

РУКОВОДСТВО ИГРОКА ЛИГИ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ D&D®

Дата вступления в силу: 18 декабря 2024 г. Версия 15.1, перевод: poletaew



Что это?

В этом документе изложены правила создания и развития персонажей в рамках Лиги искателей приключений D&D (AL), официальной публичной игровой программы для Dungeons & Dragons (D&D).

Дополнения к этому руководству находятся [на форуме D&D Beyond](#).

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Используйте правила создания персонажей из *Руководства игрока (2024)*, сокращённо *PH 2024*, доступные источники правил («Какие книги правил я должен использовать?») и следующие примечания. Вы начинаете играть с 1-го уровня.

Шаг 0: Выберите свою кампанию. См. Приложение.

Шаг 1: Выберите класс.

Шаг 2: Выберите вид или Своё происхождение, предысторию, снаряжение, язык, и безделушку.

- **Своё происхождение.** Если используется опция «Своё происхождение» (Котёл Таши со всякой всячиной, TCE), выберите либо Черту происхождения, либо черту без категории (не отнесённую в обновлённых правилах ни к Общим чертам, ни к Чертам происхождения, боевого стиля или эпических даров).
- **Черта.** Черты без категории можно выбирать только в том случае, если в опциях персонажа не указана категория. Черта «Посвящённый в боевое искусство» (TCE) недоступна.
- **Предыстория.** Используйте любую доступную предысторию или создайте предысторию с помощью *Руководства Мастера Подземелий (2024)*, сокращённо ниже «DMG 2024».
- **Язык.** Если язык, относящийся к происхождению вашего персонажа, не указан в качестве опции Происхождения, вы можете выбрать его (например, тифлинг, знающий inferнальный).

Шаг 3: Определите значения характеристик. Ваши значения характеристик генерируются с использованием Стандартного массива или Стоимости баллов.

Шаг 4: Выберите мировоззрение. Только незлое мировоззрение.

Шаг 5: Заполните детали.

- **Божество:** Жрецы должны, а другие классы могут выбрать божество из доступных в кампании, либо не являющееся уникальным для другого мира.
- **Фракция:** Вы можете выбрать одну фракцию из Базовых правил (2014), Приложения С или вселенной кампании при создании персонажа или в любое другое время, когда появляется такая возможность в ходе приключения. Преимущество фракций описаны в самих приключениях. Одновременно вы можете состоять только в одной фракции, но вы можете изменить её, когда захотите. Фракция Красных Волшебников недоступна для выбора.

НАЧАЛО ИГРЫ С 5-ГО УРОВНЯ

Вы можете создать персонажа 5-го уровня вместо того, чтобы начинать с 1-го уровня. Получите стандартное снаряжение, соответствующее вашему классу и предыстории, 500 золотых, 40 дней простоя и один из следующих магических предметов.

- *амулет благочестия +1 (TCE)*
- *барабан задающего ритм +1 (TCE)*
- *волшебная палочка боевого мага +1*
- *универсальный инструмент +1 (TCE)*
- *жезл хранителя договора +1*
- *лунный серп +1 (TCE)*
- *магический гримуар +1 (TCE)*
- *обмотки безоружного мастерства +1*
- *оружие +1*
- *пояс из драконьей кожи +1 (FTD)*
- *сумка хранения*
- *фиал с кровью +1 (TCE)*
- *щит +1*

ИСПОЛЬЗУЙТЕ АКТУАЛЬНЫЙ КОНТЕНТ

Используйте самую последнюю версию контента D&D, начиная с даты его релиза. Например, большинство подклассов, видов и черт из *PH 2014* были обновлены в *PH 2024*. Только следующие необновлённые опции из *PH 2014* по-прежнему доступны.

- **Подклассы Жреца.** Домены Знания, Природы и Бури.
- **Подклассы Волшебника.** Школы Вызова, Очарования, Некромантии и Преобразования.
- **Виды.** Полуэльф и полурок.
- **Черты.** Исследователь подземелий, Языковед и Адепт боевых искусств.

Если приключение или другой контент предписывает персонажу использовать опции из устаревших правил, используйте самые актуальные и аналогичные руководства. После того, как основные правила выходят в релиз, все игры AL должны использовать их. Игрокам предоставляется переходный период в шестьдесят дней для обновления своих персонажей.

КАКИЕ КНИГИ ПРАВИЛ Я ДОЛЖЕН ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

ОСНОВНЫЕ КНИГИ ПРАВИЛ

- PH 2024 и PH 2014
- [Бесплатные правила \(2024\)](#) и *Базовые правила (2014)*

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПЦИИ ПЕРСОНАЖА

- Бигби представляет: Слава великанов
- Врата Балдура: Нисхождение в Авернус (предыстории)
- Восхождение локаты
- *Глушь по ту сторону Вичлайта* (виды, предыстории, безделушки)
- Гробница Аннигиляции (предыстории)
- Долина Ледяного ветра: Иней Морозной Девы (безделушки)
- *Из Бездны* (особенности предысторий, связи)

- *Клад Королевы Драконов* (особенности предысторий, связи)
- Книга многих вещей
- *Котёл Таши со всякой всячиной* (TCE, все необновлённые опции, включая Персонализацию вашего происхождения и Договор талисмана Колдуна, который может быть выбран в качестве воззвания)
- Крысы из Вотердипа (предыстория)
- Морденкайнен представляет: чудовища Мультивселенной (МРММ)
- Пограничные Королевства (предыстории)
- Призраки Солтмарша (предыстории)
- *Пробуждение Тиамат* (особенности предысторий, связи)
- *Проклятие Страда* (предыстории, безделушки)
- Путеводитель игрока Элементального Зла (черта)
- Региональный путеводитель по островам Муншае (предыстории, безделушки)
- Руководство по управлению таверной Дарнана (предыстории)
- *Руины Мезро* (предыстория)
- Руководство Занатара обо всём (XGE)
- Сокровищница драконов Физбана (FTD)
- Тупоголовки и другие диковинки (предыстории)
- Дополнительные книги правил (AR) для вашей кампании (см. Приложение)

УЧАСТИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЯХ

Вы можете участвовать одним персонажем в игровой сессии любого приключения, доступного для Лиги искателей приключений D&D (см. Приложение), при условии, что ваш персонаж соответствует требованиям кампании и уровня для игры (см. таблицу уровней ниже), и ваш персонаж ещё не играл в это приключение, включая его обновлённые версии.

Для каждого приключения указан определённый тир, который указывает, персонажи какого уровня могут играть в это приключение.

ТИР ПО УРОВНЯМ ПЕРСОНАЖА

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

ЭТИКЕТ ИГРОКА И МАСТЕРА

Помимо соблюдения правил поведения в группе, будьте уважительны, делитесь вниманием Мастера с другими игроками, старайтесь не отвлекаться, заранее готовьтесь к своему ходу, спрашивайте согласия, когда это необходимо, и следите за тем, чтобы ваше поведение устраивало бы всех остальных. Точно следуйте руководству по созданию персонажа и создайте персонажа, который не будет мешать Мастеру и другим игрокам получать удовольствие от игры. Будьте уважительны к игровым персонажам. Например, персонажи, на которых влияют состояния, временно ограничены или лишены возможности совершать действия, но персонажи-инвалиды не должны быть ограничены или лишены возможности действовать из-за своей инвалидности.

АДАПТАЦИИ КЛАССОВЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Изобретатели — единственные персонажи, которые могут создавать постоянные магические предметы за пределами Бастиона. Используйте раздел «Создание магических предметов» из *DMG 2024* (помощниками могут быть только наёмники Бастиона) и правила из умения «Адепт магических предметов» для создания одного предмета на каждом из следующих уровней: 10-м, 12-м, 14-м, 16-м, 18-м, и 20-м. Созданная вещь должна соответствовать тиру (см. таблицу «Соответствующие тиру редкости» ниже), как описано в *DMG 2024* и доступных источниках кампании, и быть того типа, который можно приобрести в кампании (не огнестрельное оружие, предметы с дополнительными свойствами или разумом).

Повторный выстрел. Предмет, который требуется зачаровать, должен быть того типа, который доступен для покупки в кампании (не огнестрельное оружие).

ВОЛШЕБНИК

Дополнительное умение «Волшебное перо» волшебника Ордена писцов позволяет вам за 1 день простоя копировать 10 заклинаний 4-го уровня или ниже, или 5 заклинаний 5-го уровня или выше.

НЕОБНОВЛЁННЫЕ БОЕВЫЕ СТИЛИ

Если у вашего персонажа есть классовое умение «Боевой стиль», вы можете выбрать необновлённые Боевые стили из доступных источников как Черту боевого стиля.

АДАПТАЦИИ ЗАКЛИНАНИЙ

Большинство мгновенных заклинаний без указанной длительности, за исключением таких заклинаний, как *оживление*, *восстановление* и *реинкарнация*, прекращают своё действие в конце приключения, в соответствии с описанием заклинания и решением Мастера. Для некоторых заклинаний требуются дни простоя (см. «Время простоя» ниже). Для заклинания, которое должно выполнить ограниченную по времени задачу, прежде чем персонаж сможет его использовать (например, «творить каждый день в течение года»), потратьте 1 день простоя за каждый день, требуемый в описании заклинания. Заклинания, требующие от заклинателя спасброска, должны сотвориться перед Мастером.

Двойник. Сосуд не может вырастить другого двойника, пока первый двойник не будет использован.

Поиск фамильяра. Помимо фамильяров, перечисленных в описании заклинания, доступны только фамильяры, описанные в конкретных классах или кампании (см. также «Награды за события и другие сертификаты»).

Магическая аура Нистула. Заклинатель не может наложить другую иллюзию на дополнительное существо или объект, пока не закончится время действия первого заклинания или оно не будет развеяно.

Подобие. Подобие не может сотворить *подобие* или любое заклинание, дублирующее его эффект.

Круг телепортации. Постоянные круги телепортации могут находиться в определённом месте расположения предприятия или имения персонажа, общеизвестного храма его веры или постоянной штаб-квартиры официальной организации, членом которой он является. Информацию об обмене кругов телепортации см. в разделе «Время простоя».

Желание. Это заклинание должно быть сотворено в присутствии Мастера во время сессии и действует только на персонажей за вашим столом. Дни простоя нельзя использовать для восстановления после стресса, а потерю

способности к сотворению *желания* можно отменить, только пожелав переброта. Эффекты любого желания, выходящего за рамки списка в описании заклинания, остаются на усмотрение Мастера, использующего это руководство. Все эффекты от сотворения *желания* вашим подобием испытывает ваш персонаж. Если это приведёт к невозможности творить *желание*, это распространяется на любое будущее подобие, которое он создаст, так же как и на *желание* творимое божествами посредством Божественного вмешательства или подобных классовых умений.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТЕРИАЛОВ МАСТЕРА

Использование игроком информации из *DMG 2024*, *DMG (2014)*, *Бестиария*, *MPMM*, *Зверя из гнили джунглей* (Адепт гильдии), или информации для Мастера в приключении ограничено тем, что необходимо для классовых умений персонажа и находится в описании магического предмета или статблоке.

ВЕДЕНИЕ ЗАПИСЕЙ ОБ ИГРЕ

Вы должны вести разборчивый **журнал персонажа** в любой форме для отслеживания наград, заметок о названиях приключений или одноразовых кодах, любой важной информации из приключений, ходов Бастиона и других изменений вашего персонажа.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ

Вы получаете уровень в конце каждой игровой сессии, которая завершает одноразовое приключение Лиги искателей приключений или часть официального приключения D&D, по вашему усмотрению. Если вы хотите продолжить играть на текущем уровне, вы можете отказаться от повышения уровня. Вы сохраняете все заработанные награды (см. «Награды» ниже). При повышении уровня вы получаете хиты, указанные как фиксированное значение для вашего класса (плюс все модификаторы).

Достигнув 5-го уровня, вы сможете выбрать магический предмет, как указано в разделе «Начало игры с 5-го уровня» выше.

Кампания может позволить вам «покинуть» официальное приключение D&D между сессиями, чтобы сыграть в другие приключения, разрешённые в вашей кампании, но вы можете потерять возможность вернуться, если ваш уровень выйдет за рамки того приключения, из которого вы вышли. Проконсультируйтесь с вашим Мастером, если вы собираетесь участвовать в этих приключениях.

ПЕРЕСТРОЙКА ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

Вы можете перестраивать любой аспект своего персонажа между сессиями, используя самые последние и аналогичные рекомендации кампании. Однако вы сохраняете свой уровень, кампанию, снаряжение и магические предметы, полученные в игре, и теряете классовые умения и предметы, связанные с аспектами, которыми ваш персонаж больше не обладает. Когда волшебник перестраивается в другой класс, в дополнение к удалению книги заклинаний из классового снаряжения и особенностей Бастиона, требованиям к которым он больше не соответствует, игрок также удаляет заклинания, изученные при повышении уровня, но сохраняет купленные книги заклинаний и заклинания, скопированные

во время простоя.

НАГРАДЫ

Ниже приведена информация о наградах, которые вы можете получить: магические предметы, монеты и другие сокровища, сюжетные награды, награды за события и прочие сертификаты.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

До сессии. Если вы или ваш персонаж получили магические предметы во время игры или за события, вы должны ограничить количество магических предметов, которые вы берёте с собой на игровые сессии, в соответствии с таблицей ниже. Написанные свитки, сваренные зелья (см. «Время простоя») и любые предметы, несомые существом под вашим контролем (настройка остаётся на усмотрение Мастера), учитываются в вашем лимите носимых предметов.

Если ваш персонаж в настоящее время пользуется постоянным эффектом, включите магический предмет, дающий это преимущество, в ваш лимит носимых предметов, с учётом редкости предмета.

Ваш персонаж может взять с собой на сессию одну из полученных Наград за событие, считая её обычным магическим предметом в рамках лимита переносимых предметов (обычные ездовые животные или немеханические безделушки не учитываются в рамках лимита носимых предметов).

НОСИМЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ ПО ТИРАМ

| Уровень | 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 столбец «Необычные+». Если редкость не указана, используйте редкость похожего предмета из *DMG 2024* без дополнительных механических свойств или со свойствами только из таблицы Особые свойства, в противном случае предмет является уникальным. Легендарные магические предметы можно использовать только в играх 4-го тира.

Обычные постоянные магические предметы включены в столбец «Обычные». Инфузии Изобретателя не считаются носимыми магическими предметами.

Расходуемые предметы включают магические боеприпасы и любые магические предметы без настройки, которые не перезаряжаются и должны быть израсходованы в случае использования (зелья, свитки и т.д.); сюда входят одноразовые предметы (*камень элементаля* и т.д.). Неиспользованные расходуемые предметы учитываются в вашем лимите носимых предметов (см. столбец «Расходники»). Если эффект использованного расходного предмета сохраняется после игровой сессии, в которой предмет был использован, то постоянный эффект не считается расходным предметом, но учитывается в лимите носимых предметов персонажа в соответствии с редкостью предмета. Каждое использование многоцветных расходников (*мазь Кеогтома* и т.д.), вплоть до максимального количества их использований, считается за один расходник в вашем лимите носимых предметов. *Дымный порох* и магические боеприпасы считаются как один расходник за 5 выстрелов, с округлением в большую сторону.

Аналогичным образом вам необходимо ограничить количество даров (включая эпические дары), которые вы берёте с собой на игровую сессию, основываясь на таблице «Носимые благословения, дары и чары».

НОСИМЫЕ БЛАГОСЛОВЕНИЯ, ДАРЫ И ЧАРЫ

| Уровень | Дар | Благословение | Чары |
|---------|-----|---------------|------|
| 1 | 0 | 1 | 2 |
| 2 | 0 | 1 | 5 |
| 3 | 0 | 1 | 5 |
| 4 | 1 | 1 | 5 |

Предметы, благословения, дары и чары, не взятые на игровую сессию, остаются в вашем инвентаре.

Во время сессии. Всякий раз, когда ваша группа находит один магический предмет или только одно благословение, дар или чары присуждаются одному персонажу игрока, группа определяет, кто будет использовать его до конца приключения, даже если это не соответствует уровню (см. таблицу ниже) персонажа. В течение этой сессии он не учитывается в вашем лимите носимых предметов.

СООТВЕТСТВУЮЩИЕ ТИРУ РЕДКОСТИ

| Тип | Макс. редкость | Тип | Макс. редкость |
|-----|----------------|-----|----------------|
| 1 | Необычный | 3 | Очень редкий |
| 2 | Редкий | 4 | Легендарный |

Также применимо следующее.

- **Выбор.** Если приключение требует от вас выбрать магический предмет, вы должны выбрать предмет соответствующего уровня (или ниже) из *DMG 2024*, или предмет, полученный в награду из приключения (не огнестрельное оружие, разумные предметы или предметы, исполняющие желания). Когда вам будет предложено выбрать тип магического предмета (длинный меч, клéпаная кожа и т. д.), выберите тип, доступный для покупки, как описано в разделе «Покупка и обмен снаряжения» ниже.
- **Постоянные эффекты.** Если ваш персонаж уже воспользовался магическим предметом, который даёт постоянный эффект (например, *справочником по големам*), он не может получить тот же постоянный эффект от второго предмета.

Артефакты являются сюжетными предметами (см. «Сюжетные награды и предметы») во время приключения.

Уничтоженные, израсходованные, потерянные или оставленные предметы, благословения, дары и чары удаляются у вашего персонажа и не могут быть получены повторно, если только вы не получите их снова как награду в ходе игры. Если в приключении или Руководстве по адаптации Лиги искателей приключений D&D не указано, как именно уничтожается предмет, постоянные магические предметы уничтожить нельзя. Если ваш мультиклассовый персонаж теряет предмет и его потеря делает его неподходящим для одного из его классов, вам придётся перестроить своего персонажа, чтобы получить право на этот класс или убрать его.

В конце сессии. Каждый персонаж сохраняет все магические предметы, благословения, дары или чары, полученные группой или персонажем в группе и не использованные или не уничтоженные во время сессии. Однако некоторые приключения предлагают каждому персонажу в группе одинаковую награду или схожую награду по их выбору. Например, если все члены группы получили

одинаковое магическое оружие или, наоборот, каждый выбрал разный тип оружия, то в конце сессии каждый персонаж сохранит только ту награду, которую получил индивидуально.

Персонажи более низкого тира, которым в качестве награды достаётся легендарный магический предмет, могут его иметь, но он останется недоступным для использования до 17-го уровня. Артефакты нельзя сохранить, но их можно заменить на доспех +3, щит +3 или оружие +3 (в зависимости от кампании).

Также применимо следующее.

- **Устаревшие награды предметами.** Если в качестве награды за приключение вы получите предмет, доступный только в старой версии обновлённого контента (например, сеть +X, оружие из *PH 2014*), сделайте аналогичную замену из *DMG 2024*, для элемента той же самой (или меньшей) редкости (например, заменить сеть +X на оружие +X из *2024*, кроме огнестрельного оружия). Если нет очевидной замены «подобное на подобное», замените предмет на один из следующих из *PH 2024*: *волшебная палочка боевого мага +X*, доспех +X или оружие +X той же редкости (кроме огнестрельного оружия).
- **Недоступные предметы.** В некоторых приключениях в качестве награды можно получить магические предметы, неподходящие для публичных игр. Мастера ссылаются на список «Недоступные предметы», который находится в *Руководстве по адаптации Лиги искателей приключений D&D (ALAG)*, воспользуйтесь правилом «Устаревшие награды предметами» для замены недоступных предметов.

МОНЕТЫ И ДРУГИЕ СОКРОВИЩА

Всякий раз, когда ваша группа находит сокровище, имеющее денежную ценность, её участники могут оставить его себе и использовать во время игры. Любые оставшиеся неиспользованными в конце приключения сокровища конвертируются в золотые монеты и делятся поровну между всеми персонажами. Мастер может оказать помощь в этом процессе.

Обыкновенные предметы, такие как найденное снаряжение, делятся по решению участников в конце игровой сессии. Персонажи могут продать найденное ими обыкновенное снаряжение за половину его стоимости в золоте.

Огнестрельное оружие. Полученное в награду за приключение огнестрельное оружие (например, мушкеты, пистолеты и т.д.) можно сохранить. В остальных случаях огнестрельное оружие нельзя купить, изготовить или выбрать в качестве типа оружия. Персонажи, владеющие воинским оружием, владеют и огнестрельным оружием. Для стрельбы требуются пули и *дымный порох*. Пули можно получить в качестве награды за приключение, их можно купить в *DMG 2024*, или создать персонажем, владеющим кузнечными инструментами, как описано в *PH 2024*. Вне приключений, где встречается порох, он рассматривается как *дымный порох* и может быть найден или куплен в мешочке на пять выстрелов за 50 зм. Если в приключении не указано иное, *дымный порох* нельзя использовать как взрывное устройство.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ И ПРЕДМЕТЫ

При необходимости Мастер может спросить, есть ли у персонажей сюжетная награда или сюжетный предмет.

Группа определяет, какие персонажи обладают сюжетными предметами и, при определённых обстоятельствах, сюжетными наградами для целей данного приключения.

Сюжетные награды. В некоторых приключениях за достижения персонажей награждают сюжетной наградой, которая может иметь значение только в будущих приключениях в той же сюжетной линии. Сюжетные награды иногда вручаются в виде раздаточного материала или сертификата, и в них может не использоваться термин «сюжетная награда».

Сюжетные предметы. Сюжетные предметы — это предметы или эффекты, которые обозначены в приключении или **Руководстве по адаптации Лиги искателей приключений D&D** как важные для завершения сюжетной линии или приключения. Сюжетные предметы можно использовать только во время сессий сюжетной линии или официального приключения D&D.

НАГРАДЫ ЗА СОБЫТИЯ И ДРУГИЕ СЕРТИФИКАТЫ

Награды за события. Игроки могут посетить мероприятие и получить цветной сертификат, например, питомца или интересную безделушку, в качестве награды за участие в мероприятии или выполнение определённой деятельности. Раньше их называли «Наградами наследия». В отличие от других наград, эти привязаны к игроку, а не к конкретному персонажу. Когда игрок может выбрать тип, он делает этот выбор при получении предмета. Тип должен быть доступен в *PH 2024*, за исключением крафтовых.

Награды для вариантов правил. Прошлые сертификаты, которые позволяли игрокам создавать персонажей с вариантами правил, не относящимися к Лиге искателей приключений, по-прежнему действительны (за исключением подкласса паладина «Клятвопреступник»), но условия, указанные в сертификате, должны соблюдаться, используя самую актуальную и подобную основную информацию.

Предметы из обменных пунктов. Мероприятия с поддержкой Лиги искателей приключений D&D (см. Руководство организатора Лиги искателей приключений D&D) позволяют игрокам обмениваться предметами, включая предметы ограниченного выпуска, которые нельзя получить в приключениях.

Не-AL награды. Некоторые приключения D&D, не относящиеся к AL (например, *Воссоздание адской машины*) включают награды, указывающие, что именно может быть передано персонажу Лиги искателей приключений D&D.

СМЕРТЬ, БОЛЕЗНИ И ПРОКЛЯТИЯ

Если во время игровых сессий вы умираете, подвергаетесь длительному воздействию, такому как болезнь или проклятие, или выбываете из приключения, вы имеете дело с последствиями на протяжении всей игровой сессии. По завершении сессии вы можете выбрать следующую судьбу:

- Вы возвращаете своего персонажа к жизни или снимаете негативный эффект. Если вы были из приключения, вы получаете награды, полученные до момента выбывания. Вы можете получить уровень.
- Вы отправляете персонажа в отставку, повинувшись своей судьбе.

Если вы вернётесь в приключение до завершения игровой сессии, вы сможете получить все награды, заработанные группой, в том числе и во время вашего отсутствия.

МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ И НАГРАДЫ

Ваш Мастер может получить дополнительные указания в документации по присуждению определённых наград, а также его можно спрашивать об использовании определённой награды во время игры.

МЕЖДУ СЕССИЯМИ

БАСТИОНЫ

Ваш персонаж может построить Бастион, как описано в *DMG 2024*, начиная с одного Тесного и одного Просторного сооружения. Вы должны задокументировать местоположение Бастиона и иметь карту Бастиона, показывающую использование его площади, на которой чётко видно, где находятся основные и особые сооружения, стены и другие особенности, а также иметь легко читаемый масштаб. Необходимо оплатить расходы на строительство или расширение Бастиона в ЗМ. У вас есть количество дней, в 20 раз превышающее уровень вашего персонажа, чтобы добавить основные сооружения или расширить их, когда вы впервые решите построить Бастион (на 5-м уровне или позже). Особые сооружения приобретаются на уровнях персонажа и выбираются вами в момент достижения вашим персонажем необходимого уровня.

Ход Бастиона. Между игровыми сессиями вашему персонажу, участвовавшему в приключении, даётся один Ход Бастиона. Потратьте 7 дней простоя за каждый ход Бастиона. Вы можете использовать это время, чтобы рассчитать, сколько времени потребуется для выполнения конкретных приказов, а также определить, сколько времени прошло с тех пор, как вы инициировали добавление или расширение основного сооружения. Ходы Бастиона должны быть чётко зафиксированы в журнале персонажа для проверки Мастером по мере необходимости. Мастера выносят решения по любым броскам, сделанным на основе приказов Бастиона. Мы рекомендуем планировать Ходы Бастиона заранее, особенно если вы участвуете более чем в одном приключении в день или в многодневном мероприятии.

Приказы. Ни один приказ сооружения не может привести к получению одного и того же продукта дважды подряд. Команда «Поддерживать приказ» может быть дана, но возвращает только результат события «Всё хорошо». Каждый персонаж игрока, получающий выгоду от приказа Бастиона, описывающего его участие, должен потратить указанную стоимость дней простоя. При использовании приказа «Создать: магический предмет», созданный предмет должен быть таким же как описано в *DMG 2024* и быть такого типа, который можно приобрести в кампани (без огнестрельного оружия и предметов с дополнительными свойствами или разумом).

Перестройка Бастиона. Вы можете перестроить одно сооружение Бастиона (заменяв существующее сооружение новым), при условии соблюдения всех требований к особым сооружениям и оплаты любых дополнительных расходов ЗМ и временем. Если для перестройки сооружения требуется больше времени, чем сейчас доступно, вам придётся подождать, пока временные затраты не будут оплачены, прежде чем использовать сооружение. Сооружения, заказы по которым ещё не полностью выполнены, не могут быть перестроены.

Объединение Бастионов. Персонажи в рамках одной сессии могут объединять Бастионы и использовать преимущества этих Бастионов на сессиях, когда они играют

вместе.

ПОКУПКА И ОБМЕН СНАРЯЖЕНИЯ

Продажа и покупка. Вы можете продавать и покупать снаряжение и компоненты заклинаний, используя правила из *РН 2024*. Снаряжение должно быть получено из доступного игроку источника для кампании персонажа. *Свитки заклинаний* с кантрипами 5-го уровня можно приобрести за двойную стоимость из таблицы «Стоимость свитка заклинания» в *РН 2024*. Зелья соответствующей редкости можно приобрести по ценам расходников из таблицы «Время и стоимость изготовления магических предметов» в *DMG 2024*. Наличие этих предметов остаётся на усмотрение Мастера. Любой персонаж игрока может купить свиток заклинания, даже если он не является предполагаемым заклинателем, но он не может купить их более высокого уровня (например, 5-й уровень *лечения ран*).

Заём. Снаряжение и расходимые предметы можно одалживать другим персонажам во время игры, но их необходимо вернуть в конце сессии (если они не были израсходованы или утеряны). Персонажи из разных кампаний, играющие вместе в мульти-кампанийном приключении, могут таким образом делиться магическими предметами.

Обмен. Постоянные магические предметы, за исключением уникальных и созданных персонажем магических предметов, можно обменивать с персонажами в рамках назначенной вашему персонажу кампании. Обмен постоянными магическими предметами с другими персонажами осуществляется по принципу один к одному с учётом их редкости. Сертификаты (при наличии) также должны быть переданы или уничтожены. Магические предметы с мероприятий и из обменных пунктов должны иметь соответствующую документацию.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

После каждой игровой сессии вы зарабатываете 10 дней простоя. Между сессиями ваш персонаж может использовать время простоя, чтобы поучаствовать в деятельности, требующей времени для завершения, как указано в разделе «Создание снаряжения» в *РН 2024* (кроме огнестрельного оружия) и в необновлённой деятельности во время простоя в *РН 2014*. Используйте 1 день простоя за каждый день (8 часов), требуемый для деятельности. Ниже перечислены исключения и дополнительно доступная деятельность. Приключенческая деятельность доступна только один раз, если не указано иного.

Навёрстывание. Потратьте 10 дней простоя, чтобы получить уровень. Если вы создаёте персонажа 5-го уровня и хотите, чтобы ваш персонаж был более высокого уровня, спросите своего Мастера, хочет ли он, чтобы вы подождали окончания игровой сессии или вы можете повысить уровень перед первым приключением вашего персонажа.

Копирование заклинаний. Используйте правила «Расширение и замена книги заклинаний» из *РН 2024* для копирования заклинаний, найденных в приключениях, за исключением того, что это стоит 1 день простоя на заклинание до 4-го уровня и 2 дня простоя на заклинание 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.

Создание свитка заклинания. Воспользуйтесь рекомендациями из *РН 2024*. Свитки заклинаний не могут

быть повышенного уровня (например, 5-й уровень *лечения ран*).

Обмен магическими предметами. Каждый раз, когда вы обмениваете магический предмет, вы тратите 5 дней простоя.

Обмен местоположением кругов телепортации. После совместной игры каждый персонаж, создавший круг телепортации и находящийся в одной кампании, тратит 10 дней простоя на обмен знаниями о местоположении и последовательности одного круга. Количество простоя уменьшается вдвое, если круг находится в храме общей для персонажей веры, или в общей организации.

ВОПРОСЫ И ДОП. ИНФОРМАЦИЯ

Следующие ресурсы помогут вам быть в курсе всех последних новостей и обсуждений Лиги искателей приключений!

- [Центр статей D&D Beyond AL](#). Новости и обновления.
- [Форум D&D Beyond AL](#). Ресурсы и ссылки.
- [Официальный Discord D&D AL](#). Обсуждения и ранний доступ к руководствам для ознакомления сообщества перед публикацией в D&D Beyond.
- [Русскоязычный чат в Telegram по D&D AL](#). Неофициальный чат с обсуждениями, новостями и обновлениями Лиги искателей приключений D&D на русском языке.

ПРИЛОЖЕНИЕ: КАМПАНИИ И ПРИКЛЮЧЕНИЯ AL

Лига искателей приключений D&D группирует приключения в следующие кампании, как правило, по сеттингу, указанному во введении. Под каждым заголовком приведены дополнительные указания, необходимые для игры в кампании. В разделе «Контент кампании» ниже перечислены доступные приключения.

Выберите одну кампанию, в которой будет играть ваш персонаж. Он не может играть за пределами выбранной кампании.

ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА

Кампания Забытых Королевств (FR) в основном разворачивается на континенте Фаэрун. FR включает в себя большинство прошлых и текущих приключений Лиги искателей приключений D&D.

Сеттинг по умолчанию. Если неясно, в мире какой кампании происходит приключение, по умолчанию это Забытые Королевства.

Создание персонажа в Spelljammer. Персонажи, играющие в «Свет Зариксиды из Spelljammer: Приключения в космосе», создаются по правилам из раздела «Начало игры с 5-го уровня» выше, а не берут дополнительное золото и магический предмет из *Света Зариксиды*. Либо начните игру с существующим персонажем FR, ссылаясь на серию «Академия Spelljammer», чтобы узнать, как персонаж FR мог прибыть в Невервинтер.

Приключение «Поворот колеса Фортуны». Поворот колеса Фортуны (TFW) из «Planescape: Приключения в Мультивселенной» (PSAM), предназначен для прохождения до конца. Только приключения Dungeoncraft с кодом PS-DC и «Атлас приключений: Море» могут проводиться как дополнительный контент. После окончания игры в TFW, персонажи могут играть в другие приключения FR. Персонажи, заканчивающие свою игру до завершения TFW не могут вернуться в Поворот колеса Фортуны.

Создание персонажа в Повороте колеса Фортуны. Можно создать персонажа только для игры в TFW и сразу повысить его до 3-го уровня, как это обычно происходит в кампании FR. Начните с дополнительными 250 зм и добавьте один необычный магический предмет по вашему выбору из списка «Начала игры с 5-го уровня». В качестве альтернативы, начните играть в TFW существующим персонажем FR; однако ваш персонаж теряет все знания о деяниях, совершённых в предыдущих приключениях, и доступ ко всем ранее полученным сюжетным наградам, услугам или контактам, пока персонаж не начнёт главу 15.

DRAGONLANCE

Действие кампании Dragonlance (DL) происходит на Криinne. Никаких дополнительных указаний не требуется.

ЭБЕРРОН

Действие кампании Эберрон (EB) в основном разворачивается на континенте Кхорвайр.

Приключения Лиги искателей приключений. Сюжетные приключения «Эберрон: Оракул Войны» и связанные с ними Спасательные миссии не обязательно должны проходиться в

определённом порядке, и персонажи могут свободно перемещаться между этими приключениями и новыми AL приключениями для Эберрона, при условии, что они соответствуют требованиям уровня для конкретных приключений. «Эберрон: Оракул войны: Спасательные базы и миссии» (SBM), опубликованные до февраля 2023 года, доступны для игры. Мануфактура тайной магии недоступна. Базы, построенные до февраля 2023 года не уничтожаются, но используют правила «Домашняя база» из ERLW для строительства и улучшения. Магические предметы, сделанные в SBM (до их удаления из игр AL) не удаляются, но не могут быть проданы.

Создание персонажа. Для этой кампании используются только следующие источники: PH, XGE, TCE, MPMM, и «Эберрон: из пепла Последней Войны» (EBR). При создании персонажа орка, багбера, гоблина или хобгоблина используйте статистику и умения из EBR, потому что они характерны только для Эберрона. Правила классов и подклассов используют последний опубликованный источник.

Правила из дополнительных источников. Другие источники могут быть открыты с помощью документации кампании, такой как Adventure Records или сертификатов специальных мероприятий. Путеводитель приключенца по Эберрону не является разрешённым источником.

РАВЕНЛОФТ

Действие кампании Рафенлофт (RV) разворачивается в Демиплане Ужаса.

Приключения Лиги искателей приключений. Персонажи сюжетной линии «Равенлофт: Туманные охотники» получают уровни как обычно, но эти приключения не обязательно проходить в определённом порядке, и персонажи могут свободно перемещаться между ними и более новыми приключениями Лиги искателей приключений Равенлофта, временно выравнивая уровень своего персонажа до соответствующего уровня перед началом. Приключения под кодом «DDAL04» доступны для игры, и персонажи получают уровни как обычно. Они могут свободно уходить и возвращаться, чтобы пройти приключения в любом выбранном вами порядке, при условии, что они соответствуют требованиям уровня.

Происхождения персонажа. Вы можете стать уроженцем Равенлофта из Домена Ужаса или путешественником, пришедшим через туманы из другого мира. Однако ваш персонаж должен выбирать опции, доступные только в кампании Равенлофт, независимо от вашего происхождения.

CRITICAL ROLE

Кампания «Critical Role» (CR) представляет собой партнёрский контент, действие которого происходит в Экзандрии.

Приключения в партнёрских продуктах. Зарабатывайте уровни как обычно, но, если вы играете в разделы, где есть более высокие или более низкие требования к уровню, вам придётся временно выровнять уровень своего персонажа до соответствующего уровня перед началом.

Ликантропия. Эта опция недоступна персонажу.

Божество. Вы можете выбрать любое божество для

поклонения из официальных книг правил, которое характерно для Экзандрии, как представлено в *Руководстве для исследователей Уайлдмаунта (EGW)*, либо не являющееся уникальным для другого мира. Жрецы обязаны выбрать божество.

Героические хроники. Вы можете бросить кость или выбрать каждый предмет из таблиц, перечисленных в *EGW*. Если вы начинаете игру с магическим предметом, он учитывается в вашем лимите носимых магических предметов.

КОНТЕНТ КАМПАНИИ

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ D&D И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИСТОЧНИКИ ПРАВИЛ (AR)

Официальные приключения D&D доступны для игры, если они вписываются в одну из кампаний AL. Перечисленный ниже контент D&D является исключением или предоставляет дополнительную информацию.

| Название | Начальный уровень и AR | Кампания |
|--|---------------------------------------|----------------|
| Dragonlance: Тень Королевы Драконов | тир 1-3 в зависимости от главы, AR | DL |
| Planescape: Приключения в Мультивселенной (PSAM) | 3-й, AR | FR |
| Spelljammer: Приключения в космосе | 5-й, AR | FR |
| Атлас приключений: Морг | дополнение к PSAM | FR |
| Байки из Зияющего Портала | тир 1-3 в зависимости от главы | FR |
| Векна: Логово мистического глаза | тир 1 | FR DL EB RV |
| Векна: Накануне падения | тир 2-4 в зависимости от главы | FR DL EB RV |
| Великаны Звёздной кузны | тир 3 | FR EB |
| Возвращение былой славы | 6-й–8-й | FR |
| Глушь по ту сторону Вичлайта | 1-й | FR |
| Дополнение: Тортл | AR | FR |
| Затерянная лаборатория Квалиша | тир 2 | FR |
| Истории Бесконечной лестницы | тир 1-3 в зависимости от приключения | FR DL EB RV CR |
| Ключи от Золотого хранилища | тир 1-3 в зависимости от главы | FR EB RV |
| Опасность в Пайнбруке | 1-й | FR DL |
| Призраки Солтмарша | тир 1-3 в зависимости от главы | FR |
| Проклятие Страда | | FR RV |
| Путеводитель приключенца по Побережью Мечей, включая варианты полуэльфов и тифлингов, а также человеческие языки | AR | FR |
| Путешествие по Сияющей Цитадели | 1-й–12-й в зависимости от приключения | FR DL EB RV CR |
| Руководство Ван Рихтена по Равенлофту | 1-й, AR | RV |
| Сделка облачного великана | 5-й–7-й | FR |

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЛИГИ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Ваншоты (одноразовые приключения) Лиги искателей приключений D&D можно найти на DMsGuild.com в разделе "[Лига искателей приключений D&D](#)" и категории кампаний, включая Dungeoncraft и старые приключения CCC. Более подробную информацию можно найти в материалах D&D, перечисленных ниже.

| Название | Начальный уровень и AR | Кампания |
|--|------------------------|----------------|
| DDAL00-14 Охота за доверенным | тир 2 | FR DL EB RV CR |
| DDAL00-15 Колода многих миров | тир 2 | FR DL EB RV CR |
| Dungeoncraft с кодом «DL-DC» | | DL |
| Приключения Главного организатора (PO) | | FR |
| Приключения с кодом «BMG-DL» | | DL |
| Эпоха Дракона Приключения AL | | FR |

ПРИКЛЮЧЕНИЯ АДЕПТА ГИЛЬДИИ

За исключением случаев, указанных ниже, приключения Адепта гильдии недоступны для публичной игры.

| Название | Начальный уровень и AR | Кампания |
|---|------------------------|----------|
| Адепт гильдии FR (GA) с пометкой для AL | | FR |
| GA Вотердип: городские столкновения | | FR |
| GA Руководство Дарнана по управлению таверной | | FR |
| GA Столкновения в Солтмарше | | FR |
| GA Столкновения в Шарне | | FR EB |

ПАРТНЁРСКИЕ ПРОДУКТЫ

За исключением указанных ниже, партнерские продукты недоступны для публичных игр.

| Название | Начальный уровень и AR | Кампания |
|--|------------------------|----------|
| Critical Role: Зов Незердипа | 3-й | CR |
| Возрождённый Тал'Дорей | AR | CR |
| Морозная болезнь | 1-й | CR |
| Руководство для исследователей Уайлдмаунта (EGW) | 1-й, AR | CR |