

Лига Приключенцев D&D: Быстрый старт

Что такое Лига Приключенцев D&D?

Лига Приключенцев D&D — это непрерывная официальная кампания для *Dungeons & Dragons*. Игры Лиги приключенцев следуют правилам пятой редакции D&D и правилам Лиги. Любая игра в приключение Лиги Приключенцев D&D, следующая этим правилам, считается игрой Лиги. Игроки могут взять с собой персонажа Лиги и присоединиться к играм дома, в магазинах игр, на конвентах или в сети.

Правила Лиги

Здесь приведена основная информация, нужная для начала игры. [Полные правила](#) (на английском) можно скачать с сайта *Dungeon Masters Guild*.

Создание персонажа

Чтобы создать персонажа для Лиги Приключенцев, используйте *Книгу игрока* или бесплатные [базовые правила D&D](#) (на английском).

Также придерживайтесь следующих правил Лиги:

- Для характеристик персонажа используйте стандартный набор (15, 14, 13, 12, 10 и 8) или вариантное правило «Настройка значений характеристик». Не выбрасывайте характеристики на костях.
- Человеческие персонажи могут выбрать альтернативные особенности людей (*Книга игрока*, с. 31).
- Персонажи могут поклоняться божеству Забытых Королевств (*Книга Игрока*, с. 294) или нечеловеческому божеству (с. 296).
- Персонажи не могут быть злыми, если только они не следуют ограничениям, обозначенным в *Руководстве игрока по Лиге Приключенцев*.
- Персонажи начинают со снаряжением, предписанным их классом и предысторией. Не выбрасывайте начальное богатство на костях.
- Все персонажи Лиги Приключенцев начинают на 1-м уровне.

Когда ваш персонаж получает уровень, используйте фиксированное значение хитов, приведённое в описании класса.

В дополнение к *Книге игрока* персонажи могут использовать опции ровно из одного дополнительного источника из списка, приведённого в *Руководстве игрока по Лиге Приключенцев*.

Между сессиями персонажи могут продавать или покупать снаряжение, используя правила из *Книги игрока*.

Этапы игры [TIERS]

Лига делит игры на этапы, описанные в *Книге игрока* (с. 15). Первый этап включает уровни 1–4, второй — уровни 5–10, третий — уровни 11–16, а четвёртый — уровни 17–20.

Каждое приключение Лиги допускает игру персонажами определённого диапазона уровней, обычно соответствующего одному из четырёх этапов. Персонажи вне этого диапазона не могут принимать участие в приключении.

Награды персонажа

Получение уровней

Персонажи повышаются в уровне, получая **очки продвижения** [advancement checkpoints]. Когда персонажи накапливают достаточно очков продвижения на своём текущем уровне, они получают следующий уровень.

- На **этапе 1** персонаж получает уровень каждый раз при накоплении 4 очков продвижения.
- На **этапах 2–4** персонаж получает уровень каждый раз при накоплении 8 очков продвижения.

Получение очков продвижения

Обычно вы получаете 1 очко продвижения за каждый сыгранный час, с округлением вниз.

В коротких приключениях награждение очками продвижения ограничено ожидаемым временем игры — количеством часов, на которое рассчитано приключение. Некоторые приключения награждают очками продвижения за достижение целей. Подробности для конкретного приключения можно уточнить у вашего Мастера.

Зачем нужны очки продвижения? Они стимулируют разные стили игры, делая упор на времени, проведённом за игрой, а не на убийстве монстров.

Получение сокровищ

Персонажи Лиги Приключенцев не сохраняют золото и постоянные магические предметы, найденные в приключении. Сохраняются только расходимые магические предметы: зелья, свитки и магические боеприпасы.

Получение золота

Персонажи получают золото только при повышении уровня. При этом им выдаётся фиксированная сумма.

Полученный уровень	Награда в ЗМ	Соответствующий образ жизни
2–4	75 зм	Скромное
5–10	150 зм	Комфортное
11–16	550 зм	Богатое
17–20	5 500 зм	Аристократическое

Получение магических предметов

Персонажи меняют **очки сокровищ** [treasure checkpoints] на магические предметы.

На **этапах 1–2** персонажи получают по 1 очку сокровищ за каждое очко продвижения.

На **этапах 3–4** скорость их получения удваивается до 2 очков сокровищ за каждое очко продвижения.

Зачем нужны очки сокровищ? Очки сокровищ позволяют каждому персонажу владеть полезными магическими предметами и делают рост силы предметов достаточно предсказуемым.

Трата очков сокровищ

Вы можете поменять очки сокровищ на сокровища или приберечь их на более ценные предметы. Запасённые очки сокровищ, добытые на определённом этапе игры, можно менять только на предметы, доступные на этом этапе.

Предметы, доступные за очки сокровищ любого этапа

Очки	Предмет
1	50 зм
8	Сумка хранения
8	Колокольчик открывания*
8	Очки детального зрения*
8	Свиток заклинания до 5 уровня включительно
8	Зелье отличного лечения
16	Эльфийский плащ*
16	Жезл хранителя договора +1
16	Щит +1
16	Туфли паука
16	Волшебная палочка боевого мага +1
16	Оружие +1

Предметы, доступные за очки сокровищ этапов 2–4

Очки	Предмет
16	Переносная дыра*
16	Зелье превосходного лечения
16	Свиток заклинания 6–8 уровня
20	Доспехи +1: кольчуга, кольчужная рубашка, кожаный доспех или чешуйчатый доспех
20	Плащ шарлатана*
20	Жезл хранителя договора +2
20	Щит +2
20	Волшебная палочка боевого мага +2
20	Оружие +2

Предметы, доступные за очки сокровищ этапов 3–4

Очки	Предмет
16	Свиток заклинания 9 уровня
20	Доспехи +1: нагрудник, наборный доспех, клёпанный кожаный доспех, полулаты или латы
20	Жезл безопасности*
20	Жезл хранителя договора +3
20	Щит +3
20	Щит от заклинаний*
20	Волшебная палочка боевого мага +3
20	Оружие +3
24	Плащ невидимости*
24	Посох магов*

Предметы, помеченные звёздочкой *, доступны только в течение 8 сезона Лиги, который заканчивается 31 августа 2019 года.

Разблокирование магических предметов

В дополнение к магическим предметам из списков выше персонажи могут *разблокировать* предметы для покупки, найдя их в приключении. Персонаж может получить разблокированный предмет, обменяв его на очки сокровищ. Несколько персонажей из одной и той же группы, игравшей в приключение, могут купить один и тот же разблокированный предмет, но каждый персонаж может купить его только один раз.

Цена разблокированного предмета в очках сокровищ зависит от того, в какой таблице магических предметов в Руководстве Мастера (с. 144–149) он находится.

Таблица пред-метов	Доступна на этапе	Цена в очках	Таблица пред-метов	Доступна на этапе	Цена в очках
A (A)	1–4	8	F (E)	1–4	16
B (B)	1–4	8	G (E)	2–4	20
C (B)	1–4	8	H (Ж)	3–4	20
D (Г)	2–4	16	I (З)	3–4	24
E (Д)	3–4	16			

Дополнительные награды

В дополнение к очкам продвижения и очкам сокровищ персонажи получают **дни простоя** и **славу**.

Дни простоя [downtime days]

Персонажи получают по 5 дней простоя за каждые 2 очка продвижения. Дни простоя можно тратить на занятия из Книги игрока (с. 187), или на занятия из Руководстве игрока по Лиге Приключенцев, такие, как копирование заклинаний и торговля предметами.

Слава [reputon]

Персонажи получают по 1 очку славы за каждые 4 очка продвижения.

Когда ваш персонаж начинает новое приключение или главу книжного приключения [hardcover], вы можете выбрать один бонус славы, доступный на ранге персонажа или на более низком ранге. Вы не можете продавать или покупать эти бонусы. Когда приключение заканчивается, неиспользованные бонусы исчезают.

Ранги славы и бонусы

Слава	Требуемый уровень	Ранг	Бонус
0	1	1	Зелье лечения
2	3	2	Один предмет снаряжения ценой 100 зм или меньше
10	8	3	Вдохновение
20	13	4	Зелье отличного лечения или эликсир здоровья
30	18	5	Транспорт с небоевым экипажем

Журнал приключений

Для каждого персонажа вы должны вести журнал приключений. Его формат определяете вы сами. (Можно, например, вести журнал на [этом англоязычном сайте](#). — Прим. перев.)

По завершении каждой сессии Лиги Приключенцев добавляйте в журнал новую запись со следующей информацией:

- название приключения и (для приключений из нескольких частей) номер сессии или главы
- полученные очки продвижения и очки сокровищ
- потраченное золото
- полученные и потраченные расходуемые магические предметы
- разблокированные магические предметы
- полученная слава и дни простоя
- важные детали, такие как сюжетные награды

Кроме того, делайте отметки в журнале, когда ваш персонаж получает уровень, меняет очки сокровищ на предметы или использует дни простоя.