



# D&D® ЛИГА ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВ® РУКОВОДСТВО ИГРОКА

Дата вступления в силу: 22 сентября 2021 года. Версия 11.0.

## 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 EW) 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 на 1-м уровне.

**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.
- **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 создании 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 *Базовым 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 продать стартовое снаряжение, используя правила в *PH*, и можете купить 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)*
- *лунный серп +1 (TCE)*
- *барабан задающего ритм +1 (TCE)*
- *сумка хранения*

## КАКИЕ КНИГИ Я МОГУ ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Вы можете использовать опциональные 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)* (19.10.2021 г.)
- *Том Морденкайнена о врагах (MTF)*
- *Путеводитель приключенца по побережью Мечей (SCAG)*
- *Котел Таши со всякой всячиной (TCE)*
- *Руководство Воло по монстрам (VGM)*
- *Руководство Зсанатара обо всем (XGE)*
- Расы или предыстории, опубликованные в избранном приключенческом продукте (см. Часто задаваемые вопросы)
- Предыстории из продуктов основного организатора (см. Часто задаваемые вопросы)

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

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

Кроме того, доступны следующие варианты или дополнительные правила:

- Благословение Кореллона (MTF)
- Глава 6: Индивидуальные опции (PH)
- Персонализация вашего происхождения (TCE)
- Варианты полуэльфов и тифлингов (SCAG/MTF)
- Опция: человеческие языки (SCAG)
- Дополнительные умения класса (TCE)
- Альтернативные особенности людей (PH)

## 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

### УЧАСТИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЯХ ПО КНИГАМ

Такие приключения, как *Долина Ледяного Ветра: Иней Ледяной Девы* и *Глушь по ту сторону Вичлайта* (The Wild Beyond the Witchlight), 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 каждого приключения, если хотите. 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

В конце приключения вы получаете 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 приключения 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 вам присуждено, но должны ограничить количество волшебных предметов, которые вы берете с собой в приключение, основываясь на таблице ниже.

### 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". Расходники 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 приключениях 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 конце приключения.

## 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 опреде-

ленных 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 каждого приключения 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 игры в приключение, если вы умрете, подвергнетесь продолжительному эффекту, такому как болезнь или проклятие, или любому другому, который удаляет вас из приключения, вы будете иметь дело с последствиями на протяжении всего приключения. По завершении приключения 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 получить уровень.
- Вы удаляете персонажа, покоряясь своей судьбе.

Если вы вернетесь в приключение до его завершения, 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 приключения, но должны быть возвращены в конце сессии (если только они не были израсходованы или потеряны).
- Постоянные волшебные предметы можно обменивать (см. ниже). Уникальные магические 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 каждым приключением. Ваш персонаж может заниматься деятельностью во время простоя между приключениями, 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 приключения, в котором 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 ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ 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 ЧАВО, которые дают более точные ответы на конкретные вопросы.
- **Официальный Discord Лиги искателей приключений D&D.** Присоединяйтесь к оживленным дискуссиям на каналах, посвященных всевозможным темам! Новости тоже здесь есть.
- **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:** 11.0.1