



РУКОВОДСТВО ИГРОКА

Версия 9.1

перевод 0.3 верстка 0.2

БЕССЛАВНОЕ ИСКУПЛЕНИЕ

Кампания для поддержки
ВРАТА БАЛДУРА: СПУСК В АВЕРНУС



В работе над документом участвовали:

D&D Глава персонала - Мастер Подземелий: Крис Линдси

Администраторы D&D Лиги Авантюристов: Алан Патрик, Эми Линн Дзура, Трэвис Вудал,
Лиза Пенроуз, Клэр Хоффман, Грег Маркс

Дата Вступления В Силу: 17 Сентября 2019 Года

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. Все персонажи и их отличительные сходства являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищен в соответствии с законодательством об авторских правах Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов или произведений искусства, содержащихся в настоящем документе, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Производитель: Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH.

Представитель компания Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Часть 1. Создание персонажа

Этот документ является руководством по созданию развивающегося персонажа D&D для игры в кампании в сеттинге Forgotten Realms представляющем Врата Балдура: Спуск в Авернус и управляемый Лигой Авантюристов. Правила представленные в этом документе дополняются FAQ Лиги искателей приключений (он тоже входит в Пакет игрока Лиги искателей приключений [Adventurers League Player's Pack]).

ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ

Для участия в играх Лиги авантюристов вам потребуется доступ, по крайней мере, к следующему:

Основные правила D&D. Этот [pdf документ](#) является бесплатным, распространяется на веб-сайте Wizards of the Coast и содержит все основные правила игры. Для более полного опыта, мы рекомендуем вам использовать Книгу Игрока по D&D пятой редакции.

Лист персонажа и журнал приключений. Вы можете использовать любой лист персонажа, предназначенный для пятой редакции D&D, и журнал приключений, который вам подходит. Вы можете найти некоторые в D&D Adventurers League Resources.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Вам также понадобится персонаж, созданный для Лиги Авантюристов. Все персонажи начинают с 1-го уровня.

ШАГ 1. ВЫБОР РАСЫ И КЛАССА.

Персонажи в Forgotten Realms могут выбирать расы и классы параметры из *Книги Игрока* и еще одного источника. Это правило называется "РНВ+1". Дополнительные ресурсы включают следующие продукты:

- Компаньон игрока Elemental Evil (EEPC)
- Путеводитель авантюриста по побережью Меча [Sword Coast Adventurer's Guide] (SCAG)

- Справочник Воло по монстрам [Volo's Guide to Monsters] (VGM)

- Xanathar's Guide to Everything (XGE)¹

- Том Морденкайнена о врагах (ToF)²

Кроме того, при выборе дополнительного источника при создании персонажа доступны следующие варианты или дополнительные правила:

- Альтернативные особенности людей [Variant Human Traits] (PHB)
- Варианты полуэльфов [Half-Elf Variants] и тифлингов [Tiefling Variants] (SCAG)
- Вариант: Человеческие языки (SCAG)³

Благословение Кореллона (ToF)³

ЗАМЕЧАНИЕ: 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. Некоторые персонажи 9 сезона могут получить крылья на 5-м уровне (см. **Приложение 2: "Персонажи 9 Сезона"**).

Кроме того, ваш персонаж должен принадлежать сезону. Этот выбор предоставляет вашему персонажу дополнительные правила, в ином случае он не имеет доступа к расовым или классовым чертам, или другим правилам, уникальным для

¹ XGE также включает в себя «Комплект тортлов» [Turtle Package].

² Только главы 1-5.

³ эта опция может быть выполнена, даже если ее исходный продукт не является вашим выбором для РНВ+1

сезона.

ШАГ 2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЗНАЧЕНИЙ ХАРАКТЕРИСТИК.

Значения характеристик вашего персонажа определяются одним из следующих методов:

Стандартный набор (15, 14, 13, 12, 10, 8)

Вариант: Настройка значений характеристик (РНВ).

ШАГ 3: ОПИШИТЕ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА.

Опишите своего персонажа и выберите предысторию.

Предыстория. Выберите или создайте предысторию, используя *Книгу игрока* или другие ресурсы кампании. Дополнительные ресурсы определены в *каталоге контента Лиги искателей приключений (ALCC)*.

Мировоззрение. Как правило, персонажи *Forgotten Realms* могут быть любого мировоззрения, кроме злого. Однако члены **Альянса Лордов** или фракции **Зентарим** (см. **шаг 5** ниже) могут быть законопослушными.

Божества. 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 1** выше. Жрецы **должны** поклоняться одному, определенному божеству, но не

ограничиваются доменами, рекомендованными для их божества. Другие персонажи не обязаны иметь божество.

ШАГ 4. ВЫБЕРИТЕ СНАРЯЖЕНИЕ.

Класс и предыстория вашего персонажа определяют снаряжение и золото; вы не используете метод наброски для определения начального богатства.

Безделушки. Вы начинаете с безделушкой [trinket] из таблицы в главе 5 *Книги игрока* — выбрав одну самостоятельно или определив её случайным образом (вы решаете как).

Снаряжение. Ваш персонаж может продавать или покупать компоненты заклинаний и снаряжение, найденные в *Книге игрока* или любых игровых источниках.

ШАГ 5. ВЫБЕРИТЕ ФРАКЦИЮ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО).

Ваш персонаж может быть членом фракции только в том случае, если у него есть особенность **Безопасное убежище** (предыстория Агента Фракции из *Руководства авантюриста по Побережью Меча*).

Члены фракции получают опознавательный знак своей фракции: булавку, повязку или специальную монету. Кроме того, они также могут идентифицировать себя другими способами, такими как одежда, татуировки или тайные рукопожатия. Дополнительную информацию о фракциях можно найти в **Приложении 1: "Известность"**.

Часть 2. Игра в Лаге Авантюристов

Чтобы участвовать в приключении, ваш персонаж **должен** находится в диапазоне уровней приключения. 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.

ВО ВРЕМЯ ВАШИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Ваш персонаж может продавать или покупать снаряжение, используя правила, приведенные в *Книге игрока*. **Между сессиями**, ваш персонаж может приобрести оборудование, найденное в любом источнике из **шага 2**, выше. Некоторые приключения, однако, накладывают ограничения на то, что можно приобрести **во время сессии**. Деньги и снаряжение не могут быть переданы другому персонажу, но:

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).

Постоянные волшебные предметы могут быть **обменяны** (см. ниже). Персонажи могут **разделить** стоимость услуг заклинателей НИП, полученных во время приключения.

ПОКУПКА ЗЕЛИЙ И СВИТКОВ

Ваш персонаж может купить зелья и свитки, как показано ниже:

Зелье...	Стоимость *	Зелье...	Стоимость *
Исцеления	50 зм	Подводного дыхания	100 зм
Лазанья	75 зм	Отлично о лечения	500 зм
Дружба животных	100 зм	Высшее исцеление	5,000 зм
Большее	100 зм	Невидим	5,000 зм

исцеление		ость	
Уровень свитков заклинаний	Стоимость *	Уровень свитков заклинаний	Стоимость *
Заговор	25 зм	3-ий	300 зм
1-ый	75 зм	4-ый	500 зм
2-ой	150 зм	5-ый	1,000 зм

* Стоимость свитков ниже идёт в дополнение к стоимости любых компонентов.

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

Ваш персонаж может заниматься различной деятельностью во время простоя **до, во время** или **после** сессии. Вы можете использовать действия простоя, найденные в *Книге игрока*, или описанные ниже действия. Другие могут быть использованы, если это разрешено другими документами кампании (расходы на образ жизни не используются при трате дней простоя).

Простой: Услуги Заклинателей. Вы можете провести день простоя, чтобы НИП сотворил заклинание для вас. 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. 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).

Простой: Навёрстывание упущенного

[Catching up]. Тратя дни простоя на 4-ом, 10-ом и 16-ом уровне, Ваш персонаж переходит на следующий уровень Вы не получаете ни золота, ни других сокровищ.

Текущий Тир	Стоимость, дни простоя
1	20 дней
2	80 дней
3	200 дней

Простой: Копирование заклинаний.

Персонажи, копирующие заклинания в книгу заклинаний, должны использовать это действие простоя. Вы проводите до 8 часов, копируя заклинания в свою книгу заклинаний **и / или** делая их книгу заклинаний доступной для других персонажей, чтобы скопировать из каждого дня простоя, который вы проводите. Персонажи, играющие в одно и то же приключение вместе, могут “торговать” заклинаниями друг с другом, используя эту деятельность. 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. Вы должны выполнять это действие простоя в присутствии DM вашего стола.

Простой: Обмен волшебными предметами. Постоянные магические предметы могут быть обменены на **индивидуальной основе** для предметов **той же редкости**. Только персонажи 4 тира могут меняться легендарными предметами. Уникальные волшебные предметы или волшебные предметы у которых не осталось волшебных свойств, не могут быть обменены. Каждая сторона сделки должна потратить 15 дней простоя, если только они не играют за одним столом. Сертификаты (при наличии) **должны** сопровождать торговлю или быть уничтожены. В случае возникновения конфликтных ситуаций, *руководство мастера подземелий* определяет редкость предмета и

свойства.

Изготовление зелья исцеления (XGE). Изготовление *зелий исцеления* требует использования набора Травников.

Переписывание свитков (XGE). Вы должны знать или быть в состоянии подготовить заклинание, прежде чем вы можете записать его в *свиток заклинаний*. Эта стоимость является дополнением к стоимости компонента заклинания.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Ваш персонаж получает уровень после завершения приключения. В сеансах приключений в книжных приключениях ваш Мастер сообщит вам, когда вы получили уровень. В противном случае, если после **четырёх** часов игры (или **восьми** часов на 2 - 4 тире) в книжном приключении ваш Мастер не говорит вам, что вы получили уровень, вы получаете уровень. В этом случае ваш персонаж переходит на следующий уровень в конце сессии.

Если вы хотите продолжать играть на своем текущем уровне, вы можете отказаться от получения уровня, хотя это влияет на другие награды, которые вы получаете.

Продвижение Вашего Персонажа. Ваш персонаж продвигается, используя параметры, найденные в вашем РНВ+1. Используйте **фиксированное значение хитов**, указанное в записи класса в РНВ; персонажи **никогда** не набрасывают свои хиты.

Волшебные предметы. 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). Вместо того, чтобы получить новый предмет, ваш персонаж может вместо этого заменить

предмет в своем владении новым—полезно для избавления от устаревших предметов или тех, которые были уничтожены или не имеют магии. Легендарными предметами могут обладать **только** персонаж 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). До тех пор предмет не считается в пределе волшебных предметов персонажа. Только один персонаж за столом может обладать **сюжетными** предметами в данный момент времени.

Тир	Лимит Волшебных предметов	Тир	Лимит Волшебных предметов
1	1	3	6
2	3	4	10

Денежное вознаграждение. Ваш мастер подземелий награждает вашего персонажа золотом во время игры. 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. Хотя вашему Мастеру **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.

Как только ваш персонаж заработал количество золота, равное их лимиту денег, **сообщите своему Мастеру**; персонажи не могут заработать больше, пока не достигнут нового уровня. Как только ваш персонаж достигает 20-го уровня, их лимит денег сбрасывается каждый раз, когда они завершают приключение.

Ти р	Минимальное вознаграждение ЗМ за час	Лимит зм на уровень
1	20 зм (10 зм)	80 зм
2	30 зм (15 зм)	240 зм
3	200 зм (100 зм)	1,600 зм
4	750 зм (375 зм)	6,000 зм

Дни Простоя. Ваш персонаж зарабатывает 10 дней простоя после получения уровня (20 для персонажей 2-4 тира).

ЖУРНАЛ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Хотя нет никакого требуемого формата, вы **должны** использовать некоторую форму журнала приключений, чтобы отслеживать награды вашего персонажа от приключения к приключению. В конце каждой сессии вы будете записывать следующую информацию в свой журнал приключений:

Название Приключения. Напишите название Приключения, в которое Вы играли (если книжное приключение, апишите номер сессии..

Продвижение. Укажите, получил ли ваш персонаж уровень в конце сессии.

Золото. Укажите, сколько золота ваш персонаж заработал и / или потратил во время сеанса.

Магический предмет. Обратите внимание на магические предметы, которые ваш персонаж получил и потерял во время сессии.

Простой. Аннотируйте дни простоя, которые были заработаны и потрачены во время сеанса, и какие действия простоя они были потрачены.

Заметки по приключению. 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.), . Для сессии книжного приключения запишите количество часов, которые Вы играли с момента получения вашего последнего уровня.

ПЛАНИРОВАНИЕ НА БУДУЩЕЕ

По мере того, как вы набираете уровни, ваш персонаж развивается и растет. При продвижении вашего персонажа применяются следующие правила:

Остановка Прогрессии. Если вы отказываетесь от продвижения в конце

приключения (или когда ваш ДМ 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).

Перестройка Персонажа. 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 не их **имя и сезон**. Немеханические аспекты вашего характера, такие как мировоззрение, пол, выбор божества или личностные черты, могут быть изменены **между сессиями** независимо от уровня.

Ваш персонаж сохраняет любые награды и снаряжение, заработанные до этого момента. Если класс или предыстория 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. Точно так же, если вы измените свою фракцию, доступ к известным преимуществам будет приостановлен (см. **Приложение 1:**

Известность.) 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).

Смерть, болезни и проклятия. 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 желаний. Это **временно** уменьшает их предел волшебных предметов на 1. 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). Эта опция доступна даже в том случае, если их лимит магических предметов был уменьшен до 0 или у них нет магических предметов.

Приложение 1: Известность

Во время приключений, ваш персонаж зарабатывает себе положение среди жителей фаэруна, по мере того как их репутация растет, они могут призвать в милости от тех, с кем они пересеклись пути во время своих путешествий.

ПРЕИМУЩЕСТВА РАНГА ИЗВЕСТНОСТИ

В то время как члены определенных фракций пользуются дополнительными преимуществами, все персонажи (а не только члены фракции) получают известность в зависимости от их уровня:

Тир	Титул:
1	Новичок
2	Знаток
3	Ветеран
4	героический

Когда ваш персонаж начинает новое приключение или главу, они могут выбрать **одно** преимущество известности, связанное с их текущим рангом, предметы не могут быть проданы или обменены и теряются, если они не истратились до конца приключения или главы (в зависимости от того, что произойдет раньше),

Ранг	Уровень
Новичок	Вдохновение и зелье исцеления
Знаток	Предмет стоимостью 100 gr или меньше из таблицы в главе 5 руководства игрока
Ветеран	Транспортного средства с экипажем нестроевую
Герой	Зелье высшего исцеления или эликсир здоровья

ПРЕДМЕТ ЗА ИЗВЕСТНОСТЬ

Адепт-персонажи могут выбрать, чтобы получить + 1 оружие, + 1 Щит, + 1 жезл хранителя пакта или + 1 палочку военного мага, привязанную к их фону (Народный герой может

получить старый + 1 большой меч, принадлежавший отставному авантюристу, мудрец может найти + 1 палочку военного мага, спрятанную в библиотеке, например), ограничение магического предмета вашего персонажа применяется к этому предмету, и предмет не может быть продан или продан, но может быть заменен другими предметами по вашему желанию,

ПРИОСТАНОВКА ИЗВЕСТНОСТИ

Так же, как ваш персонаж получает доступ к известным наградам через героические действия, так же они могут потерять его через негероические, если приостановлено, ваш персонаж теряет доступ к известным преимуществам в начале ряда приключений, как это определяется продолжительностью их приостановки:

Долгосрочная приостановка, доступ вашего персонажа к известным преимуществам приостанавливается для **ряда приключений или глав, равных половине их уровня** (минимум 1), Эти приостановки накладываются за вопиющие действия в игре и вне игры, такие как:

Атака другого персонажа без согласия другого игрока и Мастера.

DM по своему усмотрению (используйте осторожно), это включает в себя действительно разрушительные вещи; такие как враждебное поведение против членов фракции, откровенно злые действия и т. д. Если этот тип поведения сохраняется после того, как это наказание произошло, DM имеет окончательное усмотрение, чтобы освободить вас от игры—в этом случае вы лишаетесь всех наград за сеанс, если вы оправданы таким образом, вы не можете повторить приключение с тем же

персонажем,

Краткосрочные приостановки, доступ вашего персонажа к преимуществам известности приостанавливается на **одно приключение или главу**, эти приостановки могут быть наложены на:

Ваш персонаж был замечен во время осуществления преступления.

Ваш персонаж признан виновным в совершении преступления.

DM по своему усмотрению (используйте осторожно), это может включать такие вещи, как действия, которые не выгодны для целей фракции; значительное неуважение к лицам с законной властью, злоупотребление простолюдинами, намеренное препятствие группе и т. д.

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 является единственным способом устранить своих врагов в массовом порядке или если ваш персонаж подвержен заклинаниям, таким как *dominate person* и т. д.), В этих случаях не применяется приостановка льгот,

ЧЛЕНСТВО ВО ФРАКЦИИ

Ваш персонаж может присоединиться к **любой** фракции, для которой они отвечают требованиям (например, члены Бреган Д'Эрт должны быть дроу), вы можете быть членом

только одной фракции в любое время и поддержание членства во фракции требует, чтобы персонаж обладал свойством безопасного убежища (Faction Agent background, *Sword Coast Adventurer's Guide*), ваш персонаж может покинуть свою фракцию в любое время, для этого они заменяют свойство Безопасного Убежища на новую или выбирают **новую** фракцию, в любом случае они получают **краткосрочную** приостановку от известных преимуществ,

ФРАКЦИОННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Адепты - члены фракции могут выбрать, получить ли магическое кольцо с эмблемой своей фракции, Ограничение магических предметов вашего персонажа применяется к этому предмету, и он не может быть продан или продан, но может быть заменен другими предметами по вашему желанию, полученный предмет определяется их фракцией, но теряется, если вы покидаете фракцию,

Фракция	Предмет
Все	кольцо защиты
Арфисты	кольцо свободного действия
Орден Латной Перчатки	кольцо сопротивления огню
Изумрудный Анклав	кольцо влияния животных
Альянс Лордов	кольцо удара
Зентарим	кольцо уклонения

Приложение 2. Персонажи 9 сезона.

Игры Лиги искателей приключений D&D делятся на сюжетные сезоны. 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. Поскольку мы готовимся начать сезон 9, в поддержку Врат Балдура Спуск в Авернус", мы хотели бы сделать доступными некоторые новые опции для персонажей, созданных специально для начала кампании.

НОВЫЕ ОПЦИИ ПРИ СОЗДАНИИ ПЕРСОНАЖА

Все персонажи, созданные для игры в сезон 9, получают затажное наследие злой черты и на ваш выбор: либо Крылья, затронутые планами, либо свойство унаследованные злобы. Персонажи, созданные до 9 сезона, не могут воспользоваться этими преимуществами.

ЗАТЯЖНОЕ НАСЛЕДИЕ ЗЛА

Когда вы бросаете, чтобы определить количество временных точек попадания, полученных за счет свойства Истощение жизни монеты душ, вы можете бросить дважды и выбрать любой результат. Кроме того, они получают ответ на два вопроса при использовании свойства запроса монет душ Эта черта теряется в конце сезона.

КРЫЛЬЯ ЗАТРОНУТЫХ ПЛАНАМИ

Если вы хотите создать aasimar или tiefling, этот персонаж получает выгоду, связанную с их расой, ниже. Ни одно из преимуществ не зависит от выбора ссылочного ресурса в качестве их +1.

Аазимар. Вы можете выбрать aasimar (Volo's Guide to Monsters) в качестве расы вашего персонажа. Кроме того, на 5—м уровне вы можете навсегда заменить черту Даритель Света и расовую черту, которую они получают на 3-м уровне, чтобы прорасти пернатыми крыльями-набирая скорость полета 30 футов, не нося тяжелую броню.

Тифлинг. На 5-м уровне вы можете навсегда заменить их адскую наследственную черту на

крылатый вариант тифлинга (Sword Coast Adventurer's Guide).

НАСЛЕДСТВЕННОЕ ЗЛОПЫХАТЕЛЬСТВО

Если ваш персонаж не является аасимаром или тифлингом, это не значит, что они остаются в огненном, кислотном дожде. Персонажи, которые не выбирают Крылья, затронутые планами, могут начинать с любым нередким магическим предметом из руководства Занатара ко всему, кроме магической брони, оружия, чудесных предметов, которые функционируют как оружие, заводной амулет, Амулет темного осколка, шляпа волшебства или Рубин военного мага.

Дополнительно, предмет имеет одну из следующих характеристик включенных в свою конструкцию:

к20	Адское Наследие
1	Человеческие волосы или кожа
2	Геометрические части зеленая сталь
3	Зубы большого, неизвестного существа
4	Зловоние серы
5	Ключья кислого (но безвредный) пар
6	Мигающий красный глаз
7	Нимб безвредного пламени
8	Условия ныне недействительного адского контракта
9	Шепчущие голоса призывают владельца творить зло

10	Потраченная монета душ
11	Крошечный флакон демонического Ихора
12	Кроваво-красные кристаллы
13	Зеркало, которое иногда отражает Глаз Дьявола
14	Нечестивые молитвы, написанные на клочках плоти
15	Хитиновые шипы
16	Черная древесина, которая сочится красным соком
17	Зелёное стекло
18	Корявое серебро с inferнальными рунами
19	Колючие, холодные железные цепи
20	Пятна крови, которые никогда не смываются

КРАТКОЕ ЧАВО

ПОЧЕМУ СТИЛЬ ОФОРМЛЕНИЯ НЕ ТАКОЙ У КАК У Wizards of the Coast?

Потому что мы не Wizards of the Coast. Потому, что фирменные шрифты стоят денег, а профессиональная верстка стоят

ПОЧЕМУ ПЕРЕВОД КРИВОЙ?

Версия перевода: 0.3, версия верстки: 0.2. Можно долго ждать идеальной верстки и перевода и так и не дожидаться. Если вы будете оставлять свои комментарии – перевод и верстка будут исправлены и улучшены быстрее.

ОСТАВИТЬ ЗАМЕЧАНИЯ К ВЕРСТКЕ И ПЕРЕВОДУ МОЖНО [ЗДЕСЬ](#) ИЛИ [НА СТРАНИЦЕ С ПЕРЕВОДАМИ](#) ИЛИ [НА СТРАНИЦЕ 90ГО СЕЗОНА В РУССКОЯЗЫЧНОМ СООБЩЕСТВЕ](#)

CHANGELOG

ВЕРСИЯ ПЕРЕВОДА: **0.3**

ВЕРСИЯ ВЕРСТКИ: **0.2**

ДАТА ВЕРСИИ: **13.10.2019**

ПЕРЕВОД: [КИБОРГИ И ЧАРОДЕИ](#)

ВЕРСТКА: [КИБОРГИ И ЧАРОДЕИ](#)

ПЕРЕВОД СОВМЕСТИМ С [ПЕРЕВОДОМ SRD](#) ОТ [КИБОРГОВ И ЧАРОДЕЕВ](#)

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ [ADVENTURERSLEAGUE.RU](#)