



РУКОВОДСТВО ИГРОКА ЛИГИ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ D&D®

Дата вступления в силу: 19 декабря 2022 года. Версия 13.0.

ЧТО ЭТО?

Этот документ знакомит вас с правилами создания и продвижения персонажей в рамках Лиги искателей приключений D&D, официальной организованной игровой программы для Dungeons & Dragons.

Дополнениями к этому документу являются **Руководство мастера подземелий Лиги искателей приключений D&D** и **Часто задаваемые вопросы Лиги искателей приключений D&D**. Обратите внимание, что этот документ не является исчерпывающим руководством по всем возможным решениям; дополнительную информацию смотрите в сопутствующих документах выше.

Этот документ описывает участие в приключениях Лиги искателей приключений D&D в следующих мирах кампании: Забытые королевства, Эберрон, Равенлофт и Копье Дракона.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Используйте правила создания персонажа, представленные в *Руководстве игрока (PH)*, со следующими примечаниями. Вы начинаете играть с 1-го уровня.

Шаг 0: Выберите свою кампанию. Вы можете присоединить своего персонажа к кампании Забытых королевств, Эберрона, Равенлофта или Копья Дракона. Ваш выбор влияет на несколько доступных вам вариантов правил и ограничивает ваши приключения теми, которые привязаны к определённой кампании или доступны более чем для одной кампании. Как только ваш выбор сделан, вы не сможете изменить его для этого персонажа после того, как сыграете в своё первое приключение.

Шаг 1: Выберите расу или родословную. Доступные варианты правил см. во врезке. Доступна персонализация происхождения персонажа, описанная в *Котле Таши со всякой всячиной*.

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

Шаг 3: Определите значения характеристик. Значения ваших характеристик генерируются с помощью одного из следующих методов.

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

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

- **Мировоззрение:** Выберите не злое мировоззрение.
- **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 книг правил, которое является уникальным для мира вашей кампании или не является уникальным для другого мира. Жрецы обязаны выбрать божество.
- **Фракция:** Вы можете выбрать одну фракцию при создании персонажа или в любое время, когда появится возможность во время игры. Преимущества членства во фракции подробно описаны в самих приключениях, где это уместно. Стартовые фракции перечислены в Приложении С к *Основным правилам*. Вы можете быть членом только одной фракции одновременно, но можете переключаться между фракциями, когда захотите.

Шаг 5: Выбор снаряжения. Ваше стартовое снаряжение и золото определяются вашим классом и опытом. Вы не определяете количество золота броском кости. Вы можете начать с безделушкой по вашему выбору из доступных вариантов правил. Вы можете продать стартовое снаряжение, используя правила в PH, и можете купить снаряжение и компоненты заклинаний, найденные в PH или доступных правилах.

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 (TCE)
- амулет благочестия +1 (TCE)
- магический гримуар +1 (TCE)
- флакон с кровью +1 (TCE)
- пояс из драконьей кожи +1 (FTD)

- лунный серп +1 (TCE)
- барабан задающего ритм +1 (TCE)
- сумка хранения

КАКИЕ КНИГИ Я МОГУ ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

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

- Сокровищница драконов Физбана (FTD)
- Морденкайнен представляет: монстры Мультивселенной (MPMM)
- Котёл Таши со всякой всячиной (TCE)
- Руководство Занатара обо всем (XGE)
- Дополнительные правила для вашей кампании, представленные далее в этом документе
- Дополнительные опции, представленные в Часто задаваемых вопросах

Вы также можете воспользоваться правилами, содержащимися в следующих цифровых публикациях, доступных на DMsGuild:

- *Путеводитель игрока Элементарного Зла* (EERC)
- *Восхождение Локаты* (LR)

Кроме того, доступны следующие варианты или дополнительные правила:

- Глава 6: Индивидуальные опции (PH)
- Персонализация вашего происхождения (TCE)
- Дополнительные умения класса (TCE)
- Альтернативные особенности людей (PH)

УЧАСТИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЯХ

Вы можете играть в любые понравившиеся вам приключения, которые доступны в рамках Лиги искателей приключений D&D, при условии, что вы соответствуете требованиям к уровню для игры. У каждого приключения указан тир, который говорит вам, персонажи какого уровня могут в нём участвовать.

УРОВНИ ПЕРСОНАЖЕЙ ПО ТИРАМ

Уровень персонажа	Тир
1 – 4	1
5 – 10	2
11 – 16	3
17 – 20	4

Играем в официальные приключения D&D

Длиительные приключения, такие как *Глушь по ту сторону Вичлайта*, имеют другие правила прокачки. Вы имеете право «покинуть» эти приключения в определённые моменты, чтобы сыграть в другие приключения, но таким образом вы можете лишиться права вернуться, если уровень вашего персонажа

выйдет за пределы книжного приключения. Проконсультируйтесь со своим мастером подземелий.

ЖУРНАЛЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Вы должны использовать журнал приключений, чтобы отслеживать награды и отмечать любую другую важную информацию из игры в конкретное приключение. Отмечайте каждое приключение и сессию, указывая код (есть во многих приключениях) или название (для официальных продуктов D&D). Журнал приключений доступен на [официальном веб-сайте](#).

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ

Вы получаете уровень в конце каждой игровой сессии, которая завершает приключение Лиги искателей приключений или часть официального приключения D&D, на ваше усмотрение. Если же вы желаете продолжить играть на своём текущем уровне, вы можете отказаться от получения уровня. Вы сохраняете все заработанные награды.

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

Всякий раз, когда вы можете повысить 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 на 5-м уровне» 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 у вас есть возможность повысить уровень, а также в другое время во время игры, вы будете получать награды. Они могут включать следующее:

- Магические предметы
- Монеты и другие сокровища
- Сюжетные награды
- Награды за события

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Всякий раз, когда ваша группа находит магический предмет во время игры, она определяет, у кого он будет до конца приключения. В конце игры любое количество персонажей может оставить себе магический предмет (включая расходимые предметы), если он не был израсходован или уничтожен во время иг-

ры. Вы можете оставить себе столько магических предметов, сколько получили в награду, но должны ограничить количество магических предметов, которые вы берёте с собой на игру.

НОСИМЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ ПО ТИРАМ

Тир	Необычные+	Обычные	Расходуемые
1	1	5	5
2	3	5	10
3	6	5	10
4	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». Расходуемые предметы 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 можно использовать только в играх для 4-го тира. 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.

Дополнительные магические предметы могут быть получены через события, такие как торговый пост или специальная игровая возможность. На эти предметы распространяются ограничения на магические предметы, представленные выше.

МОНЕТЫ И ПРОЧИЕ СОКРОВИЩА

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

Обычные предметы, такие как найденное снаряжение, делятся на усмотрение группы в игровой сессии. У вашего мастера подземелий будут более конкретные рекомендации по использованию обычных предметов в качестве сокровищ.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Иногда вы можете получить сюжетную награду. Это специальная награда или предмет, иногда представляемый в виде сертификата, который может иметь значение в будущих приключениях по той же сюжетной линии и не имеет никакого эффекта за пределами этой сюжетной линии.

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

деленных обстоятельствах, например, в случае с сюжетными предметами, стороне, возможно, придется определить, у кого они есть для целей этого приключения.

НАГРАДЫ ЗА СОБЫТИЯ

Вы можете посетить какое-либо событие (мероприятие) и получить сертификат, например, домашнее животное или интересную безделушку, в качестве награды за участие или участие в определенной деятельности. Эти награды привязаны к игроку, а не к конкретному персонажу. В начале каждой игровой сессии вы можете выбрать одну награду за событие, которой вы обладаете, для использования. В любой момент времени у вас может быть активна только одна награда за событие, и награды за событие не считаются носимым магическим предметом.

СМЕРТЬ, БОЛЕЗНИ И ПРОКЛЯТИЯ.

Во время игровой сессии, если вы умираете, подвергаетесь продолжительному эффекту, такому как болезнь или проклятие, или вас удаляют из приключения, вы будете иметь дело с последствиями на протяжении всей игровой сессии. По завершении этой сессии вы можете выбрать следующую судьбу:

- Вы возвращаете своего персонажа к жизни или устраняете негативный эффект. Если вы были удалены из приключения, вы получаете награды, заработанные до момента удаления. Вы можете получить уровень.
- Вы удаляете персонажа, покоряясь своей судьбе.

Если вы вернётесь в приключение до завершения игровой сессии, вы можете получить все награды, предлагаемые участнику, в том числе во время вашего отсутствия.

МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ И НАГРАДЫ

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

МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

ПРОДАЖА И ОБМЕН СНАРЯЖЕНИЯ

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

- Снаряжение и 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 (включая легендарные магические предметы) можно обменивать (смотрите ниже). Уникальные магические предметы не могут быть обменяны.

Обмен постоянными магическими предметами с другими персонажами в кампании вашего персонажа осуществляется по принципу «один на один» эквивалентной редкости. Сертификаты (если таковые имеются) также должны быть обменяны или уничтожены. Вы не можете меняться с персонажами, привязанными к миру кампании, отличному от того, который вы выбрали для своего 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).

Навёрстывание. Потратьте 10 дней простоя, чтобы получить уровень.

Копирование заклинаний. Если вы умеете копировать заклинания, вы можете использовать правила, представленные во врезке «Ваша книга заклинаний» в *Руководстве игрока* для копирования заклинаний, найденных в приключениях, за исключением того, что это стоит 1 день простоя для каждого заклинания до 4-го уровня и 2 дня простоя для каждого заклинания 5-го уровня и выше. Если вы копируете заклинания из книги заклинаний другого персонажа, вы можете сделать это сразу после 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*. «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*. «Рабочая неделя» определяется как 5 дней простоя. 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.

ВОПРОСЫ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Вам доступны следующие ресурсы, чтобы быть в курсе всех последних новостей и обсуждений Лиги искателей приключений!

- [Официальный сайт Лиги искателей приключений D&D](#). Ваш источник общей информации, а также всех документов кампании для игры. Здесь также можно найти часто задаваемые вопросы, которые дают более подробные ответы на конкретные вопросы.
- [Официальный Discord Лиги искателей приключений D&D](#). Присоединяйтесь к оживлённым дискуссиям на каналах, посвящённых 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 чём говорят сотрудники.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, любые другие названия продуктов Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные образы являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законами об авторских правах Соединённых 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: 13.0.1

ДОПОЛНЕНИЕ: МИРЫ КАМПАНИЙ

ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА

Кампания Забытых Королевств включает в себя большинство прошлых приключений Лиги искателей приключений D&D. Следующие изменения в правилах, представленные выше, вступают в силу для персонажей, участвующих в кампании Забытых Королевств.

Сеттинг по умолчанию. Если неясно, к какому миру кампании относится приключение, по умолчанию используется мир Забытых Королевств.

Приключения Спеллджаммера. Приключения Спеллджаммера считаются частью кампании Забытых Королевств.

Черты предыстории. Персонажи, выбирающие черту без предыстории, имеют дополнительный вариант стартовой черты: Посвящённый в магию.

Дополнительные источники правил. Персонажи, участвующие в кампании Забытых Королевств, могут выбрать дополнительные опции правил из следующих продуктов: *Руководство приключенца на Побережье Мечей (SCAG)* и *Спеллджаммер: Приключения в космосе (SAS)*. Для персонажей Забытых Королевств доступны следующие дополнительные правила: варианты полуэльфов и тифлингов, а также опция «Человеческие языки» из *SCAG*.

ЭБЕРРОН

Следующие изменения в правилах, представленные выше, вступают в силу для персонажей, присоединившихся к кампании Эберрона.

Предыдущие приключения Лиги искателей приключений. Сюжетные приключения *Эберрон: Оракул войны* и связанные с ними Спасательные миссии теперь считаются частью кампании Эберрон. В них не обязательно играть в определенном порядке, и персонажи могут свободно перемещаться между этими приключениями и новыми приключениями Лиги искателей приключений Эберрона, при условии, что они соответствуют требованиям к уровню для конкретных приключений.

Приключения в официальных продуктах. Приключение «Забытые реликвии» из книги *Эберрон: Из пепла Последней войны* доступно для игры. Кроме того, доступны для игры приключения, представленные в *Путешествиях по Сияющей цитадели*.

Черты предыстории. Персонажи, выбирающие черту без предыстории, имеют дополнительный вариант стартовой черты: Посвящённый в магию.

Дополнительные источники правил. Персонажи, участвующие в кампании Эберрон, могут выбрать дополнительные опции правил из следующих продуктов: *Эберрон: Из пепла Последней войны (EBR)*. Обратите внимание, что там, где это применимо, правила класса Изобретатель и его подкласса используют самый последний опубликованный источник (*Котёл*

Таши со всякой всячиной) в случае изменений правил. *Путеводитель Проходимца по Эберрону* не является одобренным источником вариантов правил Лиги искателей приключений.

РАВЕНЛОФТ

Следующие изменения в правилах, представленные выше, вступают в силу для персонажей, присоединившихся к кампании Равенлофта.

Происхождение персонажа. Вы можете выбрать быть уроженцем Равенлофта из Царства Ужаса или путешественником, входящим в туманы из другого мира. Однако ваш персонаж должен выбрать опции, доступные только в рамках кампании Равенлофта, независимо от вашего происхождения.

Предыдущие приключения Лиги искателей приключений. Сюжетные приключения *Равенлофт: Туманные охотники* теперь считаются частью кампании Равенлофта. В них не обязательно играть в определенном порядке, и персонажи могут свободно перемещаться между этими приключениями и новыми приключениями Лиги искателей приключений Равенлофта. 4-й сезон Лиги искателей приключений (прилагается к *Проклятью Страда*, действие происходит в Баровии) доступен для прохождения персонажами Равенлофта, и персонажи могут свободно покидать и возвращаться, чтобы участвовать в приключениях в любом порядке, который они выберут, при условии, что они соответствуют требованиям к уровню.

Приключения в официальных продуктах. Проклятие Страда и приключение «Дом плача» из *Руководства Ван Рихтена по Равенлофту* доступны для игры.

Черты предыстории. Персонажи, выбирающие черту без предыстории, имеют дополнительный вариант стартовой черты: Посвящённый в магию.

Дополнительные источники правил. Персонажи, участвующие в кампании Равенлофта, могут выбрать дополнительные опции правил из следующих продуктов: *Руководство Ван Рихтена по Равенлофту (VRG)*.

КОПЬЁ ДРАКОНА

Доступно с 1 января 2023 года

Следующие изменения в правилах, представленные выше, вступают в силу для персонажей, участвующих в кампании Копья Дракона.

Приключения в официальных продуктах. Приключение «Тень Королевы драконов» доступно для игры.

Дополнительные источники правил. Персонажи, участвующие в кампании Копья Драконов, могут выбрать дополнительные опции правил из следующих продуктов: *Dragonlance: Тень Королевы драконов (DLS)*.