



Руководство Мастера
Версия: 8.2

ГЛУБОКОВОДЬЕ

ДРАКОНИЙ КУШ & ПОДЗЕМЕЛЬЕ БЕЗУМНОГО МАГА



Участники проекта

Организатор игр D&D: Кристофер Линдсей

Администраторы Приключенческой лиги D&D: Билл Бенхэм, Лиза Чен, Клэр Хоффман,
Грег Маркс, Алан Патрик, Сэм Симпсон, Трэвис Вудолл

Редакция от: 30 августа 2018

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. Начало работы

Этот документ - руководство о том, как быть Мастером в Приключенческой лиге D&D. Эти правила дополняются списком часто задаваемых вопросов (Adventurers League FAQ), который можно найти в наборе Мастера Приключенческой лиги (Adventurers League DM's Pack).

СЮЖЕТНЫЕ СЕЗОНЫ

Игры Приключенческой лиги D&D разбиты на сюжетные сезоны, но можно играть во все приключения, независимо от их сезона.

СЕТТИНГ

Большинство приключений Приключенческой лиги D&D происходят в Забытых Королевствах, на континенте Фаэрун. Приключения, описанные в книгах [hardcover], обычно проходят в регионе Побережье Меча - дикой местности, усеянной мощными и культовыми городами, такими как Врата Балдура, Невинтер и Глубоководье, а с недавнего времени и в Порту Нязару (город, тесно прилегающий к опасным джунглям Чульта).

ИГРА В РАМКАХ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЙ ЛИГИ D&D

Мастера и игроки задействованы в Приключенческой лиге D&D во многих отношениях. К ним, в настоящее время, относятся Вводные приключения D&D, Премьерные игры D&D и игры по опубликованным приключениям D&D (называемые «**книжные** приключения»). Кроме того, организаторы конвенций были наделены правом создавать одобренные приключения Приключенческой лиги D&D, называемые Контент созданный сообществом (Convention-Created Content, CCC) - приключения созданные для своих конвенций. CCC приключения обычно проходят в районе Лунного моря, в Забытых Королевствах.

Вводные приключения D&D. Эти приключения выпускаются в сопровождение к новым продуктам, выпускаемых Wizards of the Coast. Их премьера проходит в местных магазинах настольных игр, чтобы познакомить вас с новым контентом. Вскоре после премьеры этот контент становится доступен для бесплатного скачивания на сайте www.dmsguild.com.

Премьерные игры D&D. Эти приключения выпускаются в сопровождение к новым сюжетным линиям, выпускаемых Wizards of the Coast. Их можно приобрести на сайте Гильдии Мастеров Подземелий. Мастер, купивший такое приключение, может проводить его так часто как захочет.

БЫТЬ МАСТЕРОМ

Быть Мастером Приключенческой Лиги легко и весело. Подготовка приключения занимает мало времени, и вам не нужно беспокоиться о создании разного рода предысторий этого приключения.

Что Вам нужно для проведения игры?

Для проведения игр в качестве Мастера в Приключенческой лиге D&D вам нужно следующее:

- **Книга игрока или Базовые правила D&D.** Этот бесплатный документ в формате PDF доступен на веб-сайте Wizards of the Coast и содержит базовые правила игры.
- **Приключения.** Если вы решили провести игру в магазине игр или на конвенте, обратившись к организатору, вы можете узнать какие приключения у них есть. В противном случае приключения можно приобрести в местном магазине настольных игр или в интернете по адресу www.dmsguild.com.
- **Игроки.** Игры Приключенческой лиги рассчитаны на стол из пяти игроков, но могут быть скорректированы для трех-семи игроков. Количество игроков большего или меньшего количества не допускается.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЕЩИ

Перечисленные ниже вещи не обязательны для проведения игр Приключенческой лиги D&D, но было бы не лишним иметь их.

Руководство Мастера [Dungeon Master's Guide].

Эта книга содержит ценные советы по подготовке и проведению игр. Руководство Мастера также содержит описания магических предметов, которые могут быть найдены в ходе игры, поэтому вам рекомендуется взять эту информацию с собой на игру, если описания этих предметов нет в приключении.

Бестиарий [Monster Manual]. Параметры большинства монстров можно найти здесь, специальные монстры, созданные специально для опубликованного приключения данного сезона, находятся в приложении к приключению.

Карточки для заметок. Отлично подходят для отслеживания инициативы, передачи записок игрокам и прочего.

Миниатюры и Карты. Если вам и вашим игрокам нравится разрабатывать стратегии сражения и использовать тактику в играх D&D, то вы можете использовать миниатюры и карты, чтобы сделать битвы более наглядными.

Ширма Мастера [Dungeon Master Screen]. Весьма полезный инструмент для сокрытия текста приключения и ваших заметок от игроков.

ЖУЛЬНИЧЕСТВО

Игра Приключенческой лиги D&D должна быть забавной и интересной; тут нет места соревнованиям «кто круче». Как Мастер, вы должны быстро и незаметно (если возможно) поправлять жульничающих игроков, внести поправки и разъяснить то, что вы делаете. Вы можете в любой момент просмотреть документы игроков (листы персонажей, журналы приключений и сертификаты). Если вы заметили что-то неладное с документами или во время игры (мошенничество с кубиками, с количеством использований предмета и т.д.) - обсудите его с игроком и попытайтесь устранить нарушения. Вы можете запретить элемент правил, который не соответствует официальным правилам. Вы можете попросить игрока повторить бросок кубика, если считаете что результат броска не очевиден. Будьте **профессиональны**, указывая на недочёты и внося исправления - никогда не смущайте игрока или не допускайте ошибки. Мы все здесь, чтобы повеселиться и насладиться приключениями!

Часть 2. Проведение приключений

В качестве Мастера вы можете вести **одну** группу, в количестве от 3 до 7 игроков одновременно, - у каждого из них должен быть свой персонаж, соответствующий диапазону уровней приключения. Персонажи, участвующие в **книжном** приключении, могут продолжать играть, даже если выйдут за диапазон уровней, но если они будут участвовать в другом книжном приключении и выйдут за диапазон уровней первого, они **не могут вернуться** к нему.

Играя Мастером Подземелья

Вам предстоит самая важная роль - обеспечение удовольствия от игры для игроков. Вы обеспечиваете повествование и заставляете слова, написанные стра- ницах, ожить.

Вы наделены властью. Вы можете принимать решения о том, как группа взаимодействует с приключением; изменение или импровизация поощряются, если вы поддерживаете дух приключений. Однако это не позволяет вам использовать домашние правила или изменять правила Приключенческой лиги D&D, они должны быть неизменны.

Заинтересуйте своих игроков. Оцените уровень опыта ваших **игроков** (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите), что им нравится в игре, и попытаться дать им то, что они хотят. У каждого должна быть возможность сиять. Вы можете изменять столкновения, добавив или убрав тематически подходящих монстров.

Продолжайте двигать приключение. Когда игра начинает затягиваться, не стесняйтесь делать намёки и подсказки вашим игрокам, чтобы они могли попытаться решить головоломки, участвовать в боевых действиях и взаимодействовать с окружением, не слишком разочаровываясь из-за отсутствия информации. Это дает игрокам «маленькие победы» за то, что они сделали хорошие выводы из ваших подсказок. Следите за динамикой игры в такие моменты, но убедитесь, что у игроков есть вся необходимая информация.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Жизнь авантюриста - рискованная работа, и с персонажами случаются плохие вещи. Вот правила, как с этим бороться.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты. Заболевания, яды и другие подобные эффекты действуют до тех пор, пока не будут сняты, но персонажи могут потратить дни простоя на восстановление или услуги заклинателей (см. Книгу игрока). Персонажи с ликантропией или вампиризмом не могут начать новую игровую сессию пока не излечатся.

Смерть. Персонажи, возвращающиеся к жизни, страдают от негативных эффектов, как обычно, но каждый потраченный день простоя сокращает любые штрафы на броски атаки, спасброски и проверки характеристик на 1. Тела восстанавливаются, если в столкновении не указано иное. Если группа не может вернуть мертвого персонажа к жизни:

- **Мёртвый персонаж платит за оживление.** Мёртвые персонажи, которые не могут оплатить стоимость услуг золотом или чекпоинтами сокровищ, могут получить, но чекпоинты сокровищ им придётся вернуть. Этот долг должен быть погашен до того как чекпоинты сокровищ будут потрачены на что-то ещё. Мёртвые персонажи игнорируют ограничения на доступность любого свитка заклинаний, необходимого для своего возвращения к жизни. Например, дезинтегрированный персонаж 5-го уровня может потратить шестнадцать чекпоинтов сокровищ, чтобы купить свиток заклинания истинного воскрешения [true resurrection], хотя обычно он доступен только для персонажей 3 и 4 этапа.
- **Отряд оплачивает персонажу оживление.** Если они захотят это сделать, другие персонажи могут внести свою долю золотом, оплатив услуги заклинателей, чтобы вернуть другого персонажа к жизни. Персонажи не могут использовать чекпоинты сокровищ, чтобы уменьшить цену для другого персонажа на возвращение к жизни, но могут использовать их для покупки свитков заклинаний, если кто-то в отряде может использовать это заклинание.

Услуги заклинателей

Во время игровой сессии персонажи могут получить услуги заклинателей от НИП, расположенного в любом поселении, размером с город или больше, но должны иметь возможность добраться до туда для получения этих услуг. В противном случае они доступны только между игровыми сессиями.

Услуги заклинателей

Заклинание	Стоимость
Лечение ран	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения	40 зм
Рассеивание магии	90 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление*	1250 зм
Воскрешение*	3000 зм
Истинное воскрешение*	50000 зм

* Вместо этого персонажи могут получать эти услуги, тратя чекпоинты сокровищ на покупку свитков заклинаний.

Услуги, предоставляемые НИП, ограничены этим списком. Персонажи могут покупать свитки заклинаний, содержащие эти заклинания, используя чекпоинты сокровищ, заклинания с этих свитков НИП накладывают бесплатно.

Храмы для Прислужников

Сезон-Регион	Веры
1-Флан Келемвор	
2-Мулмастер	Бэйн, Лейра, Ловиатар, Таймора, Велшарун
3-Хилсфар	Чонтия, Лиира, Темпус
4-Баровия	Нет
5-Побережье	Меча
T1-Парнаст	Майлики
T2- Стагвик	Чонтия
T3-Берегост	Латандер, Вокин
6-Побережье	Меча
T1-Мирабар	Думатойн, Шариндлар, Тимора
T2-Невервинтер	Огма, Селунэ, Тир
T3-Дагеррфолс	Латандер, Тир
7 - Порт Няззару	Гонд, Саврас, Ваукин
8 - Глубоководье	Любое незлое божество

Предыстория «Прислужник». Персонажи с умением «Приют для верующих» могут запросить услуги заклинателей в храме. **Один раз в день** они могут получить заклинание из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно, оплатив при этом материальные компоненты.

Не все храмы божеств достаточно крупные, чтобы обеспечить это преимущество. При игре в какое-либо приключение доступные религии определяются регионом, в котором проходит приключение.

Награды игроков

Персонажи получают награды в виде **чекпоинтов продвижения** и **сокровищ**, разблокированных магических предметов и других наград, таких как сюжетные награды или новые действия во время простоя. Эти награды заносятся в журнал приключений **перед тем**, как покинуть стол. Игроки несут ответственность за ведение своего журнала приключений.

Описание наград

Награды распределяются в конце игровой сессии, используя следующие рекомендации:

Чекпоинты продвижения. Персонажи, участвующие в книжном приключении, получают один **чекпоинт** за каждый час игры, проведенный в погоне за заявленными целями приключения. Награда чекпоинтами в **других приключениях** зависит от сезона:

- **Сезон 8 и более поздние:** персонажи зарабатывают один или два чекпоинта за каждую сюжетную или бонусную цель, которые они выполняют, в зависимости от продолжительности приключения, как указано в разделе «награды за приключение».
- **Сезоны 7 и раньше:** персонажи зарабатывают один чекпоинт в час, потраченный на приключение (количество ограничено максимумом, заявленным в приключении).

Чекпоинты сокровищ. Персонажи, участвующие в книжном приключении, получают один **чекпоинт сокровищ** за каждый час игры, проведенный в погоне за заявленными целями приключения. Эта награда удваивается для персонажей 3 и 4 этапов. Награда чекпоинтами в **других приключениях** зависит от сезона:

- **Сезон 8 и более поздние:** персонажи зарабатывают от одного до четырех чекпоинтов за каждую **сюжетную** или **бонусную цель**, которые они выполняют, определяемые продолжительностью и уровнем приключения, как указано в разделе «награды за приключение».

- **Сезоны 7 и раньше:** персонажи зарабатывают один чекпоинт в час, потраченный на приключение (количество ограничено **максимумом**, заявленным в приключении). Эта награда удваивается для персонажей 3 и 4 этапов.

Золото и мирское сокровище. Любая запись о сокровище или денежном вознаграждении **игнорируется**. Другое мирское снаряжение может быть использовано (но не продано) персонажами, но в конце игровой сессии оно пропадает. Некоторые не магические предметы, встречающиеся в **книжных приключениях**, могут быть разблокированы для покупки с помощью чекпоинтов сокровищ. ALCC (Каталог контента Приключенческой лиги) будет содержать информацию о приключениях, касающихся этих предметов, а также о том, когда присуждать награды, которые являются исключениями из этого пункта. Любые книги заклинаний, найденные персонажами, могут быть переданы только одному персонажу за игровым столом (в случае если несколько персонажей хотят получить этот предмет, владелец определяется случайным образом).

Магические предметы. Если в ALCC не указано иное, магические предметы, специально упомянутые в столкновении, становятся доступными для персонажей, но в зависимости от их типа:

- **Расходуемые магические предметы.** Зелья, свитки и магические боеприпасы передаются и **распределяются между персонажами**, поощряющими справедливое распределение. Если предмет нужен более чем одному игроку, и разногласия не могут быть разрешены, определите владельца предмета случайным образом (например, броском кубика).
- **Постоянные магические предметы.** Постоянные магические предметы **не передаются персонажам**; вместо этого они разблокируются для покупки.

Сюжетные награды/Эффекты/Предметы. Персонажи могут приобретать специальные предметы или эффекты (мирские или магические), которые необходимы для сюжетной линии книжного приключения, в этом случае их можно использовать только во время игровых сессий приключения, в котором они были приобретены. Они описаны в Каталоге контента Приключенческой лиги.

Награда временем простоя. Персонажи получают **пять дней простоя** за каждые **два** чекпоинта продвижения, заработанные ими.

Награда славой. Персонажи получают **одно очко славы** за каждые **два** чекпоинта продвижения, заработанные ими.

Награды Мастера Подземелий

Мастера зарабатывают чекпоинты продвижения и сокровищ с той же скоростью, что и игроки, позже эти чекпоинты они могут применить к своим собственным персонажам. Мастера не получают разблокируемые магические предметы и другие специальные награды за приключения (например, сюжетные награды, действия простоя и т.д.)

Квесты Мастера Подземелий

Квесты МП - внеигровые цели, которые вы выполняете за дополнительные вознаграждения, такие как чекпоинты, разблокировка магического предмета и т.д. Набор Квестов МП содержит карту Квестов МП и другие документы. Магические предметы, заработанные Мастерами через программу Квестов МП, не могут быть обменены, но предметы, которые получают персонажи игроков, могут.