



Руководство игрока

Версия 8.2

ГЛУБОКОВОДЬЕ

Драконий куш & Подземелье безумного мага



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: r0ot35
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.

©2018 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.

Часть 1. Приобщение к Лиге

Этот документ - руководство для создания и развития персонажа в рамках Приключенческой лиги. Правила, описанные здесь, дополняются документом «Часто задаваемые вопросы» (его также можно найти в Наборе игрока Приключенческой лиги)

Что Вам нужно для игры?

Для участия в играх Приключенческой лиги D&D вам нужно хотя бы 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.
- **Лист персонажа [character sheet] и журнал приключений [adventure logsheet]**. Вы можете использовать любой лист для пятой редакции, который подходит лично вам. Вы должны вести журнал приключений для записи информации о сыгранных вами играх. Вы можете найти их здесь: [D&D Adventurers League Resources](#)
- **Номер DCI (необязательно)**. Это официальный игровой номер Wizards of the Coast для отслеживания игр. Вы можете получить его у организатора мероприятия или онлайн, посетив сайт [accounts.wizards.com](#).

Создание персонажа

Вам также потребуется создать персонажа для Приключенческой лиги D&D. Все персонажи начинают игру в Лиге на 1-ом уровне.

Шаг 1 и 2: Выбор расы и класса

Для создания вашего персонажа доступны все расы и классы, описанные в Книге игрока плюс ещё **один** источник, из перечисленных ниже (правило «РНВ+1»).

- Стихийное зло - Путеводитель игрока [Elemental Evil Player's Companion] (EEPC)
- Путеводитель приключенца по побережью Меча [Sword Coast Adventurer's Guide] (SCAG)
- Справочник Вола по монстрам [Volo's Guide to Monsters] (VGM)
- Руководство Занатара обо всём [Xanathar's Guide to Everything] (XGE)¹
- Том Морденкайна о врагах [Mordenkainen's Tome of Foes] (ToF)²

При создании персонажа доступны следующие варианты или дополнительные правила:

- Альтернативные особенности людей [Variant Human Traits] (РНВ)
- Варианты полужелтов [Half-Elf Variants] и тифлинов [Tiefling Variants] (SCAG)
- Вариант: Человеческие языки [Option: Human Languages] (SCAG)³
- Благословение Кореллона [Blessing of Corellon] (ToF)³

ЗАМЕЧАНИЕ: раса, дающая на 1-ом уровне скорость полётом и опции, представленные в других источниках (например, Руководство Мастера Подземелий (DMG), продукты Guild Adept, статьи Unearthed Arcana), не могут быть использованы в играх, если только не указано иное в документах определённой компании.

¹ «Комплект tortлов» [Turtle Package], выпущенный Wizards of the Coast, считается частью XGE.

² Только главы с 1 по 5

³ Это правило не подчиняется РНВ+1

Шаг 3: Определение значений характеристик

Значения характеристик вашего персонажа определяются одним из следующих методов:

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

Шаг 4: Опишите своего персонажа

Опишите своего персонажа и выберите предысторию.

Предыстория. Выберите или создайте предысторию, используя материалы, описанные выше, или другие ресурсы, разрешённые в Каталоге содержимого Приключенческой лиги (ALCC). Во время приключений, вы накапливаете известность, связанную с вашей предысторией, которая отражает вашу славу (или позор).

РАНГ ИЗВЕСТНОСТИ

Известность	Требуемый уровень	Ранг	Название
0	1-ый	1	Начинающий
2	3-ий	2	Небезызвестный
10	8-ой	3	Опытный
20	13-ый	4	Героический
30	18-ый	6	Образцовый

Мировоззрение. Злые персонажи не допускаются в игры Приключенческой лиги D&D, за исключением ваших персонажей, являющимися членами фракции **Альянса Лордов** либо фракции **Жентарим**. Такие персонажи могут быть законно-злыми.

Божества. Ваш персонаж может поклоняться любому из божеств, 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 не ограничены доменами выбранного ими божества.

Шаг 5: Выбор снаряжения

Класс и предыстория вашего персонажа определяют начальные снаряжение и золото. Не бросайте кости для определения начального благосостояния.

Безделушки [trinkets]. Вы начинаете игру с одной безделушкой, выбрав её самостоятельно из таблицы в главе 5 Книги Игрока или же бросив кости для случайного выбора безделушки.

Снаряжение. Ваш персонаж может продать или купить материальные компоненты и снаряжение, которые описаны в источниках, перечисленных в шаге 1 и 2.

Шаг 6: Выбор фракции (необязательно)

Ваш персонаж может быть членом фракции, если у него есть **соответствующая особенность** предыстории (Агент фракции, Путеводитель приключенца по Побережью меча).

Члены фракции получают опознавательные знаки своей фракции: значок, повязку или специальную монету. Кроме того, они могут идентифицировать себя и другими способами, такими как одежда, татуировки или тайные рукопожатия. Кроме того, член фракции может получать различные или дополнительные награды, основанные на вашей славе.

Часть 2. Игра в Приключенческой лиге

Чтобы участвовать в приключении, ваш персонаж **должен** попадать в диапазон уровней приключения. Если вы участвуете в **книжном приключении**, вы можете продолжать это делать, но, если вы участвуете в другом книжном приключении, вы **не можете вернуться** к первому, если превысит диапазон уровней, предусмотренных в нём.

Награды и снаряжение

Выполняя задания или проводя время за **достижением целей приключения**, персонажи зарабатывают награды. Записывайте свои награды на листе журнала приключений.

Чекпоинты продвижения. Чтобы перейти на следующий уровень, ваш персонаж должен получить несколько чекпоинтов продвижения на основе своего текущего уровня. Персонажи Приключенческой лиги **не накапливают** очки опыта (XP). Чекпоинты приносятся немедленно. Если вы накопите достаточно чекпоинтов для уровня, ваш персонаж получит новый уровень после завершения следующего продолжительного отдыха, сессии или приключения — в зависимости от того, что произойдёт раньше.

- **Этап 1.** 4 чекпоинта
- **Этапы 2 - 4.** 8 чекпоинтов

Чекпоинты сокровищ. Вы можете тратить чекпоинты сокровищ на «вечнозелёные» предметы, сезонные предметы, а также магические предметы, разблокированные приключениями и квестами Мастера. Чекпоинты сокровищ могут быть **потрачены или сохранены «до лучших времён»**; их не нужно тратить по мере их получения. Тем не менее, они могут быть потрачены **только** на те предметы, которые доступны для уровня, соответствующего уровню приключения, в котором они заработаны, или, в случае книжных приключений, уровень, связанный с СУО (Средний Уровень Отряда) группы (но не выше, чем уровень персонажа). Например, чекпоинты сокровищ, полученные в приключениях 1 этапа, могут быть потрачены только на предметы, доступные для персонажей 1 этапа, в то время как чекпоинты сокровищ 2 этапа могут быть потрачены на любой предмет, доступный для персонажей 1 **или** 2 этапа.

Стоимость предмета основывается на таблице волшебных предметов, в которой он найден. Стоимость и доступность некоторых предметов, уникальных для отдельных приключений, могут быть найдены вашим Мастером в ALCC (Каталог контента Приключенческой лиги). Когда вы купили предмет, разблокированный приключением, он снова становится недоступным для приобретения; вы должны разблокировать его заново.

Магические предметы и этапы

Табл. магических предметов	Доступно на этапе	Стоимость вещи в чекпоинтах
A	1-4	8
B	1-4	8
C	1-4	8
D	2-4	16
E	3-4	16
F	1-4	16
G	2-4	20
H	3-4	20
I	3-4	24

Снаряжение

Ваш персонаж может продать или купить снаряжение, используя правила, описанные в *Книге игрока*. **Между игровыми сессиями** ваш персонаж может приобрести снаряжение, найденное в любом материале, из указанных в Шаге 1 и 2 выше. Отдельные приключения могут накладывать ограничения на то, какое снаряжение доступно для покупки **во время игры**.

Награды и снаряжение не могут быть переданы другому персонажу, за исключением следующих случаев:

- Вы можете **предоставлять** оборудование и расходные предметы другим персонажам за вашим столом, но должны забирать их в конце игровой сессии (если только они не были использованы).
- Постоянные магические предметы могут быть **обменены** (см. ниже).
- Персонажи могут **скинуться**, чтобы разделить стоимость услуг заклинателей, полученных во время приключения.

Покупка зелий и свитков

Ваш персонаж так же может купить зелья и свитки из таблиц ниже. К стоимости свитка добавляется стоимость материальных компонентов - независимо от того, расходуются они или нет.

Зелья на продажу

Зелье...	Стоимость
Лечения	50 зм
Лазанья	75 зм
Дружбы с животными	100 зм
Большого лечения	100 зм
Подводного дыхания	100 зм
Отличного лечения	500 зм
Превосходного лечения	5,000 зм
Невидимости	5,000 зм

Свитки на продажу

Уровень заклинания	Стоимость
Заговор	25 зм
1-ый	75 зм
2-ой	150 зм
3-ий	300 зм
4-ый	500 зм
5-ый	1,000 зм

Журнал приключений

Вы **должны** вести журнал приключений, чтобы отслеживать награды своего персонажа от приключения к приключению.

Номер игровой сессии. Запишите номер игровой сессии. Это поможет вам упорядочить ваши журналы приключений, когда вы их много накопите.

Чекпоинты продвижения и сокровищ. Запишите количество и этап чекпоинтов, которые ваш персонаж заработал за игровую сессию или между игровыми сессиями.

Простой. Ваш персонаж зарабатывает **пять дней простоя** на каждые два чекпоинта продвижения, которые они получают. Запишите количество дней простоя, полученные в конце каждой сессии, и все потраченные (в том числе, какие дни, если они есть, были потрачены на длительный простой, например, на обучение). Например, если вы потратили 10 дней на изучение языка гномов, напишите «Обучение: язык гномов (10)» в разделе примечаний журнала приключений. Вы **не платите** за образ жизни, проводя время простоя.

Разблокировка предметов. Запишите все магические предметы или специальные сокровища, разблокированные или полученные во время игровой сессии.

Золото. Если персонаж достигает нового уровня (либо для персонажей 20-ого уровня за каждые, полученные вами, 8 чекпоинтов продвижения), то он получает награду золотом, определяемую по таблице ниже. Это золото можно потратить или сохранить, ведя учёт трат как обычно.

Индивидуальное сокровище

Полученный уровень	Награда золотом	Соответствующее существование
2-4	75 зм	Скромный
5-10	150 зм	Комфортный
11-16	550 зм	Богатый
17-20	5500 зм	Аристократический

Известность. Персонажи получают **одно очко известности** за каждые четыре чекпоинта продвижения, которые они зарабатывают.

Заметки о приключениях. Запишите прочие важные вещи, которые произошли во время приключения: смерть и потребуются позже: смерти, особые награды (сюжетные предметы или эффекты и т.п.), купленные предметы, повышение уровня и т.д.

Простой и образ жизни

Ваш персонаж может тратить дни простоя **до, во время или после** игровой сессии. Вы можете использовать действия простоя, описанные в Книге игрока, а также описанные ниже; другие действия разрешены, только если они указаны в других документах кампании:

Простой: услуги заклинателей. Вы можете потратить 1 день простоя, чтобы сотворить заклинание или сделать это другим персонажем либо НИП. Заклинания, сотворяемые во время игровой сессии, используют обычные правила для заклинания (ячейки заклинаний, материальные компоненты и т.д.) вместо дней простоя, тогда как заклинания, сотворяемые НИП, обычно требуют времени простоя, а также золота или чекпоинтов сокровищ. Вы можете получать услуги заклинателей **только** от персонажей, находящихся за тем же игровым столом, что и вы.

Простой: навёрстывание упущенного [Catching up]. «Навёрстывание упущенного» доступно для персонажей 4-го, 10-го и 16-го уровней. Ваш персонаж переходит на следующий уровень, потратив следующее количество дней простоя:

Текущий уровень	Дни простоя
4-ый	25 дней
10-ый	75 дней
16-ый	150 дней

Простой: копирование заклинаний. Вы должны использовать это время простоя для копирования заклинаний. Для каждого дня простоя ваш персонаж может потратить 8 часов на копирование заклинаний в свою книгу заклинаний или сделать свою книгу заклинаний доступной для других персонажей. Персонажи, играющие одно и то же приключение вместе, могут «обмениваться» заклинаниями друг с другом, используя эту деятельность во время простоя. У каждого волшебника свой «язык», используемый для написания заклинаний, поэтому невозможно получить преимущество от Помощи (Help action) при переписывании заклинаний, даже если ему помогают другие волшебники. Вы должны выполнять это действие простоя в присутствии Мастера вашего стола.

Простой: обмен магическими предметами.

Постоянные магические предметы можно обменять **по принципу «один на один»** для предметов **одинаковой редкости из одной и той же таблицы магических предметов** в Руководстве Мастера. Чтобы получить предмет при обмене, ваш персонаж должен находиться на соответствующем этапе, и меть возможность покупать предметы, используя чекпоинты сокровищ. Предметы без остаточных магических свойств не могут быть обменены. Каждая сторона сделки должна потратить 15 дней простоя. Если обе стороны сделки играют в одном приключении, стоимость в днях простоя не взимается. Сертификаты не требуются, но должны сопровождать обмен или быть уничтожены, если таковой существует.

В случае противоречий редкость предмета определяется по Руководству Мастера. Предметы, найденные в отдельных приключениях, имеют редкость, описанную в приключении. Если приключение не указана редкость, предмет уникален.

По завершении сделки внесите изменения в свой журнал приключений (с кем был проведён обмен и на что вы поменяли предмет).

Варка зелий лечения(XGE). Для изготовления зелий лечения необходим набор травника (herbalism kit).

Написание свитков (XGE). Вы должны знать или быть в состоянии подготовить заклинание, прежде чем вы сможете перенести его на свиток заклинания. К его стоимости добавляется стоимость материального компонента — независимо от того, расходуется он или нет.

Развитие персонажа

По мере получения уровней ваш персонаж развивается и растёт. При развитии вашего персонажа действуют следующие правила:

Замедление прогрессии. Вы можете замедлить развитие своего персонажа. Если вы это сделаете, то ваш персонаж будет получать вдвое меньше любых **чекпоинтов, время простоя и славы**. Вы можете принять решение об использовании этого правила между игровыми сессиями.

Перестройка персонажа [Character rebuilding]. Вы можете перестроить своего персонажа до начала первого приключения в качестве персонажа 5-го уровня (уровни 1-4). Вы можете изменить любую особенность своего персонажа, кроме имени. Другие, не механические особенности вашего персонажа, такие как их мировоззрение, пол или индивидуальные черты, могут быть изменены **между игровыми сессиями** независимо от их уровня.

Ваш персонаж сохраняет все награды и снаряжение, полученные на момент перестройки. Если вы меняете класс или предысторию персонажа, он теряет любое снаряжение (наряду с доходами от продажи или преимущества, получаемые от него, например, скопированные заклинания), связанные с классом или предысторией. Точно так же, если вы измените свою фракцию, вы также потеряете известность от своей бывшей фракции.

Развитие вашего персонажа. Ваш персонаж развивается согласно расовым и классовым особенностям (включая мультиклассовые правила, черты, заклинания), предоставленные вашим выбором PHB + 1. Когда вы получаете уровень, используйте **фиксированное значение Хитов**, описанные для вашего класса; бросок кубиков для определения количества хитов не проводится.

Продвижение славы. Если ваш персонаж должен получить новый ранг известности, это происходит в конце игровой сессии.