



РУКОВОДСТВО ИГРОКА ЛИГИ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ D&D® В ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВАХ®

Дата вступления в силу: 11 июля 2022 года. Версия 12.1.

ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Этот документ предоставляет вам правила создания и продвижения персонажей в рамках Лиги искателей приключений D&D, официально организованной игровой программы для Dungeons & Dragons.

Дополнениями к этому документу являются **Руководство Мастера подземелий Лиги искателей приключений D&D Забытых Королевств** и **Часто задаваемые вопросы Лиги искателей приключений D&D Забытых Королевств**. Обратите внимание, что этот документ не является исчерпывающим руководством по всем возможным решениям; дополнительную информацию см. в сопутствующих ресурсах выше.

Этот документ охватывает участие в приключениях Лиги искателей приключений D&D в Забытых Королевствах, которые включают в себя все приключения Лиги искателей приключений, за исключением приключений из *Eberron: Oracle of War* (серия EB) и *Ravenloft: Mist Hunters* (серия RMH). У этих сюжетных линий есть свои собственные правила создания и продвижения персонажей.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Используйте правила создания персонажей, представленные в *Руководстве игрока (PH)*, со следующими примечаниями. Вы начинаете играть с 1-го уровня.

Шаг 1: Выберите Расу или Родословную. Доступные варианты правил см. во врезке. Доступна персонализация происхождения персонажа, описанная в *Котле Таши со всякой всячиной*.

Шаг 2: Выберите класс. Доступные варианты правил см. во врезке.

Шаг 3: Определите значения характеристик. Значения ваших характеристик генерируются с помощью одного из следующих методов.

- Стандартный набор (15, 14, 13, 12, 10, 8).
- Вариант: Настройка значений характеристик (*PH*).

Шаг 4: Опишите своего персонажа. Доступные варианты правил см. во врезке.

- **Мировоззрение:** Выберите не злое мировоззрение.
- **Предыстория:** Вы можете создать собственную предысторию или использовать любую доступную предысторию из представленных.
- **Божество:** Вы можете выбрать любое божество для поклонения из официальных сводов правил, которое уникально для Забытых Царств или не уникально для другого мира. Жрецы обязаны выбрать божество.
- **Фракция:** Вы можете выбрать одну фракцию при со-

здании персонажа или в любое время, когда появится возможность во время игры. Преимущества членства во фракции подробно описаны в самих приключениях, где это уместно. Стартовые фракции перечислены в приложении С к *Основным правилам*. Вы можете быть членом только одной фракции одновременно, но можете переключаться между фракциями, когда захотите.

Шаг 5: Выбор снаряжения. Ваше стартовое снаряжение и золото определяются вашим классом и предысторией; вы не определяете количество золота броском кости. Вы можете начать с безделушкой по вашему выбору из доступных вариантов правил. Вы можете продавать стартовое снаряжение, используя правила в *PH*, и можете покупать снаряжение и компоненты заклинаний, найденные в *PH* или доступных вариантах правил.

НАЧАЛО ИГРЫ С 5-ГО УРОВНЯ

Вы можете создать персонажа 5-го уровня вместо того, чтобы начинать с 1-го уровня. Как персонаж 5-го уровня, вы можете выбрать один из следующих волшебных предметов в дополнение к вашему стандартному снаряжению от вашего класса и предыстории.

- оружие +1
- щит +1
- жезл хранителя договора +1
- волшебная палочка боевого мага +1
- универсальный инструмент +1 (TCE)
- амулет благочестия +1 (TCE)
- магический гримуар +1 (TCE)
- флакон с кровью +1 (TCE)
- пояс из драконьей кожи +1 (FTD)
- лунный серп +1 (TCE)
- барабан задающего ритм +1 (TCE)
- сумка хранения

КАКИЕ КНИГИ Я МОГУ ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Вы можете использовать неопциональные правила, приведенные в *Руководстве игрока*, *Базовых правилах* и во всех книгах, перечисленных ниже. Если правило было перепечатано в более новом источнике, вы всегда должны использовать последнюю версию.

- *Сокровищница драконов Физбана (FTD)*
- *Морденкайнен представляет: Монстры Мультиверселной (MPMM)*
- *Спеллджаммер: Приключения в космосе (SAS)* (16 августа 2022 года)*
- *Путеводитель приключенца по Побережью меча (SCAG)*
- *Котел Таши со всякой всячиной (TCE)*
- * *Руководство Занатара обо всем (XGE)*
- Дополнительные опции, представленные в Часто задаваемых вопросах

Вы также можете использовать правила, приведенные в следующих цифровых публикациях:

- *Путеводитель игрока Элементального Зла (EEPC)*
- *Восхождение Локаты (LR)*

Кроме того, доступны следующие варианты или дополнительные правила:

- Глава 6: Индивидуальные опции (PH)
- Настройка Вашего Источника (TCE)
- Варианты полуэльфов и тифлингов (SCAG)
- Опция: человеческие языки (SCAG)
- Дополнительные умения класса (TCE)
- Альтернативные особенности людей (PH)

*Расы из плейтеста *Unearthed Arcana «Путешественники Мультивселенной»* доступны для игры в приключение *Академия Спеллджаммер* до 16 августа, которые затем должны быть обновлены до правил, присутствующих в *Спеллджаммер: Приключения в космосе* для игр 16 августа или после этой даты.

УЧАСТИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЯХ

Вы можете играть в любые приключения, которые вам нравятся, доступные в рамках кампании Лиги искателей приключений D&D Забытых Королевств, при условии, что вы соответствуете требованиям к уровню для игры. У каждого приключения указан тир, который говорит вам, персонажи какого уровня могут в нем участвовать.

УРОВНИ ПЕРСОНАЖЕЙ ПО ТИРАМ

Уровень персонажа	Тир
1 – 4	1
5 – 10	2
11 – 16	3
17 – 20	4

ИГРАЕМ В ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ D&D

Продолжительные приключения, такие как *Долина Ледяного Ветра: Иней Морозной Девы* и *Глушь по ту сторону Вичлайта* имеют разные правила прокачки персонажа. Вы имеете право «оставить» эти приключения в определенные моменты, чтобы поиграть в другие приключения, но вы можете быть лишены права вернуться, если вы прокачаете своего персонажа за пределы уровней, требуемых в книжном приключении. Проконсультируйтесь со своим Мастером подземелий, если вы собираетесь участвовать в этих приключениях.

ЖУРНАЛЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Вы должны использовать журнал приключений, чтобы отслеживать награды и отмечать любую другую важную информацию из игры в конкретное приключение. Журнал приключений доступен на [официальном веб-сайте](#).

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ

Вы получаете уровень в конце каждой игровой сессии, которая завершает приключение Лиги искателей приключений или часть официального приключения D&D, на ваше усмотрение. Если же вы желаете продолжить

играть на своем текущем уровне, вы можете отказаться от получения уровня. Вы по-прежнему сохраняете все остальные заработанные награды.

Вы получаете хиты, указанные в качестве фиксированного значения для вашего класса (плюс любые уместные модификаторы), когда повышаете уровень.

Всякий раз, когда вы можете получить уровень (даже если вы отказываетесь от него), вы можете перестроить любой аспект своего персонажа.

Как только вы достигнете 5-го уровня, вы можете выбрать волшебный предмет, как описано в разделе «Начало игры на 5-м уровне» выше.

НАГРАДЫ

Всякий раз, когда у вас есть возможность повысить уровень, а также в другое время во время игры, вы будете получать награды. Они могут включать следующее:

- Волшебные предметы
- Монеты и другие сокровища
- Сюжетные награды
- Награды за события

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Всякий раз, когда ваша группа находит волшебный предмет во время игры, она определяет, у кого он будет до конца приключения. В конце игры любое количество персонажей может сохранить волшебный предмет, если он не был израсходован или уничтожен во время игры. Вы можете оставить себе столько волшебных предметов, сколько вы получили в награду, но должны ограничить количество волшебных предметов, которые вы берете на игровые сессии, в соответствии с приведенной ниже таблицей.

НОСИМЫЕ ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ ПО ТИРАМ

Тир	Необычный+	Обычный	Расходники
1	1	5	5
2	3	5	10
3	6	5	10
4	10	5	15

Необычные, редкие, очень редкие, легендарные и уникальные постоянные волшебные предметы включены в колонку «Необычные+». Обычные постоянные волшебные предметы включены в колонку «Обычные». Расходуемые предметы включают в себя любые волшебные предметы, которые потребляются при использовании (зелья, свитки, боеприпасы и т.д.) Если предмет уничтожен, израсходован или утерян во время игры, он удаляется из предметов вашего персонажа и не может быть повторно приобретен, если только он не будет выдан в качестве награды на очередной игре.

Легендарные волшебные предметы можно использовать только в играх для 4-го тира. Персонажи более низких уровней, которые получают легендарный волшебный предмет в качестве награды, могут иметь его, но он остается недоступным для использования до 17-го уровня.

Дополнительные волшебные предметы могут быть получены через события, такие как торговый пост или специальная игровая возможность. На эти предметы распространяются ограничения на волшебные предметы, представленные выше.

МОНЕТЫ И ПРОЧИЕ СОКРОВИЩА

Всякий раз, когда ваша группа находит сокровище с указанной стоимостью, они могут держать его при себе, чтобы использовать во время игры. Все оставшиеся неиспользованными сокровища в конце приключения конвертируются в золотые монеты и делятся поровну между всеми персонажами. Мастер подземелий может помочь в этом процессе.

Обычные предметы, такие как найденное снаряжение, делятся на усмотрение группы в игровой сессии.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Иногда вы и другие члены группы можете получить сюжетную награду. Это специальная награда или предмет, иногда представляемый в виде сертификата, который может быть значим для будущих приключений в той же сюжетной линии.

Всякий раз, когда это применимо, Мастер подземелий может спросить, есть ли у кого-либо из персонажей в группе та или иная сюжетная награда. В определенных обстоятельствах, например, в случае с сюжетными предметами, стороне, возможно, придется определить, у кого они есть для целей этого приключения.

НАГРАДЫ ЗА СОБЫТИЯ

Вы можете посетить какое-либо событие (мероприятие) и получить сертификат, например, домашнее животное или интересную безделушку, в качестве награды за участие или участие в определенной деятельности. Эти награды привязаны к игроку, а не к конкретному персонажу. В начале каждой игровой сессии вы можете выбрать одну награду за событие, которой вы обладаете, для использования. В любой момент у вас может быть активна только одна награда за событие.

СМЕРТЬ, БОЛЕЗНИ И ПРОКЛЯТИЯ

Во время игровой сессии, если вы умираете, подвергаетесь продолжительному эффекту, такому как болезнь или проклятие, или любым другим образом удаляйтесь из приключения, вы будете иметь дело с последствиями на протяжении всей игровой сессии. По завершении этой сессии вы можете выбрать следующую судьбу:

- Вы возвращаете своего персонажа к жизни или устраняете негативный эффект. Если вы были удалены из приключения, вы получаете награды, заработанные до момента удаления. Вы можете повысить уровень.
- Вы удаляете персонажа, покоряясь своей судьбе.

Если вы вернетесь в приключение до завершения игровой сессии, вы можете получить все награды, предлагаемые участнику, в том числе во время вашего отсутствия.

МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ И НАГРАДЫ

У вашего Мастера подземелий могут быть дополнительные указания в документации по присуждению конкретных наград. Если у вас есть вопросы по использованию определенной награды во время игры, спросите своего Мастера подземелий.

МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

ПРОДАЖА И ОБМЕН СНАРЯЖЕНИЯ

Вы можете продавать и покупать снаряжение и компоненты заклинаний, используя правила из *Руководства игрока*. *Свитки заклинаний* и зелья можно приобрести по ценам, указанным в Приложении А: Совместные кампании *Руководства Занатара обо всем*, добавляя к ним стоимость любых компонентов.

- Снаряжение и расходные предметы могут быть одолжены другим персонажам во время игры, но должны быть возвращены в конце сессии (если только они не были израсходованы или потеряны).
- Постоянные волшебные предметы можно обменять (см. ниже). Уникальные волшебные предметы не могут быть обменяны.

Обмен постоянных волшебных предметов с другими персонажами в кампании «Забытые королевства» осуществляется на индивидуальной основе на предмет той же редкости. Сертификаты (если таковые имеются) также должны быть обменяны или уничтожены.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Вы зарабатываете 10 дней простоя между каждой игровой сессией. Ваш персонаж может заниматься деятельностью во время простоя между игровыми сессиями, как указано в разделе «Деятельность во время простоя» в *Руководстве игрока*. Доступна следующая дополнительная деятельность во время простоя (все остальные недоступны, если только они не предлагаются в приключении).

Наверстывание. Потратьте 10 дней простоя, чтобы получить уровень.

Копирование заклинаний. Если вы умеете копировать заклинания, вы можете использовать правила, представленные во врезке «Ваша книга заклинаний» в *Руководстве игрока* для копирования заклинаний, найденных в приключениях, за исключением того, что это стоит 1 день простоя для каждого заклинания до 4-го уровня и 2 дня простоя для каждого заклинания 5-го уровня и выше. Если вы копируете заклинания из книги заклинаний другого персонажа, вы можете сделать это сразу после игровой сессии, в которой присутствовали оба персонажа. Вы всегда успешно копируете заклинания со свитков.

Изготовление зелий. Вы можете варить зелья лечения, как описано в разделе «Изготовление предмета» в *Руководстве Занатара обо всем*. «Рабочая неделя» определяется как 5 дней простоя для целей этой кампании. Вы не страдаете от осложнений, когда занимаетесь этим видом деятельности. Сваренные зелья засчитываются в ваш лимит расходных предметов.

Переписывание свитков. Вы можете переписывать свитки заклинаний, как описано в разделе «Создание свитка заклинания» в *Руководстве Занатара обо всем*. «Рабочая неделя» определяется как 5 дней простоя для целей этой кампании. Вы не страдаете от осложнений, когда занимаетесь этим видом деятельности. Количество созданных свитков засчитывается в ваш лимит расходных предметов.

Обмен волшебных предметов. Всякий раз, когда вы обмениваете волшебный предмет, вы тратите 5 дней простоя.

ВОПРОСЫ И ИНФОРМАЦИЯ

Вам доступны следующие ресурсы, чтобы быть в курсе всех последних новостей и обсуждений Лиги искателей приключений!

- [Официальный сайт Лиги искателей приключений D&D](#). Ваш источник общей информации, а также всех документов кампании для игры. Здесь также можно найти часто задаваемые вопросы, которые дают более подробные ответы на конкретные вопросы.
- [Официальный Discord Лиги искателей приключений D&D](#). Присоединяйтесь к оживленным дискуссиям на каналах, посвященных всевозможным темам! Все последние новости тоже попадают сюда.
- [Официальный блог Лиги искателей приключений D&D](#). Зияющий портал — это дом для нашего блога! Узнайте все о новых выпусках приключений, погрузитесь в «почему» и «как» и посмотрите, о чем говорят сотрудники.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, любые другие названия продуктов Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные образы являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищен законами об авторских правах Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов или иллюстраций, содержащихся в этом документе, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2021 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Перевод: Poletaew, версия: 12.1.1