



**РУКОВОДСТВО ИГРОКА**  
**Версия 7.0**

# Гробница Погибели



## Участники проекта

**Организатор игр D&D:** Кристофер Линдсей  
**Администраторы Приключенческой лиги D&D:** Роберт Аддуччи, Билл Бенхэм,  
Клэр Хоффман, Грег Маркс, Алан Патрик, Сэм Симпсон, Трэвис Вудолл

**Редакция от**  
25 августа 2017

**Переводчики:** r0ot35, Gumeg  
**Редактор:** stivie  
**Вёрстка:** r0ot35  
**Версия:** 1.0

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга Игрока*, *Бестиарий*, *Руководство Мастера*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

# Что такое Приключенческая лига D&D?

Приключенческая лига D&D - это непрерывная организованная на официальном уровне игровая кампания для Dungeons & Dragons. В качестве правил в ней используется пятая редакция Dungeons & Dragons, а в качестве игрового сеттинга – Забытые Королевства [The Forgotten Realms]. Вы можете создать персонажа и играть им в рамках Приключенческой лиги D&D в любом месте. Игры Лиги могут проводиться в рамках общественных мероприятий на конвентах и т.д. либо в виде ваших личных игр в выбранном вами месте. Местом сбора таких событий обычно являются магазины игр и хобби, общедоступные игровые мероприятия, библиотеки, ваш дом или любой другое место, где вы соберетесь для игры в рамках Лиги.

## Как использовать это Руководство?

Руководство игрока Приключенческой лиги D&D – это исчерпывающее руководство по всем правилам, используемым в официальных играх. Когда вы сталкиваетесь с разночтениями между данными здесь правилами и другими источниками, то Руководство имеет приоритет для игр Лиги.

## Что Вам нужно для игры?

Для участия в играх Приключенческой лиги D&D вам нужно следующее:

- **Базовые правила D&D [The D&D Basic Rules].** Этот бесплатный документ в формате PDF доступен на веб-сайте Wizards of the Coast. Он содержит все основополагающие правила игры, и вы можете создать персонажа, руководствуясь ими. Расширенные возможности для создания персонажей вы можете найти в *Книге Игрока* и других ресурсах, список которых приведен ниже.
- **Лист персонажа [character sheet].** Вы можете использовать официальный лист Лиги или любой другой, который подходит лично вам.
- **Журнал приключений [Adventure logsheet].** Вы должны использовать его для записи информации о сыгранных вами играх и полученных наградах после каждой сессии игры, отслеживая ваш опыт, сокровища и другие заметки.
- **Номер DCI (ОПЦИОНАЛЬНО).** Это официальный игровой номер Wizards of the Coast, который используется только для отслеживания игр в основных хобби-магазинах. Его можно получить на публичных мероприятиях; спросите этот организатора, если вы играете в первый раз. Номер DCI также может быть получен онлайн, следуя, приведенным здесь, инструкции. Вы можете получить новый номер DCI онлайн, посетив сайт [accounts.wizards.com](https://accounts.wizards.com). Если вам был выдан временный номер DCI на мероприятии, перейдите на сайт [accounts.wizards.com](https://accounts.wizards.com) и нажмите «Активировать DCI-номер».

## Создание персонажа

Чтобы создать персонажа для Приключенческой лиги D&D, следуйте по указанным ниже шагам. Все персонажи начинают игру на 1-ом уровне.

### Шаг 1 и 2: Выберите расу и класс

Для создания и развития вашего персонажа доступны все расы и классы, описанные в *Книге Игрока* плюс еще один источник, из перечисленных ниже (PHB+1). Укажите свой «+ 1» в журнале приключений вашего персонажа, когда вы выберете его. При появлении новых игровых источников, они будут добавляться в этот список.

- *Стихийное зло - Путеводитель игрока [Elemental Evil Player's Companion] (EEPC)*
- *Путеводитель приключенца по Побережью Меча [Sword Coast Adventurer's Guide] (SCAG)*
- *Справочник Воло по монстрам [Volo's Guide to Monsters] (VGM)*
- *Руководство Занатара обо всем [Xanathar's Guide to Everything] (XGE)\**

При создании персонажа доступны следующие варианты или дополнительные правила:

- Альтернативные особенности людей [Variant Human Traits] (PHB)
- Варианты полуэльфов [Half-Elf Variants] (SCAG)
- Вариант: Человеческие языки [Option: Human Languages] (SCAG)
- Варианты тифлинов [Tiefling Variants] (SCAG)

ЗАМЕЧАНИЕ: раса, дающая на 1-ом уровне скорость полётом и опции, представленные в других источниках, например Домен Смерти из *Руководства Мастера* (DMG) или содержимое из статей Unearthed Arcana, не могут быть использованы в играх, если только не указано иное в документах определенной компании. Вариант: Человеческие языки доступен всем персонажам, независимо от их «+1».

\* «Комплект торглов», выпущенный Wizards of the Coast, считается частью XGE.

### Шаг 3: Определите значения характеристик

Значения характеристик вашего персонажа определяются одним из следующих методов:

- Стандартный набор (15, 14, 13, 12, 10, 8)
- Вариант: настройка значений характеристик, стр. 13 *Книги Игрока*

### Шаг 4: Опишите вашего персонажа.

Опишите вашего персонажа и выберите его предысторию из *Книги Игрока* (стр. 121-141) или предысторию из другого выбранного вами дополнительного источника, как описано выше.

**Предыстория.** Выберите предысторию вашего персонажа, используя правила из PHB или любого другого официального издания Wizards of the Coast или Приключенческой лиги D&D. Ваш выбор предыстории не ограничивается правилом «PHB+1».

**Мировоззрение.** Поскольку игры в рамках Приключенческой лиги D&D направлены на создание гостеприимной, веселой атмосферы, нейтрально-злые и хаотично-злые персонажи не допускаются в Приключенческую лигу D&D. Однако, вы можете играть за законно-злого персонажа, но он должен быть членом либо Альянса Лордов, либо фракции Жентарим.

**Божества.** Если ваш персонаж поклоняется божеству, то вы можете выбрать одного из богов, перечисленных в таблицах «Боги мира Забытых Королевств» и «Нечеловеческие божества» *Книги Игрока* или в других источниках, которые перечислены в шагах 1 и 2 выше. Жрецы обязаны поклоняться какому-либо божеству, но для паладинов это не обязательно. Однако отметьте, что если у выбранного божества в источнике не указаны рекомендуемые домены, то вам доступен лишь домен Жизни.

**Начальный образ жизни [Lifestyles].** Если ваш начальный образ жизни явно не указан в выбранной вами вашей предыстории, то вы можете начать с лютого, который вам больше нравится. Укажите выбранный образ жизни персонажа в первом разделе вашего журнала приключений. Вы сможете изменить ваш образ жизни (в любую сторону), когда вы тратите дни простоя на различную деятельность (смотри ниже).

### Шаг 5: Выбор снаряжения

Когда вы создаете вашего персонажа в рамках Лиги на текущий игровой сезон, возьмите начальное снаряжение согласно вашему классу и предыстории. Вы не можете бросать кости для определения вашего начального благосостояния.

**Безделушки (Trinkets).** Вы можете начать игру, самостоятельно выбрав безделушку из таблицы в главе 5 *Книги Игрока*, или же бросить кости для случайного выбора безделушки.

**Продажа снаряжения.** Вы можете продать любое снаряжение, которым владеет ваш персонаж, используя обычные правила из PNB.

**Приобретение снаряжения.** Используя своё начальное золото, вы можете приобретать любое снаряжение, описанное в *Книге Игрока*.

### Шаг 6 (опционально): выберите фракцию.

В любой момент развития вашего персонажа вы можете решить стать членом фракции. Каждая фракция по-своему уникальна и предлагает искателям приключений шанс заработать уважение и славу в своих рядах путем получения очков славы [reput], которые можно получить путём продвижения интересов фракции. Фракции не меняются от игрового сезона к сезону, они глубоко вплетены в ткань повествования текущих и будущих историй Лиги. У каждой из фракций есть собственные цели, но между ними нет открытой вражды — последователи одной фракции могут относиться с пренебрежением к другим фракциям, но они достаточно цивилизованы дабы воздержаться от прямого конфликта. Если ваш персонаж присоединился к фракции, то в силу вступают следующие ниже правила.

**Один персонаж – одна фракция.** Вы одновременно можете быть членом лишь одной из фракций. Если вы когда-нибудь решите поменять фракцию или же вообще остаться непричастным, то вы теряете все бонусы и очки славы, заработанные на службе у прошлой фракции – они не любят предателей или тех, кто отказывается от своих постулатов.

**Не вредите другим персонажам.** Искатели приключений объединяются на основе общих интересов, поэтому ожидается, что они будут работать сообща для преодоления трудностей. И хотя некоторые фракции могут относиться к другим с неприязнью, персонажам стоит отложить эту антипатию в дальний ящик и объединиться в команду перед лицом неминуемой опасности.

В дополнение к листу персонажа вам нужен журнал приключений для отслеживания наград персонажа от приключения к приключению.

**№ Сессии [Session #].** Вам нужно отмечать номер сессии, если только вы играете в одно из приключений, изданных Wizards of the Coast, например Проклятие Страда или Гром Штормового Короля. Каждая сыгранная сессия нумеруется, и все полученные в течение неё награды записываются, как будто игралось короткое односессионное приключение.

**Очки опыта (опыт).** Запишите весь опыт, который ваш персонаж заработал в конце приключения или сессии.

**Золото.** Запишите всё золото, которое ваш персонаж получил во время приключения или сессии. Его можно потратить сейчас или позже.

**Дни простоя.** Запишите все дни простоя, которые ваш персонаж получил во время приключения или сессии. Их можно потратить на активность во время простоя.

**Известность.** Запишите все очки славы, которые ваш персонаж получил во время приключения или сессии. Они используются для определения ранга вашего персонажа во фракции.

**Магический предмет.** Если во время приключения вы получили постоянный магический предмет, увеличьте количество магических предметов на единицу.

**Заметки о приключении.** Здесь вы записываете важные вещи, которые произошли во время приключений: смерть, заметки о сюжете, повышение уровня, деятельность во время простоя и т. д. Если вы получили случайно созданный предмет, запишите название приключения и место, где вы его нашли. Кроме того спросите вашего Мастера о том, какую таблицу он использовал для определения предмета, и результат броска кубика.

### Простой и образ жизни

Деятельность во время простоя может происходить до, во время или после того, как вы закончите приключение. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж потратил на что-либо дни простоя, то у вас есть определенный набор возможностей, перечисленных в *Книге Игрока* (стр. 187). В *Книге Игрока*, любое расходование дней простоя имеет прикрепленную цену, в зависимости от образа жизни. Помимо этого, доступны следующие действия во время простоя:

**Простой: услуги заклинателей [Spellcasting services].** До, во время или после эпизода или приключения вы можете потратить дни простоя, чтобы получить заклинание, наложенное NPC. Стоимость для всех расходующихся материальных компонентов может быть разделена между персонажами в партии. Персонажи, поднятые из мертвых во время игры, могут продолжать играть и получать награды как обычно, но штрафы, наложенные оживлением [raise dead] и тому подобное, все еще применяются. Ваш персонаж может также получать эти услуги от другого персонажа, но только если вы оба играете в одном приключении вместе. В этом случае стоимость в днях простоя не взимается.



**Простой: копирование заклинаний.** Чтобы скопировать заклинания в свою книгу заклинаний, вы должны использовать дни простоя. За каждый день простоя, проведенный за копированием заклинаний, персонаж может провести 8 часов переписывая заклинания в свою книгу заклинаний. Два или больше персонажей, участвующих в одном приключении вместе за одним столом, которые выбрали эту деятельность между приключениями могут разрешить друг другу доступ к своим книгам заклинаний, фактически обмениваясь заклинаниями между вовлеченными для копирования как обычно. Обе стороны обмена должны использовать эту деятельность чтобы обмениваться заклинаниями. Поскольку при копировании заклинаний может возникнуть вероятность сбоев, необходимо использовать это действие простоя в присутствии Мастера.

**Простой: навёрстывание упущенного [Catching up].** Иногда вы можете перейти на следующий уровень, чтобы догнать друзей, поиграть в новые приключения и т. д. «Навёрстывание упущенного» - это специальный вид деятельности во время простоя, доступный лишь для персонажей 4-го, 10-го и 16-го уровней, чтобы они смогли перейти на следующий этап игры [tier of play]. Чтобы продвинуться дальше, вы должны потратить несколько дней простоя, количество которых зависит от вашего текущего уровня:

Текущий уровень	Количество дней
4-й	20 дней
10-й	100 дней
16-й	300 дней

**Простой: обмен магическими предметами.** Магические предметы не могут быть безвозмездно переданы другому персонажу, но персонажи могут меняться постоянными магическими предметами, полученными в игре друг с другом по принципу «один к одному». Каждый участник сделки должен потратить 15 дней простоя, чтобы обменять товар. Если вы совершаете сделку с другим персонажем, играющим на той же игровой сессии, что и вы, сделка может быть завершена без затрат времени простоя. Расходуемые магические предметы (свитки, зелья и магические боеприпасы) обменивать нельзя.

После завершения сделки, вы должны создать запись в своём журнале приключений, с указанием того, с кем они обменялись (и их номера DCI, если у них есть), предмета, который был отдан и предмета, который был получен взамен. Вы также должны записать информацию о том, где был найден предмет: название приключения, столкновение [encounter], номер таблицы, результат броска кубика и т.д.

Постоянный магический предмет может быть обменян только на постоянный магический предмет той же редкости (т.е. необычный на необычный, редкий для редкий и т.д.) по принципу «один к одному». Если редкость предмета под вопросом, то *Руководство Мастера* или другой официальный, опубликованный продукт D&D, является решающим источником. Предметы без указанной редкости уникальны и не могут быть обменяны. Если магический предмет утратил все свои магические особенности или остался без зарядов, то такие предметы не могут участвовать в обмене. Если же некоторые постоянные магические свойства всё ещё остались в предмете, то его можно обменять.

Для совершения этой сделки сертификат не требуется, но если у предмета есть сертификат, то он должен быть либо отдан вместе с предметом, либо уничтожен.

## УЧЕТ ДНЕЙ ПРОСТОЯ

Чтобы правильно записать свою деятельность на простое, вам нужно вычесть потраченные дни из общего их числа в вашем журнале приключений. Сделайте отметку о типе вашей деятельности, а также общем количестве дней простоя, потраченных на нее в секции заметок журнала приключений. Например, если вы вдруг захотели выучить гномий язык (Gnomish) и потратили на это 10 дней простоя, то вам следует записать «Обучение: гномий язык (10)» в записях и вычесть 10 дней из имеющихся у вас дней простоя. Если вы позже потратили еще 5 дней, то вам следует записать «Обучение: гномий язык (15)», и вычесть ещё 5 дней из вашего общего числа дней простоя.

## УЧЁТ РАСХОДОВ НА УРОВЕНЬ ЖИЗНИ

Когда бы вы ни были вовлечены в деятельность во время простоя, вы должны оплатить поддержание своего уровня жизни, как это описано на стр. 157-158 *Книги Игрока*. Просто вычтите потраченные зм из имеющегося у вас золота в журнале приключений. Вы обязаны платить за свой уровень жизни, когда тратите дни простоя.

Повышение вашего уровня жизни занимает больше времени, нежели его падение. Если вы потратите один или более дней простоя, поддерживая уровень жизни ниже вашего текущего, то ваш уровень жизни изменится на этот новый. Если же вы потратите 30 дней простоя, поддерживая уровень жизни выше вашего текущего, то только тогда он сменится на новый.

## ОБМЕН БОГАТСТВОМ

Вы не можете отдать другому персонажу сокровище или снаряжение (обычное или волшебное). Тем не менее, вы можете участвовать в оплате услуг заклинателя, приобретаемых для другого персонажа с которым вы путешествуете.

## РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Приключения разбиты на четыре этапа игры [tiers of play] – первый этап (уровни 1-4), второй этап (уровни 5-10), третий этап (уровни 11-16) и четвертый (уровни 17-20). Вы не можете играть в приключения за пределом своего этапа игры, но можете продолжить его играть, если стали выше уровнем в течении него. Но если вы выпали из диапазона уровней какого-то книжного [hardcover] приключения и решили перейти в другое книжное приключение, то не сможете вернуться в первое. Последнее ограничение не относится к приключениям не в формате книги, вы можете играть в них так часто, как захотите (при условии соблюдения ограничений по уровню).

### Перестройка персонажа [Character rebuilding].

Игроки иногда начинают игру с заранее созданными персонажами, или могут сначала попробовать класс персонажа, его расу или иные возможности, и только после этого осознать, что это вовсе не то, чего они желали. По этому, персонажи 1-го этапа [Tier 1] (уровни 1-4) могут быть перестроены после любого эпизода или приключения. Игрок не может изменить имя персонажа, но может изменить любой другой аспект — включая свой выбор «+1».

Персонаж сохраняет весь опыт, накопленные сокровища, снаряжение, магические предметы, дни простоя и очки славы, заработанные к этому моменту, за исключением любого стартового снаряжения, а также золота, полученного от продажи, или предметов, приобретенных за эти средства. Если вы измените фракцию своего персонажа, вы потеряете все очки славы, полученные к этому моменту.

Вы не считаетесь 5-м уровнем, пока не начнете свое первое приключение после получения уровня; как только игра начинается, вы больше не сможете изменить своего персонажа.

**Развитие вашего персонажа.** Полученные очки опыта необходимо немедленно применить. Если вы переходите на следующий уровень, вы делаете это после следующего длительного отдыха, приключения или сессии - в зависимости от того, что произойдет раньше. Вы используете опции, указанные в вашем РНВ+1, для продвижения вашего персонажа. Черты и заклинания, полученные путем продвижения, подчиняются правилу РНВ+1. Когда бы вы ни получили новый уровень, получайте фиксированное количество хитов, указанное в описании вашего класса. Вы не можете определять свои хиты броском костей.

**Продвижение фракций.** Персонаж, получивший достаточно очков славы для продвижения в ранге внутри своей фракции, делает это в конце сессии или приключения. Запишите ваш новый уровень или ранг в вашем листе персонажа и в разделе заметки вашего журнала приключений.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИСТОЧНИКИ ДЛЯ ИГРОКА

### Ссылки D&D

- [Веб-сайт D&D](#)
- [Веб-сайт Сообщества D&D](#)
- [Веб-сайт Wizards Play Network \(WPN\)](#)
- [Store and Event Locator](#)
- [FAQ по Приключенческой лиге D&D](#)

### Ссылки Приключенческой лиги D&D

- [Official Wizards D&D Adventurers League Announcements](#)
- [D&D Adventurers League Organizers Page](#)
- [D&D Adventurers League Twitter](#)
- [D&D Adventurers League Facebook Group](#)
- [D&D Adventurers League G+ Community](#)
- [D&D Adventurers League Online Tools](#)
- [D&D Adventurers League Wiki](#)
- [D&D Adventurers League Convention](#)

### ОФИЦИАЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

- [D&D Базовые правила.](#) Этот документ содержит все необходимые правила, чтобы вы смогли сразу же начать игру.
- [Материалы Приключенческой лиги D&D.](#) Ссылки на доступные для скачивания материалы Лиги, включая журнал приключений и листы персонажей.



# ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ЛИГА D&D - КОДЕКС ПОВЕДЕНИЯ

## ВКЛЮЧАЙСЯ В ИГРУ, ВЕСЕЛИСЬ И БУДЬ В БЕЗОПАСНОСТИ!

Все участники Приключенческой лиги D&D, собираются вместе чтобы получить удовольствие от игры и должны ВСЕГДА чувствовать в процессе, чувствуя себя в безопасности. Ожидается, что все участники (игроки, Мастера Подземелий и организаторы) придерживаются следующего **Кодекса поведения**.

Участники должны вести себя так, чтобы получить удовольствие от игры самим, при этом не угрожая безопасности других участников мероприятия.

Избегайте чрезмерно вульгарного, сексуального или ненормативной лексики и тем.

Следуйте указаниям Мастер, избегайте споров с Мастером или другими игроками по поводу правил.

Не перебивайте других игроков во время их монолога или диалога.

Избегайте перекрестных спойлеров, которые не имеют отношения к данной игре.

Не акцентируйте внимание Мастера только на себе, позвольте и другим игрокам общаться с Мастером.

Не позволяйте другим использовать социальные сети для хулиганства, опозоривания или запугивания других участников.

Избегайте телефонных разговоров за столом. Если вы должны позвонить, пожалуйста, извинитесь и выйдите из-за стола, пока ваш звонок не будет завершен.

Не будьте толерантны к краже или агрессивному поведению.

Кража и агрессивное поведение являются основанием для немедленного удаления из игры и помещения.

Агрессивное поведение включает в себя: угрозы или фактическую физическую агрессию, использование расовых, гендерных или культурных оскорблений в других участников.

## ЧТО ДЕЛАТЬ?

Участники, которые чувствуют себя в небезопасной обстановке, должны незамедлительно уведомить организатора мероприятия.

Участники, заметившие деструктивное поведение, должны дать понять виновнику, что он ведёт себя не корректно.

Если участник продолжает чувствовать себя некомфортно, сказав об этом нарушителю спокойствия, то участник должен немедленно уведомить об этом Мастера или организатора мероприятия.

Мастер имеет право попросить нарушителя спокойствия покинуть стол и поговорить с организатором.

Организатор имеет право удалить нарушителя спокойствия, будь то игрок или Мастер из-за игрового стола или помещения.

## ГДЕ ЗА СТОЛОМ КРЕПНЕТ ДРУЖБА!