

D&D Лига Авантюристов – Быстрый Старт

ЧТО ТАКОЕ D&D ЛИГА АВАНТЮРИСТОВ

[D&D Лига Авантюристов](#) – это постоянная официальная кампания для Dungeons & Dragons. Игры D&D Лиги авантюристов следуют правилам пятого издания D&D и правилам Лиги. Любая игра D&D, которая следует этим правилам с приключениями Лиги авантюристов, считается игрой Лиги. Игроки могут принести персонажа Лиги, чтобы присоединиться к играм дома, в игровых магазинах, на конвентах и онлайн.

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 Авантюристов, используйте Книгу игрока, [бесплатные базовые правила](#), или [D&D Beyond](#).

Следуйте этим дополнительным правилам лиги:

- Чтобы установить значения характеристик, распределите стандартный набор значений (15, 14, 13, 12, 10, и 8) среди характеристик вашего персонажа. Кроме того, используйте метод настройки оценок способностей в руководстве игрока (стр. 13).

- * Человеческие персонажи могут выбрать вариант человеческих черт, описанных в руководстве игрока (стр. 31).

- * Черты и мультиклассирование разрешены.

- * Персонажи могут поклоняться божествам из сеттинга Forgotten Realms или –нечеловеческому божеству из руководства игрока (стр. 294–296).

- * Персонажи не могут быть злыми, если они не следуют ограничениям, установленным в руководстве игрока Лиги авантюристов.

- * Персонажи начинают снаряжением и золотом, определенными

их классом и предысторией.. Не используйте наброску как способ определения начального богатства.

- Все персонажи Лиги авантюристов начинают с первого уровня.

В дополнение к руководству игрока, персонажи могут использовать –опции, выбранные из только одного другого ресурса, указанного в руководстве игрока Лиги приключений.

Между сессиями персонажи могут продавать или покупать снаряжение, используя– правила, содержащиеся в руководстве игрока.

УРОВНИ ИГРЫ

Лига делит игры на тир игры, описанные в руководстве игрока (стр. 15). Тир 1 охватывает уровни 1–4, Тир 2 охватывает 5–10, Тир 3 охватывает 11–16 и тир 4 охватывает 17–20.

Приключения лиги позволяют в них участвовать персонажам определенного диапазона уровней, как правило, выраженным тиром. Персонажи вне диапазона не могут участвовать в приключении.

НАГРАДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Получение уровней

После завершения приключений, вы можете выбрать повышение уровня своего персонажа на один уровень или вы можете выбрать оставаться на том же уровне. Во время игры в книжном приключении, ваш Мастер скажет вам, когда Вы можно повышать уровень..

Когда ваш персонаж получает уровни, добавьте фиксированное значение– хитов из описания класса. Выбирайте из вариантов для персонажа из руководстве

игрока и вашего второго выбранного ресурса.

Заработок золота

Во время приключения, партия сохраняет и разделяет золото, которое она получает. Однако, чтобы поддерживать паритет в этой глобальной кампании, персонажи зарабатывают минимальное количество золота за час игры, а их заработок ограничен максимумом за уровень.

Максимальная награда золотом

Минимальный уровень	Зм в час	Максимум зм за уровень
1-4	20	80
5-10	30	240
11-16	200	1600
17-20	750	6000

Как только доход персонажа достигает предела за уровень, он не может получить больше золота, пока не получит другой уровень. Вы можете вообразить, что тратите лишнее золото на мероприятия, которые раскрывают ваш характер, такие как помощь сиротам, магические исследования или кутеж.

Зачем ограничивать золото? Минимум гарантирует, что персонажи могут покупать необходимое снаряжение, копировать заклинания и тому подобное. Максимум не позволяет зельям, свиткам и мощным, дорогостоящим заклинаниям доминировать в кампании.

Получение расходных магических предметов

После сеанса партия сохраняет предметы без механических свойств, такие как безделушки, а также неиспользованные расходные материалы, такие как зелья, свитки, монеты душ и магические бое–припасы. Разделите их между персонажами по справедливости. Например, игроки могли выбирать предметы для своих персонажей в порядке наибольшего броска кубика.

Получение постоянных магических предметов

Когда ваша партия находит постоянный магический предмет, каждый персонаж– может решить сохранить его, даже если это создает дубликаты предметов. В зависимости от уровня персонажей у них есть разное максимально возможное количество постоянных магических предметов. Максимальное Количество Магических Предметов

Тир	Лимит предметов	Тир	Лимит предметов
1 (уровень 1–4)	1	3 (Уровень 11–16)	6
2 (Уровень 5–10)	3	4 (Уровень 17–20)	10

Как только вы достигнете своего предела, если вы найдете новый предмет, который вам нравится, вы можете заменить существующий предмет в своем инвентаре на новый. Замененный предмет –больше не принадлежит вам.

Только персонажи 4 тира могут владеть легендарными предметами. Персонажи более низких тиров, которые находят легендарный предмет, могут вступить во владение, как только они достигнут 4 тира.

Некоторые приключения включают в себя сюжетные предметы, занимающие центральное место в сказке. В отличие от большинства постоянных магических предметов, только один персонаж может обладать сюжетным элементом во время приключения. Сюжетные предметы не учитываются в лимите предметов.

Обмен постоянных магических предметов

Персонажи могут обмениваться постоянными магическими предметами один за другим на предметы одинаковой редкости. Если обменивающиеся не играют за одним столом, каждый должен потратить 15 дней простоя. Это не позволяет вашим персонажам торговать предметами между собой, не тратя время простоя.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

В дополнение к очкам продвижения и сокровищ, персонажи зарабатывают **дни простоя** и **известность**.

Дни простоя

Персонажи получают 10 дней простоя за каждый уровень, который они получают. Можно тратить время простоя на действия, перечисленные в руководстве игрока (стр. 187) или на действия, перечисленные в руководстве игрока Лиги приключений, такие как копирование заклинаний и обмен предметов.

Известность

Ваш персонаж становится более известным по мере получения уровней.

Когда ваш персонаж начинает новое приключение или главу книжного приключения, вы можете выбрать одно преимущество известности, предоставленное текущим тира персонажа. Вы не можете продать или обменять преимущества. Когда приключение закончится, удалите неиспользованные преимущества.

Известность звания и преимущества

Тир	Ранг	Преимущество
1 (уровень 1-2)	Новичок	Вдохновение и зелье
2 (Уровень 3-10)	Опытный	Одна единица снаряжения стоимостью до 100 из любой таблицы в главе 5
3 (Уровень 11-16)	Ветеран	Транспортное средство с 100 зм
4 (Уровень 17-20)	Героический	Зелье высшего исцеления или эликсир здоровья

Предмет, который можно получить при достижении известности

Персонажи на тире 2 и выше могут получить магический предмет из этих вариантов: +1 оружие, +1 Щит, +1 жезл хранителя пакта или +1 палочка военного мага.

Лимит магических предметов вашего персонажа распространяется на этот предмет, который не может быть продан или продан.

Покупка зелий и свитков

Ваш персонаж может покупать зелья и свитки.

Зелье	Стоимость	Зелье	Стоимость
исцеление	50 зм	водное	100 зм
восхождение	75 зм	превосходно	500 зм
друзья	100 зм	высшее	5,000 зм
большее	100 зм	невидимость	5,000 зм

Цены на зелья и свитки

Уровень свитков заклинаний	Стоимость	Уровень свитков заклинаний	Стоимость
заговор	25 зм	3-ий	300 зм
1-ый	75 зм	4-ый	500 зм
2-ой	150 зм	5-ый	500 зм

ЖУРНАЛ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Для каждого персонажа необходимо вести записи называемую **журналом приключений**. Вы можете выбрать формат вашего журнала. Сайт <https://www.adventurersleague.com> обеспечивает простой способ ведения журналов в интернете.

Всякий раз, когда вы завершаете игровую сессию Лиги авантюристов, добавьте запись в журнал вашего персонажа. Запись должна содержать следующую ключевую информацию:

название приключения и, для многосерийных приключений, номер сеанса или главы
имя вашего Мастера
получил ли ваш персонаж уровень

Оригинал: [DMDavid, 28.01.2019](#) | Перевод: [Киборги и Чародеи](#), 2019-2020, 04.09.2020

заработанное и потраченное золото
время простоя заработанное и потраченное
приобретенные и потерянные магические предметы
важные детали, такие как сюжетные награды

ОРГАНИЗАЦИИ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

Членство во организации

По желанию, ваш персонаж может присоединиться к организации. Вы можете быть членом только одной организации одновременно. Любой персонаж может присоединиться к одной из 5 основных организаций Лиги.

Арфисты работают в тайне, чтобы бороться с коррупцией, собирать знания и помогать угнетенным.

Орден перчатки использует веру и мужество, чтобы наказать зло и принести справедливость.

Изумрудный анклав защищает природу от тех, кто нарушает природный баланс.

Альянс лордов сражается, чтобы защитить свет цивилизации и ее лидеров.

Зентарим – это семья членов, которые находят как законные, так и незаконные способы получения богатства и власти.

Когда вы присоединитесь к организации, замените свойство предыстории вашего персонажа на свойство предыстории "**Безопасное убежище**", описанное в руководстве *Sword Coast Adventurer's Guide* (стр. 147).

Если вы покинете свою организацию, вы можете выбрать новую организацию или заменить свойство Безопасного убежища свойством вашей предыстории. Если вы сделаете это изменение, ваш персонаж теряет преимущество известности для своего следующего приключения.

Предмет организации

Персонажи на 2 тире и выше могут по желанию принять магическое кольцо от своей организации. Лимит магических предметов вашего персонажа распространяется на этот предмет, который не может быть продан или обменян. Если вы покинете организацию, вы потеряете кольцо.

Организация	Предмет
Арфисты	кольцо свободного
Орден Перчатки	кольцо сопротивления
Изумрудный Анклав	кольцо влияния
Альянс Лордов	кольцо удара
Зентарим	кольцо уклонения
Любая	Кольцо защиты