



ADVENTURERS LEAGUE™

Справочник игрока
Версия 3.0



Rage of Demons Edition n: July 23, 2015 to March 15, 2016

Credits

D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham,
Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick
Editing and Layout: Scott Fitzgerald Gray



Release: July 23, 2015

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Что такое D&D Лига Искателей Приключений?

Прежде всего, это организованная на официальном уровне непрерывная 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 играть в рамках D&D Лиги Искателей Приключений (далее Лига) в любом месте, где используются приключения с логотипом Лиги. Вы можете создать себе персонажа и использовать его на любой игре, где поддерживаются правила Лиги.

Большая часть игр в рамках Лиги проходит живую и на публике. Чаще всего их проводят в игровых магазинах и клубах, а также на конвентах.

Как использовать этот Справочник?

Справочник D&D Лиги Искателей Приключений – это исчерпывающее руководство по правилам, используемым в официальных играх. В добавлении к тем правилам, касающимся исключительно игроков, тут содержится важная информация для Мастеров Подземелий (Dungeon Masters, ДМ, Мастеров) и организаторов. Также здесь вы сможете найти особые правила для игры в Dungeons & Dragons в рамках официальной кампании.

Когда вы сталкиваетесь с разночтениями между правилами, содержащимися в данном Справочнике и других источниках, то Справочник имеет приоритет для игр Лиги.

Этот Справочник разделен на три части:

- **Часть первая** посвящена созданию и развитию персонажа, а также содержит перечень правил, разрешенных для персонажей, а также информацию о развитии персонажа после приключений в рамках Лиги.
- **Часть вторая** рассказывает о структуре игровой кампании Лиги. Тут вы можете узнать о типах игровых программ, разрешенных видах приключений, а также специальных правилах для проведения игр и организации мероприятий в рамках Лиги.
- **Часть третья** содержит список источников и другую информацию, которая может вам пригодиться. Также здесь есть раздел «Часто задаваемые вопросы».

Что Вам нужно для игры?

Для участия в играх Лиги вам нужно:

- **D&D Базовые правила (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 доступны в других продуктах компании.
- **Лист персонажа (A character sheet).** Вы можете использовать официальный лист Лиги или любой другой, который подходит лично вам.
- **Журнал приключений (A D&D Adventurers League adventure logsheet).** Он нужен для отслеживания сыгранных вами игровых сессий, а также учета вашего опыта, сокровищ и иных заметок.
- **ДСИ номер.** Это ваш официальный идентификационный номер в системе игр Wizards of the Coast. Вы можете получить его на публичных игровых событиях; просто спросите организатора, если вы участвуете впервые. Также вы можете получить его самостоятельно на сайте Wizards of the Coast.

Предназначение D&D Лиги Искателей Приключений

Игры в рамках Лиги должны:

- Быть доступны всем желающим
- Создавать доброжелательную атмосферу, ориентированную на получение удовольствия
- Быть доступными для публики
- Использовать лишь официальные материалы приключений

ИГРОВЫЕ СЕЗОНЫ

Каждые несколько месяцев Лиги начинается новый игровой сезон. Он задает общий тон и сюжетные связи, объединяющие различные приключения в своего рода «мини кампанию». Текущий игровой сезон называется **Ярость Демонов**.

Игровые сезоны обеспечивают непрерывность игры и сюжета. В дополнение к этому, ротация игровых сезонов предоставляет возможность создать новых персонажей, обновить правила и начать новые приключения. При этом вы всегда сможете продолжить игру уже существующим персонажем в любом из игровых сезонов пока он соответствует требованиям по уровню каждого конкретного приключения.

Часть 1: Персонажи

Этот раздел содержит информацию по созданию и развитию персонажей в рамках D&D Лиги Искателей Приключений.

РАЗРЕШЕННЫЕ ПРАВИЛА

Персонажи, созданные во время игрового сезона **Ярости Демонов**, могут использовать следующие правила для определения своих возможностей:

- *D&D Базовые правила* (все правила, кроме набрасывания очков характеристик и очков здоровья, набрасывания начального благосостояния, некоторые ограничения мировоззрения)
- *D&D Книга Игрока* (D&D Player's Handbook, все правила, кроме набрасывания очков характеристик и очков здоровья, некоторые ограничения мировоззрения)
- «Из Бездны» (Out of the Abyss, приложение А)
- *Справочник Монстров* (Monster Manual, приложение А – только звери (beasts))

Официальные материалы Лиги **могут содержать исключения** из приведенных списком разрешенных правил. Если в заклинании, расовой или классовой особенности упоминается существо, которое не содержится в официальном наборе правил, то это заклинание или особенность также представляет собой исключение из правил.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Чтобы создать персонажа в рамках Лиги вам следует предпринять шаги, указанные ниже. Исключения и уникальные правила, которые могут применяться в Лиге, упоминаются в описании каждого сезона.

Все персонажи начинают игру на **1-м уровне**.

ВЫБЕРИТЕ ИСТОРИЮ ПРОИСХОЖДЕНИЯ

Вам следует выбрать историю происхождения для вашего персонажа. В большинстве случаев это довольно легко – она совпадает с игровым сезоном первого приключения вашего персонажа. Ваш выбор истории происхождения влияет на набор правил, которые вы можете использовать для определения возможностей персонажа. Однако вы можете выбрать любую историю, независимо от того, в каком игровом сезоне вы планируете играть.

На текущий момент доступны следующие истории происхождения:

- *Ярость Демонов*
- *Стихийное Зло*
- *Тирания Драконов*

В случае выбора Стихийного Зла и Тирании Драконов в качестве вашей истории происхождения – ознакомьтесь с разделом «Прошлые истории происхождений» в конце данного документа.

ВЫБЕРИТЕ РАСУ

Все расы, доступные в разрешенных на данный момент правилах, могут быть использованы для игры, включая необычные расы.

Опциональные свойства человека. Если вы играете человеком, вы можете использовать опциональные свойства в том виде, как это указано в *главе 2 Книги Игрока*.

ВЫБЕРИТЕ КЛАСС

Все классы и классовые особенности, доступные в разрешенных на данный момент правилах, могут быть использованы для игры.

Божества. Сюжет игр Лиги проходит в Забытых Королевствах, поэтому народ поклоняется богам только этого мира. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж поклонялся какому-либо божеству, вам следует выбрать его из списка божеств Забытых Царств или нечеловеческих божеств, содержащегося в приложении В Книги Игрока или Базовых Правил. Клирики и персонажи с предысторией Послушника должны выбрать божество из этого списка. Если вы клирик, то вы можете выбрать один из относящихся к вашему божеству доменов или же домен Жизни. Домен Смерти не разрешен кроме тех случаев, когда данная опция не становится доступна в рамках вашего игрового сезона.

ОПРЕДЕЛИТЕ ОЧКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Вы можете определить очки характеристик вашего персонажа, используя один из следующих методов:

- Стандартный набор (15, 14, 13, 12, 10, 8)
- Настройка очков характеристик (*Книга Игрока глава 1*)

После распределения очков характеристик, добавьте к ним ваши расовые бонусы чтобы определить окончательные значения характеристик на первом уровне. Вы **не можете** бросать кости для определения ваших очков характеристик.

ОПИШИТЕ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

Выберите следующие дополнительные детали, которые помогут вам лучше осознать вашего персонажа, из тех, что содержатся в разрешенных на данный момент правилах:

- Имя
- Мировоззрение
- Идеалы
- Связи
- Недостатки
- Предыстория (вы можете выбрать или же создать собственную предысторию)
- Фракция (необязательно)

Начальный уровень жизни (LIFESTYLES)

Ваш начальный уровень жизни зависит от вашей предыстории. Вы можете изменить ваш уровень жизни (как вверх, так и вниз), когда вы тратите дни отдыха на различные занятия.

Начальный уровень жизни

Предыстория	Уровень жизни
Аристократ (Noble)	Богатый
Артист (Entertainer)	Умеренный
Босьяк (Urchin)	Умеренный
Моряк (Sailor)	Умеренный
Мудрец (Sage)	Умеренный
Народный герой (Folk hero)	Умеренный
Отшельник (Hermit)	Бедный
Послушник (Acolyte)	Умеренный
Преступник (Criminal)	Бедный
Ремесленник гильдии (Guild artisan)	Комфортный
Собственная предыстория	Умеренный
Солдат (Soldier)	Умеренный
Странник (Outlander)	Бедный
Шарлатан (Charlatan)	Комфортный

Допустимые мировоззрения (ALIGNMENT)

Игры в рамках Лиги нацелены на создание доброжелательной, приятной атмосферы. И хотя мы осознаем, что большинство игроков способны отыгрывать персонажей с весьма широким спектром мотиваций, мы решили ограничить выбор мировоззрения, дабы удерживать игровые группы от саморазрушения. Следующие виды мировоззрения **запрещены** в Лиге:

- Нейтрально злое
- Хаотично злое

Вдобавок, следующий вид мировоззрения допускается лишь для персонажей, относящихся к фракциям Альянса Лордов или Зентарима:

- Законопослушно злое

Фракции (Factions)

В любой момент карьеры искателей приключений вашего персонажа, даже во время его создания, вы можете решить присоединиться к **фракции**. Фракция является организацией, нацеленной на достижение определенных целей через активные действия ее представителей по всему Фаэруну (Faerûn), основному континенту Забытых Королевств. Каждая фракция по-своему уникальна и предлагает искателям приключений шанс заработать уважение и славу в своих рядах путем получения очков признания (Renown) в

ходе прохождения приключений и выполнения определенных задач, которые соответствуют интересам фракции.

Действующие фракции не меняются вне зависимости от игрового сезона, настолько глубоко они вплетены в ткань повествования текущих и будущих историй Лиги. Конечно, у каждой из фракций есть собственные цели и задачи, но между ними нет открытой вражды. Последователи фракции могут относиться с пренебрежением к другим фракциям, но они достаточно цивилизованы дабы воздержаться от прямого конфликта.

Пять Фракций

Пять фракций доступны вам во время игры в рамках D&D Лиги Искателей Приключений. Больше информации относительно каждой из фракций, ее рангах и преимуществах вы сможете найти в части 3 этого Справочника. Персонаж всегда начинает свою карьеру во фракции с первого ранга.

Арфисты – это разрозненная сеть заклинателей и шпионов, которые отстаивают идеалы равенства и скрытно противостоят злоупотреблениям властью.

Орден Латной Рукавицы объединяет бдительных и преданных своему делу искателей справедливости, которые защищают других от бесчинств и злодеяний.

Изумрудный Анклав – это широко распространенная группа обитателей дикой местности, что сохраняет естественный порядок вещей и выкорчевывает все неестественные угрозы.

Альянс Лордов – это обширная коалиция политических сил, пользующихся авторитетом, направленная на поддержание взаимной безопасности и процветания.

Зентарим представляет собой беспринципную теневую организацию, которая изыскивает все способы по расширению своего влияния по всему Фаэруну.

Присоединение к фракции не является обязательным. Если ваш персонаж присоединился к одной из фракций, то в силу вступают следующие 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 признания, которые вы заработали на службе у своей фракции. Ни одна из фракций не любит предателей и дезертиров.

Использование заранее созданных персонажей (Pregenerated characters)

Если вы не хотите самостоятельно создавать своего персонажа, в этом нет ничего плохого. Вы можете использовать заранее созданного персонажа на старте, а затем изменить его подо что-то иное, более подходящее вашему стилю игры. Ознакомьтесь с разделом «Развитие персонажа» для получения более подробной информации о том, как это возможно сделать.

Не вредите другим персонажам во время приключения. Искатели приключений объединяются на основе общих интересов, поэтому ожидается, что они будут работать сообща для преодоления возникающих трудностей.

И хотя некоторые фракции могут относиться к другим с неприязнью, индивидам стоит отложить эту антипатию в дальний ящик и объединиться в команду перед лицом неминуемой опасности. Если говорить коротко, то играйте с уважением друг к другу, особенно когда проблемы становятся по-настоящему смертоносны.

ВЫБЕРИТЕ СНАРЯЖЕНИЕ

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.

Приобретение предметов. Вы можете приобретать любые обычные вещи, которые содержатся в разрешенных на данный момент правилах.

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

ЖУРНАЛ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Чтобы создать персонажа в рамках Лиги вам следует предпринять шаги, указанные ниже. Исключения и уникальные правила, которые могут применяться в Лиге, упоминаются в описании каждого сезона.

Все персонажи начинают игру на **1-м уровне**.

Воспринимайте свой журнал приключений как продолжение листа персонажа; ведь это как-никак запись всех достижений вашего персонажа!

Перед тем как начать свое первое приключение – заполните верхнюю часть своего журнала. В конце каждой игровой сессии вам следует вписать данные по каждому из предложенных пунктов, даже если ваш персонаж ничего в них не приобрел (просто поставьте «о» в этих строчках).

Большая часть информации на листе проста для понимания, однако часть понятий требует дополнительного пояснения.

Очки опыта (XP). Вы начинаете свою игровую карьеру с 0 очков опыта (XP).

Золото (Gold). Вы начинаете свою игровую карьеру с тем количеством золотых монет (gp), что у вас осталось после приобретения начального снаряжения. Вы можете записывать серебряные (sp) и медные (cp) монеты как десятичные дроби.

Дни отдыха (Downtime). В конце каждого приключения ваш персонаж зарабатывает дни отдыха, которые он может потратить на разнообразные виды деятельности. Ваш ДМ сообщит вам, сколько дней отдыха вы получаете после каждого конкретного приключения. Вы начинаете с 0 дней отдыха.

Очки признания (Reputon). Вы начинаете свою игровую карьеру с 0 очков признания. Если у вас нет фракции, вы можете не отслеживать очки признания (просто проставьте «о» во всех строчках).

Магические предметы (Magic items). Здесь вы ведете учет количества постоянных магических предметов, которыми обладает ваш персонаж; запишите название предмета в области заметок журнала приключений. Вы начинаете с 0 постоянных магических предметов.

Заметки/Деятельность на отдыхе (Adventure Notes/Downtime Activities). Используйте это пространство для оставления заметок по приключению. Как минимум, вы должны записывать все полученные магические предметы (как постоянные, так и расходные). Если вы тратите дни отдыха, отметьте какой деятельностью вы занимались.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ И ЭПИЗОДЫ

Приключение можно определить, как законченная игровая активность с своим началом, серединой и концом. Приключения могут длиться от одной до нескольких игровых сессий. Эпизод (в некоторых случаях называемый **главой** или **частью**) – это лишь часть большого приключения, даже если он длится не одну, а несколько сессий. Эпизоды чаще всего являются основой структуры официально продаваемых приключений, как, например, *Сокровище Драконьей Королевы* (Hoard of the Dragon Queen).

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРОВОЙ СЕССИИ

Вы уже закончили с рассадкой за игровым столом и с нетерпением ждете предстоящую игру в рамках Лиги? Вот несколько советов перед тем, как вы начнете:

- Представьте себя другим игрокам и Мастеру Подземелий. Вы можете описать персонажа, которым собираетесь играть (раса, класс, фракция, недостатки и так далее), чтобы другие игроки знали, чего ожидать.
- Заполните первую часть вашего журнала приключений, включая название приключения, номер игровой сессии, дату, имя и DCI номер ДМа.
- Выберите заклинания и иные особенности вашего персонажа. Вы можете попросить ДМа прочитать вам описание приключения, дабы помочь сделать выбор.
- Перед началом приключения сообщите ДМу о том, что вы воспользовались днями отдыха для какой-либо деятельности.

Во время игровой сессии

Здесь приведено несколько советов, которые могут помочь вам насладиться игрой:

- Будьте учтивы по отношению к другим игрокам. Дайте каждому шанс оказаться в центре внимания. Не отвлекайтесь от игры (играя или разговаривая по мобильному телефону и т.д.). Если вам необходимо сделать что-либо, что, по вашему мнению, может отвлечь остальных от игрового процесса – извинитесь и выйдите из-за игрового стола на несколько минут.
- Слушайте и делайте пометки, когда это требуется. Иногда может оказаться жизненно необходимо вспомнить имя важного неигрового персонажа (NPC) или же мелкую деталь, которая показалась вам не такой простой, как для остальных. Вы можете взять с собой небольшой блокнот или использовать мобильное устройство, а то и писать на листе своего персонажа или в его журнале приключений.
- Предоставляйте информацию вашему ДМу, когда он запрашивает её. Хотя это вполне нормально скрывать часть информации от других игроков, если вы того хотите, но ДМ – совсем другое дело. Ведь ему необходимо взаимодействовать с вашим персонажем и зачастую это требует понимания некоторых деталей, которых остальная группа может и не знать. В этом случае вы можете передавать записки, дабы скрыть определенную деталь от других игроков.
- Получайте удовольствие! Если вам не нравится происходящее за игровым столом – вы имеете право привлечь внимание Мастера Подземелий, как только это будет возможно без серьезного нарушения темпа игры. Если же у вас есть какие-либо проблемы с ДМом – обратитесь на это внимание организаторов.

Повторное прохождение приключений

Вы можете сыграть в уже пройденное вами приключение, но для этого вам необходим персонаж, отличный от того, что уже участвовал в данном приключении. Вы можете участвовать в приключении, даже если проводили его в качестве Мастера Подземелий.

Деятельность на отдыхе: Колдовские услуги (Spellcasting services)

Если, закончив эпизод или приключение, вы нуждаетесь в наложении заклинания и у вас есть доступ к творцам заклятий, то вы можете потратить на это один день отдыха (и заплатить расходы на поддержание своего уровня жизни). Колдовские услуги доступны в поселениях размером не меньше города, а также имеют

определенную цену за каждое заклятие. Ознакомьтесь с частью 2 этого Справочника, чтобы получить больше информации.

Альтернативный вариант состоит в том, чтобы член вашей группы предоставил вам необходимую услугу. Вы и творец заклинаний из вашей группы оба тратите по дню отдыха для наложения требуемых заклинаний. Любой член вашей группы может оплатить стоимость потраченных материалов для заклинаний подобных *raise dead*.

После игровой сессии

В заключении каждой игровой сессии, ожидается, что вы сделаете следующие вещи:

- Запишите награду, полученную вами от ДМа. Вы должны получить очки опыта (XP), золото, дни отдыха (в конце эпизода), а также очки признания (в конце эпизода) и иные награды, если таковые имеются в приключении. Укажите всю информацию в вашем журнале приключений.
- Если в приключении были магические предметы, то определите всей группой порядок их распределения. Информацию о возможных вариантах вы сможете найти в части 2.
- Дайте ДМу знать, если вы хотите воспользоваться днями отдыха для деятельности вне приключений по окончании эпизода или приключения.
- Поблагодарите остальных игроков и вашего Мастера Подземелий за прошедшую игру.
- Помогите с уборкой игровой зоны.
- Если вы играете приключения, которые включают множество эпизодов, такие как, как «*Потерянная Шахта Фанделвера*» (*Lost Mine of Phandelver*) или «*Из Бездны*» (*Out of the Abyss*), то вы получите дни отдыха и признания по окончании эпизода, а не каждой игровой сессии.

Дни отдыха и уровень жизни

Деятельность на отдыхе происходит вне приключений, также, как и поддержание вашего уровня жизни. Они помогают создать образ искателя приключений вне его выдающихся подвигов и могут повлиять на то, как его воспринимают окружающие.

Если вы хотите, чтобы ваш персонаж потратил на что-либо дни отдыха между эпизодами или приключениями, то у вас есть определенный набор возможностей. Их полный перечень и описание содержатся в Базовых Правилах или Книге Игрока.

Создание предметов. Вы можете создавать немагические предметы. С другой стороны, Лига не поддерживает объединение усилий и дней отдыха нескольких персонажей для создания одного предмета. Зелья лечения (*Potions of healing*), считаются немагическим (хотя в Книге Игрока и указано обратное) и поэтому могут быть созданы

вашим персонажем.

Занятие ремеслом. Вы можете использовать дни отдыха, чтобы достаточно эффективно поддерживать свой уровень жизни.

Восстановление сил. Если вы страдаете от истощающей вас раны, заболевания или яда, и вы не нашли иного способа избавиться от напасти до конца эпизода или приключения, то вы можете потратить дни отдыха на попытку сделать это. Если же вам это не удастся, или вы решили не тратить дни отдыха на избавление от неприятного состояния, то вы начинаете следующий эпизод или приключение, будучи под его влиянием.

Обучение. Вы можете потратить дни отдыха на изучение нового языка или набора инструментов.

Новые опции. Обратите свое внимание на сноски относительно колдовских услуг и навёрстывания упущенного.

Прочие занятия. Некоторые приключения могут дать вам доступ к специальным видам деятельности, а члены фракции высокого ранга получают доступ к особым видам занятий, эксклюзивных для каждой из фракций.

УЧЕТ ДНЕЙ ОТДЫХА

Чтобы правильно записать свою деятельность на отдыхе, вам достаточно просто вычесть потраченные дни из общего их числа в вашем журнале приключений. Сделайте отметку о типе вашей деятельности, а также общем количестве дней отдыха, потраченных на нее в секции заметок журнала приключений.

Например, если вы вдруг захотели выучить язык гномов (Gnomish) и потратили на это 10 дней отдыха, то вам следует записать Обучение: Язык гномов (10) после того, как вы впервые раз потратите дни отдыха на этот вид деятельности, после чего вычесть 10 дней из имеющихся у вас. Если вы позже потратили еще 5 дней, то вам следует записать Обучение: Язык гномов (15), и вычесть эти 5 дней из вашего общего числа дней отдыха.

Деятельность на отдыхе: Навёрстывание упущенного (Catching up)

Иногда ваша группа получает уровни немного быстрее, чем вы. Но, вместо того, чтобы сидеть дома и смотреть вслед своим товарищам, когда они отправляются на приключения более высокого уровня, вы можете наверстать часть упущенного опыта. Когда вы делаете это, то предполагается, что ваш персонаж отправился на небольшое приключение, например – охранять караван или патрулировать дикие земли.

Навёрстывание упущенного – это специальный вид деятельности вне приключений, который доступен лишь для персонажей 4го и 10го уровней, дабы они смогли перейти на следующий этап игры (tier of play). На 4ом уровне вам понадобится потратить 20 дней отдыха, чтобы получить 5й уровень. Для персонажа 10го

уровня же необходимо потратить 100 дней отдыха для получения 11го уровня. В любом случае, вы обязаны оплачивать расходы на поддержание своего уровня жизни во время навёрстывания.

Обмен богатством

Вы не можете дать золото другому игроку. С другой стороны, вы можете заплатить часть или полную стоимость услуги за другого, чтобы помочь ему. Например, оплатить заклинание *raise dead*. Чтобы иметь возможность потратить средства на предоставление подобных услуг, вы должны быть в одной группе (быть за одним игровым столом), если иное не сказано в тексте приключения.

ЗАПИСЬ РАСХОДОВ НА УРОВЕНЬ ЖИЗНИ

Когда бы вы ни были вовлечены в деятельность на отдыхе, вы должны оплатить поддержание своего уровня жизни, как это описано в *главе 5 Базовых правил* или *Книги Игрока*. Просто вычтите потраченную сумму из имеющегося у вас золота в журнале приключений. Вы платите за свой уровень жизни только когда тратите дни отдыха.

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

ПОКУПКА И ПРОДАЖА ПРЕДМЕТОВ

В конце эпизода или приключения (а иногда и во время него) вы можете купить или продать обычные предметы. Любые драгоценные камни, ювелирные изделия, предметы искусства, а также товары, которые вы находите во время ваших приключений автоматически превращаются в золото согласно их полной стоимости и разделяются равным образом между всеми искателями приключений в вашей группе.

Оружие, доспехи и другое снаряжение могут быть проданы лишь за половину их стоимости. Оружие и доспехи, полученные от монстров, ничего не стоят, если иное не указано в тексте приключения; если подобное снаряжение было получено во время приключения, оно может быть использовано лишь до конца игровой сессии, после чего разрушается или иным способом становится бесполезным.

Магические предметы не могут быть проданы и в большинстве случаев не могут приобретены, за исключением зелий здоровья (ознакомьтесь с разделом «Снаряжение для приключений» (Adventuring gear) в *главе 5 Базовых Правил* или *Книги Игрока*).

ПОЛУЧЕНИЕ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Магические предметы – это редкие и чудесные вещи, особенно постоянные магические предметы. В конце некоторых игровых сессий, ваша группа может иметь небольшое количество магических предметов, которые она должна разделить между персонажами. Мастер Подземелий может помочь группе определить, кто именно получит магический предмет, но в общем случае, если вся группа согласна на то, что определенный персонаж должен получить магический предмет, он его получит.

Если вы получили магический предмет, запишите его в заметках вашего журнала приключений. Если предмет **является расходуемым предметом (consumable item)**, как например зелье, свиток или иные одноразовые предметы, вы можете также записать его на вашем листе персонажа, но не забудьте стереть или зачеркнуть его после использования.

Сертификаты (Certificates)

В результате некоторых игр вы можете получить сертификаты на магические предметы или иные награды. Большинство сертификатов представляют собой какой-либо предмет, полученный в ходе приключения. Некоторые магические предметы также имеют секцию торговли (trade log) на своем сертификате. Если у вас есть подобный листок, он позволяет вам обменяться этим предметом с другим персонажем. Вы **не можете** передавать магические предметы без сертификата. Персонажи могут торговать магическими предметами лишь в формате один-на-один и лишь на предметы одинаковой редкости. Заполните секцию торговли, чтобы передать предмет другому персонажу. Если же он не имеет этой секции, он не может быть обменян. Большая часть магических предметов **не может быть** передана больше **двух раз**, прежде чем будет закреплена за своим последним владельцем. Вам не нужно обладать сертификатом, чтобы обозначить свое владение магическим предметом. Ваш журнал приключений должен содержать всю необходимую информацию. Если вы одолжите свой магический предмет на время игры другим персонажам, они должны быть возвращены обратно в ваше владение в конце игровой сессии. Также существует ряд особенных сертификатов, которые не могут быть получены во время регулярных игр. Подобные сертификаты могут предоставить дополнительные преимущества или же исключения из правил в этом документе.

Если предмет является **постоянным магическим предметом**, запишите его в заметках вашего журнала приключений и на листе вашего персонажа. Вдобавок, вам необходимо отразить его получение в колонке магических предметов

журнала приключений (прямо над заметками). Ваше общее число магических предметов поможет определить, кто получит постоянные магические предметы в последующих играх и приключениях. Постоянные магические предметы, которые сломались, были утеряны или украдены, выброшены или уничтожены, все равно учитываются в общем числе ваших магических предметов.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Персонаж, получивший достаточное количество очков опыта (XP) для продвижения по уровню, может сделать это в конце долгого отдыха или же в конце эпизода или приключения. Персонаж, который заработал достаточно очков признания для получения нового ранга в своей фракции, может сделать это в конце эпизода или приключения. Отметьте ваш новый уровень или ранг на вашем листе персонажа и в заметках вашего журнала приключений.

Получение очков здоровья (Hit points) при повышении уровня. Когда бы вы ни получили новый уровень, вы получаете фиксированное количество очков здоровья, указанное в описании вашего класса. Вы не можете бросать кости для определения своих очков здоровья.

Опции тонкой настройки (Customization options). Если разрешенные для истории происхождения вашего персонажа правила включают *Книгу Игрока*, то вы можете брать опции из главы 6, включая **мультиклассирование и таланты (Feats)**.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ И ЭТАПЫ ИГРЫ (TIERS OF PLAY)

Приключения, входящие в Лигу разбиты на четыре этапа игры – первый этап (уровни 1-4), второй этап (уровни 5-10), третий этап (уровни 11-16) и четвертый (уровни 17-20). Уровень вашего персонажа определяет разрешенные для игры этим персонажем приключения в зависимости от соответствующего этапа. Вы не можете играть в приключения за пределом своего этапа игры.

Вы можете повысить уровень своего персонажа после завершения долгого отдыха или же в конце эпизода или приключения. Вы наверняка заметите, что ваш персонаж очень быстро доберется до 3-го уровня. Но после этого вам потребуется около двенадцати часов игры, или даже больше, чтобы получить каждый последующий уровень.

Перестройка персонажа (Character rebuilding)

Мы понимаем, что многие игроки начинают 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. В этом случае, персонажи в рамках первого этапа (уровни 1-4) могут перестроить

своего персонажа после любого эпизода или приключения.

Игрок не может изменить имя персонажа, однако он может перестроить его, используя любые возможности, доступные его истории происхождения. Персонаж сохраняет весь опыт, накопленные сокровища, снаряжение, магические предметы, дни отдыха и очки признания, заработанные к этому моменту. При этом персонаж должен заменить свое начальное снаряжение на новое, если он изменил свой класс или предысторию. Если игрок решил сменить фракцию своему персонажу, то тот теряет все заработанные очки признания в старой фракции и должен начинать с 0 в новой.

Как только персонаж достигает 5-го уровня, его перестройка более не разрешена.

Часть 2: Кампания

Этот раздел содержит информацию по сюжетной подоплеке текущего сезона, а также по вождению и организации игр в рамках D&D Лиги Искателей Приключений.

Сеттинг (Setting)

Место действия приключений Лиги – это Забытые Королевства (Forgotten Realms), континент Фаэрун (Faerûn). Некоторые приключения, включая те, что доступны для приобретения, происходят в регионе **Побережья Мечей (Sword Coast)** – дикой местности с небольшим вкраплением могучих и всем известных городов, таких как Врата Балдура (Baldur's Gate), Невервинтер (Neverwinter) или Уотердип (Waterdeep). Другие же приключения, особенно те, что созданы специально для игр Лиги, базируются в регионе **Лунного Моря (Moonsea)** – жестоком крае, ставшем родным для множества бандитов, орд монстров и безжалостных тиранов.

Ярость Демонов (Rage of Demons)

Игровой сезон Ярости Демонов проходит с сентября 2015 по март 2016. Он включает в себя следующие приключения, разрешенные к игре в рамках Лиги:

- «Из Бездны» (Out of the Abyss – D&D Encounters, сентябрь 2015)
- «Кровь Поверхности, Кровь Глубин» (Blood Above, Blood Below – некоторые конвенты в рамках D&D Epics, начиная с июля 2015)
- Шестнадцать коротких приключений в окрестностях Лунного Моря (конвенты и клубы в рамках D&D Expeditions, с сентября 2015 по март 2016)

Подземье (Underdark) и Побережье Мечей

Основная сюжетная линия *Ярости Демонов* происходит в огромном подземном мире, известном под названием Подземье. Эти темные земли представляют из себя извращенный лабиринт, в котором правит страх, а ужасные монстры, никогда не видевшие солнечный свет, чувствуют себя как дома.

Именно здесь темный эльф Громф Бэнр (Gromph Baenre), архимаг Мензоберранзана (Menzoberranzan) проводит отвратительный ритуал по погружению в магическую энергию *Фаэрзресса (Faerzress)*, наполняющей Подземье, – и в результате открывает портал в демоническую Бездну (Abyss).

Существа, прошедшие сквозь этот портал, оказались способны испугать даже архимага – с этого часа демоническое безумие стало наполнять Подземье, грозя сотрясти Забытые Королевства у самого их основания. Искатели приключений

Постоянное приключение

D&D Базовый Набор (Starter Set) содержит в себе приключение «Потерянная Шахта Фанделвера» (Lost Mine of Phandelver), происходящее в регионе Побережья Мечей. Это приключение проведет персонажей с 1-го по 5-й уровень, став отличным местом для начала новой группы игроков в D&D. Вы можете играть в него дома или же в вашем ближайшем игровом клубе.

«Потерянная Шахта Фанделвера» всегда доступна для игры в D&D Лиге Искателей Приключений. Отслеживайте игры по этому приключению также, как в любой игре Лиги.]

Храмы Хиллсфара (Hillsfar)

В Хиллсфаре не так уж и много мест поклонения, где верные богам искатели приключений могли бы найти помощь и колдовские услуги. Самым известным здесь является Гробница Мечей (Vault of Swords), большое здание из кирпича и дерева, посвященное Темпусу (Tempus), богу сражений. Похожий на пиршественный зал Дом Радости (House of Happiness) является храмом Лииры и верно служит посвященным богини счастья. Самым маленьким из настоящих храмов в городе можно считать Ластхольм (Lastholme), посвященный Шантии (Chauntea) и также выполняющий роль медоварни и приюта для беспризорников.

Святыни Малара (Malar), Торма (Torm) и Амберли (Umberlee) также находятся в пределах городских стен Хиллсфара, но не могут предложить никаких колдовских или иных видов услуг. Однако, расположенная неподалеку деревенька Эльфийское Древо (Elven-tree) имеет храм, более известный как Зал Единорога (Hall of Unicorn), посвященный Милики (Mielikki), где колдовские услуги вполне доступны. В этом здании также можно найти святилища во славу Мистры (Mystara), Селуны (Selune) и Эйлистри (Eilistraee).

должны остановить распространение безумия прежде чем оно поглотит Подземье и начнет распространяться по поверхности, уничтожая простой люд Фаэруна!

Хиллсфар

Большая часть событий, затрагивающих сюжетную линию Ярости Демонов в Лунном Море случаются в городе **Хиллсфар**, а также под ним. Город, построенный на обмене рукопожатиями и золоте, Хиллсфар однажды был столицей торговли, контролируемой людьми, полуэльфами и эльфами региона Лунного Моря и Кормантора (Cormanthor) на юге, во главе которого стоял совет из представителей этих трех рас. Однако, около ста лет назад, совет пал жертвой коррупции и стяжательства, а также наполнился представителями множества темных организаций, подобных Зентариму и Культ Дракона (Cult of the Dragon). Десятилетие спустя, член совета, волшебник по имени Маалтиир (Maalthiir) сверг существовавший на тот момент совет, объявив себя единоличным правителем Хиллсфара.

Поддержанный бандой наемников Красные Перья (Red Plumes), Первый Лорд Хиллсфара правил городом железной рукой, насаждая ксенофобию, в результате которой все нелюди были изгнаны из Хиллсфара.

Несмотря на тираническое правление Маалтиира, Хиллсфар процветал благодаря принятию жесткого свода законов, регулирующего торговлю. Однако, два десятилетия спустя, удача отвернулась от города, и Маалтиир покинул Хиллсфар в неизвестном направлении. Вскоре после отбытия волшебника-торговца, город был взят в осаду и без особого труда захвачен Зентаримом.

Пустоту, возникшую после исчезновения Маалтиира, а также скорого падения власти Зентарима, заполнил сенат, состоявший из тридцати одного купца. Впрочем, сенаторы скоро перестали соблюдать городские интересы, сосредоточившись на личном обогащении, что привело к переходу лидерства в руки текущего Первого Лорда, Торино Номертала (Torin Nomerthal). Умный и расчетливый Торин достиг небывалого успеха на посту правителя Хиллсфара. После того как у стен города встал нетерильский (Netherese) гарнизон, Первый Лорд устроил захватчикам кровавую бойню, используя постоянную армию города (также известную как Стража Башни), колдунов из гильдии магов Хиллсфара, наемников и тех нетерильцев, чью верность можно было купить.

Именно эти солдаты впоследствии составят ряды новых Красных Перьев, и укрепят позицию Торино как правителя Хиллсфара. Тем не менее, в последнее время в городских делах появляется все больше несоответствий и нарушений. Торин весьма быстро восстановил пагубные законы, направленные против нелюдей, так что на сей день, нечеловеческих жителей Хиллсфара можно найти лишь на гладиаторской арене города, где они участвуют в кровавых боях на смерть. Эта традиция вскоре проявила себя в начале активной охоты на нелюдей для боев на арене. Одновременно, разврат и расточительство распространились среди многих могущественных и влиятельных жителей города, некоторые из которых погружают Хиллсфар в такие бездны порока, что вызвали бы шок даже у самых пресыщенных жизнью путешественников Лунного Моря.

Деятельность на отдыхе для персонажей 3-го ранга в Ярости Демонов

Члены фракций, достигшие третьего ранга, имеют доступ к следующим специальным видам деятельности на отдыхе, пока ищут приключения в самом городе Хиллсфаре, его окрестностях, а также в регионах Подземья под ним.

Арфисты – Стойкость Психики. Вы – Яркая Свеча Арфистов. Под руководством ваших товарищей из Эльфийского Древа, вы освоили секреты исцеления

разума. Если вы подвержены одному из видов безумия, то вы можете потратить один день отдыха, чтобы понизить уровень безумия на 1 и вылечить любое кратковременное или долговременное проявление безумия, влияющее на вас. Вы можете предоставить эту помощь союзникам, но это будет стоить вам по три дня отдыха за каждого союзника. Вы не можете использовать эту особенность для излечения от постоянного безумия, и вы не можете понизить ваш уровень безумия до 0, если вы подвержены постоянному безумию.

Орден Латной Рукавицы – Божественная

Инвеститура. Вы – Белый Сокол Ордена Латной Рукавицы, что принимал участие в молитвенных кругах и обрядах, направленных на борьбу с демонами, проникающими из Подземья. Вы можете потратить десять дней отдыха, чтобы получить божественное благословение до вашего следующего долгого отдыха. Пока она активно, то бонусным действием на каждом из ваших ходов, вы можете предоставить себе или союзнику в радиусе 30 футов от вас возможность игнорировать любые типы сопротивления урону при следующей атаке по демону. Эта особенность не позволяет обойти иммунитет демонов к различным типам урона.

Изумрудный Анклав – Защита от Безумия. Вы известны как Осенний Разбойник Изумрудного Анклава, и вам доверено знание о том, что безумие, пробирающееся на поверхность этого мира из глубин Подземья, абсолютно неестественно. Проводя очищающие ритуалы и ограждая подвергшиеся влиянию демонического безумия места, вы и ваши компаньоны можете выработать сопротивляемость к этому безумию. За каждый день отдыха, потраченный вами, вы можете даровать себе или союзнику защиту от безумия до вашего следующего долгого отдыха. Существо с подобной защитой может потратить свою реакцию на то, чтобы получить преимущество на спасброски против безумия. На персонаже одновременно может быть лишь одна защита от безумия.

Альянс Лордов – Сплотить Ряды. Вы – Жалящий Клинок Альянса Лордов, преданный помощи простому люду для мужественного сопротивления демоническому влиянию, изливающемуся из Подземья. Затратив десять дней отдыха на то, чтобы сплотить под своими знаменами местных – неважно, жителей поверхности или Подземья, вы можете призвать **трех бандитов (bandits)**, ознакомьтесь с приложением В Справочника Монстров) себе на помощь. Потратив же пятнадцать дней отдыха, вы можете призвать **трех бандитов и одного капитана бандитов (bandit captain)**. Эти союзники готовы выполнить любые поручения в пределах разумного и согласно их возможностям, но отправятся восвояси после участия в одном сражении или же в конце приключения, в зависимости от того, что случится раньше. Если дела идут хуже некуда и у вас нет этих союзников (и вы еще не призывали их в течение этого приключения), то бонусным действием вы можете потратить еще пять дней отдыха (до общего числа в пятнадцать или двадцать дней отдыха), и немедленно призвать этих союзников – они появятся в месте, которое им укажет Мастер Подземелий.

Зентарим – Оппортунист. Вас кличут Аспидом Зентарима, так как вы всегда можете проскользнуть в нужное время в нужное место. Несмотря на мертвую хватку Красных Перьев на шее торговли региона, а также постоянно распространяющийся хаос, вызванный безумием Подземья, у вас отличная позиция для получения прибыли. Во время приключения вы можете найти ценности втайне от своих товарищей по оружию, а после продать эти ценности. За каждые десять дней отдыха, что вы потратите до приключения, повысьте свою денежную награду за приключение на 10 процентов, вплоть до максимума в 50 процентов на приключение.

БЕЗУМИЕ (MADNESS)

Даже в свои лучшие времена Подземье было причудливым, чуждым и негостеприимным миром, но под влиянием повелителей демонов оно трансформировалось в область, полную безумия и хаоса. Фазрзресс отныне выступает как катализатор, распространяя безумие повелителей демонов по всему Подземью.

Когда искатели приключения попадают в Подземье, вам следует принять к сведению влияние демонического безумия на здравомыслие персонажа (ознакомьтесь с разделом «Безумие» (Madness) в главе 8 Руководства для Мастеров Подземелий (Dungeon's Master's Guide)). В различные моменты во время сезона Ярости Демонов, персонажам будет предложено сделать спасбросок, дабы защититься от какого-либо эффекта, вызывающего безумие. В дополнение к этому, персонажи могут быть вынуждены сделать спасбросок от безумия в следующих случаях:

- Персонажи встретили или стали свидетелями чего-либо чуждого или пугающего (например, повелителя демонов).
- Персонажи пробыли в области, пораженной фазрзрессом, в течение длительного времени (восемь или больше часов подряд).
- Персонаж получил психический урон, особенно в области, пораженной фазрзрессом.
- В приключениях, проходящих в рамках Ярости Демонов, безумие измеряется тремя уровнями.

УРОВНИ БЕЗУМИЯ

Уровень Эффект

1	Приступ кратковременного безумия (длится 1d10 минут)
2	Приступ долговременного безумия (длится 1d10 x 10 часов)
3	Постоянное безумие (длится до излечения)

Отсчет уровня безумия существа начинается с 0. Когда оно проваливает связанный с ним спабросок, то уровень безумия этого существа повышается на 1. Эффекты безумия вступают в действие незамедлительно (вы можете определить их броском костей по таблице Кратковременного Безумия, таблице Долговременного Безумия, а

также таблице Постоянного Безумия в Руководстве для Мастеров Подземелий). Когда эффект заканчивается, уровень безумия существа не изменяется. В любой момент, когда уровень безумия существа повышается, оно тут же ощущает на себе все эффекты следующего уровня.

Если существо с третьим уровнем безумия проваливает еще один спасбросок от безумия, то его уровень безумия изменяется на первый. Таким образом, персонажи могут страдать от нескольких форм безумия одновременно.

Приступы кратковременного и долговременного безумия могут быть вылечены, как это описано в Руководстве для Мастеров Подземелий. В связи с демоническим происхождением безумия, заклинания *remove curse* и *dispel evil and good* вполне пригодны для исцеления.

Для излечения от постоянного безумия необходимо заклинание *greater restoration* или еще более могущественная магия – в этом случае уровень безумия существа также падает до 0.

Дополнительная информация по безумию и его эффектам может быть найдена в приключениях Лиги, входящих в сезон Ярости Демонов.

ИГРОВЫЕ ПРОГРАММЫ (PLAY PROGRAMS)

Все приключения, входящие в Лигу, разделены на три типа игровых программ. Каждая из них определяет формат, в котором проходит игра; вы можете играть приключения любого типа и в любом порядке, который вам будет удобен. Единственные ограничения – это уровень вашего персонажа, а также ваше местоположение. Ссылки по игровым программам могут быть найдены в части 3 данного Справочника.

Две из игровых программ (D&D Encounters и D&D Expeditions) доступны в игровых клубах, входящих в Игровую Систему Wizards (Wizards Play Network). Узнайте в вашем ближайшем клубе, участвует ли он в этой сети и может ли он планировать игровое расписание. Запланированные игры позволяют клубам получить специальные наборы, содержащие прекрасные аксессуары для игроков и ДМов, призванные помочь им усилить ощущения от игры.

D&D Encounters. В эту программу входят короткие, еженедельные сессии приключений на Побережье Мечей, проходящие в игровых клубах. Они используют специальную бесплатную версию одного из продаваемых в этот момент приключений на все время игрового сезона, выпущенную в цифровом виде (доступно для клубов-участников). Обычно игра начинается на 1-м уровне, и, после получения нескольких уровней, игровые группы могут приобрести продолжение приключения, чтобы закончить кампанию. В качестве альтернативы, любая из игр лиги может быть анонсирована клубом в качестве игры в рамках D&D Encounters.

D&D Expeditions. Эта программа сконцентрирована на прохождении коротких, эпизодических приключений в регионе Лунного Моря во время конвента или же в игровом клубе. Эти приключения дебютируют на одном из конвентов, позволяя собрать достаточно отзывов у игроков, чтобы определить исход событий, происходящих вокруг Лунного Моря. Каждое приключение длится от двух до четырех часов, а также имеет требования к уровню персонажа. Эти приключения поставляются лишь в цифровом виде и бесплатны для организаторов публичных мероприятий.

D&D Epics. Этот тип программы сфокусирован на проведении большого мероприятия с вовлечением нескольких игровых столов в течение одного вечера. Данный тип эксклюзивен для больших конвентов. Эти приключения могут происходить в любом из регионов Забытых Королевств, служа важными сюжетными точками для общей игровой кампании.

Прочие мероприятия. Порой специфические игровые события (например, лавка магических предметов) могут быть предложены игрокам в сочетании с одной или несколькими вышеупомянутыми программами.

Домашние игры (Home play)

Игры D&D Лиги Искателей Приключений были созданы для продвижения публичных мероприятий настольной ролевой игры Dungeons & Dragons. Но некоторые из возможностей, вовлекающих игроков в Лигу, доступны также и для тех, кто играет дома или по сети. Вы можете:

- Приобрести и играть в «Потерянную Шахту Фанделвера»
- Приобрести и играть приключение текущего игрового сезона (например, «Из Бездны»)

Вы можете вести записи своего журнала приключений, как если бы это происходило на одной из публичных игр. Ваш опыт и полученные награды действительны на официальных играх Лиги.

Информация для Мастеров Подземелий

Проведение игр на мероприятиях Лиги в качестве ДМа – легко и весело. Приключения могут быть подготовлены за весьма короткий срок, также вам не нужно беспокоиться о подготовке всего игрового материала.

Что требуется для проведения игры?

Для того, чтобы вести игру Лиги в качестве ДМа, вам необходимы следующие вещи:

Базовые правила. 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 доступны в других продуктах компании.

Приключения. Если проводите игры на конвентах или в клубе, уточните у организатора, какие из приключений доступны на текущий момент. Он должен предоставить вам доступ к цифровой копии приключения.

Характеристики монстров. Приключение содержит информацию о том, где вы можете найти характеристики используемых в нем монстров. Большая часть монстров может быть найдена в Справочнике Монстров или же Базовых Правилах, а также могут содержаться в приложении к приключению – особые монстры, созданные специально для конкретного приключения, могут быть найдены только здесь.

Кости, ручки или карандаши, а также бумага. Не забывайте их дома!

DCI номер. Это ваш официальный идентификационный номер в системе игр Wizards of the Coast. Вы можете получить его на публичных игровых событиях; просто спросите организатора, если вы участвуете впервые. Также вы можете получить его самостоятельно на сайте Wizards of the Coast.

Ссылки на доступные для загрузки документы приведены в части 3 данного Справочника.

Дополнительные предметы

Предметы из приведенного ниже списка не являются необходимыми для проведения игр Лиги, но могут стать приятным дополнением:

Руководство для Мастеров Подземелий (Dungeon Master's Guide). Эта книга – источник незаменимых советов по проведению игры. Она отлично подходит для этапа подготовки, но вам не нужно приносить ее на саму игру.

Карточки для заметок. Отлично подходят для записи инициативы, передачи записок игрокам и так далее.

Миниатюры и карты. Если вам и вашим игрокам хочется привнести чуть больше тактики в ваши игры, вы можете использовать фигурки и карты для более достоверного изображения полей сражений.

Ширма Мастера Подземелий (A DM screen). Полезна для сокрытия текста приключения и ваших заметок от игроков.

Дополнительные правила для Мастеров Подземелий

Если вы и ваши игроки того хотите, то вы можете использовать опциональное правило «Игра на тактической сетке» («Playing on a Grid»), содержащееся как в Базовых Правилах, так и в Книге Игрока. ДМы могут использовать Руководство для Мастеров Подземелий для подготовки и ведения игр, если они того желают. Однако, опциональные правила из этой книги не могут быть использованы в играх Лиги. Перед началом игровой сессии

Перед тем как начать приключение, вам

необходимо потратить хотя бы немного времени на то, чтобы ознакомиться с включенными в него местами, событиями и персонажами. Также, будет не лишним просмотреть характеристики монстров и неигровых персонажей (NPCs).

После того, как вы представитесь своим игрокам, попросите их предоставить вам актуальную информацию по их персонажам. В нее входит:

- Имя и уровень персонажа
- Раса и класс персонажа
- Фракция персонажа
- Пассивное восприятие (Perception) персонажа – как наиболее часто используемая пассивная проверка характеристики
- Иные заметные черты, а также то, что необходимо для приключения (происхождение, недостатки, связи и так далее)

Игроки, чьи персонажи имеют отличный от необходимого для приключения уровень, не могут принимать в нем участие этими персонажами. Игроки с неподходящими персонажами могут создать нового персонажа 1-го уровня или же использовать заранее созданного, если приключение позволяет использование персонажей 1-го уровня. Игроки могут играть в приключения, если они его вели в качестве Мастера Подземелий, а даже если они его уже проходили, но только не тем же самым персонажем, что и до этого.

Убедитесь, что у каждого игрока есть журнал приключений для его персонажа (если нет – обратитесь к организатору). Игрок должен внести в него название приключения, номер игровой сессии, дату, ваше имя и DCI номер. В дополнение к этому, игрок также записывает начальные значения очков опыта (XP), золота, дней отдыха, очков признания и номер постоянных магических предметов. Остальные строки и раздел заметок заполняются игроком по итогам игровой сессии. Каждый игрок ответственен за верное заполнение своего журнала приключений.

Если у вас достаточно времени, вы можете бегло просмотреть листы персонажей ваших игроков, чтобы удостовериться в том, что в них ничего не выглядит подозрительным. Если же вы замечаете очень редкие магические предметы или же странные сочетания очков характеристик, то вы можете попросить игрока предоставить подтверждение этим несоответствиям. Если они не могут этого сделать, вы спокойно можете запретить им использование этих предметов или же настоять на использовании верных значений очков характеристик. В качестве источника укажите игрокам данный Справочник.

Если игроки хотят потратить дни отдыха, и это начало приключения или эпизода, они могут объявить о том, чем именно они занимаются и сколько дней отдыха уходит на эту деятельность. В ином случае, им необходимо дождаться конца приключения или эпизода.

Персонажи должны выбрать свои заклинания и

иные ежедневные силы в начале приключения, если иное не указано в тексте. Вы можете зачитать описание приключения для игроков, чтобы дать им подсказки о том, с чем им предстоит столкнуться.

Распределение постоянных магических предметов (Permanent Magic Item Distribution)

В D&D Лиге Искателей Приключений существует система определения получателя постоянного магического предмета в конце игровой сессии. В журнале приключений каждого персонажа есть колонка, где записывается количество постоянных магических предметов, с которой легко свериться. Выполните следующие шаги, чтобы определить порядок распределения постоянных магических предметов:

- Если все игроки за игровым столом сходятся во мнении, что один из них должен получить постоянный магический предмет, то он его и получает.
- В случае, если два или более персонажа желают получить постоянный магический предмет, то его получает персонаж, обладающим меньшим числом постоянных магических предметов. Если же их число у претендентов равно, то обладатель предмета определяется ДМом в случайном порядке.

После игровой сессии

По мере продвижения персонажей по сюжету приключения, они будут получать сокровища в виде таких ценных предметов, как золото, ювелирные украшения или же предметы искусства, а также магические предметы. В дополнении к этому, они могут получить особые награды, связанные с сюжетной линией или же награды нематериального характера. В связи с тем, что состав группы может изменяться от одной игровой сессии к другой, вам необходимо напомнить игрокам заполнить их журналы приключений перед тем, как они покинут игровой стол.

Каждый игрок сам ответственен за ведение своего журнала приключений. В конце игровой сессии, вы должны озвучить размер выдаваемых наград, а игроки – записать это в свои журналы приключений. Некоторые награды могут быть получены лишь в конце эпизода или приключения.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ НАГРАДЫ

Когда игра Лиги заканчивается, то приходит время раздачи наград. Далее описано, как правильно распределить добычу. В самом приключении могут быть дополнительные условия по выдаче определенных типов наград.

НАГРАЖДЕНИЕ ОЧКАМИ ОПЫТА (XP)

Присуждайте очки опыта согласно разделу “Награды” (Rewards) в описании приключения в конце игровой сессии, эпизода или приключения. В общем случае, вам следует выдавать очки опыта путем деления общей ценности побежденных монстров в XP на количество персонажей в группе. Что же касается небоевых очков опыта, то вы должны наградить каждого заслужившего их персонажа по отдельности и в том количестве, которое указано в тексте приключения, если там не сказано иного.

НАГРАЖДЕНИЕ ЗОЛОТОМ И НЕМАГИЧЕСКИМИ СОКРОВИЩАМИ

Монеты, предметы искусства, товары и иные материальные ценности, найденные в приключении, автоматически конвертируются в золото (gp) согласно их стоимости по завершению игровой сессии, эпизода или приключения. После этого, общая сумма делится на количество персонажей в группе – каждый должен получить равную долю, если в приключении не сказано иначе.

Немагическое снаряжение (такое, как оружие, броня и иные предметы) может быть продано за половину своей цены и добавлено к общей сумме золота. Оружие и броня, добытые с побежденных монстров, **бесполезны и не могут быть проданы**, если в приключении не сказано иначе (хотя группа и может использовать эти предметы во время той игровой сессии, в которой они были найдены). Общее правило таково, что, если предмет является частью описания монстра, то его невозможно продать.

НАГРАЖДЕНИЕ РАСХОДУЕМЫМИ МАГИЧЕСКИМИ ПРЕДМЕТАМИ

Зелья, свитки и иные расходимые предметы распределяются между персонажами по окончании игровой сессии, эпизода или приключения. Большинство приключений содержит лишь малое количество расходимых предметов. Игрок отмечает полученный предмет в своем журнале приключений. Игроки должны постараться обеспечить равномерное распределение расходимых предметов. Если предмет желает получить более, чем один игрок, и они не могут разрешить этот вопрос, то обладатель предмета определяется ДМом в случайном порядке.

НАГРАЖДЕНИЕ ПОСТОЯННЫМИ МАГИЧЕСКИМИ ПРЕДМЕТАМИ

Постоянные магические предметы редки и не встречаются очень часто. Они могут быть распределены по итогам игровой сессии, эпизода или приключения. Игрок отмечает полученный предмет в своем журнале приключений. В отношении постоянных магических предметов действует отдельное правило распределения, поощряющее равенство. Оно указано в сноске.

НАГРАЖДЕНИЕ ОЧКАМИ ПРИЗНАНИЯ (RENOWN)

Многие приключения предлагают награду в форме очков признания для членов определенных фракций. Обычно, это награда в пределах от 0 до 2 очков. Награждайте очками признания в конце эпизода или приключения.

Персонажи могут получать признание лишь в своей фракции. Персонаж может присоединиться к фракции в любой момент приключения, но до награждения очками признания. Некоторые приключения могут предоставить персонажам дополнительные выгоды для персонажей определенных фракций и рангов.

Награждайте персонажей очками признания только после тех игровых сессий, которыми заканчиваются эпизод или приключение.

НАГРАЖДЕНИЕ ДНЯМИ ОТДЫХА

По окончании каждого эпизода или приключения, наградите днями отдыха каждого из персонажа.

Обычно, награда заключается в 10 днях отдыха за окончание эпизода или приключения, если не сказано иное. Персонажи могут потратить дни отдыха (и в результате, оплатить поддержание уровня жизни) до или после начала эпизода или приключения.

Предыстория: Послушник

Персонаж с предысторией послушника, обращающийся за колдовскими услугами в храме своей веры, может запросить **одно заклинание в день** из списка колдовских услуг совершенно бесплатно. Единственная плата, взимаемая за заклинание в таком случае – это базовая цена расходимого материального компонента, если таковой используется.

Награждайте персонажей днями отдыха только после тех игровых сессий, которыми заканчиваются эпизод или приключение.

КОЛДОВСКИЕ УСЛУГИ (SPELLCASTING SERVICES)

Каждое поселение размером с город или больше может предоставить определенные колдовские услуги. Персонажи должны иметь возможность посетить это поселение, чтобы получить эти

услуги. В ином случае, если группа закончила приключение, то предполагается, что они вернулись в ближайшее к месту приключения поселение.

Чаще всего колдовские услуги предоставляют заклинания лечения и восстановления, а также сбора информации. Иные колдовские услуги также могут быть доступны, если об этом сказано в приключении. Число заклинаний, доступных для применения в качестве услуги, **ограничено в количестве трех в день**, если не указано иное.

Колдовские услуги

Заклинание	Цена
Cure wounds (1-й уровень)	10 gp
Identify	20 gp
Lesser restoration	40 gp
Prayer of healing (2-й уровень)	40 gp
Remove curse	90 gp
Speak with dead	90 gp
Divination	210 gp
Greater restoration	450 gp
Raise dead	1 250 gp

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВЫЗДОРОВЛЕНИЕ

Иногда, случаются неприятности, и персонажи отравляются, заболевают или же умирают. Поскольку вы не можете ожидать, что одни и те же персонажи будут переходить из одной вашей игровой сессии в следующую, здесь приводятся правила для тех случаев, когда неприятности все-таки приключились с персонажами.

БОЛЕЗНЬ, ОТРАВЛЕНИЕ И ИНЫЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Если к окончанию приключения персонаж все еще страдает от болезней, ядов или иных аналогичных эффектов, он может потратить дни отдыха на восстановление сил (recovering), пока он не избавится от негативного эффекта (ознакомьтесь с описанием восстановлением сил в Базовых Правилах). Если персонаж не смог избавиться от него между игровыми сессиями, он начинает следующую игру под влиянием ослабляющего эффекта.

СМЕРТЬ

Персонаж, погибший во время приключения, если никто из группы искателей приключения не обладает заклинаниями *raise dead* или *revivify*, имеет лишь несколько возможностей по окончанию сессии (или же по возвращению в цивилизованную местность). Персонаж, оживленный при помощи заклинания *raise dead* страдает от негативных последствий пока не сделает во время приключения долгий отдых

необходимое количество раз. Альтернативно, каждый день отдыха, потраченный после *raise dead* понижает штраф на броски атаки, спасброски и проверки характеристик на 1, и это в дополнении ко всем преимуществам выбранной персонажем деятельности на отдыхе.

Создать нового персонажа 1-го уровня. Если мертвый персонаж не желает или не может воспользоваться другими возможностями, то игрок создает нового персонажа. Новый персонаж не обладает какими-либо предметами или наградами, полученными мертвым персонажем.

Мертвый персонаж оплачивает Raise Dead. Если тело персонажа можно взять с собой (и оно обладает всеми жизненно важными органами, и в общем достаточно цело) и игрок желает, чтобы его персонаж вернулся к жизни, группа может вернуть тело в цивилизованную местность и использовать денежные средства погибшего персонажа для оплаты заклинания *raise dead*. Заклинание *raise dead* в этом случае обходится персонажу в 1 250 золотых.

Группа персонажа оплачивает Raise Dead. Во всем аналогично предыдущему способу, но вся или часть суммы в 1 250 золотых за заклинание *raise dead* оплачивается группой как колдовская услуга в течение приключения или в конце игровой сессии. Другие персонажи не обязаны тратить свои сбережения на возвращение своего товарища к жизни.

Фракционная благотворительность (Faction Charity). Если персонаж еще не достиг 5-го уровня и является членом фракции, то, если его тело возвращено в цивилизованную местность, покровитель из фракции может обеспечить наложение на персонажа заклинания *raise dead*. Однако, в этом случае персонаж не получает никакой награды в очках опыта и золоте за игровую сессию (даже ту, что он получил до смерти), и не может заново участвовать в этом эпизоде или приключении. Как только персонаж достигает 5-го уровня, фракционная благотворительность для него более недоступна.

СОВЕТЫ ДЛЯ МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ

Как Мастер Подземелий, вы играете наиболее важную роль в том, чтобы игроки получали удовольствие от игры. Вы направляете повествование и воплощаете страницы приключения в жизнь. По итогам интересной игры могут сложиться истории, годами пересказываемые за пределами игрового стола. Всегда следуйте следующему золотому правилу, когда проводите игру:

Всегда принимайте решения, которые повысят удовольствие от игры, когда это возможно.

Чтобы подкрепить это золотое правило, держите в голове следующие вещи:

- Вы уполномочены привносить в приключение изменения, а также принимать решения на

основе того, как группа взаимодействует с миром приключения. Это особенно важно вне сражений, однако вы можете свободно регулировать сложность приключения в любой момент, когда оно стало слишком простым или сложным для группы.

- Не делайте приключение слишком простым или сложным. Отсутствие сложностей приводит к ощущению скуки от игры, а будучи задавленными сложностью, игроки могут испытать раздражение. Разгадайте намерения игроков (но не их персонажей) во время игры, не бойтесь спрашивать, что им нравится в игре, а также пытайтесь дать каждому те ощущения, за которыми они пришли играть в D&D. Дайте каждому проявить себя.
- Не забывайте о времени и проводите игровую сессию в необходимом для этого темпе. Следите за простоями, так как игра теряет свой темп, когда они случаются. В то же время, убедитесь, что игроки не закончат слишком рано – им возможность по максимуму использовать время, отведённое для игры. Постарайтесь избегать проведения слишком длинных или коротких игр. Регулируйте темп соответствующим образом.
- Дайте игрокам достаточно подсказок, чтобы они смогли сделать обоснованный выбор. Игроки должны получить улики и подсказки, когда это необходимо, чтобы они смогли взяться за загадку, сражение или иные взаимодействия без ощущения раздражения от недостатка информации. Это помогает погружению в приключение, а также предоставляет игрокам чувство «маленьких побед» от вычисления верных решений на основе полученной информации. Если говорить коротко, будучи ДМом вы должны не просто один-в-один следовать тексту приключения; вы создаёте атмосферу интересной и полной вызовов игры. *Руководство для Мастеров Подземелий* содержит больше информации об искусстве проведения игр D&D.

НАГРАДЫ МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ

Мастера Подземелий вкладывают свои силы и для получения игроками удовольствия от игр в рамках Лиги, и поэтому заслуживают награды и признания за свою работу.

НАГРАДЫ ДЛЯ ПЕРСОНАЖА

ДМы тоже любят играть, но у них часто нет этой возможности, в отличие от обычных игроков. Вследствие этого, **все ДМы могут получить очки опыта, дни отдыха и золото для своего персонажа за проведение игр**. ДМ отмечает награду в поле следующей игровой сессии своего журнала приключений вместе с датой проведения игры. Также, ДМ отмечает имя и DCI номер организатора

мероприятия. Персонаж, получающий очки опыта от наград ДМа, может повысить сразу несколько уровней между приключениями или эпизодами. Только один персонаж может получить каждую конкретную награду. ДМ может накопить награды за несколько игровых сессий, чтобы применить их, когда ему это будет нужно.

Награды за домашние игры (Home Game Rewards).

ДМ, проводящий домашнюю игру (одно из официально продаваемых приключений, как, например, *Потерянная Шахта Фанделвера*) получает награду после каждого проведенного им эпизода (также называемого частью или главой). ДМ получает 300 XP и 150 золота за каждый игровой этап (300 XP / 150 золота уровни 1-4, 600 XP / 300 золота за уровни 5-10, 900 XP / 450 золота за уровни 11-16, и 1 200 XP / 600 золота за уровни 17-20) и 10 дней отдыха за каждый завершённый эпизод.

Награды за D&D Encounters. ДМ, проводящий игру в рамках D&D Encounters получает награду точно также, как и за домашнюю игру. Папка ДМа (DM's folio), получаемая на D&D Encounters, может содержать дополнительные награды для персонажей в виде сертификатов.

Награды за D&D Expeditions и D&D Epics. ДМ, проводящий игру в рамках D&D Expeditions или D&D Epics получает награду после каждого проведенного им приключения. Размер награды указан в каждом приключении.

Жульничество (Cheating)

Игра в D&D Лиге Искателей Приключений построена на веселье и сотрудничестве; это не соревновательная игра. Как ДМ, вы должны поправить жульничающего игрока, быстро, но осторожно (насколько это возможно) вмешавшись в ситуацию и вынеся свое решение (ruling) по тому, что должно случиться.

Мастер Подземелий может просмотреть бумаги игрока (лист персонажа, журнал приключений и сертификаты) в любой момент. Если вы заметите что-то неладное – как с бумагами, так и во время игры (подтасовка бросков костей, сохранение потраченных предметов, и так далее) – обсудите это с игроком и попытайтесь исправить несоответствия. Вы можете запретить использовать предмет, если он соответствует правилам Лиги. Вы можете попросить игрока перебросить кость, если результат был очевиден для игрового стола. Будьте профессиональны – никогда не оскорбляйте игрока и не обвиняйте его в проступке. Мы все собрались для получения удовольствия от игры и преодоления испытаний приключения!

ИНЫЕ НАГРАДЫ

Иногда, на больших мероприятиях по типу конвентов, некоторые ДМы могут получить за свои усилия награду иного типа. Она может включать в себя признание, доступ к особым мероприятиям или же привилегии в рамках Лиги. Эти награды могут быть известны как до начала мероприятия, так и стать сюрпризом для заслуживших их своим

трудом ДМов. Организаторы могут предоставлять награды, которые, по их мнению, лучше всего подходят для их мероприятий.

Организация мероприятий

Заняться организацией собственных мероприятий – весьма неплохой способ помочь вашему сообществу Лиги вырасти в числе. Здесь приведено пошаговое руководство по созданию среды для проведения игр в вашем регионе.

Найдите место для игры

Обычно, публичные мероприятия проходят в игровом клубе, каком-либо общественном месте (библиотеке, школе или доме культуры) или же являются частью конвента. По правилам Лиги игровой стол может состоять из одного ДМа и от трех до семерых игроков.

Игровые клубы – наиболее стабильные места для игры, им также доступны дополнительные материалы в виде игровых наборов. Если вам необходимо найти игровой клуб, то вы можете обратиться к [Store and Event Locator](#). Здесь вы сможете найти клубы, которые уже проводят мероприятия по D&D, или же связаться с клубом напрямую, чтобы узнать, не заинтересован ли он в их будущей организации. Чаще всего клубы рады работать вместе организатором, полным энтузиазма; просто объясните, что вы хотите сделать, а также проработайте расписание будущих мероприятий. Игровые клубы могут проводить приключения в рамках программ D&D Encounters и D&D Expeditions.

Другие общественные места тоже достаточно хороши для игры. Обратитесь к администрации или менеджеру по мероприятиям, чтобы организовать свою игру. Если вы можете получить партнерство с игровым клубом, чтобы он спонсировал мероприятие, то он может предоставить вам дополнительные материалы, зарегистрировав мероприятие. Если у вас нет возможности партнерства с игровым клубом, вы можете проводить приключения по программе D&D Expeditions.

Конвенты – это уникальный тип мероприятий, которые чаще всего нерегулярны, однако собирают наибольшее количество людей. Если вы хотите работать с конвентом, убедитесь, что вы общаетесь с тем, кто хоть немного разбирается в играх, и может помочь в обеспечении ваших нужд. Обычно, это тот человек, кто специализируется на ролевых играх или же только на D&D. Конвенты могут проводить приключения по программе D&D Expeditions; ряд избранных и наиболее крупных выставок также получают доступ к D&D Epics.

Игры с трансляцией по сети Интернет также относятся к публичными. Хотя сама игровая группа может быть небольшой, но, пока публика имеет беспрепятственный доступ к трансляции на сайте или же в приложении, все выгоды официальной игры

распространяются и на группу, участвующую в этом приключении. Организаторы, обеспечивающие трансляцию, должны отдельно указать это в своей заявке на получение приключения, если только у них нет возможности партнерства с игровым клубом.

Найдите Мастеров Подземелий

Скорее всего, вам понадобится помощь в проведении ваших игр, если только вы не планируете организовать лишь один игровой стол на своем мероприятии. Если вы планируете организовать игру за несколькими игровыми столами, то вам следует найти тех, кто возьмёт на себя обязанности ДМа.

Вы можете найти ДМов среди своих друзей, заинтересованных игроков из ближайших игровых клубов или же через онлайн-порталы по типу социальных сетей или сообществ. Убедитесь, что обсудили особенности мероприятия со всеми вашими ДМами. Дайте им знать, какие приключения вы бы хотели видеть на мероприятии, а также, существуют ли какие-либо награды за их услуги. Вы можете привлечь их к процессу выбора приключений, если вы этого захотите.

Мастера Подземелий прикладывают много усилий для подготовки своих игр. Облегчите им задачу, предоставив им ссылки на приключения хотя бы за неделю до мероприятия. Уведомьте их о том, что они сами ответственны за свою подготовку к проведению игры, а также за наличие текста приключения на мероприятии.

Доступ к приключениям

Если вы организатор, связанный с игровым клубом, то после планирования мероприятий он получит ссылку, а также пароль к центру игровых материалов, где будут содержаться все доступные на данный момент приключения.

Если же вы независимый организатор, чьи игры проходят в общественном месте, но не в игровом клубе, вы можете связаться с [Wizards of the Coast](#) и запросить поддержку для вашего мероприятия или конвента.

Прорекламируйте свое мероприятие

Убедитесь, что вы известили других людей о своем мероприятии! Попросите разместить рекламную продукцию в местных игровых клубах, если у них есть доска объявлений. Посетите ближайшие университеты и школы на тот случай, что вы сможете разместить свою рекламу и там.

Социальные сети и форумы сделали распространение информации гораздо проще. Запланируйте мероприятие и пригласите на него своих друзей и знакомых игроков. Напоминайте людям о нем, делая регулярные обновления по

процессу подготовки мероприятия. Убедитесь, что вы предоставили следующую информацию о своем мероприятии:

- Дата и время
- Приключения (и требуемые для них уровни)
- Стоимость
- Максимальное количество участников

Вам необходимо подготовить список участников мероприятия. Попросите игроков заранее предупредить о своих предпочтениях по играм и времени. Держите свой список под рукой и не забудьте принести его на мероприятие. Вы можете собрать все взносы за участие заблаговременно, чтобы игроки не беспокоились об оплате на месте.

ПОДГОТОВЬТЕ МАТЕРИАЛЫ

До начала мероприятия, не забудьте подготовить и дать доступ к следующим материалам:

- Пустые листы персонажей
- Пустые журналы приключений
- Листы заранее созданных персонажей (если вы проводите игры для персонажей 1-4 уровней и ожидаете, что могут прийти новые игроки)
- Этот Справочник, для справки
- Базовые Правила
- Распечатанная копия каждого из проводимых приключения, на тот случай, если ДМ забудет свою копию или для справки
- Списки участников мероприятия, со свободными строками на всякий случай
- Любые другие материалы, которыми бы вы хотели обозначить игровую зону и участников (скатерти, таблички, информационные стенды, именные карточки и так далее)

Если вы проводите мероприятие в игровом клубе или же в общественном месте в партнерстве с ним, то уточните у вашего клуба возможность получения DCI карточек новыми игроками.

ПРОВЕДИТЕ МЕРОПРИЯТИЕ!

Будьте хорошим хозяином и поприветствуйте своих игроков. Если игрок пришел по предварительной записи - помогите ему найти ДМа, на чью игру он записан. Если же игрок пришел без предварительной записи - помогите ему найти игровой стол, за которым остались свободные места.

Если вам необходимо сделать объявление, то, если это возможно, используйте для этого время до или после игровой сессии, дабы не прерывать ее. Убедитесь, что ДМы проводят свои игры в нужном темпе. Пройдитесь между игровыми столами, чтобы узнать, хорошо ли все проводят свое время. Будьте открыты для чужого мнения и чутки к конструктивной критике.

Убедитесь, что вы раздавали награды (например, сертификаты), если таковые имеются. Хорошей идеей будет организовать своеобразный штаб или информационный стенд для этих целей, а также

для помощи вашим участникам.

Когда мероприятие закончится, не забудьте поблагодарить игроков за участие и отдельно – ваших ДМов. Если кто-то превзошел себя, помогая вам, упомяните его имя отдельно от других. Немного признания может пригодиться впоследствии.

Площадка для организаторов

Наши администраторы создали отличный веб-сайт, направленный на поддержку всех организаторов Лиги. Здесь вы сможете найти всю необходимую информацию, прочитать о грядущих выпусках правил, приключений и книг, а также задать вопросы.

Подробнее: dndadventurersleague.org.

Часть 3: Прочая информация и источники

Этот раздел содержит ряд важных для D&D Лиги Искателей Приключений тем.

Правила поведения

Игра в Лиге построена на веселье, сотрудничестве, а также безопасности. Все участники (игроки, Мастера Подземелий и организаторы) должны придерживаться следующих правил поведения:

- Участники не должны вести себя оскорбительно по отношению к другим, а также нарушать атмосферу удовольствия
- Участники, ставшие свидетелями ненадлежащего поведения, должны сообщить об этом самим нарушителям. Если участник считает некорректным обратить внимание нарушителя на его оскорбительное поведение, участник должен немедленно уведомить об этом организатора мероприятия.
- Если участники ощущают себя в небезопасной обстановке, они должны немедленно уведомить об этом организатора мероприятия.
- Мастер Подземелий имеет право попросить нарушителя правил покинуть игровой стол для разговора с организатором. Тот, в свою очередь, имеет право удалить нарушителя или же Мастера Подземелий из игровой зоны или помещения.
- Агрессивное поведение и воровство неприемлемы. Подобные случаи – прямой путь к немедленному удалению нарушителя из игровой зоны или помещения.

Примеры нарушений

Организаторы, ДМы и игроки равно ответственны за поддержание порядка и отслеживание нарушений правил поведения.

НЕНАДЛЕЖАЩЕЕ ПОВЕДЕНИЕ

- Чрезмерное использование грубой речи или сквернословия
- Метание предметов в моменты ярости
- Замусоривание игровой зоны
- Слишком частое перебивание других игроков
- Чрезмерное требование внимания со стороны ДМа
- Постоянные разговоры по телефону за игровым столом

СОЦИАЛЬНО НЕПРИЕМЛЕМОЕ ПОВЕДЕНИЕ

- Оскорбление другого участника по расовому, половому или культурному признаку
- Неуместное фотографирование других участников
- Давление на других участников

- Использование социальных сетей для запугивания других участников

АГРЕССИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

- Угроза применения силы к другим участникам
- Порча листа персонажа другого игрока
- Выхватывание стула из-под другого участника, ставшее причиной его падения
- Намеренное переворачивание игрового стола

ВОРОВСТВО

- Кража книг, миниатюр, иных игровых аксессуаров и пр.
- Кража сертификатов других участников
- Использование костей других участников без их разрешения
- Кража материалов организатора или ДМа, как например, информационных тентов, карт и текстов приключений

Реакция организатора

Если организатор был извещен о нарушении правил поведения, он должен решить этот вопрос быстро и профессионально, с минимальным влиянием на ход мероприятия. Ниже приведены возможные варианты разрешения конфликта, но, если ситуация складывается иначе и требует более мягкой или жесткой реакции, организатор уполномочен поступать соответствующим образом.

Имея дело с **ненадлежащим поведением**, Мастер Подземелий может самостоятельно среагировать на первое нарушение, сделав виновнику предупреждение. После второго нарушения Мастер Подземелий следует уведомить организатора мероприятия. Если же оскорбительное поведение исходит от ДМа, игрок обязан незамедлительно сообщить об этом организатору.

Социально неприемлемое поведение является более серьезным нарушением, поэтому как Мастер Подземелий, так и другие участники имеют право немедленно уведомить об этом организатора. Тот должен вынести нарушителю предупреждение за первый проступок такого рода, при повторном нарушении правил он должен удалить игрока из игровой зоны.

Воровство или агрессивное поведение – достаточное основание для немедленного удаления нарушителя из игровой зоны и/или помещения. В случае подобных поступков, организатор должен быть извещен незамедлительно.

Предварительные игры для ДМов (DM Previews)

Также известные как «нулевой слот» («slot zero»), предварительные игры – это возможность ДМам поучаствовать в игре до запланированного мероприятия. Они могут проходить как вживую, так и по сети. Организаторы могут разрешить ДМам провести

подобные предварительные сессии лишь в случае соблюдения следующих правил:

- Игра должна состояться хотя бы за 48 часов до мероприятия.
- Должно быть сыграно одно из приключений, доступных на мероприятии.
- Игровой стол должен состоять в основном из ДМов мероприятия (два ДМа на стол от трех до четырех человек, три ДМа на стол в пять-шесть человек, и четыре ДМа на стол в семь человек). Остальные места могут быть заполнены игроками, подтвердившими участие в мероприятии.
- Обязательное условие для получения награды за предварительную игру – проведение ДМом игры на мероприятии. Награда может быть отозвана организатором, если игра не состоялась.
- Вы можете сыграть лишь одну предварительную игру за каждую проводимую вами игру на мероприятии.
- Мастер Подземелий предварительной игры получает полную награду ДМа за проведенную игру.
- Дополнительные ограничения могут быть наложены в случае больших конвентов или специальных мероприятий, по типу D&D Epics.

Администрация

D&D Лига Искателей Приключений подобна одной большой игровой кампании, общей для всех, и именно поэтому для ее нормального функционирования необходимы усилия множества людей. В отличие от домашней игры, где Мастер Подземелий ответственен за все сюжетные повороты, администраторы Лиги устанавливают ее правила и структуру. Они считаются официальным голосом Лиги по определенным вопросам.

Команда Wizards

Команда Wizards of the Coast включает в себя Менеджера по Организованным Играм D&D (D&D Organized Play Manager), а также ключевых членов отдела продвижения D&D (D&D Brand) и отдела исследования и разработки D&D (D&D R&D). Они ответственны за принятие решений, влияющих на все аспекты Лиги, например, очередность выпуска игровых продуктов, политику и процедуру изменения сеттинга, регулирование игровых программ, а также осуществление глобальной поддержки через игровые наборы и специальные мероприятия. Члены команды на текущий момент указаны в разделе «Ссылки и источники» («Links and resources»).

Команда Wizards редко напрямую вмешивается в игровой процесс, опираясь вместо этого на внедрение изменений широкого плана, а также регулирование всей системы для удовлетворения нужд сообщества. Однако, команда Wizards всегда рада услышать конструктивную критику, которая может быть отправлена по адресу, указанном в разделе «Ссылки и источники», или же через [Game Support team](#).

Администраторы

Наши администраторы осуществляют ежедневное управление Лигой. Они напрямую общаются с публикой, разрабатывают приключения, а также дают рекомендации команде Wizards относительно правил и игровой политики. В дополнение к этому, они могут рассматриваться как официальный источник решений относительно разночтений в правилах Лиги.

Каждый администратор выполняет определенную функцию – менеджер по связи с общественностью, менеджер ресурсов, а также контент-менеджер. Каждая должность – это один человек, у каждого из которых есть свой помощник администратора, осуществляющий поддержку в случае необходимости. Эти шесть человек составляют совет администраторов, который работает над большинством проектов, направляющих Лигу. Текущие члены команды администраторов указаны в конце данного раздела. Вы можете направить свой отзыв любому из администраторов, связавшись с ними по адресу

community@dndadventurersleague.org или же используя контакты в разделе «Ссылки и источники».

Региональные координаторы

Региональные координаторы – это лица, осуществляющие продвижение и текущую поддержку игр в относящихся к ним регионах. Они работают вместе с администраторами, помогая увеличению числа мероприятий и игроков в своих регионах. Региональные координаторы могут направить интересующихся игроков, ДМов и организаторов к необходимым им источникам, а также предоставить текущую информацию по мероприятиям в своей зоне. Они также определяют, какие публичные мероприятия региона получают предварительные версии приключений. Вы можете увидеть список регионов в разделе «Ссылки и источники». Если же вам хотелось бы стать координатором своего региона - [обратитесь к администраторам](#).

Локальные координаторы

Локальные координаторы – это преданные своему делу игроки и ДМы, добровольно вызвавшиеся посвятить некоторое количество своего личного времени еженедельно на поддержку и продвижение игр Лиги. Они назначаются региональными координаторами для упрощения организации игрового процесса в определенной части региона. Они могут быть ответственны как за целую область внутри страны, так и за отдельную часть города – в зависимости от нужд Лиги. Локальные координаторы осуществляют поддержку ДМам, игрокам, организаторам и владельцам игровых клубов через социальные сети или же во время личного общения в клубах и на конвентах.

Вы можете увидеть список регионов и привязанных к ним локальных координаторов в разделе «Ссылки и источники». Если же вам хотелось бы стать локальным координатором - обратитесь к своему региональному координатору.

Организаторы

Именно организаторы ответственны за проведение публичных мероприятий, будь это один или два игровых стола в небольшом игровом клубе или же огромный конвент для сотен участников, играющих одновременно. Они часто связаны с игровыми клубами или конвентами, а также осуществляют сбор отзывов и поддержание атмосферы получения удовольствия для участвующих в мероприятии. В дополнение к этому, организаторы часто выделяют отдельное лицо из своей среды для разрешения конфликтов между игроками и решениями ДМа по завершению игровой сессии.

Мастера Подземелий

Мастера Подземелий – это важное связующее звено во всей административной цепочке. Они представляют Лигу за игровым столом, а также обладают правом выносить решения от лица всей организации во время проведения игры. Решение ДМа за игровым столом является финальным на время игровой сессии, в котором оно было вынесено.

Последствия приключений (ADVENTURE CONSEQUENCES)

Лига – это организованная на официальном уровне непрерывная игровая кампания для Dungeons & Dragons, в которой ваши действия могут повлиять на ход истории. Если вы играете в приключении Лиги в тот месяц, когда оно было выпущено, у вас есть возможность поделиться результатами вашей игры. Вам будет предоставлена ссылка на короткий опрос относительно ваших подвигов.

Мы используем результаты приключений для внесения изменений в сюжетную линию, основанных на самом значительном, интересном или же наиболее популярном исходе игры. После того как сюжетная линия будет завершена, мы сведем полученные результаты для определения их влияния на Забытые Королевства.

Во время мероприятий по D&D Epics у каждого есть дополнительная возможность внести свой вклад и получить признание за совершенные действия по окончанию приключения.

Вы сможете найти список доступных приключений из списка текущего сезона, а также дату и место их выпуска в разделе «Ссылки и источники».

Тестирование приключений (PLAY-TESTING ADVENTURES)

Если ваша группа участвует в игровом тесте приключения Лиги, вам будет предложено заполнить небольшой опросный лист относительно того как прошла ваша игра. Пожалуйста, уделите этому хотя бы несколько минут; результаты этого опроса бесценны для формирования приключения и впечатлений от него.

Игровое тестирование приключения включает в себя использование одного из существующих у вас персонажей в приключении, которое еще не готово окончательно. После его окончания, вы получите ссылку на опрос для получения вашего отзыва. Участвуя в тестировании, вы должны понимать, что по итогам отзывов приключение может и скорее всего будет изменено (возможно, что и на основе вашего мнения). Во время тестирования, награда, получаемая за приключение, изменяется так, как это необходимо для теста. Вы сможете повторно принять участие в приключении тем же персонажем уже после официального выпуска приключения.

Если ваша игровая группа хочет помочь развитию приключений в рамках Лиги путем участия в игровых тестах, просто [обратитесь к администраторам](#), и мы включим вас и вашу группу в список тестирующих. Для этого вам необходим хотя бы один ДМ, а также от четырех до шести игроков (пять – лучше всего).

Разработка приключений (DESIGNING ADVENTURES)

Весьма часто мы будем объявлять конкурс по составлению приключений для Лиги, участвовать в котором может каждый. Если вам нравится создавать приключения, можете работать в рамках инструкций и укладываться в назначенные сроки, мы можем добавить вас в список одобренных разработчиков приключений.

Работа наших разработчиков расценивается как профессиональный труд, и поэтому оплачивается. Обычно мы даем разработчику несколько недель на составление наброска из имеющегося концепта, а после этого – около шести недель непосредственно на разработку приключения. В список требований входит внимание к деталям, умение создавать интересные и запоминающиеся элементы сюжета, а также положительное отношение к конструктивной критике.

О каждом нашем конкурсе разработчиков будет объявлено через социальные сети, для него требуется как провести тест вашего проекта, так и представить образцы прошлых работ. Конкурс продлится в течение нескольких недель, после

чего будет завершен. Часть дизайнеров по итогам конкурса будет добавлена в одобренный список. Мы объявим о новом конкурсе, когда нам будет необходимо больше разработчиков в наш список.

ИНФОРМАЦИЯ ПО ФРАКЦИЯМ (FACTION GUIDE)

Пять фракций приобрели широкую известность в Забытых Королевствах. Они ищут способы осуществления своих собственных целей, одновременно с этим противостоя разрушительным силам, грозящих простому люду Фаэруна. У каждой фракции есть свои побуждения, цели и философия. Некоторые из них более склонны к подвигам по сравнению с другими, однако все они объединяются в тяжелые для всего мира времена, чтобы противостоять угрозам его существования.

Фракции – это важная часть D&D Лиги Искателей Приключений, но создаваемый персонаж не обязан быть членом фракции, равно как и не обязан присоединяться к одной из них в процессе игры. Принадлежность к фракции нередко означает определенный уровень ответственности, но также подразумевает поддержку и награды со стороны фракции за службу.

Если вы решаете сменить или покинуть фракцию, вы теряете все свои ранги и очки признания в ней и должны начать с первого ранга и без очков признания в новой фракции.



Арфисты (Harpers)

Арфисты – это разрозненная сеть заклинателей и шпионов, которые отстаивают идеалы равенства и скрытно противостоят злоупотреблениям властью. Эта организация весьма доброжелательна, хорошо осведомлена и при этом секретна. Барды и волшебники с добрым мировоззрением часто вступают в ряды Арфистов.

ЦЕЛИ

- Собирать информации по всему Фаэруну.
- Завуалированно отстаивать идеалы равенства и справедливости.
- Противостоять тиранам и тем лидерам, правительствам и организациям, что достигают слишком большого могущества.
- Помогать слабым, бедным и униженным.

УБЕЖДЕНИЯ

- Информации и тайного магического знания никогда не бывает слишком много.
- Обладание слишком большой властью приводит к развращению. В частности, чрезмерное использование магии должно находиться под особым контролем.
- Никто не должен быть абсолютно беспомощен.

ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ

Агенты Арфистов обучены действовать в одиночку и полагаться на собственные ресурсы. Если они попадают в неприятности, они не рассчитывают, что другие Арфисты станут их спасать. Несмотря на это, каждый Арфист готов прийти на помощь другому в час нужды, а дружба между Арфистами практически неразрушима. Мастера шпионажа и скрытного проникновения, они используют множество личин и фальшивых личностей для создания взаимоотношений, расширения своей сети по сбору информации, а также манипулированию другими для исполнения своих задач. И хотя большинство Арфистов предпочитает действовать в тени, истории известны исключения из этого правила.

РАНГИ

- Смотрящий** (Watcher, ранг 1)
- Тень Арфы** (Harpshadow, ранг 2)
- Яркая Свеча** (Brightcandle, ранг 3)
- Мудрая Сова** (Wise Owl, ранг 4)
- Верховный Арфист** (High Harper, ранг 5)



Орден Латной Рукавицы (ORDER OF THE GAUNTLET)

Орден Латной Рукавицы объединяет бдительных и преданных своему делу искателей справедливости, которые защищают других от бесчинств и злодеяний. Эта организация известна за свое благородство, бдительность и рьяность. Клирики, монахи и паладины с добрым (а часто и законопослушно добрым) мировоззрением – самые частые члены Ордена.

ЦЕЛИ

- Быть всегда бдительным и с оружием в руках перед лицом зла.
- Определять угрозы в виде могущественных секретных групп и злых по своей природе существ.

- Насаждать справедливость.
- Нести возмездие лишь в ответ на злые деяния – не наносить удар первым.

УБЕЖДЕНИЯ

- Вера – это величайшее орудие против зла – вера в бога, друзей и самого себя.
- Противостояние злу – это необычайное деяние, требующее необычайной силы и храбрости.
- Наказывай за деяния, а не за помыслы.

ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ

Орден Латной Рукавицы – это сплоченная группа разделяющих одни идеалы людей, движимых религиозным рвением или же обостренным чувством справедливости и чести. Дружба и товарищество настолько важны для членов Ордена, что они доверяют друг другу также, как самому себе. Как солдаты с высокой мотивацией, члены Ордена стремятся стать лучшими в том, чем они занимаются и ищут возможности испытать свою храбрость. В этой организации очень мало, если не сказать, что вообще нет, одиночек.

РАНГИ

- Шевалье** (Chevall, ранг 1)
- Маршеон** (Marcheon, ранг 2)
- Белый Ястреб** (Whitehawk, ранг 3)
- Поборник** (Vindicator, ранг 4)
- Праведная Длань** (Righteous Hand, ранг 5)



ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ (EMERALD ENCLAVE)

Изумрудный Анклав – это широко распространенная группа обитателей дикой местности, что сохраняет естественный порядок вещей и выкорчевывает все неестественные угрозы. Члены этой организации рассеяны по миру, выносливы и склонны к затворничеству. Варвары, друиды и рейнджеры с добрым или нейтральным мировоззрением часто находят себе пристанище в Изумрудном Анклаве.

ЦЕЛИ

- Восстанавливать и поддерживать естественных ход вещей.
- Уничтожить все, что неестественно.
- Держать стихийные силы мира в узде.
- Удерживать цивилизацию и природу от взаимного уничтожения.

УБЕЖДЕНИЯ

- Естественный порядок должен быть уважаем и сохранен.
- Силы, нарушающий естественный порядок, должны быть уничтожены.
- Цивилизация и природа должны научиться сосуществовать.

ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ

Члены Изумрудного Анклава разбросаны по всему миру, часто работая в одиночку. Они учатся больше полагаться на свои собственные силы, нежели на других. Выживание в суровом мире также требует немалой выносливости и мастерства в искусстве боя и выживания. Члены Анклава, кто посвящает себя помощи другим в выживании опасностей диких земель, чуть более общительны, чем другие свои товарищи, кто ответственен за сохранение священных рощ и поддержание природного баланса.

РАНГИ

- Весенний Страж** (Sprigwarden, ранг 1)
- Летний Скиталец** (Summerstrider, ранг 2)
- Осенний Разбойник** (Autumnreaver, ранг 3)
- Зимний Охотник** (Winterstalker, ранг 4)
- Мастер Диких Земель** (Master of the Wild, ранг 5)



Альянс Лордов (LORDS' ALLIANCE)

Альянс Лордов – это обширная коалиция политических сил, пользующихся авторитетом, направленная на поддержание взаимной безопасности и процветания. Эта организация известна своей агрессивностью, воинственностью и крайней вовлеченностью в политику. Законопослушные или нейтральные воины (fighters) и чародеи (sorcerers) часто входят в состав Альянса Лордов.

ЦЕЛИ

- Обеспечить безопасность и процветание городов и других поселений Фаэруна.
- Поддерживать широкую коалицию против сил беспорядка.
- Заблаговременно устранять угрозы существующим правителям.
- Приносить славу и честь своим лидерам и родным землям.

УБЕЖДЕНИЯ

- Чтобы сохранить цивилизацию, все должны объединить усилия по борьбе с угрожающими ей темными силами.
- Сражайся за свою родину. Только ты можешь принести честь, славу и процветание своему лорду и земле.
- Не жди пока враг придет к тебе. Лучшая защита – это нападение.

ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ

Для того, чтобы найти и уничтожить угрозы своим родным землям, агенты Альянса Лордов должны быть крайне хорошо подготовлены. Мало кто может сравниться с ними на поле боя. Они сражаются за славу и безопасность своего народа и их правителей, делая это с гордостью. Однако, Альянс Лордов может выстоять только если все его члены будут вести честную «игру» между собой, что требует определенное чувство такта. Число предавших Альянс агентов невелико, однако подобные случаи известны.

РАНГИ

- Плащ** (Cloak, ранг 1)
- Алый Нож** (Redknife, ранг 2)
- Жалящий Клинок** (Stingblade, ранг 3)
- Герцог Войны** (Warduke, ранг 4)
- Львиный Венец** (Lioncrown, ранг 5)



ЗЕНТАРИМ (ZHENTARIM)

Зентарим представляет собой беспринципную теневую организацию, которая стремится расширить своё влияние и мощь по всему Фаэруну. Зентарим превозносит амбициозность, оппортунизм и меритократичность. Плуты и чернокнижники с нейтральным и/или злым мировоззрением часто вступают именно в эту организацию.

ЦЕЛИ

- Обогащаться.
- Искать возможности по захвату власти.
- Расширять влияние на ключевые организации и людей.
- Господствовать над Фаэруном.

УБЕЖДЕНИЯ

- Зентарим – это твоя семья. Ты прикрываешь его, он прикрывает тебя.
- Ты – мастер своей судьбы. Ты должен занимать место в обществе, не ниже того, на котором заслуживаешь быть.
- У всего и у всех есть своя цена.

ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ

Член Зентарима ощущает себя членом большой семьи, полагаясь на Черную Сеть в вопросах ресурсов и безопасности. Однако, члены организации пользуются достаточной автономией, чтобы преследовать свои собственные интересы, а также накопить некоторый уровень личного могущества или влияния. Черная Сеть придерживается принципов меритократии. В целом, она предлагает «лучшее из лучшего», хотя на самом деле Зентарим более заинтересован в распространении собственной пропаганды и влияния, нежели в продвижении отдельных членов.

РАНГИ

- Клык** (Fang, ранг 1)
- Волк** (Wolf, ранг 2)
- Аспид** (Viper, ранг 3)
- Ардракон** (Ardragon, ранг 4)
- Повелитель Ужаса** (Dread Lord, ранг 5)

Продвижение во фракции и получаемые преимущества

Когда персонаж, входящий в состав одной из фракций, отправляется на приключение, он зарабатывает признание за выполнение задач, которые совпадают с целями фракции. Это выражено в получении очков признания в конце эпизода или приключения. Награда составляет 0 очков признания (отсутствие интереса фракции), 1 очко признания (некоторый интерес фракции) или 2 очка признания (высокий интерес фракции). Каждая фракция может награждать искателей приключений разным количеством очков признания.

По мере получения признания, персонажи продвигаются по рангам своих фракций, получая больший авторитет и дополнительные преимущества.

ПРОДВИЖЕНИЕ ВО ФРАКЦИИ И ПОЛУЧАЕМЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Когда персонаж, входящий в состав одной из фракций, отправляется на приключение, он зарабатывает признание за выполнение задач, которые совпадают с целями фракции. Это выражено в получении очков признания в конце эпизода или приключения. Награда составляет 0 очков признания (отсутствие интереса фракции), 1 очко признания (некоторый интерес фракции) или 2 очка признания (высокий интерес фракции). Каждая фракция может награждать искателей приключений разным количеством очков признания.

По мере получения признания, персонажи продвигаются по рангам своих фракций, получая больший авторитет и дополнительные преимущества.

Продвижение во фракции

Ранг	Очки признания	Дополнительные требования
1	0	-
2	3	-
3	10	5 уровень, 1 секретная миссия
4	25	11 уровень, 3 секретные миссии
5	50	17 уровень, 10 секретных миссий

РАНГ 1. ПОСВЯЩЕННЫЙ (INITIATE)

Именно этот ранг получают искатели приключений, когда присоединяются к фракции. Он доступен во время создания персонажа и в любой другой момент, если персонаж хочет присоединиться к фракции.

Участие в деятельности фракции. Вы можете участвовать в любом виде деятельности, относящемся к вашей фракции.

Зарабатывайте признание. Вы можете получить очки признания в вашей фракции и повысить свой ранг.

Получите знак отличия вашей фракции. Все новые члены фракции получают знак отличия своей фракции, выполненный в пригодном для ношения на одежде или руках предмете.

Фракция	Предмет
Арфисты	Булавка
Орден Латной Рукавицы	Кулон
Изумрудный Анклав	Застежка в виде листка
Альянс Лордов	Кольцо-печатка (символ со стороны ладони)
Зентарим	Золотая монета (с вытисненным символом)

РАНГ 2. АГЕНТ

Персонажи 2 ранга доказали, что они солидарны с целями и задачами фракции, поэтому им доверено чуть больше ответственности.

Секретные миссии. Во время некоторых приключений, вам может выпасть возможность выполнить секретную миссию по поручению вашей фракции. Выполнение этих миссий может предоставить вам дополнительную выгоду.

Ученичество у более опытного искателя приключений. Ваш персонаж был определен в ученики другому искателю приключений с рангом выше вашего. Польза от ученичества станет известна, когда будут раскрыты выгоды ранга 4.

РАНГ 3. ВЕРНЫЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ (STALWART)

Персонажи 3 ранга – это надежные члены фракции, которым доверено множество секретов, а также оказывается дополнительная поддержка во время приключений.

Деятельность на отдыхе во фракции. Вы получаете доступ к особым видам деятельности на отдыхе, предоставляющим вам дополнительную пользу.

Более конкретно о видах деятельности в текущем игровом сезоне вы сможете узнать в части 2 этого Справочника.

РАНГ 4. НАСТАВНИК (MENTOR)

Персонажи с рангом 4 в своей фракции – это доверенные лица руководства фракции. На них смотрят как на воплощение убеждений фракции, а также как на наставников для младших членов фракции.

Стать наставником. Вы можете взять на себя ответственность за персонажей 2 или 3 ранга. У вас может быть несколько учеников. Выгоды этого вида деятельности будут известны, как только будут выпущены приключения достаточно высокого уровня.

РАНГ 5. ЛИДЕР

Заработав ранг 5, персонажи становятся членами руководства фракции и имеют огромный вес в принятии решений, затрагивающих всю фракцию.

Стать лидером фракции. Вы получаете возможность принимать решения от лица вашей фракции и влиять на ее текущее и будущее развитие. Выгоды от этого станут известны, как только будут выпущены приключения достаточно высокого уровня.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ (FAQ)

Как мне найти место для игры?

Вашим лучшим выбором будет Store and Event Locator, который поможет вам найти ближайшие игровые клубы, где проходят игры по программам D&D Encounters и D&D Expeditions.

Если ваши клубы не входят в реестр этого поисковика, то вы можете просмотреть социальные сети, такие как Facebook или Вконтакте, чтобы найти там публичные игры по D&D Лиге Искателей Приключений поблизости. В будущем, мы организуем региональные группы организаторов Лиги, которые смогут вам помочь.

Если D&D Encounters в моем ближайшем игровом клубе закончились раньше, чем планировалось – что нам делать?

Вы можете заполнить оставшиеся до выхода нового сезона среды, продолжая приключения с того места, на котором закончили. Кому-то придется приобрести копию приключения, а дальше все не составит труда. Набор D&D Encounters содержит сертификаты для всего приключения, включая эпизоды за пределами программы D&D Encounters.

В качестве альтернативы вы можете проводить в эти вечера игры в рамках D&D Expeditions, даже если это потребует разделить приключение на две части. Если вы сделали это, игроки должны участвовать в обеих игровых сессиях, чтобы получить финальные награды приключения (такие как очки признания и дни отдыхаочки признания и дни отдыха).

Каков идеальный путь персонажа в D&D Лиге

Искателей Приключений?

Мы рекомендуем один из следующих путей, чтобы получить максимум удовольствия от участия в играх Лиги:

- Начать с «Потерянной Шахты Фанделвера». Окончив ее, вы можете перейти к приключениям 5-10 уровней в рамках D&D Expeditions.
- Начать с «Из Бездны». Играйте так долго, как вам этого хочется (или только в рамках D&D Encounters, или же продолжив приключение дальше). Когда вы решите покинуть данное приключение, перейдите к приключениям в рамках D&D Expeditions.
- Начните с приключений D&D Expeditions, которые проведут вас с 1 по 4 уровень и далее.

Мы **не рекомендуем** возвращаться тем же персонажем в приключения «Потерянную Шахту Фанделвера» или «Из Бездны» после того, как вы решили покинуть их. Но если вы все-таки решили это сделать, вы должны начать приключение с начала главы.

Что случится, когда будут представлены новые возможности для игроков?

Новые возможности игроков для их персонажей тесно связаны с игровыми сезонами. Когда вы создаете персонажа, вы выбираете его историю происхождения, которая определит доступные ему правила и возможности на протяжении всей его карьеры. Если вы хотите воспользоваться возможностью из новых правил за пределами тех, что разрешены для вашей истории происхождения, вам необходимо создать персонажа с требуемой историей происхождения, позволяющей данную возможность.

Могу ли я создавать магические предметы?

Создание магических предметов – это возможность, представленная в Руководстве для Мастеров Подземелий. Как и большинство правил из этой книги, она не разрешена. Однако зелья лечения, поскольку они содержатся в Книге Игрока, являются исключением из данного правила.

Если у меня есть сертификаты магических предметов, могу ли я передать их другим своим персонажам?

Да, пока это происходит в формате обмена одного предмета на другой, предметы совпадают по своей редкости, а в секции торговли есть свободное место на сертификате каждого из предметов.

Если другой член моей игровой группы сотворил заклинание reincarnate на моего персонажа, что случится?

ДМ сделает бросок кости для того, чтобы случайным образом определить вашу новую гуманоидную форму. Как указано в описании заклинания, ваши расовые особенности могут в

результате измениться. Reincarnate не входит в список колдовских услуг, так что в приключении должно быть исключение из правил, или же это заклинание должно быть сотворено другим искателем приключений.

Как я должен взаимодействовать со злыми персонажами или теми, кто почитает злое божество?

То, что у игрока есть злой персонаж, это не значит, что у игрока есть разрешение портить удовольствие другим за игровым столом. Предполагается, что игроки и их персонажи будут работать сообща, несмотря на свои различия; небольшой соревновательный момент не повредит, но только лишь пока это приносит удовольствие для всех и не приводит к тому, что кто-то теряет возможность участвовать в игре. Если ДМ или другой персонаж чувствует, что создает некомфортную ситуацию под предлогом «так бы поступил мой персонаж», ДМ имеет полное право вынести игроку предупреждение за ненадлежащее поведение, а, если данная ситуация продолжается, попросить организатора удалить игрока из-за игрового стола.

Как выходят новые приключения в рамках D&D Expeditions?

Новые приключения по программе D&D Expeditions имеют **дебютный выходной** на одном или нескольких конвентах, выбранных Wizards of the Coast. После этого каждый регион, где проходил дебют, может включить это приключение в программу мероприятия **предварительных игр**, которое может пройти после дебюта, но до официального выпуска приключения. Сам же **выпуск** приключения происходит в начале последующего месяца. Начиная с этого момента, приключение может быть проведено в любом общественном месте (игровые клубы, конвенты и тому подобное).

Если у меня есть сертификат расходуемого магического предмета, считается ли он постоянным магическим предметом?

Нет. Любой магический предмет, у которого есть ограниченное количество применений, не считается постоянным магическим предметом. Волшебные палочки и другие магические предметы с зарядами, которые могут быть восстановлены, включены в список постоянных магических предметов.

Если я найду новую возможность на сайте организаторов Лиги, разрешена ли она для использования?

Да. Все, что перечислено на dndadventurersleague.org, разрешено для использования в играх Лиги, включая новые предыстории и заранее созданных персонажей.

ПРОШЛЫЕ ИСТОРИИ ПРОИСХОЖДЕНИЯ

Следующие истории происхождения могут быть использованы при создании нового персонажа.

ТИРАНИЯ ДРАКОНОВ (TYRANNY OF DRAGONS)

Этот игровой сезон проходил в городе Флан (Phlan), и длился с августа 2014 по март 2015. На данный момент все приключения из этого сезона доступны. Это был сезон 1, поэтому каждое приключение содержит его номер в своем идентификаторе (DDEN1, DDEP1 и DDEX1).

РАЗРЕШЕННЫЕ ПРАВИЛА

Персонажи, созданные во время игрового сезона Тирания Драконов, могут использовать следующие правила для определения своих возможностей:

- D&D Базовые правила (все правила, кроме набрасывания очков характеристик и очков здоровья, набрасывания начального мировоззрения, некоторые ограничения мировоззрения)
- D&D Книга Игрока (D&D Player's Handbook, все правила, кроме набрасывания очков характеристик и очков здоровья, некоторые ограничения мировоззрения)
- Сокровище Драконьей Королевы (Hoard of the Dragon Queen, приложение А)
- Справочник Монстров (Monster Manual, приложение А – только звери (beasts))

Официальные материалы Лиги **могут содержать исключения** из приведенных списком разрешенных правил.

ПРЕИМУЩЕСТВА 3-ГО РАНГА

Приключения, проходившие во время игрового сезона Тирания Драконов не содержат каких-либо преимуществ для членов фракций, достигших третьего ранга.

СТИХИЙНОЕ ЗЛО (ELEMENTAL EVIL)

Этот игровой сезон проходил в городе Мулмастер (Mulmaster), и длился с марта 2015 по август 2015. На данный момент все приключения из этого сезона доступны. Это был сезон 2, поэтому каждое приключение содержит его номер в своем идентификаторе (DDEN2, DDEP2 и DDEX2).

РАЗРЕШЕННЫЕ ПРАВИЛА

Персонажи, созданные во время игрового сезона Стихийное Зло, могут использовать следующие правила для определения своих возможностей:

- D&D Базовые правила (все правила, кроме набрасывания очков характеристик и

очков здоровья, набрасывания начального благосостояния, некоторые ограничения мировоззрения)

- D&D Книга Игрока (D&D Player's Handbook, все правила, кроме набрасывания очков характеристик и очков здоровья, некоторые ограничения мировоззрения)
- Принцы Апокалипсиса (Princes of Apocalypse, приложение А)
- Спутник Игрока Стихийного Зла (Elemental Evil Player's Companion, все правила за исключением расы ааракоккра)
- Справочник Монстров (Monster Manual, приложение А – только звери (beasts))

Официальные материалы Лиги **могут содержать исключения** из приведенных списком разрешенных правил.

ПРЕИМУЩЕСТВА 3-ГО РАНГА

Члены пяти фракций, достигшие третьего ранга, имеют доступ к следующим специальным видам деятельности, пока ищут приключения в самом городе Мулмастере и его окрестностях.

Арфисты – Арканная Амнистия. У вас есть друзья среди Плащей (Cloaks), ордена магов Мулмастера, которые сочувствуют делу Арфистов. У вас есть преимущество на все проверки социального взаимодействия по реабилитации вас или кого-либо из группы после обвинения в использовании запрещенной магии в пределах города и его окрестностей. В дополнение к этому, вы можете потратить дни отдыха, чтобы освободить арестованного заклинателя из тюрьмы или же смягчить наказание. Это будет стоить вам 1 день отдыха за каждый уровень нарушившего закон заклинания.

Орден Латной Рукавицы – Друг Судьи. Вы – один из секундантов, и видели множество дуэлей по всему Мулмастеру. У вас есть ряд друзей среди сообщества секундантов, также вы можете призвать закаленного в боях воина, чтобы он оказал вам помощь. В начале каждого приключения, или же когда это становится необходимо, вы можете потратить 5 дней отдыха, чтобы нанять ветерана (вы найдете его в Приложении В Справочника Монстров). Ветеран готов выполнить любые поручения в пределах разумного и согласно его возможностям, но отправится восвояси после участия в одном сражении или же в конце приключения, в зависимости от того, что случится раньше.

Изумрудный Анклав – Укромное Убежище. Вы знаете о секретном месте прямо за городскими стенами, где вы и ваши союзники можете отдохнуть, восстановить свои силы и найти ездовых животных. Когда вы восстанавливаете силы на отдыхе (обратитесь к Базовым правилам или Книге Игрока), то можете распространить этот эффект на всю группу. В дополнение к этому, в начале приключения или же когда это становится необходимо, вы можете потратить дни отдыха, чтобы получить ездовых животных (скаковых

лошадей, пони или ослов) для себя и своей группы. Каждое животное обойдется вам в 1 день отдыха. Все ездовые животные должны быть возвращены в конце приключения. Если любое из них погибнет во время приключения, вы должны оплатить половину его стоимости в золоте.

Альянс Лордов – Ассоциация с Ястребами. Вы – член Ястребов, тайной полиции Мулмастера. Вы поддерживаете закон и порядок через запугивание и грубую силу. Вы можете принудить простой люд выдать вам полезную информацию, имея преимущество (advantage) на все проверки Харизмы (Устрашение). Один раз, в начале приключения, вы можете потратить 3 дня отдыха, чтобы узнать секрет из этого приключения. Мастер Подземелий делится с вами секретом, который на протяжении приключения знаете только вы, также получая преимущество на все проверки, связанные с этой информацией.

Зентарим – Закупка незаконных товаров. У вас есть связи среди контрабандистов, скрывающимися среди городских трущоб и гетто. Они способны доставить для вас некоторые запрещенные товары. В начале приключения или же когда это становится необходимо, вы можете потратить 2 дня отдыха на получение одного из следующих предметов до конца этого приключения: слизь трупной гусеницы, змеиный яд или же трухлявый свиток, содержащий заклинание 1-го уровня на ваш выбор. Сделав заказ, бросьте кость и сверьтесь с таблицей относительно результатов вашей деятельности.

Закупка незаконных товаров (Мулмастер)

D20 Результат

- | | |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-3 | Вас поймали с поличным и посадили в тюрьму на 1d8 дней. Вы не получаете предмет. Вы должны потратить дополнительные дни отдыха, чтобы покрыть время пребывания в тюрьме, но вы не должны оплачивать свои расходы на жизнь за эти дни. Вы можете избежать тюрьмы путем уплаты 50 золотых за каждый день срока. |
| 4-6 | Вы столкнулись с городской стражей во время сделки. Вы теряете 100 золотых и начинаете приключение с половиной от максимальных очков здоровья, однако вам удается сохранить предмет. |
| 7-12 | Вам удастся найти дельца, что согласен продать вам необходимый предмет, но это будет стоить вам денег. Сделайте проверку Харизмы (Убеждение) с уровнем сложности (DC) 10. Если она успешна, то вы платите 50 золотых за предмет. В случае провала, вы платите уже 200 золотых. |
| 13-18 | Вам удастся уговорить или обмануть продавца и получить нужный вам предмет бесплатно. |
| 19-20 | Вам удастся получить предмет бесплатно, а также предпринять попытку украсть другой. Сделайте проверку Ловкости (Ловкость Рук) с уровнем сложности 10. Если она успешна, то выберите два различных предмета вместо одного – оба будут бесплатны для вас. В случае провала, вы получаете бесплатно лишь один предмет. |

ССЫЛКИ И ИСТОЧНИКИ DUNGEONS & DRAGONS

- [Официальная страница D&D](#)
- [Официальная страница D&D сообщества](#)
- [Страница игрового сезона Ярость Демонов](#)
- [Страница Wizards Play Network \(WPN\)](#). Бесценный источник информации для игровых клубов, которые хотят участвовать в официальных играх Wizards of the Coast.
- [Store and Event Locator](#)
- [FAQ по D&D Лиге Искателей Приключений](#)

D&D ЛИГА ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- [Официальная страница Лиги](#)
- [Лига в Вконтакте](#)
- [Лига в Твиттере](#)
- [Лига в Facebook](#)
- [Лига в G+](#)
- [Локальный координатор. Россия](#)

РЕГИОНЫ

У каждого региона есть свой региональный координатор. Если у вас есть вопросы, вы можете отправить их своему региональному координатору по электронной почте. Контактную информацию вы сможете найти на официальной странице Лиги.

- Северо-восток США
- Юго-восток США
- Великие Озера США
- Великие Равнины США
- Юго-запад США
- Скалистые горы США
- Дальний запад США
- Восточная Канада
- Западная Канада
- Латинская Америка
- Европа
- Азиатско-тихоокеанский регион
- Япония
- Онлайн-игры

ОФИЦИАЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

- [D&D Базовые правила](#). Этот документ содержит все необходимые правила, чтобы вы смогли сразу же начать игру.
- [Материалы D&D Лиги Искателей Приключений](#). Ссылки на доступные для скачивания материалы Лиги, включая журнал приключений и листы персонажей.
- [DCI номер](#). Он используется при игре в игровых клубах, входящих в Wizards Play Network.

МАТЕРИАЛЫ ПРЕДЫДУЩИХ ИЗДАНИЙ

ИНФОРМАЦИЯ ПО ЗАБЫТЫМ КОРОЛЕВСТВАМ

- [Сеттинг кампании по Забытым Королевствам \(третье издание, в PDF\)](#). Хороший и всеобъемлющий источник информации по Забытым Королевствам, какими они были за сто лет до текущих событий.
- [Грандизозная история Забытых Королевств \(PDF\)](#). Взгляд на историю Забытых Королевств от самого ее начала до Магической Чумы (Spellplague), не связанный с каким-либо из изданий D&D.
- [Forgotten Realms Campaign Guide](#) (дополнение к 4-му изданию). Хороший справочник по Забытым Королевствам после событий Магической Чумы, но до Раскола (Sundering), что соответствует приблизительно 5-10 годам до начала текущих событий.

ИНФОРМАЦИЯ ПО ПОБЕРЕЖЬЮ МЕЧЕЙ

- [Дикий Рубеж \(первое издание, в PDF\)](#). Эта книга содержит информацию о землях к северу от Уотердипа до событий Смутного Времени (Time of Troubles).
- [Уотердип и Север \(первое издание, в PDF\)](#). Справочник по Городу Роскоши (City of Splendors) до событий Смутного Времени.
- [Справочник Воло по Побережью Мечей \(второе издание, в PDF\)](#). Веселое красочное руководство о южной оконечности Побережья Мечей, с указанием постоянных дворов, таверн и других заведений, которые может посетить искатель приключений.
- [Уотердип: Город Роскоши \(третье издание \[v.3.5\], в PDF\)](#). Обновленный путеводитель по Уотердипу за сотню лет до текущих событий.
- [Neverwinter Campaign Setting](#) (дополнение к 4-му изданию). Отличный источник информации относительно города Невервинтер и его окрестностей незадолго до Раскола.

ИНФОРМАЦИЯ ПО ЛУННОМУ МОРЮ

- [Лунное Море \(второе издание, в PDF\)](#). Неплохой источник информации об обитаемых и не очень областях вокруг Лунного Моря после Смутного Времени, более чем за сто лет до текущих событий.
- [Тайны Лунного Моря \(третье издание \[v.3.5\], в PDF\)](#). Обновленный путеводитель по региону Лунного Моря для третьего издания, с “достопримечательностями” для искателей приключений.