|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Source (EN) | Target (RU) | Task |
| 1 | Not for resale. | Не для перепродажи. | Proofreading (MT) |
| 2 | Permission granted to print and photocopy this document for personal use only. | Разрешение на печать и копирование данного документа предоставляется только для личного пользования. | Editing (MT) |
| 3 | Adventurers League Player's Guide v9.0 | Руководство игрока Лиги искателей приключений v9.0 | Editing (MT) |
| 4 | Player’s Guide | Руководство игрока | Editing (MT) |
| 5 | Version 9.0 | Версия 9.0 | Editing (MT) |
| 6 | Inglorious Redemption | Бесславное Искупление | Editing (MT) |
| 7 | A Campaign Supporting | Дополнительная кампания | Editing (MT) |
| 8 | Baldur’s Gate: | Врата Балдура: | Editing (MT) |
| 9 | Descent into Avernus | Спуск в Авернус | Editing (MT) |
| 10 | Credits | В работе над документом участвовали: | Editing (MT) |
| 11 | D&D Staff-Head Dungeon Master: | D&D Глава персонала - Мастер Подземелий: | Editing (MT) |
| 12 | Chris LindsayD&D Adventurers League Administrators: | Крис Линдси Администраторы D&D Лиги Авантюристов: | Editing (MT) |
| 13 | Alan Patrick, Amy Lynn Dzura, Travis Woodall,Lysa Penrose, Claire Hoffman, Greg Marks | Алан Патрик, Эми Линн Дзура, Трэвис Вудал, Лиза Пенроуз, Клэр Хоффман, Грег Маркс | Editing (MT) |
| 14 | Effective DateSeptember 16, 2019 | Дата Вступления В Силу: 16 Сентября 2019 Года | Editing (MT) |
| 15 | 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, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. | DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, амперсанд в виде дракона, Руководство Игрока, Справочник Чудовищ, Руководство Мастера Подземелий, D&D Лига Авантюристов, все другие названия продуктов Wizards of the Coast и их соответствующие логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. | Editing (MT) |
| 16 | All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. | Все персонажи и их отличительные сходства являются собственностью Wizards of the Coast. | Editing (MT) |
| 17 | This material is protected under the copyright laws of the United States of America. | Этот материал защищен в соответствии с законодательством об авторских правах Соединенных Штатов Америки. | Editing (MT) |
| 18 | Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. | Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов или произведений искусства, содержащихся в настоящем документе, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast. | Editing (MT) |
| 19 | ©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. | ©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. | Translation (MT) |
| 20 | Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. | Производитель: Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. | Editing (MT) |
| 21 | Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK. | Представитель компания Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK. | Editing (MT) |
| 22 | Part 1. | Часть 1. | Editing (MT) |
| 23 | Creating a Character | Создание персонажа | Editing (MT) |
| 24 | This document is a guide to creating an advancing a D&D character for play in the Forgotten Realms campaign featuring Baldur's Gate: | Этот документ является руководством по созданию и развитию D&D персонажа для игры в кампании в сеттинге Forgotten Realms представляющем Врата Балдура: | Editing (MT) |
| 25 | Descent into Avernus and managed by the D&D Adventurers League. | Спуск в Авернус и управляемый Лигой Авантюристов. | Translation (MT) |
| 26 | The rules here are supplemented by the Adventurers League FAQ (also found in the Adventurers League Player's Pack). | Правила представленные в этом документы дополняются FAQ Лиги искателей приключений (он тоже входит в Пакет игрока Лиги искателей приключений [Adventurers League Player's Pack]). | Editing (MT) |
| 27 | What You Need to Play | Что нужно для игры | Editing (MT) |
| 28 | To participate in D&D Adventurers League games, you’ll need access to at least the following: | Для участия в играх Лиги искателей приключений вам потребуется доступ, по крайней мере, к следующему: | Editing (MT) |
| 29 | D&D Basic Rules. | Основные правила D&D. | Editing (MT) |
| 30 | This .pdf document is free on the Wizards of the Coast website and contains all the basic rules of the game. | Этот pdf документ является бесплатным, распространяется на веб-сайте Wizards of the Coast и содержит все основные правила игры. | Editing (MT) |
| 31 | For a more complete experience, we recommend you use a fifth edition D&D Player’s Handbook. | Для более полного опыта, мы рекомендуем вам использовать Книгу Игрока по D&D пятой редакции. | Editing (MT) |
| 32 | A Character Sheet and an Adventure Logsheet. | Лист персонажа и журнал приключений. | Editing (MT) |
| 33 | You can use any character sheet meant for fifth edition D&D, and an adventure logsheet that suits you. | Вы можете использовать любой лист персонажа , предназначенный для пятой редакции D&D, и журнал приключений, который вам подходит. | Editing (MT) |
| 34 | You can find some at D&D Adventurers League Resources. | Вы можете найти некоторые в D&D Adventurers League Resources. | Editing (MT) |
| 35 | Character Creation | Создание Персонажа | Editing (MT) |
| 36 | You’ll also need a character made for the D&D Adventurers League. | Вам также понадобится персонаж, созданный для Лиги искателей приключений. | Editing (MT) |
| 37 | All characters begin at 1st level. | Все персонажи начинают с 1-го уровня. | Editing (MT) |
| 38 | Step 1: | Шаг 1. | Editing (MT) |
| 39 | Choose a Race and Class | Выбор расы и класса. | Editing (MT) |
| 40 | Forgotten Realms characters can choose race and class options from the Player’s Handbook and one other resource—a rule called “PHB+1.” | Персонажи в Forgotten Realms могут выбирать расы и классы параметры из Книги Игрока и еще одного источника. Это правило называется "PHB+1”. | Editing (MT) |
| 41 | Additional resources include the following products: | Дополнительные ресурсы включают следующие продукты: | Editing (MT) |
| 42 | Elemental Evil Player’s Companion (EEPC) | Стихийное зло - Путеводитель игрока [Elemental EvilPlayer’s Companion] (EEPC) | Editing (MT) |
| 43 | Sword Coast Adventurer's Guide (SCAG) | Путеводитель приключенца по побережью Меча [Sword Coast Adventurer’s Guide] (SCAG) | Editing (MT) |
| 44 | Volo's Guide to Monsters (VGM) | Справочник Воло по монстрам [Volo’s Guide toMonsters] (VGM) | Editing (MT) |
| 45 | XanathaPs Guide to Everything (XGEJ1 | Руководство Занатара обо всём [Xanathar’s Guide toEverything] (XGE)1 | Editing (MT) |
| 46 | Mordenkainen's Tome of Foes (ToF)2 Additionally, when selecting an additional source, | Том Морденкайнена о врагах [Mordenkainen’s Tome ofFoes] (ToF)2 Дополнительно, при выборе дополнительного источника, | Editing (MT) |
| 47 | the following variant or optional rules are available when you create your character: | при создании персонажа доступны следующие варианты или дополнительные правила: | Editing (MT) |
| 48 | Variant Human Traits (PHB) | Альтернативные особенности людей [Variant HumanTraits] (PHB) | Editing (MT) |
| 49 | Half-Elf and Tiefling Variants (SCAG/ToF) | Варианты полуэльфов [Half-Elf Variants] и тифлингов[Tiefling Variants] (SCAG) | Editing (MT) |
| 50 | Option: | Вариант: | Editing (MT) |
| 51 | Human Languages (SCAG)3 | Человеческие языки (SCAG)3 | Editing (MT) |
| 52 | Blessing of Corellon (ToF)3 | Благословение Кореллона(ToF)3 | Editing (MT) |
| 53 | NOTE: | ЗАМЕЧАНИЕ: | Editing (MT) |
| 54 | Races with flight at 1st level, and options from any resource other than those listed above aren’t available without specific campaign documentation (i.e., certs, etc.). | Раса, дающая на 1-ом уровне скорость полётом и опции, представленные в других источниках (например, Руководство Мастера Подземелий (DMG), продукты Guild Adept, статьи Unearthed Arcana), не мо­гут быть использованы в играх, если только не указано иное в документах определённой компании. | Editing (MT) |
| 55 | Some Season 9 characters can develop wings at 5 th level (see Appendix 2: | Некоторые персонажи 9 сезона могут получить крылья на 5-м уровне (см. Приложение 2: | Editing (MT) |
| 56 | Season 9 Characters). | "Персонажи 9 Сезона"). | Editing (MT) |
| 57 | 1XGE also includes the "Tortle Package” | 1XGE также включает в себя «Комплект тортлов» [Tortle Package]. | Editing (MT) |
| 58 | 2Chapters 1 - 5, only | 2Только главы 1-5. | Editing (MT) |
| 59 | 3Taking this option can be done, even if its source product isn't your selection for PHB+1 | 3Взятие этой опции доступно, даже если ее исходный продукт не является вашим выбором для PHB+1 | Editing (MT) |
| 60 | In addition, your character must belong to a season. | Кроме того, ваш персонаж должен принадлежать сезону. | Editing (MT) |
| 61 | This choice grants your character additional rules that they wouldn’t otherwise have access to such as racial or class traits, or other rules unique to the season. | Этот выбор предоставляет вашему персонажу дополнительные правила, и в ином случае он не имеет доступа к расовым, классовым чертам или другим правилам, уникальным для сезона. | Editing (MT) |
| 62 | Step 2: | Шаг 2. | Editing (MT) |
| 63 | Determine Ability Scores | Определение значений характеристик. | Editing (MT) |
| 64 | Your character’s ability scores are generated using one of the following methods: | Значения характеристик вашего персонажа определяются одним из следующих методов: | Editing (MT) |
| 65 | Standard Array (15, 14, 13, 12, 10, 8) | Стандартный набор (15, 14, 13, 12, 10, 8) | Editing (MT) |
| 66 | Variant: | Вариант: | Editing (MT) |
| 67 | Customizing Ability Scores (PHB). | Настройка значений характеристик (РНВ). | Editing (MT) |
| 68 | Step 3: | Шаг 3. | Editing (MT) |
| 69 | Describe Your Character | Опишите своего персонажа. | Editing (MT) |
| 70 | Describe your character and choose a background. | Опишите своего персонажа и выберите предысторию. | Editing (MT) |
| 71 | Background. | Предыстория. | Editing (MT) |
| 72 | Choose or create a background using the Player's Handbook or other campaign resources. | Выберите или создайте предысторию, используя Книгу игрока или другие ресурсы кампании. | Editing (MT) |
| 73 | Additional resources are permitted in the Adventurers League Content Catalogue (ALCC). | Дополнительные ресурсы определены в каталоге контента Лиги искателей приключений (ALCC). | Editing (MT) |
| 74 | Alignment. | Мировоззрение. | Editing (MT) |
| 75 | Generally, Forgotten Realms characters can be any alignment but evil. | Как правило, персонажи Forgotten Realms могут быть любого мировоззрения, кроме злого. | Editing (MT) |
| 76 | However, members of either the Lords' Alliance or Zhentarim faction (see Step 5, below) can be lawful evil. | Однако члены Альянса Лордов или фракции Зентарим (см. шаг 5 ниже) могут быть законопослушно-злыми. | Editing (MT) |
| 77 | Deities. | Божества. | Editing (MT) |
| 78 | Your character can choose any deity listed in Deities of the Forgotten Realms and Nonhuman Deities tables in the Player’s Handbook or any of those mentioned in the resources listed in Step 2, above. | Ваш персонаж может выбрать любое божество, перечисленное в таблицах «Боги мира Забытых Королевств» и «Нечеловеческие божества» в Книге игрока, или любое из тех, которые упомянуты в источниках, перечисленных в шаге 2 выше. | Editing (MT) |
| 79 | Clerics must worship a single, specific deity but aren’t limited to the Domains recommended for their deity. | Жрецы должны поклоняться одному, определенному божеству, но не ограничиваются доменами, рекомендованными для их божества. | Editing (MT) |
| 80 | Other characters are not required to have a deity. | Другие персонажи не обязаны иметь божество. | Editing (MT) |
| 81 | Step 4: | Шаг 4. | Editing (MT) |
| 82 | Choose Equipment | Выберите снаряжение. | Editing (MT) |
| 83 | Your character’s class and background determine equipment and gold; you don’t roll for starting wealth. | Класс и предыстория вашего персонажа определяют снаряжение и золото; вы не используете метод наброски для определения начального богатства. | Editing (MT) |
| 84 | Trinkets. | Безделушки. | Editing (MT) |
| 85 | You start with a trinket from the table in Chapter 5 of the Player’s Handbook—choosing one or determining it randomly (your choice). | Вы начинаете с безделушкой [trinket] из таблицы в главе 5 Книги игрока- выбрав одну самостоятельно или определив её случайным образом (вы решаете как). | Editing (MT) |
| 86 | Equipment. | Снаряжение. | Editing (MT) |
| 87 | Your character can sell or buy spell components and equipment found in the Player’s Handbook or any player resources. | Ваш персонаж может продавать или покупать компоненты заклинаний и снаряжение, найденные в Книге игрока или любых игровых источниках. | Editing (MT) |
| 88 | Step 5: | Шаг 5. | Editing (MT) |
| 89 | Select a Faction (Optional) | Выберите фракцию (необязательно). | Editing (MT) |
| 90 | Your character can be a member of a faction only if they have the Safe Haven background feature (Faction Agent background, Sword Coast Adventurers Guide). | Ваш персонаж может быть членом фракции только в том случае, если у него есть особенность Безопасное убежище(предыстория Агента Фракции из Руководства приключенца по Побережью Меча). | Editing (MT) |
| 91 | Members of a faction receive an identifying insignia of their faction: a pin, a brassard, or special coin. | Члены фракции получают опознавательный знак своей фракции: булавку, повязку или специальную монету. | Editing (MT) |
| 92 | In addition, they can also identify themselves in other ways, such as clothing, tattoos, or secret handshakes. | Кроме того, они также могут идентифицировать себя другими способами, такими как одежда, татуировки или тайные рукопожатия. | Editing (MT) |
| 93 | Additional information regarding factions can be found in Appendix 1: | Дополнительную информацию о фракциях можно найти в Приложении 1 | Editing (MT) |
| 94 | Renown. | "Известность". | Editing (MT) |
| 95 | Part 2. | Часть 2. | Editing (MT) |
| 96 | Adventurers League Play | Игра в Лиге искателей приключений | Editing (MT) |
| 97 | To play an adventure, your character must fall within the adventure’s level range. | Чтобы участвовать в приключении, ваш персонаж должен находится в диапазоне уровней приключения. | Editing (MT) |
| 98 | Once you begin a hardcover adventure you can continue to play it if you advance out of its level range, but if you stop to play a different hardcover adventure, you can’t return to the first one. | Как только вы начинаете книжное приключение, вы можете продолжать играть в него, даже если вы выходите из его диапазона уровней, но если вы начнете играть в другое книжное приключение, вы не сможете вернуться к первому. | Translation (MT) |
| 99 | During Your Adventures | Во время ваших приключений | Editing (MT) |
| 100 | Your character can sell or buy equipment using the rules found in the Player’s Handbook. | Ваш персонаж может продавать или покупать снаряжение, используя правила, приведенные в Книге игрока. | Editing (MT) |
| 101 | Between sessions, your character can purchase equipment found in any resource from Step 2, above. | Между сессиями, ваш персонаж может приобрести оборудование, найденное в любом источнике изшага 2, выше. | Editing (MT) |
| 102 | Some adventures, however, impose limitations on what can be purchased during a session. | Некоторые приключения, однако, накладывают ограничения на то, что можно приобрести во время сессии. | Editing (MT) |
| 103 | Currency and equipment can’t be given to another character, but: | Деньги и снаряжение не могут быть переданы другому персонажу, но: | Editing (MT) |
| 104 | Equipment and consumable items can be lent to other characters at your table but must return it at the end of the session (unless it’s been consumed). | Снаряжение и расходные материалы могут быть предоставлены другим персонажам за вашим столом, но должны быть возвращены в конце сессии (если только они не были потрачены). | Editing (MT) |
| 105 | Permanent magic items can be traded (see below). | Постоянные волшебные предметы могут быть обменяны(см. ниже). | Editing (MT) |
| 106 | Characters can choose to divide the cost of NPC spellcasting services obtained during an adventure. | Персонажи могут разделить стоимость услуг заклинателей НИП, полученных во время приключения. | Editing (MT) |
| 107 | Buying Potions and Scrolls | Покупка зелий и свитков | Editing (MT) |
| 108 | Your character can buy potions and scrolls, as follows: | Ваш персонаж может купить зелья и свитки, как показано ниже: | Editing (MT) |
| 109 | Potion of... | Зелье... | Editing (MT) |
| 110 | Cost\* | Стоимость\* | Editing (MT) |
| 111 | Potion of. | Зелье... | Editing (MT) |
| 112 | Cost\* | Стоимость\* | Editing (MT) |
| 113 | Healing | Исцеления | Editing (MT) |
| 114 | 50 gp | 50 зм | Editing (MT) |
| 115 | Water breathing | Подводного дыхания | Editing (MT) |
| 116 | 100 gp | 100 зм | Editing (MT) |
| 117 | Climbing | Лазанья | Editing (MT) |
| 118 | 75 gp | 75 зм | Editing (MT) |
| 119 | Superior healing | Отличного лечения | Editing (MT) |
| 120 | 500 gp | 500 зм | Editing (MT) |
| 121 | Animal friendship Greater healing | Дружбы с животными Большого лечения | Editing (MT) |
| 122 | 100 gp 100 gp | 100 зм 100 зм | Editing (MT) |
| 123 | Supreme healing Invisibility | Превосходного лечения Невидимости | Editing (MT) |
| 124 | gp | зм | Editing (MT) |
| 125 | gp | зм | Editing (MT) |
| 126 | Spell Scroll Level | Уровень свитков заклинаний | Editing (MT) |
| 127 | Cost\* | Стоимость\* | Editing (MT) |
| 128 | Spell Scroll Level | Уровень свитков заклинаний | Editing (MT) |
| 129 | Cost\* | Стоимость\* | Editing (MT) |
| 130 | Cantrip | Заговор | Editing (MT) |
| 131 | 25 gp | 25 зм | Editing (MT) |
| 132 | 3rd | 3-ий | Editing (MT) |
| 133 | 300 gp | 300 зм | Editing (MT) |
| 134 | 1st | 1-ый | Editing (MT) |
| 135 | 75 gp | 75 зм | Editing (MT) |
| 136 | 4th | 4-ый | Editing (MT) |
| 137 | 500 gp | 500 зм | Editing (MT) |
| 138 | 2nd | 2-ой | Editing (MT) |
| 139 | 150 gp | 150 зм | Editing (MT) |
| 140 | 5th | 5-ый | Editing (MT) |
| 141 | 1,000 gp | 1000 зм | Editing (MT) |
| 142 | \*The cost of scrolls below is in addition to any component cost. | \* Стоимость свитков ниже идёт в дополнение к стоимости любых компонентов. | Editing (MT) |
| 143 | Downtime and Lifestyle | Простой и образ жизни | Editing (MT) |
| 144 | Your character can participate in downtime activities before, during, or after a session. | Ваш персонаж заниматься различной деятельностью во время простоя до, во время или после сессии. | Editing (MT) |
| 145 | You can use the downtime activities found in the Player’s Handbook or the following activities. | Вы можете использовать действия простоя, найденные в Книге игрока, или описанные ниже действия. | Editing (MT) |
| 146 | Others can be used if allowed by other campaign documents (lifestyle costs aren’t incurred when spending downtime days): | Другие могут быть использованы, если это разрешено другими документами кампании (расходы на образ жизни не используются при трате дней простоя). | Editing (MT) |
| 147 | Downtime: | Простой: | Editing (MT) |
| 148 | Spellcasting Services. | услуги заклинателей. | Editing (MT) |
| 149 | You can spend a downtime day to have an NPC cast a spell for you. | Вы можете провести день простоя, чтобы НИП сотворил заклинание для вас. | Editing (MT) |
| 150 | Alternatively, you can use this downtime activity to cast a spell yourself or benefit from a spell cast by another character that is at the same table as you without the need for resources such as spell slots, etc. | Кроме того, вы можете использовать это время простоя, чтобы наложить заклинание самостоятельно или воспользоваться заклинанием, наложенным другим персонажем, который находится за тем же столом , что и вы, без необходимости в ресурсах, таких как ячейки заклинаний и т. д. | Editing (MT) |
| 151 | The DM alone has ultimate discretion on whether use of downtime is feasible during the session (i.e., there are multiple days of inactivity that make it an option). | Только DM имеет окончательное решение о том, возможно ли использовать время простоя во время сессии (т. е. есть несколько дней бездействия, которые делают его опцией). | Translation (MT) |
| 152 | Downtime: | Простой: | Editing (MT) |
| 153 | Catching Up. | навёрстывание упущенного [Catching up]. | Editing (MT) |
| 154 | By spending downtime at 4th, 10th, or 16th level you gain a level. | Тратя дни простоя на 4-ом, 10-ом и 16-ом уровне, Ваш персонаж переходит на следующий уровень | Editing (MT) |
| 155 | You gain no gold or other treasure. | Вы не получаете ни золота, ни других сокровищ. | Editing (MT) |
| 156 | Current Tier | Текущий Тир | Translation (MT) |
| 157 | Downtime Cost | Стоимость, дни простоя | Editing (MT) |
| 158 | 1 | 1 | Editing |
| 159 | 20 days | 20 дней | Editing (MT) |
| 160 | 2 | 2 | Editing |
| 161 | 80 days | 80 дней | Editing (MT) |
| 162 | 3 | 3 | Editing |
| 163 | 200 days | 200 дней | Editing (MT) |
| 164 | Downtime: | Простой: | Editing (MT) |
| 165 | Copying Spells. | копирование заклинаний. | Editing (MT) |
| 166 | Characters copying spells into a spellbook must use this downtime activity. | Персонажи, копирующие заклинания в книгу заклинаний, должны использовать это действие простоя. | Editing (MT) |
| 167 | You spend up to 8 hours copying spells into your spellbook and/or making their spellbook available for other characters to copy from for each downtime day you spend. | Вы проводите до 8 часов, копируя заклинания в свою книгу заклинаний и / или делая эту книгу заклинаний доступной для других персонажей для копирования в течении тех дней простоя, которые вы проводите. | Editing (MT) |
| 168 | Characters playing the same adventure together can “trade” spells with each other using this activity. | Персонажи, играющие в одно и то же приключение вместе, могут “торговать” заклинаниями друг с другом, используя эту деятельность. | Translation (MT) |
| 169 | Each wizard has their own “language” used for scribing spells and can’t benefit from the Help action when scribing—even if assisted by other wizards. | Каждый волшебник имеет свой собственный "язык", используемый для написания заклинаний, и не может извлечь преимущество от действия Помощь при написании—даже если ему помогают другие волшебники. | Editing (MT) |
| 170 | You must pursue this downtime activity in the presence of your table’s DM. | Вы должны выполнять это действие простоя в присутствии DM вашего стола. | Translation (MT) |
| 171 | Downtime: | Простой: | Editing (MT) |
| 172 | Trading Magic Items. | обмен волшебными предметами. | Editing (MT) |
| 173 | Permanent magic items can be traded on a one-for-one basis for items of the same rarity. | Постоянные магические предметы могут быть обменянына индивидуальной основе для предметов той же редкости. | Translation (MT) |
| 174 | Only tier 4 characters can trade legendary items. | Только персонажи 4 тира могут меняться легендарными предметами. | Translation (MT) |
| 175 | Unique magic items or magic items without remaining magical properties can’t be traded. | Уникальные магические предметы или магические предметы без оставшихся магических свойств не могут быть обменяны. | Translation (MT) |
| 176 | Each party to the trade must spend 15 downtime days unless they’re playing at the same table. | Каждая сторона сделки должна потратить 15 дней простоя, если они не играют за одним столом. | Translation (MT) |
| 177 | Certificates (if present) must accompany the trade or be destroyed. | Сертификаты (при наличии) должны сопровождать торговлю или быть уничтожены. | Translation (MT) |
| 178 | In the event of conflict, the Dungeon Master’s Guide determines an item’s rarity and properties. | В случае возникновения конфликтных ситуаций, руководство мастера подземелий определяет редкость предмета и свойства. | Translation (MT) |
| 179 | Brewing Potions of Healing (XGE). | Изготовление зелья исцеления (XGE). | Translation (MT) |
| 180 | Brewing potions of healing requires the use of an herbalism kit. | Изготовление зелий исцеления требует использования набора Травников. | Translation (MT) |
| 181 | Scribing Scrolls (XGE). | Переписывание свитков (XGE). | Translation (MT) |
| 182 | You must know or be able to prepare a spell before you can scribe it to a spell scroll. | Вы должны знать или быть в состоянии подготовить заклинание, прежде чем вы можете записать его в свиток заклинаний. | Translation (MT) |
| 183 | This cost is in addition to the spell’s component cost. | Эта стоимость является дополнением к стоимости компонента заклинания. | Translation (MT) |
| 184 | Character Advancement | Продвижение Персонажа | Translation (MT) |
| 185 | Your character gains a level upon completing an adventure. | Ваш персонаж получает уровень после завершения приключения. | Translation (MT) |
| 186 | In hardcover adventure sessions, your DM will tell you when you’ve gained a level. | В сеансах приключений в книжных приключениях ваш DM сообщит вам, когда вы получили уровень. | Translation (MT) |
| 187 | Otherwise if, after four hours of play (or eight hours at tiers 2 - 4) in a hardcover adventure, your DM doesn’t tell you that you’ve gained a level, you gain a level. | В противном случае, если после четырех часов игры (или восьми часов на уровнях 2 - 4) в книжном приключении ваш DM не говорит вам, что вы получили уровень, вы получаете уровень. | Translation (MT) |
| 188 | If you’d like to continue playing at your current level, you can decline to gain a level, although it has an impact on other rewards that you receive. | Если вы хотите продолжать играть на своем текущем уровне, вы можете отказаться от получения уровня, хотя это влияет на другие награды, которые вы получаете. | Translation (MT) |
| 189 | Advancing Your Character. | Продвижение Вашего Персонажа. | Translation (MT) |
| 190 | Your character advances using the options found in your PHB+1. | Ваш персонаж продвигается, используя параметры, найденные в вашем PHB+1. | Translation (MT) |
| 191 | Use the fixed hit point value provided in the class’s entry in the PHB; characters never roll their hit points. | Используйте фиксированное значение хитов, указанное в записи класса в PHB; персонажи никогда не набрасывают свои хиты. | Translation (MT) |
| 192 | Magic Items. | Волшебные предметы. | Editing (MT) |
| 193 | In order to maintain portability in this shared-world campaign, whenever the group you’re playing with finds a magic item, your character can keep it if you wish, though the number of magic items your character can own at a given time is determined by their tier (common, consumable, and story items don’t count against this limit). | Чтобы сохранить переносимость в этой кампании с общим миром, всякий раз, когда группа, с которой вы играете, находит волшебный предмет, ваш персонаж может сохранить его, если вы хотите, хотя количество волшебных предметов, которыми ваш персонаж может владеть в данный момент времени, определяется их уровнем (обычные, расходуемые и сюжетные предметы не учитываются в этом пределе). | Translation (MT) |
| 194 | Instead of gaining a new item, your character can instead replace an item in their possession with a new one—useful in getting rid of obsolete items or those that have been destroyed or have no magic remaining. | Вместо того, чтобы получить новый предмет, ваш персонаж может вместо этого заменить предмет в своем владении новым—полезным для избавления от устаревших предметов или тех, которые были уничтожены или не имеют магии. | Translation (MT) |
| 195 | Legendary items can only be kept by tier 4 characters, but others finding one instead unlock it and can choose to take possession of it when they reach tier 4 (levels 17 through 20). | Легендарными предметами могут обладатьтолько персонажт 4 тира, но другие, найдя один, вместо этого разблокируют его и могут выбрать, чтобы завладеть им, когда они достигнут 4 тира (уровни с 17 по 20). | Translation (MT) |
| 196 | Until then the item doesn’t count against the character’s Magic Item Limit. | До тех пор предмет не считается в пределе волшебных предметов персонажа. | Translation (MT) |
| 197 | Only one character a table can possess a story items at the table at a given time. | Только один персонаж за столом может обладать сюжетными предметами в данный момент времени. | Translation (MT) |
| 198 | Tier | Тир | Editing (MT) |
| 199 | Magic Item Limit | Лимит Волшебных предметов | Editing (MT) |
| 200 | Tier | Тир | Editing (MT) |
| 201 | Magic Item Limit | Лимит Волшебных предметов | Editing (MT) |
| 202 | 1 | 1 | Editing |
| 203 | 1 | 1 | Editing |
| 204 | 3 | 3 | Editing |
| 205 | 6 | 6 | Editing |
| 206 | 2 | 2 | Editing |
| 207 | 3 | 3 | Editing |
| 208 | 4 | 4 | Editing |
| 209 | 10 | 10 | Editing |
| 210 | Monetary Rewards. | денежное вознаграждение. | Translation (MT) |
| 211 | Your Dungeon Master awards your character gold during play. | Ваш мастер подземелий награждает вашего персонажа золотом во время игры. | Translation (MT) |
| 212 | In order to maintain character equality in this shared-world campaign, the maximum amount of gold your character can earn is based on how many hours they’ve played in their current tier. | Чтобы поддерживать равенство персонажей в этой кампании с общим миром, максимальное количество золота, которое может заработать ваш персонаж, зависит от того, сколько часов они играли в своем текущем уровне. | Translation (MT) |
| 213 | While your DM is strongly encouraged to award this amount of gold each hour, you earn an amount of gold equal to half of the hourly award for each hour you play during the session if they don’t. | Хотя вашему DM настоятельно рекомендуется присуждать это количество золота каждый час, вы зарабатываете количество золота, равное половине почасовой премии за каждый час, который вы играете во время сессии, если они этого не делают. | Translation (MT) |
| 214 | Once your character has earned an amount of gold equal to their GP Limit, inform your DM; they can’t earn any more until they reach a new level. | Как только ваш персонаж заработал количество золота, равное их пределу денег, сообщите своему DM; персонажи не могут заработать больше, пока не достигнут нового уровня. | Translation (MT) |
| 215 | Once your character reaches 20th level, their GP limit resets each time they complete an adventure. | Как только ваш персонаж достигает 20-го уровня, их лимит денег сбрасывается каждый раз, когда они завершают приключение. | Translation (MT) |
| 216 | Tier | Тир | Editing (MT) |
| 217 | Hourly GP Award (Minimum) | Почасовая премия GP (минимум) | Translation (MT) |
| 218 | GP Limit per Level | Предел ГП в уровень | Translation (MT) |
| 219 | 1 | 1 | Editing |
| 220 | 20 gp (10 gp) | 20 зм (10 зм) | Editing (MT) |
| 221 | 80 gp | 80 зм | Editing (MT) |
| 222 | 2 | 2 | Editing |
| 223 | 30 gp (15 gp) | 30 зм (15 зм) | Editing (MT) |
| 224 | 240 gp | 240 зм | Editing (MT) |
| 225 | 3 | 3 | Editing |
| 226 | 200 gp (100 gp) | 200 зм (100 зм) | Editing (MT) |
| 227 | 1,600 gp | 1,600 зм | Editing (MT) |
| 228 | 4 | 4 | Editing |
| 229 | 750 gp (375 gp) | 750 зм (375 зм) | Editing (MT) |
| 230 | 6,000 gp | 6,000 зм | Editing (MT) |
| 231 | Downtime Days. | Дни Простоя. | Translation (MT) |
| 232 | Your character earns 10 downtime days after gaining a level (20 for tier 2 - 4 characters). | Ваш персонаж зарабатывает 10 дней простоя после получения уровня (20 для персонажей 2-4 тира). | Translation (MT) |
| 233 | The Adventure Logsheet | Журнал Приключений | Translation (MT) |
| 234 | Though there is no required format, you must use some form of Adventure Logsheet to track your character’s rewards from adventure to adventure. | Хотя нет никакого требуемого формата, вы должны использовать некоторую форму журнала приключений, чтобы отслеживать награды вашего персонажа от приключения к приключению. | Translation (MT) |
| 235 | At the end of each session, you’ll record the following information in your Adventure Logsheet: | В конце каждого сеанса вы будете записывать следующую информацию в свой журнал приключений: | Translation (MT) |
| 236 | Adventure Name. | Название Приключения. | Translation (MT) |
| 237 | Write the name of the adventure you played (if a hardcover, write the session’s number. | Напишите название Приключения, в которое Вы играли (если книга в твердом переплете, напишите номер сеанса. | Translation (MT) |
| 238 | Advancement. | Продвижение. | Editing (MT) |
| 239 | Indicate whether your character gained a level at the end of the session | Укажите, получил ли ваш персонаж уровень в конце сеанса | Translation (MT) |
| 240 | Gold. | Золото. | Translation (MT) |
| 241 | Indicate how much gold your character earned and/or spent during the session. | Укажите, сколько золота ваш персонаж заработал и / или потратил во время сеанса. | Translation (MT) |
| 242 | Magic Item. | магический предмет. | Translation (MT) |
| 243 | Note magic items that your character gained and lost during the session. | Обратите внимание на магические предметы, которые ваш персонаж получил и потерял во время сеанса. | Translation (MT) |
| 244 | Downtime. | Простой. | Translation (MT) |
| 245 | Annotate downtime days that were earned and spent during the session and what downtime activities they were spent towards. | Аннотируйте дни простоя, которые были заработаны и потрачены во время сеанса, и какие действия простоя они были потрачены. | Translation (MT) |
| 246 | Adventure Notes. | Приключенческие Заметки. | Translation (MT) |
| 247 | Record other important things that happened during the adventure or information you’ll need later, here: deaths, special rewards (story items/effects, etc.), etc. | Запишите другие важные вещи, которые произошли во время приключения или информацию, которая вам понадобится позже, здесь: смерти, специальные награды (сюжетные предметы/эффекты и т. д.), . | Translation (MT) |
| 248 | For hardcover adventure sessions, record the number of hours you’ve played since gaining your last level. | Для сессии книжного приключения запишите количество часов, которые Вы играли с момента получения вашего последнего уровня. | Translation (MT) |
| 249 | Planning for the Future | Планирование на будущее | Translation (MT) |
| 250 | As you gain levels, your character evolves and grows. | По мере того, как вы набираете уровни, ваш персонаж развивается и растет. | Translation (MT) |
| 251 | In advancing your character, the following rules apply: | При продвижении вашего персонажа применяются следующие правила: | Translation (MT) |
| 252 | Stopping Progression. | Остановка Прогрессии. | Translation (MT) |
| 253 | If you decline advancement at the end of an adventure (or when your DM awards you a level), your character still keeps any magic items and gold they found during the session (though they’re still subject to the tier-based limitations on both). | Если вы отказываетесь от продвижения в конце приключения (или когда ваш DM присуждает вам уровень), ваш персонаж по-прежнему сохраняет любые магические предметы и золото, которые они нашли во время сеанса (хотя они по-прежнему подвержены ограничениям на уровне обоих). | Translation (MT) |
| 254 | Character Rebuilding. | Перестройка Персонажа. | Translation (MT) |
| 255 | You can rebuild your character prior to playing their first adventure as a 5th-level character—changing any of your character’s statistics but their name and season. | Вы можете перестроить своего персонажа до того, как играть в свое первое приключение в качестве персонажа 5-го уровня—изменяя любую статистику вашего персонажа, но их имя и сезон. | Translation (MT) |
| 256 | Non-mechanical aspects of your character such as alignment, gender, choice of deity, or personality traits can be changed between sessions regardless of level. | Немеханические аспекты вашего характера, такие как мировоззрение, пол, выбор божества или личностные черты, могут быть изменены между сессиями независимо от уровня. | Translation (MT) |
| 257 | Your character keeps any rewards and equipment earned to that point. | Ваш персонаж сохраняет любые награды и оборудование, заработанные до этого момента. | Translation (MT) |
| 258 | If your character’s class or background changes, they lose any equipment that it granted, along with the proceeds from selling it, or benefits derived from it, such as copied spells or gold earned by selling it. | Если класс или фон вашего персонажа изменяется, они теряют любое предоставленное им оборудование, а также доходы от его продажи или выгоды, полученные от него, такие как скопированные заклинания или золото, заработанное при его продаже. | Translation (MT) |
| 259 | Similarly, if you change their faction, access to renown benefits are suspended (see Appendix 1: | Точно так же, если вы измените свою фракцию, доступ к известным преимуществам будет приостановлен (см. Приложение 1: | Translation (MT) |
| 260 | Renown). | Известность.) | Translation (MT) |
| 261 | Story awards can’t be rebuilt, not can you rebuild your character if they’re dead or otherwise subject to something that removes them from play (see Death, Disease, and Curses, below). | Сюжетные награды не могут быть восстановлены, вы не можете восстановить своего персонажа, если они мертвы или иным образом подвержены чему-то, что удаляет их из игры (см. смерть, болезнь и проклятия ниже). | Translation (MT) |
| 262 | Death, Disease, and Curses. | Смерть, болезни и проклятия. | Translation (MT) |
| 263 | Dead characters or those subject to a condition or story award that removes them from play (vampirism, lycanthropy, petrification, etc.) can’t begin a new session until they purchase spellcasting services with gold or trade a permanent magic item (excluding common magic items) to return them to life or to remove any conditions or story awards that removed them from play—including those requiring a wish. | Мертвые персонажи или те, кто подвергается состоянию или сюжетной награде, которая удаляет их из игры (вампиризм, ликантропия, окаменение и т. д.) не может начать новую сессию, пока они не купят услуги заклинания за золото или не обменяют постоянный волшебный предмет (за исключением обычных магических предметов), чтобы вернуть их к жизни или удалить любые условия или награды истории, которые удалили их из игры, включая те, которые требуют желания. | Translation (MT) |
| 264 | This temporarily reduces their Magic Item Limit by 1. | Это временно уменьшает их предел волшебных предметов на 1. | Translation (MT) |
| 265 | This reduction persists until the character reaches the next tier of play (or, for 20th-level characters, until they’ve completed two adventures). | Это сокращение сохраняется до тех пор, пока персонаж не достигнет следующего уровня игры (или, для персонажей 20-го уровня, пока они не завершат два приключения). | Translation (MT) |
| 266 | This option is available even if their Magic Item Limit has been reduced to 0 or they have no magic items. | Эта опция доступна даже в том случае, если их лимит магических предметов был уменьшен до 0 или у них нет магических предметов. | Translation (MT) |
| 267 | Appendix 1: | Приложение 1: | Translation (MT) |
| 268 | Renown | Известность | Translation (MT) |
| 269 | By adventuring, your character establishes themselves among the denizens of Faerun. | Благодаря приключениям, ваш персонаж устанавливает себя среди жителей Фаэруна. | Translation (MT) |
| 270 | As their reputation grows, they can call in favors from those they have crossed paths with along their journeys. | По мере того, как их репутация растет, они могут обратиться за помощью к тем, с кем они пересеклись в своих путешествиях. | Translation (MT) |
| 271 | Renown Rank Benefits | Преимущества Ранга Известности | Translation (MT) |
| 272 | While members of specific factions enjoy additional benefits, all characters (not just faction members) accrue renown based on their level: | В то время как члены определенных фракций пользуются дополнительными преимуществами, все персонажи (а не только члены фракции) получают известность в зависимости от их уровня: | Translation (MT) |
| 273 | Tier | Тир | Editing (MT) |
| 274 | Title | Титул: | Translation (MT) |
| 275 | 1 | 1 | Editing |
| 276 | Novice | Новичок | Translation (MT) |
| 277 | 2 | 2 | Editing |
| 278 | Seasoned | Опытный | Translation (MT) |
| 279 | 3 | 3 | Editing |
| 280 | Veteran | Ветеран | Translation (MT) |
| 281 | 4 | 4 | Editing |
| 282 | Heroic | Героический | Translation (MT) |
| 283 | Renown Benefits | Преимущества Известности | Translation (MT) |
| 284 | When your character starts a new adventure or chapter, they can choose a single renown benefit associated with their current rank. | Когда ваш персонаж начинает новое приключение или главу, они могут выбрать одно известное преимущество, связанное с их текущим рангом. | Translation (MT) |
| 285 | Items can’t be sold or traded and is lost if unused at the end of the adventure or chapter (whichever happens first). | Предметы не могут быть проданы или проданы и теряются, если они не используются в конце приключения или главы (в зависимости от того, что произойдет первым). | Translation (MT) |
| 286 | Rank | Ранг | Translation (MT) |
| 287 | Level | Уровень | Translation (MT) |
| 288 | Novice | Новичок | Translation (MT) |
| 289 | Inspiration and a potion of healing | Вдохновение и зелье исцеления | Translation (MT) |
| 290 | Seasoned | Опытный | Translation (MT) |
| 291 | An item worth 100 gp or less from a table in Chapter 5 of the Player's Handbook | Предмет стоимостью 100 gp или меньше из таблицы в главе 5 руководства игрока | Translation (MT) |
| 292 | Veteran | Ветеран | Translation (MT) |
| 293 | A vehicle with noncombatant crew | Транспортного средства с экипажем нестроевую | Translation (MT) |
| 294 | Hero | Герой | Translation (MT) |
| 295 | Potion of superior healing or elixir of health | Зелье высшего исцеления или эликсир здоровья | Translation (MT) |
| 296 | Renown Item | Предмет за Известность | Translation (MT) |
| 297 | Seasoned characters gain a +1 weapon, +1 shield, +1 rod of the pact keeper, or a +1 wand of the war mage tied to their background (a Folk Hero might get an old +1 greatsword that belonged to a retired adventurer, a Sage may find a +1 wand of the war mage hidden in a library, etc.). | Опытные персонажи получают + 1 оружие, +1 Щит, +1 жезл хранителя пакта или +1 палочку военного мага, привязанную к их предыстории(Народный герой может получить старый +1 большой меч, принадлежавший отставному авантюристу, мудрец может найти + 1 палочку военного мага, скрытую в библиотеке и т. д.). | Translation (MT) |
| 298 | Your character’s Magic Item Limit applies to this item, and the item can’t be sold or traded. | Предел волшебных предметов вашего персонажа применяется к этому предмету, и этот предмет не может быть продан или обменян. | Translation (MT) |
| 299 | Renown Suspensions | Приостановка Известности | Translation (MT) |
| 300 | Just as your character earns access to renown rewards through heroic acts, so too can they lose it through unheroic ones. | Так же, как ваш персонаж получает доступ к известным наградам через героические поступки, так и они могут потерять его через негероические. | Translation (MT) |
| 301 | If suspended, your character loses access to renown benefits at the beginning of a number of adventures as determined by the duration of their suspension: | В случае приостановки, ваш персонаж теряет доступ к известным преимуществам в начале ряда приключений, как это определяется продолжительностью их приостановки: | Translation (MT) |
| 302 | Long-Term Suspension. | Долгосрочная Приостановка. | Translation (MT) |
| 303 | Your character’s access to renown benefits is suspended for a number of adventures or chapters equal to half their level | Доступ вашего персонажа к известным преимуществам приостанавливается на ряд приключений или глав, равных половине их уровня | Translation (MT) |
| 304 | (minimum 1). | (минимум 1). | Translation (MT) |
| 305 | These suspensions are imposed for egregious in-game and out-of-game actions, such as: | Эти приостановки налагаются за вопиющие действия в игре и вне игры, такие как: | Translation (MT) |
| 306 | Attacking another character without the consent of their player and the Dungeon Master. | Атака другого персонажа без согласия другого игрока и мастера подземелья. | Translation (MT) |
| 307 | DM's Discretion (use sparingly). | Усмотрение Мастера (использовать с осторожностью). | Translation (MT) |
| 308 | This includes truly disruptive things; such as hostile behavior against faction members, overtly evil acts, etc. | Это включает в себя действительно разрушительные вещи; такие как враждебное поведение против членов фракции, откровенно злые действия и т. д. | Translation (MT) |
| 309 | If this type of behavior persists after this penalty has occurred, the DM’s has ultimate discretion to excuse you from the game—in which case you forfeit all rewards for the session. | Если этот тип поведения сохраняется после того, как это наказание произошло, DM имеет полное право освободить вас от игры—в этом случае вы теряете все награды за сессию. | Translation (MT) |
| 310 | If excused in this way, you can’t replay the adventure with the same character. | Если вы исключены таким образом, вы не можете повторить приключение с тем же персонажем. | Translation (MT) |
| 311 | Short-Term Suspensions. | Кратковременные приостановки. | Translation (MT) |
| 312 | Your character’s access to renown benefits is suspended for one adventure or chapter. | Доступ вашего персонажа к известным преимуществам приостанавливается на одно приключение или главу. | Translation (MT) |
| 313 | These suspensions can be imposed for: | Эти приостановки могут быть наложены для: | Translation (MT) |
| 314 | Your character is witnessed committing a crime. | Ваш персонаж был замечен во время осуществления преступления. | Translation (MT) |
| 315 | Your character is found guilty of committing a crime. | Ваш персонаж признан виновным в совершении преступления. | Translation (MT) |
| 316 | DM's discretion (use sparingly). | Усмотрение Мастера (использовать с осторожностью). | Translation (MT) |
| 317 | This can include things such as acting a manner that is not beneficial to the faction’s goals; significant disrespect of persons with legitimate authority, abusing commoners, intentionally hindering the group, etc. | Это может включать в себя такие вещи, как действия, которые не выгодны для целей фракции; значительное неуважение к лицам с законной властью, злоупотребление простолюдинами, преднамеренное препятствие группе и т. д. | Translation (MT) |
| 318 | It’s important to note that sometimes these actions can be allowed or even requested by the other party members (such as everyone involved agreeing that casting fireball amidst the party is the only way to eliminate their foes en masse or if your character is subject to spells such as dominate person, etc.). | Важно отметить, что иногда эти действия могут быть разрешены или даже запрошены другими членами партии (например, все участники согласны с тем, что бросание огненного шара среди партии-единственный способ устранить своих врагов в массовом порядке или если ваш персонаж подвержен заклинаниям, таким как dominate person и т. д.). | Translation (MT) |
| 319 | In these cases, no suspension of benefits is applied. | В этих случаях приостановление не используется | Translation (MT) |
| 320 | Faction Membership | Членство Во Фракции | Translation (MT) |
| 321 | Your character can join any faction they meet the requirements for (for example, members of Bregan D’aerthe must be drow). | Ваш персонаж может присоединиться к любой фракции, для которой они соответствуют требованиям (например, члены Bregan D'aerthe должны быть дроу). | Translation (MT) |
| 322 | You can only be a member of one faction at any time and maintaining membership in a faction requires a character to possess the Safe Haven background feature (Faction Agent background, Sword Coast Adventurer's Guide). | Вы можете быть членом только одной фракции в любое время, и поддержание членства во фракции требует, чтобы персонаж обладал фоновой функцией Safe Haven (Faction Agent background, Sword Coast Adventurer's Guide). | Translation (MT) |
| 323 | Your character can leave their faction at any time. | Ваш персонаж может покинуть свою фракцию в любой момент. | Translation (MT) |
| 324 | To do so, they replace the Safe Haven background feature with a new one or choose a new faction. | Для этого они заменяют особенность предыстории Safe Haven на новую или выбирают новую фракцию. | Translation (MT) |
| 325 | In either case, they receive a short-term suspension from renown benefits. | В любом случае, они получают краткосрочное отстранение от известных льгот. | Translation (MT) |
| 326 | Faction Item | Фракционные предметы | Translation (MT) |
| 327 | Seasoned faction members gain a magical ring bearing their faction’s insignia. | Опытные члены фракции получают магическое кольцо со знаками отличия своей фракции. | Translation (MT) |
| 328 | Your character’s Magic Item Limit applies to this item and it can’t be sold or traded. | Ограничение магического предмета вашего персонажа применяется к этому предмету, и он не может быть продан или продан. | Translation (MT) |
| 329 | The item gained is determined by their faction but is lost if you leave the faction. | Приобретенный предмет определяется их фракцией, но теряется, если вы покидаете фракцию. | Translation (MT) |
| 330 | Faction | Фракция | Editing (MT) |
| 331 | Item | Предмет | Editing (MT) |
| 332 | All | Все | Translation (MT) |
| 333 | ring of protection | кольцо защиты | Translation (MT) |
| 334 | Harpers | Арфисты | Translation (MT) |
| 335 | ring of free action | кольцо свободного действия | Translation (MT) |
| 336 | Order of the Gauntlet | Орден Латной Перчатки | Translation (MT) |
| 337 | ring of fire resistance | кольцо сопротивления огню | Translation (MT) |
| 338 | Emerald Enclave | Изумрудный Анклав | Translation (MT) |
| 339 | ring of animal influence | кольцо влияния животных | Translation (MT) |
| 340 | Lords' Alliance | Альянс Лордов | Translation (MT) |
| 341 | ring of the ram | кольцо удара | Translation (MT) |
| 342 | Zhentarim | Зентарим | Translation (MT) |
| 343 | ring of evasion | кольцо уклонения | Translation (MT) |
| 344 | Appendix 2: | Приложение 2. | Editing (MT) |
| 345 | Season 9 Characters | Персонажи 9 сезона. | Editing (MT) |
| 346 | D&D Adventurers League play is divided into story seasons. | Игры Лиги искателей приключений D&D делятся на сюжетные сезоны. | Editing (MT) |
| 347 | Since the beginning of the program there have been eight story seasons, each one focusing on, and supporting adventure product(s) released by the D&D team at Wizards of the Coast. | С начала программы было восемь сюжетных сезонов, каждый из которых фокусировался и поддерживал приключенческий продукт(ы), выпущенный командой D&D в Wizards of the Coast. | Translation (MT) |
| 348 | As we prepare to begin Season 9, in support of Baldur’s Gate: | Поскольку мы готовимся начать сезон 9, в поддержку "Врат Балдура. | Editing (MT) |
| 349 | Descent Into Avernus, we’d like to make some new options available to characters created specifically to start the campaign with. | Спуск в Авернус", мы хотели бы сделать доступными некоторые новые опции для персонажей, созданных специально для начала кампании. | Editing (MT) |
| 350 | Character Creation Unlocks | Новые опции при создании персонажа | Translation (MT) |
| 351 | Characters made specifically to start Season 9 gain access to the following character creation options. | Персонажи, созданные специально для начала 9 сезона, получают доступ к следующим опциям создания персонажей. | Editing (MT) |
| 352 | Characters created prior to Season 9 may NOT take advantage of these benefits. | Персонажи, созданные до 9 сезона, не могут воспользоваться этими преимуществами. | Editing (MT) |
| 353 | Lingering Legacy of Evil | Затяжное наследие зла | Translation (MT) |
| 354 | When you roll to determine the number of temporary hit points gained by a soul coin’s Drain Life property, you can roll twice and choose either result. | Когда вы бросаете, чтобы определить количество временных хитов, полученных за счет свойства Истощение жизни монеты душ, вы можете совершить бросок дважды и выбрать любой результат. | Editing (MT) |
| 355 | Alternatively, they receive a response to two questions when using a soul coin’s Query property. | Кроме того, они получают ответ на два вопроса при использовании свойства запроса монет душ | Translation (MT) |
| 356 | This trait is lost at the end of the season. | Эта черта теряется в конце сезона. | Translation (MT) |
| 357 | Plane-Touched Wings | Крылья затронутых планами | Translation (MT) |
| 358 | Aasimar and tiefling characters gain this benefit, regardless of their choice of PHB+1. | Персонажи Aasimar и tiefling получают это преимущество, независимо от их выбора PHB+1. | Translation (MT) |
| 359 | Aasimar. | Аазимар. | Translation (MT) |
| 360 | You can choose aasimar (Volo’s Guide to Monsters) as your character’s race. | Вы можете выбрать aasimar (Volo's Guide to Monsters) в качестве расы вашего персонажа. | Translation (MT) |
| 361 | Additionally, at 5th level, you can permanently replace the Light Bringer trait and racial trait they gain at 3rd level to sprout feathered wings—gaining a fly speed of 30 ft. | Кроме того, на 5—м уровне вы можете постоянно заменять черту Носитель Света и расовую черту, которую они получают на 3-м уровне, чтобы прорастить пернатые крылья- получая скорость полета 30 футов. | Translation (MT) |
| 362 | Tiefling. | Тифлинг. | Translation (MT) |
| 363 | At 5th level, you can permanently replace their Infernal Legacy trait with the Winged tiefling variant trait (Sword Coast Adventurer's Guide). | На 5-м уровне вы можете навсегда заменить их адскую наследственную черту на крылатый вариант тифлинга (Sword Coast Adventurer's Guide). | Translation (MT) |
| 364 | Inherited Malevolence | Наследственное Злопыхательство | Translation (MT) |
| 365 | If your character isn’t an aasimar or tiefling, that’s not to say they get left out in the fiery, acidic rain. | Если ваш персонаж не является аасимаром или тифлингом, это не значит, что они остаются в огненном, кислотном дожде. | Translation (MT) |
| 366 | When you create your character, they can choose to start with any common magic item from Xanathar’s Guide to Everything except magical armor or weapons, a clockwork amulet, a dark shard amulet, a hat of wizardry, or a ruby of the war mage. | Когда вы создаете своего персонажа, они могут начать с любого обычного магического предмета из руководства Занатарако всему, кроме магической брони или оружия, заводного амулета, амулета темного осколка, шляпы волшебства или Рубина военного мага. | Translation (MT) |
| 367 | Additionally, the item has one of the following features incorporated into its design: | Дополнительно, предмет имеет одну из следующих характеристик включенных в его конструкцию: | Editing (MT) |
| 368 | d20 | к20 | Translation (MT) |
| 369 | Infernal Legacy | Адское наследие | Editing (MT) |
| 370 | 1 | 1 | Editing |
| 371 | Human hair or skin | Человеческие волосы или кожа | Editing (MT) |
| 372 | 2 | 2 | Editing |
| 373 | Geometric pieces of green steel | Геометрические части зеленой стали | Translation (MT) |
| 374 | 3 | 3 | Editing |
| 375 | Teeth from a large, unknown creature | Зубы большого, неизвестного существа | Editing (MT) |
| 376 | 4 | 4 | Editing |
| 377 | The stench of sulfur | Зловоние серы | Translation (MT) |
| 378 | 5 | 5 | Editing |
| 379 | Wisps of acidic (but harmless) steam | Клочья кислого (но безвредного) пара | Translation (MT) |
| 380 | 6 | 6 | Editing |
| 381 | A blinking red eye | Моргающий красный глаз | Editing (MT) |
| 382 | 7 | 7 | Editing |
| 383 | A nimbus of harmless flames | Нимб безвредного пламени | Translation (MT) |
| 384 | 8 | 8 | Editing |
| 385 | The terms of a now-void infernal contract | Условия ныне недействительного адского контракта | Translation (MT) |
| 386 | 9 | 9 | Editing |
| 387 | Whispered voices urging the wearer to do evil | Шепчущие голоса призывают владельца творить зло | Editing (MT) |
| 388 | 10 | 10 | Editing |
| 389 | An expended soul coin | Потраченная монета душ | Translation (MT) |
| 390 | 11 | 11 | Editing |
| 391 | A tiny vial of demon ichor | Крошечный флакон демонического Ихора | Translation (MT) |
| 392 | 12 | 12 | Editing |
| 393 | Blood-red crystals | Кроваво-красные кристаллы | Editing (MT) |
| 394 | 13 | 13 | Editing |
| 395 | A mirror that occasionally reflects a devil's eye | Зеркало, которое иногда отражает Глаз Дьявола | Translation (MT) |
| 396 | 14 | 14 | Editing |
| 397 | Profane prayers written on scraps of flesh | Нечестивые молитвы, написанные на клочках плоти | Translation (MT) |
| 398 | 15 | 15 | Editing |
| 399 | Chitinous spikes | Хитиновые шипы | Editing (MT) |
| 400 | 16 | 16 | Editing |
| 401 | Black wood that oozes red sap | Черная древесина, которая сочится красным соком | Translation (MT) |
| 402 | 17 | 17 | Editing |
| 403 | Green glass | Зелёное стекло | Editing (MT) |
| 404 | 18 | 18 | Editing |
| 405 | Pitted silver stamped with Infernal runes | Изъеденное серебро с выбитыми адскими рунами | Editing (MT) |
| 406 | 19 | 19 | Editing |
| 407 | Barbed, cold iron chains | Колючие, холодные железные цепи | Editing (MT) |
| 408 | 20 | 20 | Editing |
| 409 | Flecks of blood that never wash off | Пятна крови, которые никогда не смываются | Editing (MT) |