



# РУКОВОДСТВО ИГРОКА

## ЛАГЕРЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ D&D «SWORD COAST»

Дата изменения: 20 мая 2024 года. Версия 1.4.

### ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Этот документ предоставляет правила создания и продвижения персонажей в рамках игр Лагеря любителей D&D «Sword Coast» в сеттинге Забытых Королевств.

Подробнее о лагере вы можете узнать на странице [swordcoast.ttrpg.ru](http://swordcoast.ttrpg.ru).

### СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Используйте правила создания персонажей, представленные в «Книге игрока» (КИ), со следующими примечаниями. Вы начинаете играть с 1-го уровня.

**Шаг 1: Выберите расу или происхождение.**

Доступные варианты правил см. во врезке. Доступна персонализация происхождения персонажа, описанная в «Котле Таши со всякой всячиной».

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

**Шаг 3: Определите значения характеристик.**

Значения ваших характеристик генерируются с помощью одного из следующих методов.

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

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

- **Мировоззрение:** Выберите любое не злое мировоззрение.
- **Предыстория:** Вы можете создать собственную предысторию или использовать любую доступную предысторию из представленных. Если вы выберете предысторию, которая не даёт черту, вы можете

выбрать одну из следующих черт для своего персонажа: Одарённый или Крепкий.

- **Божество:** Вы можете выбрать любое божество для поклонения из официальных сводов правил, которое уникально для Забытых Царств или не уникально для другого мира. Жрецы обязаны выбрать божество.

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

### НАЧАЛО ИГРЫ С 5-ГО УРОВНЯ

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

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

## КАКИЕ КНИГИ Я МОГУ ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Вы можете использовать неопциональные правила, приведённые в «Книге игрока», базовых правилах и во всех книгах, перечисленных ниже. Если правило было перепечатано в более новом источнике, вы всегда должны использовать последнюю версию.

- «Сокровищница драконов Физбана» (СДФ)
- «Морденкайнен представляет: Монстры Мультивселенной» (МПММ)
- «Путеводитель приключенца по Побережью меча» (ППиПМ)
- «Котёл Таши со всякой всячиной» (КТсВВ)
- «Руководство Занатара обо всем» (РЗоВ)

Кроме того, доступны следующие вариативные или опциональные правила:

- Глава 6: Индивидуальные опции (КИ)
- Альтернативные особенности людей (КИ)
- Персонализация вашего происхождения (КТсВВ)
- Дополнительные умения класса (КТсВВ)
- Варианты полуэльфов и тифлингов (ППиПМ)
- Опция: человеческие языки (ППиПМ)

## УЧАСТИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЯХ

Вы можете играть в приключения Лагеря любителей D&D «Sword Coast» при условии, что ваш персонаж соответствует требованиям к уровню для игры. На титульной странице каждого приключения указано, персонажи какого уровня могут в нем участвовать.

## Журналы ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Вы должны использовать журнал приключений, чтобы отслеживать награды и отмечать любую другую важную информацию из игры в конкретное приключение. Журнал приключений вы можете получить у своего Мастера.

## ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ

Вы получаете уровень в конце каждой игровой сессии, которая завершает приключение Лагеря любителей D&D «Sword Coast».

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

Всякий раз, когда вы получаете уровень, вы можете перестроить любой аспект своего

персонажа. Смотрите раздел «Перестройка» ниже.

Как только вы достигнете 5-го уровня, вы можете выбрать магический предмет, как описано в разделе «Начало игры с 5-го уровня» выше.

## ПЕРЕСТРОЙКА

Вы можете перестроить своего персонажа по своему желанию. Однако вы сохраняете только снаряжение и магические предметы, заработанные во время приключений, и теряете доступ ко всем предметам, полученным с помощью умений класса. Если вы перестроитесь обратно в этот класс, вы восстановите доступ к этим предметам.

## НАГРАДЫ

Всякий раз, когда вы повышаете уровень, а также в другое время во время игры, вы будете получать награды. Они могут включать:

- магические предметы
- товары и золото
- сюжетные награды

## МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Всякий раз, когда ваша группа находит магический предмет во время игры, она определяет, у кого он будет до конца приключения. В конце приключения все найденные магические предметы группа делит на своё усмотрение. Если более одного персонажа претендует на конкретный магический предмет, Мастер может случайным образом определить, кто получает его, если группа не может решить это сама.

У вас может быть столько магических предметов, сколько вы получили в награду за приключения, но вы должны ограничить количество магических предметов, которые вы берете на игровые сессии, в соответствии с приведённой ниже таблицей

Уровни	Необычные+	Обычные	Расходники
1-4	1	5	5
5-10	3	5	10
11-16	6	5	10
17-20	10	5	15

Необычные, редкие, очень редкие, легендарные и уникальные постоянные магические предметы включены в колонку «Необычные+». Обычные постоянные магические предметы включены в колонку «Обычные». Расходники включают в себя

любые магические предметы, которые потребляются при использовании (зелья, свитки, боеприпасы и т.д.). Если предмет уничтожен, израсходован или утерян во время игры, он удаляется из предметов вашего персонажа и не может быть повторно приобретён, если только он не будет выдан в качестве награды на очередной игре.

Легендарные магические предметы могут использовать только персонажи 17-го уровня и выше. Персонажи более низких уровней, которые получают легендарный магический предмет в качестве награды, могут иметь его, но он остаётся недоступным для использования до 17-го уровня.

## МОНЕТЫ И ПРОЧИЕ СОКРОВИЩА

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

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

## СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

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

Всякий раз, когда это применимо, Мастер может спросить, есть ли у кого-либо из персонажей в группе та или иная сюжетная награда.

## СМЕРТЬ, БОЛЕЗНИ И ПРОКЛЯТИЯ

Во время игровой сессии ваш персонаж может умереть или подвергнуться продолжительному эффекту, такому как болезнь или проклятие.

Если персонаж подвергся продолжительному эффекту, это эффект сохраняется на последующие игровые сессии, пока не будет снят.

Если персонаж умер, по завершении этой сессии вы можете выбрать следующую судьбу:

- Вы возвращаете своего персонажа к жизни за 1 000 зм. Если у персонажа нет этой суммы, считается, что он берёт её в долг, и всё золото, зарабатываемое им в последующих приключениях, будет уходить в счёт этого долга, пока он не будет погашен.
- Вы удаляете персонажа, покоряясь своей судьбе.

Если после смерти вы каким-то образом вернётесь в приключение до завершения игровой сессии, вы можете получить все награды за это приключение, в том числе полученные во время вашего отсутствия.

## МАСТЕРА И НАГРАДЫ

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

## МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

В этом разделе описана деятельность, которой ваш персонаж может заниматься между приключениями.

## ПРОДАЖА И ОБМЕН СНАРЯЖЕНИЯ

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

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

Обмен постоянных магических предметов с другими персонажами Лагеря любителей D&D «Sword Coast» осуществляется по принципу «один на один» эквивалентной редкости. Факт обмена должен

быть отмечен в журнале приключения вашего персонажа.

## ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

---

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

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

**Изготовление зелий.** Вы можете варить зелья лечения, как описано в разделе «Изготовление предмета» в «*Руководстве Занатара обо всем*». В этом случае «рабочая неделя» определяется как 5 дней простоя. Вы не страдаете от осложнений, когда занимаетесь этим видом деятельности. Сваренные зелья засчитываются в ваш лимит расходимых предметов.

**Переписывание свитков.** Вы можете переписывать свитки заклинаний, как описано в разделе «Создание свитка заклинания» в «*Руководстве Занатара обо всем*». В этом случае «рабочая неделя» определяется как 5 дней. Вы не страдаете от осложнений, когда занимаетесь этим видом деятельности. Количество созданных свитков засчитывается в ваш лимит расходимых предметов.

**Обмен магических предметов.** Всякий раз, когда вы обмениваете магический предмет, вы тратите 5 дней простоя.