



ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ ЛИГИ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ D&D® ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВ®

Дата вступления в силу: 9 ноября 2021 года. Версия 11.1.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Часть 1. Добро пожаловать в Лигу искателей приключений D&D.....	3
Что такое Лига искателей приключений D&D?..	3
Нужен ли мне номер DCI или учетная запись Wizards?.....	3
В какие приключения я могу играть?.....	3
Где я могу найти приключения?	3
Что считается приключением Лиги искателей приключений D&D?	3
Сколько игроков может быть за моим столом? 3	
Какие правила я должен использовать?	4
Доступность вариативных и опциональных правил	4
Официальные источники правил.....	4
Журналы приключений	4
Новые записи в журнале	4
Руководство по прошлым сезонам.....	4
Вопросы и информация	4
Часть 2. Вопросы игроков	5
Разрешенные источники правил?	5
Перевыпущенные правила.....	5
Использование игроком материалов Мастера5	
Начало игры.....	5
Наверстывание	5
Расы и классы.....	5
Путь бушующего в бою	5
Визуальное изменение расы	5
Доступность нестандартных фамильяров.....	5
Персонажи 20-го уровня.....	5
Инфузии изобретателя	5
Навыки и предыстории.....	6
Собственные предыстории	6

Изучение экзотических языков	6
Снаряжение и магические предметы.....	6
Покупка обычного снаряжения	6
Сокровища.....	6
Снаряжение из блоков статистики	6
Подсчет и лимиты магических предметов	6
Категории магических предметов	6
Выбор магических предметов	6
Предметы по тирам	7
Предметы с постоянным эффектом.....	7
Проклятые предметы	7
Сюжетные предметы.....	7
Проблемные предметы	7
Уникальные магические предметы	7
Сертификаты с ошибками	7
Предметы с дополнительными свойствами..	7
Настройка на магический предмет с помощью фамильяров	7
Обмен магическими предметами.....	8
Уничтожение магических предметов	8
Сумка с бобами и лорды-мумии.....	8
Известность и фракции	8
Собственные фракции	8
Другие награды.....	8
Повторяющиеся действия во время простоя .8	
Награды за мероприятия и другие сертификаты.....	8
Паладины-клятвопреступники.....	8
Заклинания	8
Предметы, созданные заклинаниями	8
Реинкарнация.....	9
Уход в иной мир и т.п.	9
Двойник.....	9

Подобие	9	Официальные приключения D&D.....	14
Круг телепортации	9	Конвертация других приключений	14
Истинное превращение	9	Часть 5. Последние обновления.....	15
Исполнение желаний.....	9	Покупка свитков	15
Часть 3. Вопросы Мастеров подземелий.....	11	Ношение магических боеприпасов.....	15
Получение и использование вознаграждений за услуги	11	Постоянные игровые негативные эффекты ...	15
Ведение записей о вознаграждениях за услуги	11	Магические предметы для 5-го уровня	15
Применение наград	11	Орден писцов и время простоя	15
Участие в приключении и вопросы группы.....	11	Требования к журналу приключений	15
Требуемый уровень персонажа.....	11	Предметы известности и фракции.....	15
Официальные приключения Лиги искателей приключений.....	11	Злые магические предметы	16
Приключения сообщества	11	Возвращение после долгого перерыва	16
Официальные приключения D&D.....	11	Часть 6. Прочее.....	17
Группы смешанных тиров	11	Дары фей из Dungeoncraft.....	17
Замена монстров.....	12	Смерть от ночного ходока.....	17
Как работает продвижение?	12	Разрушение магических предметов монстрами	17
Выдача наград.....	12	Поиск высшего скакуна и драконил.....	17
Награждение магическими предметами	12	Приложение А. Часто используемые сокращения	18
Количество магических боеприпасов.....	12	Приложение В. Полный список доступных источников для рас и предысторий.....	19
Приключение говорит мне/игроку выбрать предмет.....	12	Официальные приключения D&D	19
Награждение нестандартными доспехами..	12	Продукты Лиги искателей приключений D&D и Гильдии адептов.....	19
Главы как разовые приключения.....	12	Продукты главных организаторов	19
Сессия vs приключение	12	Приложение С. Магические предметы, недоступные для игры	20
Как работают многосессионные приключения?12		Недоступные предметы	20
Переигрывание и продолжение игр	13	Преобразованные в сюжетные предметы	20
Ведение записей о многосессионных приключениях.....	13		
Игра в другие приключения между сессиями13			
Повышение уровня между сессиями	13		
Использование правил из <i>Котла Таши со всякой всячиной</i>	13		
Эррата официальных приключений	13		
Часть 4. Вопросы организатора мероприятий	14		
Как стать организатором мероприятия	14		
Получение приключений для вашего события14			
Посмотрите на DMsGuild!	14		

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: 11.1.2

Часть 1. Добро пожаловать в Лигу искателей приключений D&D

Что такое Лига искателей приключений D&D?

Лига искателей приключений D&D является официальной организованной игрой для Dungeons & Dragons и использует правила пятой редакции. По большей части этот документ касается кампании Забытые Королевства [Forgotten Realms], которая включает в себя большинство приключений и игр для Лиги искателей приключений D&D.

Нужен ли мне номер DCI или учетная запись Wizards?

Нет. Wizards of the Coast больше не используют номера DCI. Наличие учетной записи Wizards может оказаться полезным в будущем, но это не обязательно. Вы можете получить её [здесь](#), просто нажмите на кнопку «Создать учетную запись», чтобы начать.

В какие приключения я могу играть?

Игроки не ограничены приключениями текущего сезона, вы можете сыграть в любое приключение Лиги искателей приключений D&D, действие которого разворачивается в Забытых королевствах, любым персонажем, созданным для этой кампании. *Эберрон: Оракул войны* и *Равенлофт: Охотники туманов* — это отдельные кампании со своими собственными правилами.

Где я могу найти приключения?

Все приключения Лиги искателей приключений D&D в настоящее время доступны в формате PDF на сайте [DMsGuild](#). Несколько избранных бесплатных приключений также доступны на [официальном сайте Wizards](#).

Что считается приключением Лиги искателей приключений D&D?

Следующие общие условия применяются при описании различных приключений, доступных для игры. В списке также указаны коды приключений – серия идентификаторов, присутствующих в приключении, чтобы вы знали, что это часть игры Лиги искателей

приключений.

Официальные приключения Лиги искателей приключений D&D. Эти приключения обычно доступны в магазине DMsGuild. Большинство из них длится от двух до четырех часов, а некоторые приключения более высокого уровня можно пройти за шесть или восемь часов. Коды приключений для них включают DDEX, DDAL, DRW, а с недавнего времени и сезонную аббревиатуру (WBW для *The Wild Beyond the Witchlight*). Эпичные приключения (ранее DDEP, теперь [код сезона]-EP) — это особый многопользовательский режим, оптимизированный для игры в больших группах.

Официальные приключения D&D. Эти приключения официально выпущены и опубликованы Wizards of the Coast. Конкретные рекомендации, как Мастер подземелий может использовать эти приключения для организованной игры, содержатся в Руководстве по адаптации Лиги искателей приключений D&D. В эту категорию также входят избранные товары с Гильдии Мастеров подземелий [Dungeon Master's Guild] из раздела Адептов Гильдии на www.dmsguild.com.

Приключения, созданные сообществом. Они созданы авторами из сообщества Лиги искателей приключений и доступны для покупки на Гильдии Мастеров подземелий. Коды приключений для них включают CCC (более старые) и [код сезона]-DC (более новые, Dungeoncraft). Кроме того, два главных организатора – Baldman Games и Gamehole – предлагают приключения, действие которых разворачивается в определенных регионах (острова Муншае и Пограничные королевства). Они имеют либо код CCC (более старый), либо код PO (более новый).

Приключения только для администраторов. Это специальные приключения, созданные администраторами Лиги искателей приключений D&D или сотрудниками Wizards. Некоторые из них доступны в DMsGuild.

Другой контент. Если вы сомневаетесь, ищите логотип (либо логотип «AL Official», либо логотип «AL Community») – все, что в настоящее время доступно для публичного воспроизведения, должно быть в DMsGuild; некоторый бесплатный контент также может быть доступен на официальном сайте Wizards.

Сколько игроков может быть за моим столом?

Для лучшего опыта рекомендуется, чтобы за столами было пять игроков — не считая Мастера.

Тем не менее, у вас может быть от трёх до семи игроков. Наличие большего или меньшего количества игроков действительно не рекомендуется во избежание негативного игрового опыта.

Игроки могут играть только за одного своего персонажа одновременно. Мастер не может играть за персонажа.

Администраторы (или организаторы мероприятий) могут ограничивать количество игроков за столом на своё усмотрение, но в пределах вышеуказанных лимитов.

КАКИЕ ПРАВИЛА Я ДОЛЖЕН ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Все игры Лиги искателей приключений проводятся с использованием правил пятой редакции Dungeons & Dragons — домашние правила, а также вариативные и опциональные правила, за исключением специально оговоренных в документации, не разрешены к использованию.

Мастера подземелий Лиги искателей приключений уполномочены выносить решения по правилам, изложенным в официальных материалах (*PH*, *DMG*, *MM* и т.д.). Ведите игру в соответствии с этими правилами, но вы являетесь окончательным арбитром любых неоднозначностей, которые могут при этом возникнуть. Домашние правила не разрешены для использования в игре; в кампании используются правила, представленные в *PH*.

ДОСТУПНОСТЬ ВАРИАТИВНЫХ И ОПЦИОНАЛЬНЫХ ПРАВИЛ

Конкретные доступные правила см. в руководствах игрока или Мастера Лиги искателей приключений D&D.

Если это не указано в документации конкретной кампании, любые другие вариативные или опциональные правила недоступны для использования.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ИСТОЧНИКИ ПРАВИЛ

Правила из официального источника Лиги искателей приключений D&D – руководство игрока Лиги искателей приключений D&D, Руководство Мастера или данные Часто задаваемые вопросы определяют границы текущей кампании.

Как правило, администраторы не выносят официальных решений по вопросам общих правил, если это непосредственно не связано с рамками и целью программы.

Советы мудреца/твиттер. Советы мудреца

(SA) и твиты от сотрудников Wizards of the Coast в любом случае являются отличным источником для толкования "правил, как задумано" [RAI]. Мастер может использовать их по своему усмотрению для вынесения решения по правилам. Самый последний сборник Советов мудреца находится [здесь](#).

Unearthed Arcana. Unearthed Arcana (UA) не является разрешенным источником.

ЖУРНАЛЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В этом журнале описан прогресс вашего персонажа на протяжении всей его приключенческой карьеры. В то время как формат вашего журнала зависит от вас, игроки и Мастера должны поддерживать его. Официальный журнал находится на [официальном сайте Лиги искателей приключений](#).

НОВЫЕ ЗАПИСИ В ЖУРНАЛЕ

Вы должны создать запись в журнале для любого заслуживающего внимания события вашего персонажа, такого как участие в приключении, обмен магическим предметом, копирование заклинаний в вашу книгу заклинаний, использование дней простоя и т.д.

РУКОВОДСТВО ПО ПРОШЛЫМ СЕЗОНАМ

Используйте только самую последнюю версию документов Лиги искателей приключений, включая Руководство игрока Лиги искателей приключений D&D, Руководство Мастера, Часто задаваемые вопросы, Индекс приключений, Журнал приключений и Руководство по адаптации.

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.

Часть 2. Вопросы игроков

РАЗРЕШЕННЫЕ ИСТОЧНИКИ ПРАВИЛ?

Разрешенные источники правил — это книги и другие ресурсы, которые могут быть использованы игроками при создании, развитии и игре своими персонажами.

Что такое документация кампании?

Сертификаты предоставляют персонажам дополнительные правила, отличные от тех, которые перечислены в Руководстве игрока Лиги искателей приключений D&D. Эти сертификаты обычно выдаются в рамках специальных мероприятий.

ПЕРЕВЫПУЩЕННЫЕ ПРАВИЛА

Используется самая последняя версия любого правила, даже если оно перевыпущено в другой книге.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОКОМ МАТЕРИАЛОВ МАСТЕРА

Следующие рекомендации применимы при определении того, какие правила из ресурсов Мастера доступны для игроков:

Руководство Мастера подземелий.

Использование ресурсов DMG игроком ограничено характеристиками магических предметов, которые вы можете найти в своих приключениях. Это означает, что снаряжение, описанное в DMG (яды и т.д.), недоступно для покупки.

Бестиарий. Существа с полными блоками статистики, найденными в *Бестиарии* и другие ресурсы, перечисленные в ALPG, доступны для использования с такими умениями класса, как дикая форма, спутник следопыта и различные заклинания *призыва*. Как всегда, ваш Мастер является окончательным арбитром в отношении правил, таких как определение того, удовлетворяет ли ваш персонаж требованиям, таким как требования, предъявляемые вашим классом (например, требование к друиду видеть когда-либо зверя, облик которого он хочет принять).

Приключения. Использование игроком приключений ограничено характеристиками магических предметов, найденных в них, а также использованием полных блоков характеристик в целях, описанных для Бестиария (ММ) выше.

НАЧАЛО ИГРЫ

Вы можете создать нового персонажа 1-го или 5-го уровня (см. Руководство игрока Лиги искателей приключений D&D). Однако, ведя и тестируя приключения, вы также получаете уровни, которые можно применить к другим вашим персонажам.

НАВЕРСТЫВАНИЕ

В конце каждого приключения вы можете выбрать получение уровня. Если вы решите повысить уровень своего персонажа за пределы диапазона уровней приключения, вы не сможете участвовать в этом приключении этим персонажем.

РАСЫ И КЛАССЫ

ПУТЬ БУШУЮЩЕГО В БОЮ

Только дварфы могут выбирать этот путь.

ВИЗУАЛЬНОЕ ИЗМЕНЕНИЕ РАСЫ.

Вы можете визуально изменить свою расу (например, чтобы играть редкой эльфийской подрасой), если захотите, но вы будете иметь особенности доступной подрасы (высший эльф и т.п.). Процесс создания персонажа при этом не меняется. Ваш Мастер может запретить это, если сочтет это неуместным.

ДОСТУПНОСТЬ НЕСТАНДАРТНЫХ ФАМИЛЬЯРОВ

Если ваш персонаж использует заклинание *поиск фамильяра*, ваш выбор фамильяров ограничен списком, указанным в описании заклинания (или классовым умением для некоторых колдунов).

Если это не указано в документации конкретной кампании, существа, найденные в других источниках (таких как *Бестиарий* или книжное приключение), недоступны в качестве фамильяров.

ПЕРСОНАЖИ 20-ГО УРОВНЯ

Как только вы достигнете 20-го уровня, вы можете продолжить приключение, если захотите.

Уровни. После прохождения каждого приключения вы по-прежнему получаете все связанные с ним награды (например, время простоя), но вы остаетесь на 20-м уровне. Это включает в себя возможность пересборки своего персонажа.

Награда за услуги. Вы можете применить награды за услуги к персонажу 20-го уровня.

Эпические дары. Эпические дары могут быть присуждены только в том случае, если Мастеру сделать это предписано приключением или другим официально выпущенным продуктом.

ИНФУЗИИ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ

Инфузии изобретателя не считаются носимыми магическими предметами. Изобретатели могут инфузировать предметы в начале приключения.

Повторный выстрел. Инфузируемый предмет

должен принадлежать к типу, доступному для покупки в рамках кампании (т.е. никакого огнестрельного оружия).

НАВЫКИ И ПРЕДЫСТОРИИ

СОБСТВЕННЫЕ ПРЕДЫСТОРИИ

Вы можете создать собственную предысторию для своего персонажа, следуя правилам в *РН*, но вы не можете создавать собственные умения предыстории. Обратите внимание, что это также означает, что вы можете воссоздать большинство предысторий из источников, использующих существующие умения.

ИЗУЧЕНИЕ ЭКЗОТИЧЕСКИХ ЯЗЫКОВ

Персонажи могут выбирать экзотические языки из любого разрешенного источника правил, используемого для создания персонажа. Язык друидов, воровской жаргон и другие языки, которые являются особенностями класса или происхождения, не являются подходящим выбором для этой цели.

СНАРЯЖЕНИЕ И МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ПОКУПКА ОБЫЧНОГО СНАРЯЖЕНИЯ

Персонажи могут приобрести любое снаряжение, найденное в любых доступных источниках. Они также могут приобрести любые компоненты заклинаний, необходимые для произнесения любых заклинаний, из этих же ресурсов.

Если специально не указано иное в приключении или другом ресурсе, доспехи изготовлены из материалов, описанных в *РН*.

СОКРОВИЩА

Персонажи зарабатывают сокровища, на которые они претендуют, как указано в разделах "Сокровища" в столкновении. Дополнительные сокровища заработать нельзя. Помимо сокровищ, персонажи могут зарабатывать золото, продавая обычное снаряжение за половину его стоимости, по усмотрению Мастера в зависимости от состояния снаряжения.

В конце приключения сокровища конвертируются в золото и делятся поровну между всеми персонажами. Вы можете выбрать форму вашего золота в любой момент (например, вы можете иметь 600 зм в пяти изумрудах по 100 зм, закрепленных в ожерелье за 100 зм).

СНАРЯЖЕНИЕ ИЗ БЛОКОВ СТАТИСТИКИ

Снаряжение из блока статистики существа (часто

встречается у НИП) может быть затребовано и продано персонажами, при условии, что оно указано в *РН*. Любое снаряжение, которым обладает существо, не указанное в *РН*, может быть использовано на время текущего приключения при условии одобрения Мастером, но не может быть продано или сохранено.

ПОДСЧЕТ И ЛИМИТЫ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Это старые условия, присутствовавшие в некоторых прошлых приключениях, которые больше не используются. В конце приключения все участвующие в нём персонажи получают одну копию любого неповрежденного (не израсходованного, не потерянного или не уничтоженного во время приключения) волшебного предмета с уникальным именем, заработанного во время приключения.

КАТЕГОРИИ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Все магические предметы классифицируются как: **Расходуемые магические предметы**. Все, что является одноразовым и расходуется при использовании (или перестает быть магическим после использования) является расходуемыми предметами. Сюда входят зелья, свитки, *дымный порох* и другие предметы одноразового использования. Предметы, которые многократно используются, прежде чем быть полностью израсходованными (например, *мазь Кеогтома*) считаются несколькими расходуемыми предметами при определении типов предметов, которые вы можете брать с собой в приключение.

Постоянные магические предметы. Любые магические предметы, которые не являются расходуемыми магическими предметами. Кроме того, сюда входят магические предметы, которые имеют шанс быть уничтоженными при использовании (посохи, жезлы, *рог взрыва* и т.д.), имеют несколько условных применений, которые расходуют его, но имеют другой эффект (*скарабей защиты* и т.д.) и несломимые боеприпасы.

ВЫБОР МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Если приключение специально позволяет вам выбрать магический предмет, ваш выбор должен быть либо от *DMG*, либо от приключения, которое награждает предмет. Если в приключении не указана редкость, предмет должен соответствовать уровню вашего персонажа. Если вам разрешено выбрать предмет определенной редкости, вы можете выбрать предмет меньшей редкости. Например, если вы получили редкий расходуемый магический предмет, вы можете выбрать вместо него необычный.

Кроме того, если вы можете выбрать тип волшебного предмета, вы можете выбрать только

тот тип (длинный меч, длинный лук, клепаная кожа и т.д.), который доступен для покупки в обычном случае.

ПРЕДМЕТЫ ПО ТИРАМ

Некоторые награды дают вашему персонажу магический предмет соответствующего тира. Это определяется вашим тиром относительно редкости предмета:

Тир	Соответствующая редкость
1	Обычный, необычный
2	Обычный, необычный, редкий
3	Обычный, необычный, редкий, оч. редкий
4	Все, кроме уникальных и артефактов

ПРЕДМЕТЫ С ПОСТОЯННЫМ ЭФФЕКТОМ

Вы можете воспользоваться магическим предметом, который дает одно и то же постоянное преимущество только один раз (например, *том понимания*, некоторые эффекты *сумки с бобами* и т.д.) Это руководство имеет обратную силу. Кроме того, предметы, которые дают постоянный эффект (например, *справочник по големам*, *исполнение желаний от клинков удачи* и т.д.), засчитываются в предметы, которые персонаж носит до тех пор, пока он сохраняет это преимущество, даже если предмет израсходован. Вы можете отказаться от эффекта (отменить постоянное преимущество), чтобы освободить занятый предметом слот. Как только вы отмените постоянное преимущество, вы не сможете снова получить это конкретное преимущество.

Мультиклассированные персонажи. Если отказ от предмета сделает вашего персонажа непригодным для мультиклассирования в класс, уровень которого у него есть, вы должны перестроить характеристики своего персонажа, чтобы соответствовать вашим классам.

ПРОКЛЯТЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Если предмет не помечен как сюжетный, вы либо сохраняете проклятый магический предмет как часть ваших носимых предметов, либо вы должны удалить его из принадлежащих вам предметов. Если проклятие выведет вашего персонажа из игры, вы должны либо удалить магический предмет, либо отказаться от персонажа. Игрательные проклятые магические предметы можно обменять.

СЮЖЕТНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Персонажи, которые находят сюжетный предмет, могут сохранить и использовать этот предмет без учета их лимита магических предметов, но только во время этой сюжетной линии. Только один персонаж за столом может использовать сюжетный момент в конкретный момент времени. Эти предметы нельзя продать или обменять.

ПРОБЛЕМНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Некоторые предметы являются проблемными и были удалены из игры Лиги искателей приключений. Некоторые предметы рассматриваются в приложении к этому документу, а для официальных приключений D&D см. Руководство по адаптации Лиги искатели приключений D&D.

УНИКАЛЬНЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Предметы без указанной редкости имеют ту же редкость, что и предметы, найденные в *DMG*, если только они не обладают дополнительными механическими свойствами, выходящими за рамки таблиц специальных характеристик на страницах 142 и 143 *DMG*. Те предметы, у которых указана редкость, но которые также обладают необычными свойствами, уникальны и не могут быть проданы.

Любые предметы, для которых нигде не указана редкость, даже в Руководстве по адаптации, также считаются уникальными, если у вас нет сертификата, подтверждающего их редкость. У вас должен быть оригинал физического сертификата (т.е. не ксерокопия, фотография, скан-копия и т.д.) на этот предмет, в частности, из магазина, где тот был получен, и он должен сопровождать обмен.

СЕРТИФИКАТЫ С ОШИБКАМИ

Если в сертификате есть ошибка, используйте описание предмета, указанное в самом приключении, и метаданные предмета (редкость, требования к настройке, категория предмета и т.д.), указанные в *DMG*.

ПРЕДМЕТЫ С ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ СВОЙСТВАМИ

Ваши Мастера должны предоставить своим игрокам полное описание предметов и/или предоставить фотографии или ксерокопии каждого предмета в том виде, в каком они представлены в приключении. Вы должны убедиться, что вы точно отслеживаете любые дополнительные свойства в своем журнале приключений.

НАСТРОЙКА НА МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ С ПОМОЩЬЮ ФАМИЛЬЯРОВ

Любой предмет, настроенный на существо, находящееся под вашим контролем (фамильяры, звери-спутники и т.д.), учитывается как носимый вами и настроенный на вас предмет. Это не предполагает, что такие существа могут настраиваться на магические предметы по умолчанию. Например, может ли безмозглое существо-нежить настроиться на магический предмет и использовать его или нет, по-прежнему зависит от решения Мастера.

ОБМЕН МАГИЧЕСКИМИ ПРЕДМЕТАМИ

Вы можете обмениваться магическими предметами в соответствии с инструкциями, приведенными в Руководстве игрока Лиги искателей приключений D&D

УНИЧТОЖЕНИЕ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Если специально не указаны условия уничтожения предмета (карта когтя из *колоды многих вещей*, *камень йоун*, *сеть +2* и т.д.), постоянные магические предметы не могут быть уничтожены. Тем не менее, Мастера не должны стремиться уничтожать магические предметы всякий раз, когда представляется такая возможность; такие ситуации должны быть достаточно редкими. Уничтоженные магические предметы все еще считаются носимыми предметами до конца приключения.

СУМКА С БОБАМИ И ЛОРДЫ-МУМИИ

См. выше Руководство по раздаче магических предметов и извлечению выгоды из предмета более одного раза. В этом случае у лорда-мумии нет ни определенной таблицы добычи, ни наград за определенные предметы. Таким образом, вы не получаете никаких магических предметов за победу над ним.

ИЗВЕСТНОСТЬ И ФРАКЦИИ

СОБСТВЕННЫЕ ФРАКЦИИ

Здесь намеренно нет списка разрешенных фракций, чтобы позволить персонажам стать членами любой фракции, с которой они столкнутся в своих приключениях. Однако у этого есть дополнительное преимущество: персонажи могут создавать свои собственные фракции. Преимущества известности доступны только в том случае, если они явно прописаны в сюжетной линии или приключении.

В серии приключений "*Сны красных волшебников*", Красные волшебники Тая недоступны как фракция из-за их ярко выраженной роли злодеев.

ДРУГИЕ НАГРАДЫ

ПОВТОРЯЮЩИЕСЯ ДЕЙСТВИЯ ВО ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Действия во время простоя, которые можно повторять, приведены в руководстве игрока Лиги искателей приключений D&D. Другие действия простоя, описанные в конкретном приключении, доступны только один раз, если не указано иное.

НАГРАДЫ ЗА МЕРОПРИЯТИЯ И ДРУГИЕ СЕРТИФИКАТЫ

Некоторые мероприятия предлагают специальные сертификаты, известные как награды за мероприятия. В прошлом они также были известны как награды за наследие. Каждая из них представляет собой полноцветный сертификат, в котором указан предмет, питомец или другая незначительная награда, аналогичная по силе обычному магическому предмету. Они принадлежат игроку и не привязаны к конкретному персонажу. В начале приключения вы можете выбрать одну из ваших наград за мероприятия, которые будут использоваться этим персонажем во время игры. Вы не имеете права менять награду за мероприятие во время прохождения приключения (или сессии, в случае официальных приключений D&D).

Существуют и другие сертификаты, выданные в прошлом, которые позволяют игрокам создавать персонажа с опцией правил, недоступной в кампании Лиги искателей приключений D&D Забытых Королевств (например, расу или, в некоторых случаях, подкласс). Они по-прежнему действительны, но для их использования необходимо соблюдать указанные условия. Единственным текущим исключением из этого правила является подкласс паладинов-клятвопреступников (см. ниже).

Последняя категория сертификатов — это магические предметы, полученные на мероприятиях и в Торговом посту. Они рассматриваются как любые другие магические предметы в кампании, за исключением того, что у них есть документ, который необходимо обменять вместе с предметом.

ПАЛАДИНЫ-КЛЯТВОПРЕСТУПНИКИ

Подкласс паладина-клятвопреступника был доступен по специальному сертификату. Кампания Лиги искателей приключений D&D Забытых Королевств больше не допускает злых персонажей. Следовательно, любой персонаж с этим подклассом должен перестроить своего персонажа или удалить его.

У игроков было время до 31 декабря 2021 года, чтобы завершить процесс перестройки этих персонажей.

ЗАКЛИНАНИЯ

ПРЕДМЕТЫ, СОЗДАННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯМИ

Заклинания или эффекты, создающие предметы, такие как торговые товары и оборудование, могут создавать только те предметы, которые в другом случае доступны для покупки. Созданные предметы, которые недоступны для покупки (например, ягоды, созданные с помощью заклинания *чудо-ягоды* [goodberry]), подпадают под действие правил, перечисленных в описании

заклинания или волшебного предмета.

РЕИНКАРНАЦИЯ

Мастер бросает кубик по таблице, приведенной в описании заклинания в *РН* — раса не может быть выбрана по желанию.

Вы продолжаете продвигаться в тех классах, которыми уже владеете, но можете быть лишены права выбора в будущем. Однако для некоторых черт требуется определенная раса. Согласно *Руководству игрока*, если вы не соответствуете требованиям черты, вы больше не можете использовать эту черту.

УХОД В ИНОЙ МИР И Т.П.

Если ваш персонаж был перенесен на другой план существования, и приключение не предоставляет ему очевидного способа вернуться, средства, с помощью которых он это сделает, зависят от следующих трех вопросов:

- **А.** Вы можете использовать заклинание, позволяющее путешествовать по планам.
- **В.** У вас есть подготовленное заклинание.
- **С.** У вас есть необходимые компоненты.

А., В. и С. верны. Вы можете использовать заклинание в свой следующий ход и вернуться к обычной игре. Вы возвращаетесь в ближайшее место по вашему выбору.

А. является истинным, В. или С. являются ложными. Потратьте один день простоя на подготовку заклинания или покупку компонентов и используйте его на следующий день. Из-за этого вы можете пропустить некоторые моменты приключения, но считается, что вы вернулись до завершения приключения, что позволяет вам получить вознаграждение за него.

А. — ложно. Вы можете вернуть своего персонажа в игру по завершении приключения. Вы все еще можете получить уровень, но не получите никаких наград с того момента, когда вы были удалены из приключения.

ДВОЙНИК

Применяются следующие рекомендации:

Зрелость. Двойник не является зрелым (и, следовательно, не дает никаких преимуществ) до тех пор, пока получатель не потратит в общей сложности 120 дней простоя после его создания. Эти дни простоя тратятся на другие действия в соответствии с Руководством игрока Лиги искателей приключений D&D или указаниями конкретного приключения. Однако сосуд, используемый для выращивания и содержания двойника, не может быть использован для другого двойника, пока первый двойник не будет завершен.

ПОДОБИЕ

Подобия не могут использовать заклинание *подобие* или любое другое заклинание, дублирующее его эффект.

КРУГ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Применяются следующие рекомендации:

Это требует времени. Создание постоянного круга телепортации — это деятельность во время простоя, требующая в общей сложности 365 дней простоя. Эти дни простоя не обязательно тратить последовательно.

Не просто где-нибудь. Постоянными являются только круги телепортации, созданные в следующих местах:

- **Недвижимость, которой вы владеете.** Владение зданиями или предприятиями в определенном месте.
- **Известные храмы.** Храмы, посвященные конфессиям, членом которых вы являетесь.
- **Другие организации.** Штаб-квартира или постоянная оперативная база официальных организаций, членом которых вы являетесь (Братство Плаща, фракции и т.д.)

Получение доступа к другим кругам. Вы можете поделиться информацией о местоположении и последовательности круга, который вы создали, с кем-то другим, кто в обмен предоставит вам местоположение одного из известных ему кругов. Обе стороны сделки должны потратить 10 дней простоя, чтобы завершить сделку и изучить последовательность символов круга со следующими дополнительными рекомендациями:

- **Храмы.** Стоимость простоя сокращается вдвое, если обе стороны сделки являются единоверцами.
- **Организации.** Стоимость простоя уменьшается вдвое, если обе стороны сделки являются членами одной и той же организации (обычно фракции). Местоположение этих кругов не может быть обменено с тем, кто не является членом этой организации.

ИСТИННОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ

Эффект этого заклинания снимается в конце приключения.

ИСПОЛНЕНИЕ ЖЕЛАНИЙ

Применяются следующие рекомендации:

Должно контролироваться Мастером. Из-за рисков, присущих заклинанию *исполнение желаний*, оно должно быть сотворено в присутствии Мастера во время игровой сессии.

Реальность восстанавливает себя. Действие любого исполнения желаний, высказанного в

отношении чего-либо, не указанного в маркированном списке в описании заклинания, зависит от усмотрения Мастера, с использованием указаний, приведенных в описании заклинаний, и истекает в конце приключения или игровой сессии — в зависимости от того, что наступит раньше.

Ослабления — ослабляют. Заклинатели подвергаются риску ослабления, вызванного сотворением заклинания *исполнение желаний*, независимо от того, являются ли последствия желания временными или нет. Потерю способности сотворить *исполнение желаний* в будущем можно отменить, только *пожелав* перебросить бросок (как подробно описано в описании заклинания).

Ты есть ты, и это так. Если созданное вами *подобие* сотворяет *исполнение желаний*, и вы, и ваше *подобие* получаете ослабление, связанное с произнесением заклинания, включая риск навсегда лишиться возможности снова сотворить *исполнение желаний*. Невозможность сотворить *исполнение желаний* распространяется на любое *подобие*, которое вы создадите в будущем, а также на *исполнение желаний*, произнесенное божествами с помощью Божественного вмешательства или других подобных способностей класса.

Границы стола. Только персонажи из вашей группы могут получить преимущество от вашего *исполнения желаний*. Преимущества не распространяются на другие группы или столы.

Часть 3. Вопросы Мастеров подземелий

Получение и использование вознаграждений за услуги

Вознаграждения за услуги (ранее известные как награды Мастера) предоставляют Мастеру и другим участникам дополнительные возможности продвижения и получения сокровищ в знак признания их вклада в программу Лиги Искателей приключений D&D.

Ведение записей о вознаграждениях за услуги

Как и в случае с журналом приключений, не существует обязательного формата для записи вознаграждений за услуги. Единственное требование заключается в том, что ваш журнал должен быть понятен и доступен до и во время игры.

Применение наград

Каждая заработанная награда может быть применена только к одному персонажу единоразово. Вы можете отказаться от применения вознаграждения, зарезервировав вознаграждение для последующего применения.

Участие в приключении и вопросы группы

Требуемый уровень персонажа

В каждом приключении указан минимальный и максимальный уровень персонажа (обычно выражается в виде диапазона уровней, например, уровни 1-4 или уровни 1-15). Может ли персонаж за пределами этого диапазона участвовать в приключении или нет, зависит от типа приключения.

Официальные приключения Лиги Искателей Приключений

В этих приключениях обычно используются следующие диапазоны уровней, и в них не могут играть персонажи за пределами этого диапазона уровней.

Уровни 1-2. Этот диапазон уровней обычно используется для вступительных приключений.

Уровни 1-4, уровни 5-10 и т.д. Эти диапазоны уровней совпадают с четырьмя тирами в игре.

Приключения сообщества

Эти приключения имеют диапазоны уровней, которые совпадают с четырьмя тирами игры. В

них не могут играть персонажи за пределами указанного диапазона уровней.

Официальные приключения D&D

Большинство из этих приключений — это многосессионные приключения из книги или коробочного набора. Персонаж может одновременно участвовать только в одном официальном приключении D&D. Если персонаж, играющий в одном официальном приключении D&D, начинает играть в другом, и его уровень выходит за пределы диапазона уровней первого приключения, он не может вернуться к первому приключению. Если приключение позволяет, для игры на разных тирах персонажи могут принадлежать к любому из уровней, разрешенных для приключения. Мастер может, по своему усмотрению, запретить персонажу участвовать, если уровень персонажа слишком отличается от определенного раздела приключения, даже если персонаж все еще находится в пределах заявленного диапазона уровней приключения. Например, если раздел приключений создан для персонажей 3-го уровня, и игрок приносит персонажа 9-го уровня, чтобы им играть, Мастер может решить, что разница в уровнях слишком велика для этого персонажа. Как правило, это не следует принимать во внимание до тех пор, пока персонаж не будет по крайней мере на три уровня выше рекомендуемого уровня для раздела.

Тирь. Некоторые официальные приключения используют определенные тирь игры для разделов вместо единого диапазона уровней для всей книги. Они указаны в Руководстве по адаптации Лиги Искателей Приключений D&D.

Группы смешанных тиров

Персонажи разных уровней могут путешествовать вместе при условии, что они могут участвовать в приключении. Некоторые Мастера предпочитают избегать смешивания тиров, чтобы максимально упростить игру — ограничивая её определенным тиром в пределах диапазона уровней приключения.

Водя приключение для группы смешанных тиров, будьте осторожны, чтобы не подавлять персонажей более низкого уровня, предоставляя вызовы для их товарищей по группе более высокого уровня. Если персонаж находится в пределах 1 или 2 уровней Среднего уровня отряда (СУО), у него не должно возникнуть проблем с тем, чтобы вписаться в группу, но персонажи разных тиров могут счесть приключение слишком сложным или сделать его слишком легким для своих товарищей.

ЗАМЕНА МОНСТРОВ

Мастера подземелий могут добавлять или удалять тематически подходящих монстров, чтобы настроить сложность встречи, как указано в разделе "Бросьте вызов своим игрокам" **Руководства Мастера Лиги искателей приключений D&D Забытых Королевств**. Вы можете выбрать монстров из официальных продуктов D&D, доступных для использования в кампании Забытых Королевств (сюда входит большинство книжных приключений и множество дополнений, за исключением тех, которые предназначены для других сеттингов). Вы не можете выбирать монстров, которые появляются исключительно в Лиге искателей приключений D&D или приключениях сообщества.

КАК РАБОТАЕТ ПРОДВИЖЕНИЕ?

В целом, всякий раз, когда персонаж завершает официальное приключение Лиги искателей приключений D&D или приключение сообщества, он может получить уровень. Он может отказаться от продвижения, если пожелает, но все равно получит другие награды за завершение приключений (например, дни простоя).

Официальные приключения D&D.

Руководство по адаптации Лиги искателей приключений D&D содержит рекомендации о том, когда следует присваивать уровень в официальных приключениях D&D. В отсутствие указаний, Мастер может присвоить уровень, когда сочтет это целесообразным, максимум один уровень за сеанс игры (минимум 2 часа) и минимум один уровень за 8 часов игры. Мастеру следует изучить будущие разделы официального приключения, чтобы убедиться, что уровни получаются, когда это уместно, на основе приключения.

ВЫДАЧА НАГРАД

Как правило, если что-то найдено в приключении, персонажи могут взять это и использовать во время приключения. Сокровища и магические предметы должны появиться в разделе сокровищ или в разделе наград/сводке приключения в конце приключения, чтобы их можно было забрать навсегда.

Обычное снаряжение. Немагическое снаряжение, найденное во время приключения, может не отображаться в разделах, перечисленных выше, но все равно может быть сохранено и продано за половину стоимости в конце приключения. Мастер имеет право по

своему усмотрению определять, может ли вещь быть продана, исходя из его состояния.

НАГРАЖДЕНИЕ МАГИЧЕСКИМИ ПРЕДМЕТАМИ

Персонажи могут находить магические предметы, которые упоминаются в том столкновении, в котором они были найдены. Магические предметы всегда выделяются курсивом. Если предмет не выделен курсивом, это не магический предмет.

КОЛИЧЕСТВО МАГИЧЕСКИХ БОЕПРИПАСОВ

Наборы с боеприпасами +X обнаруживаются партиями по 5 штук (если не указано иное). Любые другие магические боеприпасы подбираются индивидуально.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ГОВОРIT МНЕ/ИГРОКУ ВЫБРАТЬ ПРЕДМЕТ

Если приключение специально позволяет игроку или Мастеру выбрать предмет для разблокировки своим персонажем, выбранный предмет выбирается либо из DMG, либо из приключения, в котором этот предмет присуждается. Если в приключении не указана редкость предмета, он должен соответствовать уровню персонажа, получающего его (см. Руководство Мастера Лиги искателей приключений D&D).

НАГРАЖДЕНИЕ НЕСТАНДАРТНЫМИ ДОСПЕХАМИ

Доспехи изготовлены из материалов, описанных в РНВ, если в приключении или столкновении, в котором они встречаются, не указано иное.

ГЛАВЫ КАК РАЗОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Главы книжных приключений могут быть разовыми сессиями, но не отдельными столкновениями.

СЕССИЯ VS ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Сессия определяется как время игры с момента, когда группа соглашается начать игру, до тех пор, пока группа не решит закончить. Большинство сессий длятся от 2 до 8 часов. Приключение определяется как полная игра одного продукта. Для большинства приключений Лиги искателей приключений сессия равна приключению. Для большинства официальных приключений D&D приключение состоит из нескольких сессий.

КАК РАБОТАЮТ МНОГОСЕССИОННЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ?

Из-за нехватки времени или продолжительности приключений, приключения могут растянуться на

несколько сессий.

ПЕРЕИГРЫВАНИЕ И ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГР

Конкретный персонаж не может переиграть игру, но может продолжить игру, которую он не завершил. Игроки и Мастера должны согласиться завершить приключение в течение определенного времени в будущем. Если игрок не может посетить согласованную ранее игру и игра продолжается без него, он теряет право на последующие игры и награды для этого персонажа (хотя он может повторить приключение другим персонажем, соответствующим уровню). Если игрок пропускает сессию официального приключения D&D (например, из книжного продукта), он может вернуться к игре в любое время, согласованное с Мастером и игроками, и лишится только вознаграждений за пропущенные сеансы.

Если происходит разделение игры на несколько сессий, соответствующие записи должны быть отмечены в журналах приключений, чтобы отразить это.

ВЕДЕНИЕ ЗАПИСЕЙ О МНОГОСЕССИОННЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЯХ

Игроки должны заполнять журнал приключений в конце каждой сессии. Тем не менее, рекомендуется, чтобы персонажи, участвующие в многосессионном приключении, также записывали текущие хиты своих персонажей и другие расходуемые ресурсы (кости хитов, слоты заклинаний, ярость и т.д.) в разделе заметок записи в журнале, поскольку такие ресурсы не обновляются между сессиями одного и того же приключения.

ИГРА В ДРУГИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ МЕЖДУ СЕССИЯМИ

Между сессиями персонажи могут играть в другие приключения (в том числе в другие многосессионные приключения). В начале каждого нового приключения хиты персонажа, кости хитов и другие расходуемые ресурсы восстанавливаются в полном объеме. Если на персонаже негативные эффекты с предыдущей игры, они переносятся на каждую следующую сессию игры, включая начало нового приключения.

Игрокам рекомендуется внимательно отслеживать ресурсы в конце каждой сессии, чтобы, когда они вернутся к многосессионному приключению, они могли начать с теми же ресурсами, с которыми закончили здесь в прошлый раз.

Игрокам, переносящим своих персонажей из игры в игру таким образом, разрешается повышать уровень и получать награды между сессиями многосессионного приключения, но они должны проявлять осторожность, чтобы убедиться, что они не лишают своего персонажа права на игру из-за повышения уровня.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ МЕЖДУ СЕССИЯМИ

Персонажи получают все преимущества прокачки в перерывах между сессиями, но израсходованные хиты, слоты заклинаний и другие расходуемые ресурсы не обновляются между сессиями, пока персонаж не отдохнет или приключение не будет завершено.

Все другие преимущества получения уровня (включая вновь приобретенные способности) доступны сразу же. Это требует некоторого уровня доверия между игроками и Мастером, особенно в случае, когда персонаж получает новое снаряжение, магические предметы или классовые особенности между сессиями.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРАВИЛ ИЗ *КОТЛА ТАШИ СО ВСЯКОЙ ВСЯЧИНОЙ*

Вы можете использовать любые варианты правил, перечисленные в главе 4: Инструменты Мастера подземелий *Котла Таши со всякой всячиной*, за исключением напарников и опасностей окружающей среды.

ЭРРАТА ОФИЦИАЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Ниже приведены исправления для прошлых официальных приключений Лиги искателей приключений:

DDEX2-13 Воющая пустота. Это 4-часовое приключение.

DDEX3-5 Гроза торговых путей. Это 2-часовое приключение.

DDAL05-02 Черная дорога. Это приключение оптимизировано для пяти персонажей 3-го уровня.

DDAL05-03 Незваные гости. Это приключение оптимизировано для пяти персонажей 3-го уровня.

DDEP05-01 Железный барон. Сюжетная награда Пламенный доспех позволяет создать новый доспех с максимальной рыночной стоимостью 750 зм. Эффект сюжетной награды за историю нельзя комбинировать с другими магическими или обычными доспехами — это создание совершенно нового доспеха.

DDAL07-01 Город на краю. Это приключение состоит из пяти 1-часовых мини-приключений.

ЧАСТЬ 4. ВОПРОСЫ ОРГАНИЗАТОРА МЕРОПРИЯТИЙ

КАК СТАТЬ ОРГАНИЗАТОРОМ МЕРОПРИЯТИЯ

Стать организатором мероприятия так же просто, как найти игроков, Мастера и запустить официальные игры Лиги искателей приключений D&D. Дополнительные советы и рекомендации по организации см. в Руководстве организатора.

ПОЛУЧЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ДЛЯ ВАШЕГО СОБЫТИЯ

Каждый Мастер подземелий должен нести ответственность за получение копии приключений, которые вы хотите провести.

ПОСМОТРИТЕ НА DMSGUILD!

Почти все приключения, в которые можно играть в Лиге искателей приключений D&D помимо официальных приключений D&D, можно приобрести на [DMsGuild](#). Если приключения нет на DMsGuild и оно не является официальным приключением D&D, скорее всего, в настоящее время оно недоступно для игры в рамках Лиги искателей приключений.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ D&D

"Затерянные рудники Фанделвера", "Дракон Ледяного пика" и книжные приключения, созданные Wizards of the Coast, доступны для игры в Лиге искателей приключений. Подробности см. в Руководстве по адаптации Лиги искателей приключений D&D. Эти приключения лучше всего подходят для столов, которые встречаются регулярно (например, частные игры), но их можно легко запланировать в еженедельных играх Лиги искателей приключений, если вы решите это сделать.

КОНВЕРТАЦИЯ ДРУГИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Вы не можете конвертировать другие приключения для игры в Лигу искателей приключений D&D, даже если они опубликованы Wizards of the Coast. Все адаптируемые приключения перечислены в Руководстве по адаптации D&D Adventurers League.

Часть 5. Последние обновления

22 сентября 2021 года было выпущено новое руководство игрока Лиги искателей приключений D&D, которое содержало ряд существенных изменений в некоторых конкретных правилах, действующих для организованных игр в кампании Лиги искателей приключений D&D Забытых Королевств. Это не всеобъемлющий документ о правилах, и поэтому в связи с изменениями возникло несколько вопросов по конкретным взаимодействиям правил. В этом разделе даны ответы на многие из них.

Покупка свитков

Вопрос: Включает ли стоимость покупки свитка стоимость компонентов?

Ответ: Стоимость компонентов добавляется к стоимости свитка.

Ношение магических боеприпасов

Вопрос: Как учитываются боеприпасы в лимитах расходимых предметов?

Ответ: Каждая пачка из пяти единиц боеприпасов засчитывается как один расходимый предмет, с округлением в большую сторону.

Постоянные игровые негативные эффекты

Вопрос: В конце приключения нужно ли снимать проклятие или болезнь, которые не выводят персонажа из игры?

Ответ: Вы можете выбрать удаление любого проклятия или болезни в конце приключения. Если отрицательный эффект не удаляет вашего персонажа из игры или не создает разрушительных переживаний во время игры, вы можете продолжать находиться под действием проклятия или болезни на протяжении всего приключения. Как только выбор сделан, и Мастер разрешил это, вы должны находиться под воздействием болезни или проклятия до конца приключения. Как только болезнь или проклятие будут удалены (либо с помощью действий в игре, либо по вашему выбору в конце приключения), вы не сможете повторно применить удаленный эффект.

Магические предметы для 5-го уровня

Вопрос: Могут ли персонажи уровня 6+ выбрать предмет, доступный персонажам уровня 5?

Ответ: Любой персонаж, достигший 5-го или более высокого уровня до 22 сентября 2021 года, может выбрать один предмет из списка, приведенного в Руководстве игрока Лиги искателей приключений D&D.

Орден писцов и время простоя

Вопрос: Как умения волшебника Ордена писцов взаимодействуют с действиями во время простоя, такими как копирование заклинаний и написание свитков?

Ответ: Умение Волшебное перо позволяет вам скопировать 10 заклинаний 4-го уровня или ниже за 1 день простоя или 5 заклинаний 5-го уровня или выше за 1 день простоя. Умение Мастер скриптория вдвое сокращает количество дней простоя, необходимых для создания свитков, с округлением в большую сторону.

Требования к журналу приключений

Вопрос: Написано, что вы должны использовать журнал для отслеживания записей о ваших приключениях. Является ли это обязательным требованием?

Ответ: Вы должны делать записи о каждой своей игре. Вы можете использовать официальный журнал приключений или что-нибудь другое, что является четко разборчивым и содержит всю необходимую информацию.

Предметы известности и фракции

Вопрос: Могут ли предметы известности и фракции, которые были выданы ранее, но больше не доступны, быть сохранены персонажами, которые ими владеют?

Ответ: Да, любые магические предметы известности или фракции, заработанные до 22 сентября 2021 года, по-прежнему принадлежат соответствующим персонажам.

Вопрос: Можно ли обменивать ранее полученные магические предметы известности и фракции?

Ответ: Если вы заработали предметы известности и фракции до 22 сентября 2021 года, они считаются принадлежащими вам предметами и могут быть обменены.

ЗЛЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Вопрос: В некоторых прошлых приключениях в качестве награды были магические предметы, требующие настройки злым персонажем. Будут ли эти предметы заменены чем-то другим?

Ответ: Эти предметы не подлежат замене.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ПОСЛЕ ДОЛГОГО ПЕРЕРЫВА

Вопрос: Что делать, если персонаж не играл в течение нескольких лет? Как мне его обновить?

Ответ: Уменьшите количество магических предметов персонажа до максимального количества носимых предметов, как указано в Руководстве игрока Лиги искателей приключений D&D, прежде чем играть снова.

ЧАСТЬ 6. ПРОЧЕЕ

Вот несколько других вопросов, которые были заданы недавно.

ДАРЫ ФЕЙ ИЗ DUNGEONCRAFT

Вопрос: Я заработал дар фей, который позволил мне взять черту за дни простоя и золото, но я вижу, что теперь он был удален как опция. Что случилось?

Ответ: Черты больше не являются наградой за приключения WBW-DC. Если вы выбрали одну из них, удалите её и верните потраченное золото и дни простоя. Если приключение заменило его другим даром фей, вы можете выбрать этот подарок вместо него (оплатив все соответствующие расходы).

СМЕРТЬ ОТ НОЧНОГО ХОДОКА

Вопрос: Что произойдет, если я умру от руки ночного ходока?

Ответ: Вы выбираете судьбу своего персонажа в конце приключения, следуя указаниям **Руководства игрока Лиги искателей приключений D&D Забытых королевств**. Это исключение в том смысле, что частные правила переопределяют общие. В этом случае правила кампании имеют преимущественную силу.

РАЗРУШЕНИЕ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ МОНСТРАМИ

Вопрос: Как на постоянные магические предметы влияют монстры, чьи статические блоки специфически взаимодействуют с этими магическими предметами (например, Джуиблекс или зорбо)?

Ответ: Блок характеристик существа специально описывает правила, какое негативное воздействие на предмет оно оказывает. Есть несколько способов починить предметы во время приключения:

- *Починка* может быть использована при согласии Мастера для ремонта мелких предметов.
- Инструменты кузнеца и кузница для ремонта металлических изделий (XGE).
- Инструменты ремонтника для ремонта других материалов (XGE).

В случае действий Джуиблекса/зорбо, если магический предмет не уничтожен окончательно, он восстанавливается в конце приключения. Однако, если он будет уничтожен, он исчезнет.

ПОИСК ВЫСШЕГО СКАКУНА И ДРАКОНИЛ

Вопрос: Могу ли я призвать драконила (FTD) с помощью заклинания поиск высшего скакуна (XGE)?

Ответ: Да.

ПРИЛОЖЕНИЕ А. ЧАСТО ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ

В документах Лиги искателей приключений используются следующие термины при упоминании различных продуктов Wizards of the Coast:

- **PH.** Книга игрока
- **PBR.** Основные правила игрока
- **DMBR.** Основные правила Мастера подземелий
- **DMG.** Руководство мастера подземелий
- **MM.** Бестиарий
- **ЕЕРС.** Путеводитель игрока Elemental Evil
- **SCAG.** Путеводитель приключенца по Побережью меча
- **VGM.** Справочник Воло по монстрам
- **XGE.** Руководство Занатара обо всем
- **MTF.** Том Морденкайнена о врагах
- **TCE.** Котел Таши со всякой всячиной
- **FTD.** Сокровищница драконов Физбана
- **LR.** Восхождение Локаты
- **TP.** Дополнение: Тортл
- **AL.** Лига искателей приключений
- **ALPG.** Руководство игрока Лиги искателей приключений
- **ALDMG.** Руководство Мастера Лиги искателей приключений
- **GA.** Адепт Гильдии (зависит от сезона)
- **DRW.** Сны Красных волшебников
- **GOS.** Призраки Солтмарша (сезон 0)
- **TOD.** Тирания драконов (сезон 1)
- **HDQ.** Клад Королевы драконов (сезон 1)
- **ROT.** Пробуждение Тиамат (сезон 1)
- **EE.** Стихийное зло (сезон 2)
- **PTA.** Принцы Апокалипсиса (сезон 2)
- **ROD.** Ярость демонов (сезон 3)
- **OTA.** Из Бездны (сезон 3) □ **COS.** Проклятие Страда (сезон 4)
- **SKT.** Гром Штормового Короля (сезон 5)
- **TYP.** Истории из Зияющего портала (Сезон 6)
- **TOA.** Гробница аннигиляции (сезон 7)
- **WDH.** Вотердип: Драконий куш (Сезон 8)
- **WDMM.** Вотердип: Подземелье Безумного мага (сезон 8)
- **BGDA.** Нисхождение в Авернус (сезон 9)
- **IDRF.** Долина Ледяного Ветра: Иней Морозной Девы (сезон 10)
- **WBW.** Глушь по ту сторону Вичлайта (сезон 11)

ПРИЛОЖЕНИЕ В. ПОЛНЫЙ СПИСОК ДОСТУПНЫХ ИСТОЧНИКОВ ДЛЯ РАС И ПРЕДЫСТОРИЙ

На врезке Руководства игрока Лиги искателей приключений D&D "Какие книги правил я должен использовать?" упоминается разрешение рас и предысторий из избранных приключений и предысторий из продуктов главных организаторов. Ниже приведен полный список упомянутых продуктов, разрешенных к использованию в кампании Лиги искателей приключений D&D Забытых Королевств. Обратите внимание, что таблицы с безделушками также включены, если таковые имеются.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ D&D

- *Клад Королевы драконов* (свойства предысторий, привязанности)
- *Пробуждение Тиамат* (свойства предысторий, привязанности)
- *Из Бездны* (свойства предысторий, привязанности)
- *Проклятие Страда* (предыстория, готические безделушки)
- *Гробница аннигиляции* (предыстория)
- *Призраки Солтмарша* (предыстория)
- *Врата Балдура: Нисхождение в Авернус* (предыстория)
- *Долина Ледяного Ветра: Иней Морозной девы* (безделушки Долины Ледяного Ветра)
- *Глушь по ту сторону Вичлайта* (расы, предыстория, безделушки Царства фей)

ПРОДУКТЫ ЛИГИ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ D&D И ГИЛЬДИИ АДЕПТОВ

- *Руины Мезро* (предыстория)
- *Крысы Вотердипа* (предыстория)
- *Руководство Дарнана по содержанию таверн* (предыстория)
- *Тупоголовки и другие диковинки* (предыстория)

ПРОДУКТЫ ГЛАВНЫХ ОРГАНИЗАТОРОВ

Они доступны на DMsGuild.

- *Пограничные королевства* (предыстория)
- *Региональный путеводитель по островам Муншаэ* (предыстория, безделушки)

ПРИЛОЖЕНИЕ С. МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ, НЕДОСТУПНЫЕ ДЛЯ ИГРЫ

НЕДОСТУПНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Некоторые предметы, предлагаемые в игровых приключениях, проблематичны для игры в Лигу искателей приключений D&D. Эти предметы недоступны для игры. Если у вас есть персонаж, обладающий одним из этих предметов, удалите этот предмет у своего персонажа. Мастера не должны присуждать эти предметы, где бы они ни появлялись, без каких-либо исключений.

- *Мифрильный наборный доспех +1*
- *Закладка*
- *Несущая рассвет*
- *Колода многих вещей*
- *Гигантский посох магов*
- *Железная фляга*
- *Скипетр Королнора*
- *Утерянная корона Безилмеров*
- *Любовное зелье*
- *Кольцо зимы*
- *Амулет щитостража (и щитостраж)*
- *Камень управления сладом (любой)*
- *Самоцвет заклинаний (любой)*
- *Посох Забытого*
- *Палочка Оркуса*
- *Трон драконьих черепов*
- Любой магический предмет, для настройки которого требуется злое мировоззрение

ПРЕОБРАЗОВАННЫЕ В СЮЖЕТНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Некоторые магические предметы разрешено хранить и использовать во время игры в приключении, в котором они найдены, но за пределами этого приключения они слишком проблематичны. Эти магические предметы преобразованы в сюжетные предметы. В начале каждой игровой сессии для рассматриваемого приключения группа с одним или несколькими персонажами, владеющими сюжетным предметом, должна выбрать одного персонажа, который будет носить этот предмет на протяжении всей сессии. Группа не может иметь в игре два или более одинаковых сюжетных предмета. Каждый из этих предметов считается носимым магическим предметом для персонажей, использующих их во время игры. На эти предметы не распространяются ограничения редкости для персонажей, носящих их.

Обратите внимание, что приведенный ниже список включает только магические предметы, преобразованные в сюжетные предметы. В приключениях присутствует гораздо больше сюжетных предметов. Более подробную информацию смотрите в руководствах по адаптации для конкретных приключений.

- *Топитель*
- *Статуэтка Оркуса*
- *Хазирун*
- *Святой символ Равенкинд*
- *Символ Равенлофта*
- *Котел Иггвилл*
- *Железный клык*
- *Маска королевы драконов (как полная, так и отдельные маски)*
- *Нетерильский свиток Азумара*
- *Солнечный меч*
- *Высекающий искры*
- *Вэйз*
- *Перст ветра*