

## دوم قسمت ADDITIONAL FEATURES

## TRAITS & BONUS!

FEATURES & TRAITS

13

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

## Languages (زبان‌ها)

Common (کامن)، Dwarvish (درفیش) و  
Celestial (سلستال)

## Proficiencies (مهارت‌ها)

- All armor, shields (همه نوع زره و سپر)
- simple weapons (سلاح‌های ساده که تعریفش  
تو کتاب آورده شده)
- بلدی با این سلاح‌ها بجنگی: Battleaxe,  
Handaxe, Light Hammer, Warhammer
- Brewer's Supplies (این ابزارهای خاص شامل  
وسایلی هستن که برای ساخت آبجو یا تجارتشون  
بهشون نیاز داری).

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES





## Brother Borin برادر بورین

CHARACTER NAME  
(اسم کاراکتر)

AGE ۵۸ سال سن

HEIGHT قد ۱۳۲ سانت  
(۴.۴ فوت)

WEIGHT وزن ۶۰ کیلوگرم  
(۱۳۳ پوند)

EYES رنگ چشم سبز

SKIN رنگ پوست برنزه

HAIR موی قهوه‌ای



CHARACTER APPEARANCE

معبد Lathander (لاتاندر)  
الورا، راهب مسافر

NAME **Lathander**



SYMBOL

ALLIES & ORGANIZATIONS

### Channel Divinity: Preserve Life (دیواین حفظ زندگی)

از سطح دوم به بعد، می‌تونی از Channel Divinity استفاده کنی تا جون کسانی که به شدت آسیب دیدن رو نجات بدی.

- وقتی نوبت می‌رسه، با یه اکشن، نماد مقدس رو بالا می‌گیری و انرژی شفا بخش رو فرا می‌خونی. این انرژی می‌تونه به اندازه‌ی ۵ برابر سطح کلریکت، جان (HP) بازیاب کنه.
- هر موجودی رو که توی شعاع ۳۰ فوتی ازت هست انتخاب کن، و این مقدار HP رو بین‌شون پخش کن. ولی دوتا محدودیت داره:

1. هیچ موجودی رو نمی‌تونه بیشتر از نصف جون کاملش شفا بده.
2. روی نامیراها (undead) یا سازه‌ها (constructs) اثر نداره.

ADDITIONAL FEATURES & TRAITS

### Stonecunning (سنگ‌شناسی)

وقتی دنبال تاریخچه یا جزئیات مربوط به سنگ یا سازه‌های سنگی باشی، تخصص دوبرابر (double proficiency) می‌گیری توی چک‌های History.

### Dwarven Toughness (جون سختی دورفی)

به‌عنوان Hill Dwarf، هر وقت لول می‌گیری، ۱ تا HP اضافه‌تری هم می‌گیری. مثلاً لول ۱ که هستی، ۱ جون اضافه داری. لول ۵ که بشی، ۵ تا جون اضافه می‌گیری!

برادر بورین تمام عمرش توی صومعه‌ای زیرزمینی گذروند، جایی که Lathander (لاتاندر) خدای درمان و حفاظت رو پرستش می‌کرد. اما وقتی فهمید فساد حتی به دل معبد هم نفوذ کرده، تصمیم گرفت بیاد سطح زمین و درد و رنج آدمای عادی رو کم کنه. متحدش یه راهب مسافر به نام "الورا" ته که تو سخت‌ترین لحظات بهش انگیزه داده. دشمنش یه کشیش سابق فاسد به نام "مورتن" ه که حالا در خدمت خدای تاریکیه.

CHARACTER BACKSTORY

هرچی تو طول بازی بدست آوردی رو اینجا بنویس!

TREASURE



## Brother Borin برادر بورین

SPELLCASTING  
CLASS

Wisdom  
خرد

SPELLCASTING  
ABILITY

14

SPELL SAVE DC

+6

SPELL ATTACK  
BONUS

## توضیحات طلسم‌ها

در ادامه توضیحات جزئی طلسم‌های برادر بورین از کنترپ تا سطح ۱ گذاشته شده. این لیست فقط شامل اسپل‌هایی هست که کاراکتر اون‌ها رو آماده (Prepare) کرده. اگه اولین بارتون هست که دارید توضیح اسپل می‌خونید؛ قبلش حتما قسمت Spells (طلسم‌ها) PDF راهنمای قوانین بازی رو بخونید:

خلاصه قوانین بازی دانجنز اند درگنز

## طلسم‌های کنترپ (Cantrip)

### Thaumaturgy

Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن

Range (برد): ۳۰ فوت

Components (اجزا): کلامی (V)

Duration (زمان تأثیر): تا ۱ دقیقه (بسته به گزینه‌ای که

انتخاب می‌کنی)

Effect (تأثیر):

با اجرای این اسپل، یکی از چند افکت نمایشی زیر رو انتخاب می‌کنی:

۱. صدات سه برابر بلندتر می‌شه.

۲. درها یا پنجره‌های بسته ناگهانی باز یا بسته می‌شن.

۳. شعله‌ها کم یا زیاد یا تغییر رنگ می‌دن.

۴. زمین کمی می‌لرزه.

۵. صدای عجیب و غریب مثل زمزمه یا غرش پخش می‌شه.

۶. چشم‌ها تیره رنگ عجیب می‌گیرن.

این اسپل بیشتر برای تأثیرگذاری و جلب توجه استفاده می‌شه تا مبارزه.

### Guidance

Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن

Range (برد): لمس (Touch)

Components (اجزا): کلامی (V) و حرکتی (S)

Duration (زمان تأثیر): تا ۱ دقیقه (تمرکز لازم داره)

Effect (تأثیر):

به یه موجود که لمسش می‌کنی، کمک موقتی الهی می‌دی. تا ۱ دقیقه بعد، اون موجود می‌تونه ۱d4 به یکی از Ability Check هاش اضافه کنه (قبل از اینکه نتیجه مشخص بشه). برای مثال توی مخفی‌کاری، نجات، مذاکره و... به درد می‌خوره.

CANTRIPS

Thaumaturgy

Guidance

Sacred Flame

Spare the Dying

SPELL  
LEVEL

SLOTS TOTAL

SLOTS EXPENDED

1

4

SPELL NAME

- Bless
- Cure Wounds
- Detect Magic
- Shield of Faith
- Guiding Bolt

SPELL  
LEVEL

SLOTS TOTAL

SLOTS EXPENDED

2

2

SPELL NAME

- Hold Person
- Lesser Restoration
- Spiritual Weapon

## راهنمای اجرای طلسم



اگه هیچ ایده‌ای درباره  
Spell Casting (اجرای  
طلسم) تو دانجنز اند  
درگنز نداری؛ اسکن  
کن و این راهنمای  
ویدیویی رو حتما  
ببین:



## 1 طلسم‌های سطح ۱ (Level 1)

### Bless 🙌

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۳۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)، و مقداری آبی که مقدس شده (M)
- Duration (زمان تاثیر): تمرکز تا ۱ دقیقه
- Concentration (نیاز به تمرکز دارد)
- Effect (تاثیر): تا ۳ موجود که توی برد هستن (می‌تونن خودت باشی)، هر وقت حمله یا Saving Throw انجام بدن، می‌تونن ۱d4 به عددشون اضافه کنن.
- در سطح بالاتر، برای هر سطح اضافه، می‌تونن یه هدف اضافه‌تر انتخاب کنن.

### Cure Wounds +

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): لمس (Touch)
- Components (اجزا): کلامی (V) و حرکتی (S)
- Duration (زمان تاثیر): آنی
- Effect (تاثیر): با لمس یه موجود، زخم‌هاش رو ترمیم می‌کنی. اون مقدار<sup>۱</sup>  $1d8 + \text{Spellcasting Modifier}$  جون می‌گیره.
- در سطوح بالاتر: هر لول اضافه که این اسپل رو اجرا کنی، یه ۱d8 اضافه ترمیم می‌کنی.

### Detect Magic 🔍

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): خودش (Self)
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)
- Duration (زمان تاثیر): تمرکز تا ۱۰ دقیقه
- Concentration (نیاز به تمرکز دارد)
- Effect (تاثیر): تا شعاع ۳۰ فوتی اطرافت، هر نوع جادوی فعال یا اثر جادویی رو حس می‌کنی. می‌فهمی کجا هستن و از چه مدرسه‌ای هستن (مثلاً Necromancy، Enchantment، و غیره).
- حتی اگه پشت دیوار یا در باشه، بازم جادوشو حس می‌کنی، ولی نمی‌بینی کیه یا چیه.

## Sacred Flame 🔥

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۶۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V) و حرکتی (S)
- Duration (زمان تاثیر): آنی
- Effect (تاثیر): یه شعله نورانی الهی از آسمون می‌باره روی یه هدف تو برد طلسم رو انتخاب کن. اون باید Dexterity Saving Throw (سیوینگ ثروی چابکی) بریزه؛ اگه شکست بخوره، ۱d8 radiant damage (آسیب تابشی) می‌خوره.
- این اسپل با کاور کاری نداره (مثلاً پشت دیوار بودن کمکش نمی‌کنه).
- در سطوح بالاتر: لول ۵ → 2d8، لول ۱۱ → 3d8، لول ۱۷ → 4d8 آسیب تابسی می‌ده.

### Spare the Dying 🏥

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن (Action)
- Range (برد): ۳۰ فوت (feet)
- Components (اجزا): حرکتی (Somatic - S)
- Duration (زمان تاثیر): فوری (Instantaneous)
- Effect (تاثیر): یه موجود مرده یا بیهوش که توی برد ۳۰ فوتی‌ته رو انتخاب می‌کنی. اگه اون موجود نزدیک به مرگ باشه (یعنی ۰ امتیاز خون داره و در حال مرگه)، می‌تونن حالشو بهتر کنی و کاری کنی که دیگه بیهوش نمونه و تو وضعیت مردن (dying) نباشه. بهش کمک می‌کنی نفس بکشه و زنده بمونه تا کسی بره درمانش کنه.





## • Effect (تأثیر):

با اجرای این اسپل، به موجود انسان‌نما توی برد ۶۰ فوت رو فلج می‌کنی و از حرکت می‌اندازی. هدف باید یک Saving Throw خرد (Wisdom) انجام بده. اگر شکست بخوره، برای مدت اسپل فلج می‌مونه و نمی‌تونه حرکت کنه یا حمله کنه. هر بار که نوبت اون می‌گذره، دوباره می‌تونه سیوینگ ثروی خرد بریزه تا از حالت فلج خارج بشه. در سطوح بالاتر: برای هر سطح بالاتر از ۲، می‌تونی به هدف اضافه هم روی این اسپل بگذاری.

## Lesser Restoration (+)

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): لمس (Touch)
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)
- Duration (زمان تأثیر): فوری (Instantaneous)
- Effect (تأثیر):

به موجودی رو لمس می‌کنی و یکی از وضعیت‌های بد زیر رو از روش برمی‌داری: نابینایی (Blinded)، ناشنوایی (Deafened)، فلج (Paralyzed)، مسمومیت (Poisoned). یعنی هر کدوم از این وضعیت‌های داغون رو داشته باشه، با به لمس ساده از بین می‌ره! هیچ تست یا رول خاصی هم نمی‌خواد، فقط بزنی، تمومه.

## Spiritual Weapon ✝

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک بونس اکشن
- Range (برد): ۶۰ فوت (feet)
- Components (اجزا): کلامی (V)
- Duration (زمان تأثیر): ۱ دقیقه
- Effect (تأثیر):

یه سلاح روحی، معمولاً شکل یه چکش، شمشیر یا هر چیز مذهبی که به الهه‌ت مربوطه، توی یه نقطه که توی برد ۶۰ فوتی باشه ظاهر می‌کنی.

- وقتی ظاهر می‌شه، همون موقع با یه بونس اکشن به یه دشمن که تا ۵ فوتی اون سلاحه هست، حمله می‌کنی.
- حمله با اسپل اتک رول (melee spell attack) حساب می‌شه، و اگر بخوره، بهش  $1d8 + \text{modifier}$  اسپل اتکت (معمولاً Wisdom) آسیب نیرویی (force damage) می‌زنه.

- تو هر نوبت بعدی‌ت هم می‌تونی با بونس اکشن یه بار دیگه با این سلاح حمله کنی یا جاشو عوض کنی.
- آسیب‌ش تو لول‌های بالاتر هم زیاد می‌شه: اگر با اسلات لول ۳ یا بیشتر بندازی، هر دو لول اضافه یه  $d8$  دیگه اضافه می‌شه.

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک بونس اکشن
- Range (برد): ۶۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)، یه تکه زنجیر طلایی (M)
- Duration (زمان تأثیر): تمرکز تا ۱۰ دقیقه
- Concentration (نیاز به تمرکز دارد)
- Effect (تأثیر):

یه هاله‌ی محافظ دور یه موجود که می‌بینی ایجاد می‌کنی. تا وقتی ادامه داشته باشه، اون موجود 2+ به AC (زره یا دفاع) می‌گیره. برای محافظت از تانک‌ها یا جنگجوهای جلویی عالیه!

## Guiding Bolt ⚡

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۳۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V) و حرکتی (S)
- Duration (زمان تأثیر): تا نوبت بعدی تو (یک Turn)
- Effect (تأثیر):

یه پرتوی نورانی از انگشتت شلیک می‌کنی که به یه موجود توی برد ۳۰ فوت می‌خوره. باید یه Spell Attack بزنی (با استفاده از Spellcasting Ability). اگر بزنی، هدف  $1d6$  آسیب تابشی (radiant damage) می‌خوره و تا نوبت بعدی تو، همه حملات بعدی روی هدف، با ادونتیج انجام می‌شن (یعنی شانست برای ضربه خوردن هدف بیشتر میشه).

در سطوح بالاتر: وقتی سطح به ۵ می‌رسه، آسیب  $2d6$  میشه، سطح ۱۱ میشه  $3d6$  و سطح ۱۷ هم  $4d6$  آسیب می‌زنه.

## 2 طلسم سطح ۲ (Level 2)

## Hold Person

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۶۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V) و حرکتی (S)
- Duration (زمان تأثیر): تمرکز تا ۱ دقیقه
- Concentration (نیاز به تمرکز دارد)







**Alina Duskweaver**  
آلینا داسک ویور

CHARACTER NAME  
(اسم کاراکتر)

CLASS & LEVEL Wizard (ویزارد) - BACKGROUND Sage (حکیم) PLAYER NAME  
(اسم بازیکن)  
Level 4 (سطح ۴)

RACE Forest Gnome (نوم جنگلی) ALIGNMENT خنثی خوب (Neutral Good) EXPERIENCE POINTS

STRENGTH  
(قدرت)

8

-1

DEXTERITY  
(چابکی)

14

+2

CONSTITUTION  
(استقامت)

14

+2

INTELLIGENCE  
(هوش)

18

+4

WISDOM  
(خرد)

10

0

CHARISMA  
(کاريزما)

12

+1

INSPIRATION

+2

PROFICIENCY BONUS

- ☐ -1 Strength (قدرت)  
☐ +2 Dexterity (چابکی)  
☐ +2 Constitution (استقامت)  
☒ +4 Intelligence (هوش)  
☒ 0 Wisdom (خرد)  
☐ +1 Charisma (کاريزما)

SAVING THROWS

- ☐ +2 Acrobatics (Dex)  
☐ 0 Animal Handling (Wis)  
☒ +4 Arcana (Int)  
☐ -1 Athletics (Str)  
☐ +1 Deception (Cha)  
☒ +4 History (Int)  
☒ 0 Insight (Wis)  
☐ +1 Intimidation (Cha)  
☒ +4 Investigation (Int)  
☐ 0 Medicine (Wis)  
☐ +4 Nature (Int)  
☐ 0 Perception (Wis)  
☐ +1 Performance (Cha)  
☐ +1 Persuasion (Cha)  
☐ +4 Religion (Int)  
☐ +2 Sleight of Hand (Dex)  
☐ +2 Stealth (Dex)  
☐ 0 Survival (Wis)

SKILLS

12

ARMOR  
CLASS

+2

INITIATIVE

25

SPEED

Hit Point Maximum 26(4d6 + CON)

CURRENT HIT POINTS

TEMPORARY HIT POINTS

Total 4d6

HIT DICE

SUCCESSSES  
(موفقیت)

FAILURES  
(شکست)

DEATH SAVES

همیشه به راه علمی برای حل مسئله پیدا می‌کنم.

PERSONALITY TRAITS

دانش قدرت میاره!

IDEALS

کتاب طلسمم با ارزش‌ترین چیزیه که دارم.

BONDS

گاهی از خودم خیلی مطمئن می‌شم و خطر رو دست‌کم می‌گیرم.

FLAWS

NAME

ATK BONUS DAMAGE/TYPE

Quarterstaff

Str -1

1d6/Bludgeoning

Fire Bolt

Int +6

1d10/Fire

Magic Missile

Int +6

3d4 +3/Force

راهنمای قوانین و کاراکترشیت



اگه نمی‌دونی ازین کاراکترشیت چطوری استفاده کنی و هیچ ایده‌ای راجع به قوانین بازی نداری، QR Code رو اسکن کن:

ATTACKS & SPELLCASTING

تجهیزات جنگی

Quarterstaff (چوب دستی بلند)

تجهیزات کوله پشتی

Spellbook.1 (کتاب طلسم)

Scholar's Pack.2 شامل به کوله پشتی، به دفترچه، به بطری جوهر، به قلم پر، به چاقوی کوچک، به نامه از به هم‌دانش یا استاد، به دست لباس معمولی، و به کیسه‌ی کوچیک با ۱۰ سکه‌ی گلد.

Robe.3 (ردای بلند ساده، مخصوص جادوگرها یا دانشمندا)  
Pouch with 10 gp.4 (به کیسه‌ی کوچیک که توش ۱۰ سکه‌ی گلد هست)

EQUIPMENT

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

10

Languages (زبان‌ها)

Common (کامین), Gnomish (نومیش), Draconic (درکونیک), Elvish (الویش)

Proficiencies (مهارت‌ها)

• بلدی با این سلاح‌ها بجنگ: Dagger (خنجر), Dart (دارت), Sling (قلاب سنگ), Quarterstaff (چوب دستی بلند), Crossbow (تیر کمون سبک)

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES

Spellcasting (اجرای طلسم)

می‌تونی طلسم اجرا کنی و به عنوان ویزارد توانایی اجرای طلسمت هوش هست. از همون اول بازی، به کتاب داری که توش تعدادی طلسم یادداشت شده.

- تو سطح ۱، توی کتاب ۶ اسپل سطح ۱ داری.
- وقتی لول می‌گیری، هر بار ۲ تا طلسم جدید هم به کتابت اضافه می‌شن.
- اگه در طول بازی اسپل جدیدی پیدا کنی، می‌تونی با خرج زمان و پول، اون رو هم به کتابت اضافه کنی. (۲ ساعت زمان و خرج ۵۰ گلد پول)

یادت باشه: فقط اسپل‌هایی که توی کتاب هستن، قابل آماده‌سازی هستن. لیست طلسمات رو تو صفحه ۳ کاراکترشیت می‌تونی ببینی. جزئیات طلسم‌هایی هم که بلدی رو می‌تونی تو صفحه‌های ۳ و ۴ کاراکترشیت ببینی. ویدیوی قوانین اجرای طلسم هم توی باکس وسط آورده شده.

Arcane Recovery (بازیابی نیروی جادویی)

وقتی به بعد از به استراحت کوتاه (Short Rest) به نفس تازه می‌کنی، می‌تونی به مقدار از انرژی جادویی‌شو برگردونه. یعنی بعضی از اسلات‌های جادویی که قبلاً مصرف کردی رو دوباره شارژ کنی. مقدار اسلات‌هایی که می‌تونی برگردونی، جمع سطح‌هشون باید نصف سطح کاراکتر باشه! مثلاً تو لول یک بعد استراحت کوتاه میتونی ۱ اسلات سطح ۱ برگردونی.

بقیه ویژگی‌های کاراکترت رو تو صفحه دوم قسمت TRAITS & BLOOD!

FEATURES & TRAITS





## Alina Duskweaver آلینا داسک ویور

CHARACTER NAME  
(اسم کاراکتر)

AGE ۵۶ سال سن

HEIGHT قد ۹۳ سانت  
(۳ فوت)

WEIGHT وزن ۱۹ کیلوگرم  
(۴۱ پوند)

EYES رنگ چشم آبی

SKIN رنگ پوست سفید

HAIR موی بلوند



CHARACTER APPEARANCE

Zibbin به راک نوم مخترع

NAME

SYMBOL

ALLIES & ORGANIZATIONS

### Evocation Savant (احضارگر کارکشته)

وقتی داری به اسپل احضارگری (Evocation spell) رو به کتاب جادوت اضافه می‌کنی، زمان و هزینه‌ی یادگیریش نصف می‌شه. یعنی به جای ۲ ساعت و ۵۰ گلد برای هر لول اسپل، فقط ۱ ساعت و ۲۵ گلد نیاز داری.

### Sculpt Spells (طلسم‌های شکل پذیر)

وقتی به Evocation Spell بزنی که همه رو هدف می‌گیره (یعنی area of effect (تاثیر محیطی) داره مثل Fireball یا Burning Hands)، می‌تونی بعضی از موجودات رو از آسیب کامل محافظت کنی.

- تعداد افرادی که میتونی محافظت کنی برابر با 1 + سطح اسپل هست. (مثلاً برای Fireball که اسپل سطح 3 هست، می‌تونی 4 نفر رو محافظت کنی)
- اون موجودات، اگر قرار باشه Save بزنن، هیچ آسیبی نمی‌خورن حتی اگر Save رو Fail کنن.

### Gnome Cunning (زیرکی نوم‌ها)

در تمام سیوهای Intelligence (هوش)، Wisdom (خرد)، Charisma (کاریزما) در برابر جادوها مزیت (Advantage) داره. این یعنی خیلی سخت‌تره جادوهایی که ذهنتو هدف می‌گیرن روت جواب بدن.

### Speak with Small Beasts (ارتباط با حیوانات کوچیک)

می‌تونی با حیوانات کوچیکی مثل سنجاب و ... ارتباط ساده برقرار کنی. ممکنه اطلاعات بدن یا کمک کنن.

### Darkvision (دید در تاریکی)

تا فاصله‌ی ۶۰ فوتی (حدود ۱۸ متر) توی تاریکی کامل می‌تونی ببینی، ولی سیاه و سفید.

### Natural Illusionist (توهم طبیعی)

از همون اول اسپل Minor Illusion رو بلدی و می‌تونی بدون مصرف اسپل اسلات اجراش کنی.

ADDITIONAL FEATURES & TRAITS

آلینا توی لبه جنگلی زندگی می‌کرد که به شهر جادویی نزدیک بود. از همون کوچیکی، با صداهای باد و درختا حرف می‌زد و با حیونا دوست بود. به بار که از لونه‌ی جغد بزرگی به کتاب عجیب دزدکی برداشت، فهمید اون کتاب به دفتر جادوی ابتدایی بوده. از اون روز، عاشق رمز و راز فرمول‌های جادویی شد و تصمیم گرفت که خودش به ویزارد قدرتمند بشه، اونم بدون نیاز به هیچ استاد رسمی.

متحد: به راک نوم مخترع به اسم Zibbin که با جادوی مکانیکی آشناست و گاهی ابزارهای عجیبی برای آلینا می‌سازه یا اطلاعاتی از شهر براش میاره. دشمن: به تاجرانسان به اسم Marlow Kreed که می‌دونه آلینا از کجا اون کتاب جادویی رو آورده و فکر می‌کنه اون کتاب به ارث خانوادگی خودش تعلق داره. دنبالشه تا کتاب رو پس بگیره یا حداقل خرابش کنه.

CHARACTER BACKSTORY

هرچی تو طول بازی بدست آوردی رو اینجا بنویس!

TREASURE



Alina Duskweaver  
آلینا داسک ویور

SPELLCASTING  
CLASS

Intelligence

هوش

SPELLCASTING  
ABILITY

14

SPELL SAVE DC

+6

SPELL ATTACK  
BONUS

## توضیحات طلسم‌ها

در ادامه توضیحات جزئی طلسم‌های آلینا داسک ویور از کنتریپ تا سطح ۱ گذاشته شده. طلسم‌هایی که آماده شده و می‌تونید اون‌ها رو اجرا کنید، کنارش یه دایره قرمز هست. اگه اولین بارتون هست که دارید توضیح اسپل می‌خونید؛ قبلش حتما قسمت Spells (طلسم‌ها) PDF راهنمای قوانین بازی رو بخونید:

خلاصه قوانین بازی دانجنز اند درگنز

## طلسم‌های کنتریپ (Cantrip)

### Fire Bolt

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۱۲۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V) و حرکتی (S)
- Duration (زمان تأثیر): آنی
- Effect (تأثیر):

با این اسپل، یه پرتو آتش از دستت شلیک می‌کنی به یه هدف در برد ۱۲۰ فوتی خودت. یه Spell Attack می‌زنی. اگه بخوره، هدف 1d10 آسیب آتشی (fire damage) می‌خوره. در سطوح بالاتر: در سطح ۵، 2d10؛ سطح ۱۱، 3d10؛ سطح ۱۷، 4d10 آسیب می‌زنه.

### Prestidigitation

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۱۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)
- Duration (زمان تأثیر): تا ۱ ساعت
- Effect (تأثیر):

یه حقه‌ی ساده جادویی انجام می‌دی؛ مثلاً:  
- روشن یا خاموش کردن شمع/مشعل  
- ایجاد یه افکت حسی کوچک (مثل صدای زنگ)  
- تمیز یا کثیف کردن یه شی  
- ایجاد یه علامت یا نشونه کوچک  
این اسپل کاربردی و فان هست، اما آسیب نمی‌زنه.

## راهنمای اجرای طلسم



اگه هیچ ایده‌ای درباره  
Spell Casting (اجرای  
طلسم) تو دانجنز اند  
درگنز نداری؛ اسکن  
کن و این راهنمای  
ویدیویی رو حتما  
ببین:





## Detect Magic 🔍

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): خودش (Self)
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)
- Duration (زمان تأثیر): تمرکز تا ۱۰ دقیقه
- Concentration (نیاز به تمرکز دارد)
- Effect (تأثیر):

تا شعاع ۳۰ فوتی اطرافت، هر نوع جادوی فعال یا اثر جادویی رو حس می‌کنی. می‌فهمی کجا هستن و از چه مدرسه‌ای هستن (مثلاً Enchantment، Necromancy و غیره).

حتی اگه پشت دیوار یا در باشه، بازم جادوشو حس می‌کنی، ولی نمی‌بینی کیه یا چیه.

## Shield 🛡️

- Casting Time (مدت زمان اجرا): ۱ ری‌اکشن
- Range (برد): خودت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)
- Duration (زمان تأثیر): تا نوبت بعدیت
- Effect (تأثیر):

یه سپر نامرئی جلوت ظاهر می‌کنی. تا نوبت بعدی تو AC تا ۵ بیشتر می‌شه و از اسپل Magic Missile کامل محافظت می‌شی. مخصوص دفاع‌های اضطراریه!

## Find Familiar 🦉

- Casting Time (مدت زمان اجرا): ۱ ساعت (و Ritual)
- Range (برد): ۱۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)، مادی (۱۰ M: گلد مواد مثل زغال، استخوان و...)
- Duration (زمان تأثیر): دائمی تا نابود یا از کار افتادن
- Effect (تأثیر):

یه موجود روح‌گونه به شکل حیوان (مثل جغد، گربه، خفاش و...) احضار می‌کنی.

اون باهات هم‌پیمان می‌شه، تو می‌تونی از چشمات ببینی، اسپل‌های لمسی رو از طریق اون بزنی و بهت توی مخفی‌کاری و شناسایی کمک می‌کنه. نمی‌تونه حمله کنه، ولی خیلی کاربردی.

## Minor Illusion 🌀

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۳۰ فوت
- Components (اجزا): حرکتی (S) و مادی (M): یه رشته‌ی پشم
- Duration (زمان تأثیر): ۱ دقیقه
- Effect (تأثیر):

یه توهم صوتی یا تصویری کوچیک ایجاد می‌کنی توی برد. مثلاً صدای کسی یا یه جعبه. نمی‌تونه حرکت کنه یا تأثیر فیزیکی داشته باشه.

با بررسی موفق Investigation ممکنه کسی تشخیص بده توهمه.

## 1 طلسم‌های سطح ۱ (Level 1)

### Mage Armor 🛡️

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): لمس
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)، مادی (M: یه تکه چرم سخت)
- Duration (زمان تأثیر): ۸ ساعت
- Effect (تأثیر):

به یه موجود که زره نپوشیده باشه، زره جادویی می‌دی.

AC اون می‌شه: ۱۳ + Dexterity modifier  
تا وقتی اسپل تموم نشه یا زره بپوشه، این AC باقی می‌مونه.

### Magic Missile 🚀

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۱۲۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)، مادی (M: یه تکه از خنجر یا چوب‌دستی)
- Duration (زمان تأثیر): آنی
- Effect (تأثیر):

۳ موشک انرژی جادویی به سمت یک یا چند هدف پرتاب می‌کنی. هر موشک ۱ + ۴d۱ آسیب نیرویی (force damage) می‌زنه.

در سطوح بالاتر: به ازای هر لول بالاتر از ۱، یه موشک بیشتر اضافه می‌شه.





## Burning Hands

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): شخصی (۱۵ فوت مخروطی مقابله)
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)
- Duration (زمان تأثیر): آنی
- Effect (تأثیر):

وقتی این اسپل رو اجرا می‌کنی، دو دستت رو به جلو می‌گیری و از کف دست‌هات شعله‌ای مخروطی‌شکل به شعاع ۱۵ فوت به جلو فوران می‌کنه.

هر موجودی که داخل این مخروط باشه باید به Saving Throw چابکی (Dexterity) بده. اگه موفق بشه، نصف آسیب رو می‌خوره، و اگه شکست بخوره، کامل می‌سوزه. آسیب 3d6 آتشی (fire damage) هست.

در سطوح بالاتر: وقتی این اسپل رو با اسلات سطح ۲ یا بالاتر اجرا می‌کنی، به ازای هر سطح اضافه، 1d6 به آسیب اضافه می‌شه.

## Witch Bolt

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۳۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)، مادی (M): یک شاخه خشک‌شده از درخت گز با دو شاخه
- Duration (زمان تأثیر): تمرکز تا ۱ دقیقه
- Effect (تأثیر):

یک پرتو انرژی آبی‌رنگ که مثل برق زوزه می‌کشد ازت به سمت یک موجود در برد ۳۰ فوت شلیک می‌شه. باید به Spell Attack انجام بدی. اگه بزنی، هدف 1d12 آسیب رعدی (lightning damage) می‌خوره، و تا زمانی که تمرکزت حفظ بشه، اون پرتو بین تو و هدف باقی می‌مونه. در نوبت‌های بعدیت (تا وقتی تمرکزت حفظ بشه)، می‌تونی بدون انداختن مجدد یا مصرف اسلات، با استفاده از اکشنت همون مقدار آسیب رو به هدف وارد کنی.

در سطوح بالاتر: اگه این اسپل رو با اسلات سطح ۲ یا بالاتر اجرا کنی، برای هر سطح اضافه، 1d12 دیگه به آسیب اولیه اضافه می‌شه.

## 2 طلسم‌های سطح ۲ (Level 2)

### Shatter

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۶۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)، مادی (M): یک تکه تراش‌خورده از شیشه یا کریستال
- Duration (زمان تأثیر): آنی
- Effect (تأثیر):

نقطه‌ای رو در برد ۶۰ فوت انتخاب می‌کنی. از اون نقطه، به صدای انفجاری بلند پخش می‌شه و هر موجودی که در شعاع ۱۰ فوتی اون نقطه باشه، باید به Constitution Saving Throw (سیوینگ ثروی استقامت) بریزه. اگه ناموفق باشه، 3d8 آسیب صوتی (thunder damage) می‌خوره، و اگه موفق باشه، نصف این مقدار رو. موجودات غیرزنده‌ی غیرسحرا می‌زن (مثل گل، سنگ، فلز، کریستال و...) که در اون محدوده باشن، با دیس‌ادونتیج (disadvantage) این سیو رو انجام می‌دن. در سطوح بالاتر: اگه این اسپل رو با اسلات سطح ۳ یا بالاتر بندازی، برای هر سطح اضافه، 1d8 به آسیب اضافه می‌شه.

### Scorching Ray

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۱۲۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)، ماده‌ای (M): یه ذغال، یا یه دستمال پیچیده‌شده آغشته به گوگرد
- Duration (زمان تأثیر): آنی
- Effect (تأثیر):

سه پرتو آتش از دستانت شلیک می‌کنی و به اهدافی در برد ۱۲۰ فوت می‌زنی. می‌تونی این سه پرتو رو به یه هدف بزنی یا بین چند تا دشمن تقسیمشون کنی. برای هر پرتو، باید به Spell Attack جداگانه انجام بدی. اگه بزنی، هر پرتو 2d6 آسیب آتشی (fire damage) می‌زنه.

در سطوح بالاتر: اگه این اسپل رو با اسلات سطح ۳ یا بالاتر بندازی، برای هر سطح بالاتر از ۲، یه پرتو آتش اضافی هم می‌گیری.





## 3 طلسم‌های سطح ۳ (Level 3)

## Counterspell

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک واکنش (Reaction)
- Range (برد): ۶۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)
- Duration (زمان تأثیر): فوری (Instantaneous)
- Effect (تأثیر):

تا دیدی یکی داره یه اسپل اجرا می‌کنه، می‌تونوی فوراً واکنش نشون بدی و با این طلسم، کل جادوشو بیرونی! اگه اون اسپل لول ۳ یا کمتر باشه بدون نیاز به رول، باطل می‌شه. پوف! تموم. اگه اسپل لول ۴ یا بالاتر بود باید یه چک اسپل بزنی (spellcasting ability check) چجوری؟

1. این فرمول رو محاسبه کن:  $d20 + \text{مودیفایر اسپل}$  (برای ویزارد یعنی Intelligence modifier)
2. سختی (DC) =  $10 + \text{لول اون اسپل}$
3. اگه موفق شی، اون طلسم نابود می‌شه و انگار هیچ‌وقت اتفاق نیفتاده.

## Fireball

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۱۵۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)، مادی (M): یه توپ کوچیک از خفاش خشک‌شده و گوگرد
- Duration (زمان تأثیر): فوری (Instantaneous)
- Effect (تأثیر):

یه توپ آتیشی غول‌پیکر پرتاب می‌کنی یه جایی که توی برد باشه، و بعد توی شعاع ۲۰ فوتی اون‌جا منفجر می‌شه! همه‌ی موجوداتی که توی اون ناحیه باشن باید یه Dexterity saving throw (سیوینگ ثروی چابکی) بریزن.

1. کسی که موفق شه: نصف آسیب می‌خوره
  2. کسی که بیفته: کل آسیب رو نوش جان می‌کنه
- محاسبه آسیب:
- 8d6 آتش (fire damage)
  - اگه با اسلات بالاتر بندازی: واسه هر اسلات اضافه، یه d6 اضافه می‌کنی به آسیب.

## ارتقاء سطح کاراکتر به Level 5

شما توی سطح ۵، دوتا طلسم دیگه هم می‌تونوی به لیست اسپل‌هات اضافه کنی و همچنین اسپل اسلات‌های طلسم‌های سطح ۳ شما برابر میشه با ۲. برای این کاراکتر اسپل‌های Counterspell و انتخاب شده و لیست اسپل‌های سطح ۳ شما به صورت زیر هست:

SPELL LEVEL	SLOTS TOTAL	SLOTS EXPENDED
3	2	0

  

SPELLS KNOWN	SPELL NAME
<input checked="" type="radio"/>	Counterspell
<input type="radio"/>	Fireball
<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>	

همچنین عدد Proficiency Bonus (پروفشنسی بونس) از 2+ به 3+ تغییر می‌کنه و به همین ترتیب یک عدد به Attack Bonus ها در قسمت ATTACKS & SPELLCASTING اضافه میشه!

ماکسیمم HP شما در سطح پنج، برابر میشه با 32 و تعداد Hit Dice شما تو این سطح میشه: 5d6





Elira Moonson  
الیرا مون سانگ

CHARACTER NAME  
(اسم کاراکتر)

CLASS & LEVEL Bard(بارد)-  
Level 4(ف سطح)

BACKGROUND Entertainer  
(سرگرم کننده)

PLAYER NAME  
(اسم بازیکن)

RACE Half-Elf(نیمه الف)

ALIGNMENT هرج و مرج طلب خنثی  
(Chaotic Neutral)

EXPERIENCE POINTS

STRENGTH  
(قدرت)

10

0

DEXTERITY  
(چابکی)

14

+2

CONSTITUTION  
(استقامت)

12

+1

INTELLIGENCE  
(هوش)

10

0

WISDOM  
(خرد)

10

0

CHARISMA  
(کاريزما)

19

+4

INSPIRATION

+2

PROFICIENCY BONUS

- ☐ 0 Strength (قدرت)
- ☒ +2 Dexterity (چابکی)
- ☐ +1 Constitution (استقامت)
- ☐ 0 Intelligence (هوش)
- ☐ 0 Wisdom (خرد)
- ☒ +4 Charisma (کاريزما)

SAVING THROWS

- ☒ +2 Acrobatics (Dex)
- ☐ 0 Animal Handling (Wis)
- ☐ 0 Arcana (Int)
- ☐ 0 Athletics (Str)
- ☒ +4 Deception (Cha)
- ☐ 0 History (Int)
- ☒ 0 Insight (Wis)
- ☒ +4 Intimidation (Cha)
- ☐ 0 Investigation (Int)
- ☐ 0 Medicine (Wis)
- ☐ 0 Nature (Int)
- ☒ 0 Perception (Wis)
- ☒ +4 Performance (Cha)
- ☒ +4 Persuasion (Cha)
- ☐ 0 Religion (Int)
- ☒ +2 Sleight of Hand (Dex)
- ☒ +2 Stealth (Dex)
- ☐ 0 Survival (Wis)

SKILLS

14

ARMOR  
CLASS

+2

INITIATIVE

30

SPEED

Hit Point Maximum 27(4d8 + CON)

CURRENT HIT POINTS

TEMPORARY HIT POINTS

Total 4d8

HIT DICE

SUCCESSSES  
(موفقیت)

FAILURES  
(شکست)

DEATH SAVES

NAME

ATK BONUS DAMAGE/TYPE

Rapier

Dex +4

1d8/Piercing

Dagger

Dex +4

1d4/Piercing

Dissonant Whispers

Cha +6

3d6/Psychic

راهنای قوانین و کاراکترشیت



اگه نمی‌دونی ازین  
کاراکترشیت چطوری  
استفاده کنی و هیچ  
ایده‌ای راجع به قوانین  
QR Code بازی نداری،  
رو اسکن کن:

ATTACKS & SPELLCASTING

12

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

Languages (زبان‌ها)

Common (کامن), Elvish (الویش), Goblin (گابلین)

Proficiencies (مهارت‌ها)

- Light armor (زره‌های سبک)
- simple weapons: بلدی با این سلاح‌ها بجنگی:
- hand crossbows (سلاح‌های ساده), (کمان)
- longswords (شمشیر بلند), (دستی)
- rapiers (ریپیرها), shortswords (شمشیر کوتاه)
- musical instruments 3 (سه آلت موسیقی):
- voice (صدای خودت), flute (فلوت), lute (لوت)

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES

تجهیزات جنگی

Rapier (ریپیر), Leather Armor (زره)  
Dagger (خنجر)

تجهیزات کوله پشتی

- Lute (لوت), یک نوع ساز موسیقی
- love letter from admirer (نامه عاشقانه‌ای از طرفدار یا دل‌باخته)
- costume (لباس نمایشی یا لباس مخصوص اجرا)
- favor from fan (یه یادگاری یا نشونه کوچک از طرف یه طرفدار)
- belt pouch (15 gp), کمربند وصله و توش ۱۵ سکه طلا بیه

EQUIPMENT

همیشه برای هر موقعیتی یه شعر یا شوخی دارم ((

PERSONALITY TRAITS

هنر می‌تونه قلب سنگ رو هم نرم کنه.

IDEALS

لوت مادرم تنها چیزیه که ازش برام مونده.

BONDS

گاهی برای توجه، کارای احمقانه می‌کنم.

FLAWS

Spellcasting (اجرای طلسم)

می‌تونم طلسم اجرا کنی و به عنوان بارد توانایی اجرای طلسمت کاربزم هست. می‌تونم از طریق موسیقی، شعر، کلمات تأثیرگذار یا حرکات هنرمندانه، اسپل اجرا کنی. لیست طلسمات رو تو صفحه ۳ کاراکترشیت می‌تونم ببینی. جزئیات طلسم‌هایی هم که بلدی رو می‌تونم تو صفحه‌های ۳ و ۴ کاراکترشیت ببینی. ویدیوی قوانین اجرای طلسم هم توی باکس وسط آورده شده.

Bardic Inspiration (الهام باردی)

۱ بار در هر long rest, به یکی از هم‌تیمی‌ها تاس اضافی (1d6) می‌دی که توی رول‌ها استفاده کنه. توی سطح ۵ نوع تاست برای Bardic Inspiration میشه 1d8.

Fey Ancestry (نژاد جادویی)

در برابر اثرات افسون (charmed) مقاومت داری در برابر روی advantage saving throw (خرد) و نمی‌تونم به راحتی بیهوش بشی یا به خواب (magically put to sleep) بری.

Darkvision (دید در تاریکی)

تا فاصله‌ی ۶۰ فوتی (حدود ۱۸ متر) توی تاریکی کامل می‌تونم ببینی، ولی سیاه و سفید.

بقیه ویژگی‌های کاراکترت رو تو صفحه دوم قسمت TRAITS & BUILDS

FEATURES & TRAITS





## Elira Moonsong الیرا مون سانگ

CHARACTER NAME  
(اسم کاراکتر)

AGE ۳۴ سال سن

HEIGHT قد ۱۷۰ سانت  
(۵.۷ فوت)

WEIGHT وزن ۶۲ کیلوگرم  
(۱۳۶ پوند)

EYES رنگ چشم سبز

SKIN رنگ پوست سفید

HAIR موی بلوند



CHARACTER APPEARANCE

کیلا، کماندار قصر

NAME

SYMBOL

ALLIES & ORGANIZATIONS

### Song of Rest (آواز استراحت)

از لول ۲ به بعد، وقتی با گروهت Short Rest می‌زینی، اگر به قطعه هنری اجرا کنی (مثل آواز، ساز، قصه‌گویی و چیزایی از این جنس)، باعث می‌شی هر کسی که توی اون استراحت Hit Dice زده، به تاس اضافه هم برای جون گرفتن بندازه. نوع اون تاس هم بستگی به لول تو داره: از لول ۲ با d6 شروع می‌شه. بعداً می‌شه d10، d8 و در نهایت d12

**نکته:** فقط کسی که توی اون Short Rest، از Hit Dice استفاده کرده (یعنی جون گرفته)، می‌تونه تاس اضافه رو هم بندازه.

### Cutting Words (حرف نیش‌دار)

از همون لول ۳ می‌تونی از Bardic Inspiration استفاده‌ی دیگه بکنی؛ وقتی به دشمن حمله می‌زنی، چک مهارت یا سیو انجام می‌ده و هنوز نتیجه مشخص نشده، می‌تونی با Reaction با به جمله‌ی طعنه‌دار یا بی‌ادبانه تمرکزشو به هم بزنی. اون وقت به تاس Bardic Inspiration می‌دازی و از عدد رول دشمن کم می‌کنی.

### Skill Versatility (مهارت‌های بیشتر)

دو مهارت به انتخاب خودت می‌تونی پروفیشنس بگیر (توی قسمت skills برات Stealth و Deception انتخاب شده).

### Entertainer Feature (سرگرم‌کننده)

می‌تونی همیشه تو مهمونی‌ها یا میخانه‌ها کار پیدا کنی و جاتو رایگان بندازی.

### Jack of All Trades (همه‌فن‌حریف)

می‌تونی نصف proficiency bonus خودت رو به هر ability check که معمولاً proficiency bonus توش نداره اضافه کنی. مثلاً اگر proficiency bonus بارتد 2+ باشه، به skillهایی که proficiency نداری هم 1+ اضافه می‌کنی. توجه: این شامل attack roll یا saving throw نمی‌شه؛ فقط ability check.

### Bonus Proficiencies (مهارت‌های اضافه)

سه تا مهارت (Skill) اضافه یاد می‌گیری، مهارت‌های Perception، Sleight of Hand و Intimidation، برات انتخاب شده.

ADDITIONAL FEATURES & TRAITS

الیرا به آوازه‌خون خیابونیه که صدای طلایش از بازار تا قصر پیچیده. به بار توی سفر با به گروه ماجراجو همراه شد و فهمید می‌تونه با صداش، هم نجات بده، هم بچنگه.

متحدش به کماندار باحال به اسم "کیلا"ئه که به بار جون الیرا رو وسط اجرا نجات داده.

دشمنش به بارد رقیبه که ساز الیرا رو دزدید و باهاش معروف شد.

CHARACTER BACKSTORY

هرچی تو طول بازی بدست آوردی رو اینجا بنویس!

TREASURE



**Elira Moonson**  
الیرا مون سانگ

SPELLCASTING  
CLASS

**Charisma**  
کاریزما

SPELLCASTING  
ABILITY

**14**

SPELL SAVE DC

**+6**

SPELL ATTACK  
BONUS

## توضیحات طلسم‌ها

در ادامه توضیحات جزئی طلسم‌های آ لینا داسک ویور از کنتریپ تا سطح ۱ گذاشته شده. اگر اولین بارتون هست که دارید توضیح اسپل می‌خوانید؛ قبلش حتما قسمت Spells (طلسم‌ها) PDF راهنمای قوانین بازی رو بخونید:

📖 خلاصه قوانین بازی دانجنز اند درگنز

## طلسم‌های کنتریپ (Cantrip)

### Vicious Mockery

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

با گفتن یه کنایه یا تمسخر تند و تیز، یه موج روانی به هدف توی برد ۶۰ فوت می‌فرستی که باید یه Wisdom Saving Throw (سیوینگ ثرو خرد) انجام بده. اگر هدف ناموفق باشه، 1d4 آسیب روانی (psychic damage) می‌خوره و تا نوبت بعدی ادونتیج (Advantage) روی اولین حمله‌اش علیه اون هدف رو از دست می‌ده.

اگر موفق باشه، فقط آسیب نمی‌خوره و ادونتیج هم نمی‌بازه. سطوح بالاتر: هر بار که این اسپل رو با یه اسلات سطح بالاتر اجرا کنی، مقدار آسیب 1d4 به ازای هر سطح بالاتر اضافه می‌شه.

### Minor Illusion

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۳۰ فوت
- Components (اجزا): حرکتی (S) و مادی (M): یه رشته‌ی پشم
- Duration (زمان تاثیر): ۱ دقیقه
- Effect (تاثیر):

یه توهم صوتی یا تصویری کوچیک ایجاد می‌کنی توی برد. مثلاً صدای کسی یا یه جعبه. نمی‌تونه حرکت کنه یا تأثیر فیزیکی داشته باشه.

با بررسی موفق Investigation ممکنه کسی تشخیص بده توهمه.

CANTRIPS

Vicious Mockery

Minor Illusion

Thunderclap

SPELL LEVEL SLOTS TOTAL SLOTS EXPENDED

1 4

SPELL NAME

- ☐ Healing Word
- ☐ Dissonant Whispers
- ☐ Faerie Fire
- ☐ Thunderwave
- ☐ Charm Person

SPELL LEVEL SLOTS TOTAL SLOTS EXPENDED

2 2

SPELL NAME

- ☐ Silence
- ☐ Crown of Madness

## راهنمای اجرای طلسم



اگر هیچ ایده‌ای درباره Spell Casting (اجرای طلسم) تو دانجنز اند درگنز نداری؛ اسکن کن و این راهنمای ویدیویی رو حتما ببین:



## Healing Word

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

با گفتن یه کلمه‌ی پرانرژی و امیدبخش، می‌تونی یه موجود توی برد ۶۰ فوت رو درمان (heal) کنی. اون هدف یه مقدار جان (hit points) معادل  $1d4 + \text{Spellcasting Ability Modifier}$  شما به دست میاره. این اسپل خیلی خوبه برای وقتی که یکی از هم‌تیمی‌هات زخمی شده ولی هنوز بیهوش نشده. سطوح بالاتر: هر بار این اسپل رو با یه اسلات سطح بالاتر بزنی، میزان درمانش برای هر سطح بالاتر  $1d4$  بیشتر می‌شه.

## Faerie Fire

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

با اجرای این اسپل، نورهای رنگارنگ و جادویی اطراف موجودات در محدوده ۲۰ فوت را روشن می‌کنی. هر موجود داخل این محدوده باید یه  $\text{Dexterity Saving}$  انجام بده. (سیوینگ ثروی چابکی) اگر شکست خورد، تا زمانی که اسپل ادامه داره، اون موجود به صورت خودکار دیده می‌شه حتی اگر پنهان شده باشه، و تمام حملات علیه اون موجود ادونتیج (Advantage) خواهند داشت. موجودات فلزی یا بدون جسم (مثل روح) تحت تاثیر این اسپل قرار نمی‌گیرند.

## Thunderclap

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): خودت (اما همه‌ی موجودات در ۵ فوتیت رو تحت‌تاثیر می‌ذاره)
- Components (اجزا): کلامی (V)
- Duration (زمان تاثیر): فوری (Instantaneous)
- Effect (تاثیر):

یه موج صوتی محکم و ناگهانی از خودت آزاد می‌کنی که مثل یه رعد واقعی، تو شعاع ۵ فوتیت همه رو می‌لرزونه!

- همه‌ی موجودات دیگه (نه خودت) که در فاصله‌ی ۵ فوتی‌ات باشن، باید یه  $\text{Constitution saving}$  (سیوینگ ثروی استقامت) بریزند.
- اگه موفق بشند هیچی اتفاقی نمیوفته!
- اگه شکست بخورند  $1d6$  thunder damage (آسیب رعدی) می‌بینند.

در سطح‌های بالاتر: آسیبش وقتی به لول ۵، ۱۱ و ۱۷ رسیدی، به ترتیب زیاد می‌شه:

- لول ۵  $2d6 \rightarrow$
- لول ۱۱  $3d6 \rightarrow$
- لول ۱۷  $4d6 \rightarrow$

## 1 طلسم‌های سطح ۱ (Level 1)

### Dissonant Whispers

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۳۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)
- Duration (زمان تاثیر): آنی
- Effect (تاثیر):

با گفتن یه زمزمه‌ی آزاردهنده و ناموزون تو ذهن یه موجود در برد ۳۰ فوت، یه موج ترسناک و دردناک تو ذهنش می‌فرستی. اون هدف باید یه  $\text{Wisdom Saving}$  (سیوینگ ثرو خرد) انجام بده. اگه ناموفق باشه،  $3d6$  آسیب روانی (psychic damage) می‌خوره و مجبور می‌شه بلافاصله تا جای ممکن از تو دور بشه (با استفاده از واکنشش). اگه موفق باشه، فقط نصف آسیب رو می‌خوره و فرار نمی‌کنه.



## 2 طلسم‌های سطح ۲ (Level 2)

## Thunderwave ⚡

### Silence 🤫

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۱۲۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V) و مادی (M): یه توپ پنبه‌ای)
- Duration (زمان تأثیر): تا یک دقیقه (تمرکز لازم داره)
- Effect (تأثیر): یه منطقه‌ی کروی به شعاع ۱۵ فوت ایجاد می‌کنی که توش هیچ صدایی شنیده نمی‌شه و هیچ جادویی که نیاز به کلام داره کار نمی‌کنه. یعنی داخل این منطقه نه می‌تونی حرف بزنی، نه صدایی بشنوی، و نه اسپل‌هایی که کلامی هستن اجرا کنی. این منطقه حرکت نمی‌کنه و اگه کسی بخواد واردش بشه، باید صداش رو قطع کنه.

### Crown of Madness 👑

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۱۵۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)، مادی (M): یه تاج کوچک چوبی یا فلزی)
- Duration (زمان تأثیر): تمرکز تا ۱ دقیقه (Concentration)
- Effect (تأثیر): یه نفر رو انتخاب می‌کنی و یه تاج جادویی از دیوانگی رو روی سرش ظاهر می‌کنی. تا وقتی تمرکز داری:

  1. اون فرد باید Wisdom saving throw (سیوینگ ثروی خرد) بریزه
  2. اگه شکست بخوره، تحت کنترل تو درمیاد و باید هر نوبت یک حرکت به سمت یه موجود انتخابی تو انجام بده و فقط با اون بجنگه.
  3. اگر موفق شه، اسپل تموم می‌شه و هیچ تأثیری نمی‌ذاره!

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): خودت (اثر از جلوت شروع می‌شه)
- Components (اجزا): کلامی (V) و حرکتی (S)
- Duration (زمان تأثیر): فوری
- Effect (تأثیر):

یه موج صدای پر قدرت و انفجاری از جلوت می‌پره بیرون، توی یه ناحیه ۱۵ فوتی (یه مکعب ۳ در ۳) که هر چیزی اونجا باشه تحت تأثیر قرار می‌گیره. هر موجودی باید یه سیو Constitution (استقامت) بده: اگه شکست بخوره، 2d8 آسیب پرتویی (Thunder Damage) می‌خوره و ۱۰ فوت پرت می‌شه عقب. اگه موفق شه، نصف آسیب رو می‌خوره ولی پرت نمی‌شه. سطوح بالاتر: اگه با اسلات لول بالاتر بزنی، به ازای هر سطح اضافه 1d8 آسیب اضافه می‌شه.

### Charm Person ❤️

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۳۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V) و حرکتی (S)
- Duration (زمان تأثیر): یک ساعت
- Effect (تأثیر): یه نفر رو که می‌بینی و انسان‌نما باشه، سعی می‌کنی سحر کنی که دوستت داشته باشه و نسبت بهت خصومتی نداشته باشه. اون باید یک saving throw از نوع Wisdom (خرد) برزنه: اگه شکست بخوره، تا یه ساعت رفتار دوستانه و مهربونانه‌ای نسبت به تو پیدا می‌کنه، انگار تو رو می‌شناسه و بهت اعتماد داره. اگه سیو رو موفق بشه، از این افکت در امانه و تأثیری نمی‌گیره. یادت باشه فردی که تحت تأثیر به خودش آسیبی نمی‌زنه و بعد از تموم شدن تأثیر اسپل، اگه هوش پایینی نداشته باشه، می‌فهمه گولش زدی (:





## 3 طلسم سطح ۳ (Level 3)

## Fear

- Casting Time (مدت زمان اجرا): یک اکشن
- Range (برد): ۶۰ فوت
- Components (اجزا): کلامی (V)، حرکتی (S)، مادی (M): یه دسته‌ی کوچک از موی گرگ
- Duration (زمان تأثیر): تمرکز تا ۱ دقیقه (تمرکز لازم دارد: Concentration)
- Effect (تأثیر):

یه ترس عجیب و غریب و دیوونه‌کننده توی شعاع ۲۰ فوت از یه نقطه که انتخاب می‌کنی می‌فرستی بیرون. هر موجود داخل اون شعاع باید یه Wisdom saving throw (سیوینگ ثروی خرد) بریزه.

- اگه موفق بشه هیچ اتفاقی نمی‌افته.
- اگه شکست بخوره دیوونه می‌شه از ترس و تا وقتی که تمرکز داری یا اسپل تموم نشده، باید هر دور از تو فاصله بگیره (با بیشترین سرعتش ازت فرار کنه).

## ارتقاء سطح کاراکتر به Level 5

توی سطح ۵، ویژگی Bardic Inspiration شما تقویت میشه و به جای d6 می‌تونید از d8 استفاده کنید و یه فیچر دیگه هم بهتون اضافه میشه که توضیحاتش آورده شده:

## Font of Inspiration (چشمه الهام)

از وقتی که لول ۵ می‌شی، هر بار که یه استراحت کوتاه (short rest) یا استراحت بلند (long rest) می‌کنی، همی استفاده‌های Bardic Inspiration که خرج کردی، دوباره برمی‌گردن!

شما توی سطح ۵، یک طلسم دیگه هم می‌تونی به لیست اسپل‌هات اضافه کنی و همچنین اسپل اسلات‌های طلسم‌های سطح ۳ شما برابر میشه با ۲. برای این کاراکتر اسپل Fear و انتخاب شده و لیست اسپل‌های سطح ۳ شما به صورت زیر هست:

SPELL LEVEL	SLOTS TOTAL	SLOTS EXPENDED
3	2	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
2		
1		
0		
SPELL NAME		
Fear		



همچنین عدد Proficiency Bonus (پروفشنسی بونس) از 2+ به 3+ تغییر می‌کنه و به همین ترتیب یک عدد به Passive Wisdom و Attack Bonus ها در قسمت ATTACKS & SPELLCASTING اضافه میشه!

ماکسیم HP شما در سطح پنج، برابر میشه با 33 و تعداد Hit Dice شما تو این سطح میشه: 5d8

