

# Руководство для D&D 5e по нарративным боям в «театре разума»

**Н**астоящее руководство должно помочь мастерам проводить повествовательные бои в «театре разума» во время своих игр по пятой редакции D&D без тактических карт и миниатюр. Такие бои в меньшей степени фокусируются на конкретных расстояниях, дистанции способностей и области воздействия эффектов. Вместо этого мы делаем акцент на внутриигровых действиях, намерении персонажей и сюжете истории.

Нарративные сражения следуют тем же правилам, что и небоевые столкновения. В ход каждого из персонажей мастер описывает контекст происходящего, игрок говорит, что он намеревается сделать, а ДМ уже решает, что именно происходит дальше.

Такой стиль проведения боёв требует от игроков доверия к мастеру и его умению непредвзято рассудить исход ситуации. ДМ может заслужить это доверие, если будет принимать сторону игроков в спорных моментах и фокусироваться на рассказывании наполненной действием истории.

## Краткие советы для мастера

- Каждый ход давайте героям контекст происходящего.
- Предлагайте варианты, чтобы помочь игрокам сделать именно то, что входило в их намерения.
- Будьте благосклонны. Позвольте игрокам менять своё решение.
- Используйте проверки характеристик, чтобы помочь игрокам воплотить наиболее безумные идеи.
- При необходимости используйте зарисовки, абстрактные карты или миниатюры, чтобы показать относительное расположение существ.

## Краткие советы для игроков

- Описывайте то, что хотите сделать.
- Используйте особенности местности.
- Не беспокойтесь о расстояниях. Просто говорите о своих намерениях.
- Попробуйте сделать что-нибудь крутое, основываясь на происходящем.
- Описывайте действия персонажа как часть истории.

## Перемещение, расстояния, досягаемость

В начале боя мастер описывает ситуацию, особенности местности, расстояния и расположения существ. В целом, можно считать, что каждое существо может подойти к любому другому на расстояние 5 футов, и что каждое существо находится в пределах досягаемости для дальнбойных атак всех остальных существ. Мастер отдельно скажет, если это не так, когда существо, например, находится очень далеко или защищено строем своих союзников. Персонажи с высокой мобильностью обычно могут передвигаться, куда угодно.

## Позиционирование, провоцированные атаки и укрытия

В свой ход игрок говорит, куда он хочет переместиться. Например, подойти к союзнику, встать сразу между двух врагов или приблизиться к врагу на достаточное расстояние для атаки шестом.

Если существо сражается с другим в ближнем бою, отступление, скорее всего, спровоцирует атаку.

При описании местности мастер должен уточнить, какие её особенности могут предоставить укрытие и его степень.

## Область действия эффектов

На странице 247 Руководства мастера подземелья перечислены советы по определению количества существ, попавших в область действия эффекта. Ниже представлена абстракция этих областей с указанием их общего размера, количества врагов, подверженных эффекту, и примеров заклинаний для каждого из размеров.

- **Крошечная область:** 1 существо (*облако кинжалов*)
- **Маленькая область:** 2 существа (*волна грома, огненные ладони*)
- **Большая область:** 4 существа (*конус холода, огненный шар, тьма*)
- **Огромная область:** Все существа (*землетрясение, круг смерти*)
- **Короткая линия:** 2 существа (*стена огня*)
- **Длинная линия:** 3 существа (*молния, стена клинков*)

Мастер может уточнить количество существ, попадающих под действие эффекта, в зависимости от ситуации. Способности вроде *аккуратного заклинания* могут увеличить это количество, обычно на один или два.

## Примеры нарративных игр

В качестве примеров повествовательного боя вы можете взять видео с PAX, где Крис Перкинс водил [Acquisitions Incorporated](#), или посмотреть его шоу [Dice, Camera, Action](#).