



Руководство Мастера
Версия 7.0

Гробница Погибели



Участники проекта

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

Редакция от
25 августа 2017

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

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

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

Что такое Приключенческая лига D&D?

Приключенческая лига D&D - это непрерывная организованная на официальном уровне игровая кампания для Dungeons & Dragons. Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любых приключениях, разрешенных как часть Приключенческой лиги D&D. По завершению персонажем приключения, игроки записывают полученный опыт, сокровище и другие награды, после чего могут использовать этих персонажей в других приключениях, продолжая развитие своего персонажа.

Сюжетные сезоны

Игры Приключенческой лиги D&D разбиты на сюжетные сезоны. Создав своего персонажа, игрок может продолжать играть этим персонажем после окончания сюжетной линии сезона, возможно, продолжив участие тем же персонажем в будущих сюжетных линиях. Уровень персонажа - единственное ограничение для участия персонажа в том или ином приключении. Игрок не может использовать персонажа, уровень которого выше или ниже уровня, заявленного в приключении Приключенческой лиги D&D.

Сеттинг

Приключения Приключенческой лиги D&D происходят в Забытых Королевствах, на континенте Фаэрун. Сюжетная линия для 4-го сезона проходила в Рейвенлофте [Ravenloft], при этом персонажи могли путешествовать из Фаэруна в Реёвенлофт и обратно, как часть истории того сезона. Приключения, описанные в книгах [hardcover], для предыдущих сезонов проходили в регионе Побережье Меча - дикой дикой местности, усеянной мощными и культовыми городами, такими как Врата Балдура, Невервинтер и Глубоководье. Приключения, созданные для предыдущих сезонов игры Приключенческой лиги D&D, проходили в регионе Лунного моря - это жестокая земля, заселённая бандитами, чудовищными ордами и тиранами. Забегая вперед, приключения, созданные для текущей сюжетной линии, также будут проходить в регионе Побережья Меча, чтобы приблизить их сюжеты к тем, что описаны в книгах [hardcover], опубликованных командой D&D Wizards of the Coast.

Игра в рамках Приключенческой лиги D&D

Мастера и игроки задействованы в Приключенческой лиге D&D во многих отношениях. К ним, в настоящее время, относятся Вводные приключения D&D, Премьерные игры D&D и игры по опубликованным приключениям D&D для различных сюжетных линий. Кроме того, организаторы конвенций были наделены правом создавать одобренные приключения Приключенческой лиги D&D, премьеры которых проходят на их конвенциях. Эти приключения проходят в регионе Лунного моря, в Забытых Королевствах. Этот список вариантов может меняться в соответствии с потребностями фанатов D&D и организаторов мероприятий.

Вводные приключения D&D. Эти вводные приключения предназначены, чтобы познакомить вас с содержанием нового печатного продукта D&D, опубликованного Wizards of the Coast. Этот бесплатный контент, как правило, рассчитан на игры D&D продолжительностью от 12 до 16 часов и доступен для скачивания на сайте www.dmsguild.com после его первоначальной премьеры. Вступительное приключение планируется не только для релизов D&D-приключений, но для каждого нового официального релиза.

Премьерные игры D&D. Эти приключения выходят в поддержку сюжетных линий релизов Wizards of the Coast. Их можно приобрести в Гильдии Мастеров Подземелий, и играть в качестве официальных игр Приключенческой лиги D&D. После приобретения Мастер может проводить этот контент в поддержку сюжетной линии D&D столько раз, сколько захочет. Премьерные игры D&D могут проходить где угодно - как в общественном месте, например, в местном магазине хобби товаров, так и у вас дома или в другом месте по вашему выбору.

Быть Мастером

Играть в Лигу искателей приключений D&D в качестве Мастера - легко и весело. Подготовка приключения занимает мало времени, и вам не нужно беспокоиться о создании разного рода фоновых материалов / бэкграунда.

Что Вам нужно для проведения игры?

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

Базовые правила D&D [The D&D Basic Rules].

Этот бесплатный документ в формате PDF доступен на веб-сайте Wizards of the Coast. Он содержит все основополагающие правила игры, и вы можете создать персонажа, руководствуясь ими. Расширенные возможности для персонажей доступны в книгах *Книга Игрока* [Player's Handbook] и Путеводитель приключенца по Побережью Мечей [Sword Coast Adventurer's Guide].

Приключение. Если вы решили провести игру, то в магазине игр или на конвенте, обратившись к организатору, вы можете узнать какие приключения имеются в наличии. Организатор может предоставить вам доступ к копии приключения. Приключения предназначены для группы из пяти игроков, но могут быть оптимизированы для группы от трёх до семи игроков. Группы меньшего или большего размера не допускаются к играм.

Набор кубиков, карандаш или ручка и бумага.

Не забудьте их дома!

DCI номер (ОПЦИОНАЛЬНО). 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.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЕЩИ

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

Руководство Мастера [Dungeon Master's Guide].

Эта книга содержит множество незаменимых советов по проведению игр, но вам не обязательно приносить её с собой на игру. *Руководство Мастера* также содержит описания магических предметов, которые могут быть найдены в ходе игры, поэтому вам рекомендуется взять эту информацию с собой на игру, если описания этих предметов нет в приключении. Несмотря на то, что Мастер может использовать *Руководство Мастера* для подготовки к своим играм, для них доступны лишь следующие варианты правил: «Вариант: игра на сетке» и «Вариант: использование навыков с другими характеристиками»

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

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

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

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

ПОДГОТОВКА К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

Перед началом игры сделайте следующие приготовления:

- Прочитайте приключение, сделав заметки о том, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время приключения, например, как вы хотите изобразить NPC или тактику, которую вы хотели бы использовать в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточным материалом.
- Подготовьте материалы, которые могут помочь вам провести приключение, такие как карточки для заметок, ширма Мастера, миниатюры, карты сражений и т.д.
- Попросите игроков предоставить вам информацию о персонаже, такую как имя, раса, класс и уровень; пассивная Мудрость (Восприятие), и все специфические особенности, указанные в примечании к приключению (например, предыстории, черты характера, недостатки и т.д.)

Игроки могут сыграть приключение, которое они ранее играли в качестве Игрока или Мастер Подземелий, но не с тем же персонажем (если применимо). Убедитесь, что у каждого игрока есть журнал приключений для их персонажа (если нет, получите его у организатора). Игрок заполнит имя приключения, номер сессии, дату и ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения Опыта, золота, времени простоя, славы и количества постоянных магических предметов. В конце сессии он или она впишет новые значения и заметки в журнал приключений.

Каждый игрок сам отвечает за точность заполнения журнала приключений. Если у вас есть время, то вы можете быстро просмотреть лист персонажей игрока, чтобы убедиться, что нарушения правил нет. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странные значения характеристик, вы можете попросить игрока предоставить подтверждение того, что правила не нарушены. Если игрок не может этого сделать, то не стесняйтесь ограничивать использование предметов или попросите его(её) использовать стандартный набор значений характеристик.

Попросите игроков ознакомиться с Руководством игрока Приключенческой лиги D&D [D&D Adventurers League Players Guide]. В начале или в конце приключения (или эпизода) игроки, если захотят потратить время простоя, для этого они должны рассказать о том что собираются делать и потратить необходимое количество дней. Игроки должны выбирать заклинания своих персонажей и другие ежедневные опции до начала приключения, если в приключении не указано иначе. Не стесняйтесь перечитать описание приключения, чтобы дать игрокам подсказки о том, с чем они могут столкнуться.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В любом тексте приключения Лиги вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большей или меньшей группы или персонажей большего/меньшего уровня по сравнению с оптимальным размером отряда. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы также можете оптимизировать приключение «на лету», помимо рекомендаций, приведенных в приключении, или внести другие изменения, которые вы считаете необходимыми для того, чтобы игроки хорошо провели время. Например, если вы играете с группой неопытных игроков, вам может понадобиться немного облегчить приключение; Для опытных игроков, возможно, вы захотите усложнить приключение. Таким образом, для вас в качестве ориентира были созданы пять категорий силы отряда. Не стесняйтесь использовать другую корректировку во время приключений, если сила отряда изменяется во время игры. Обычно вы можете определить силу отряда следующим образом:

Чтобы выяснить, стоит ли вам вносить корректировки в приключение, сложите итоговые уровни всех персонажей и поделите итог на количество персонажей (округление 0,5 или более вверх, 0,4 или меньше вниз). Это Средний Уровень Отряда (СУО). Чтобы оптимизировать **силу отряда** для приключения, обратитесь к следующей таблице.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО ниже	Очень слабый
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО ниже	Средний
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Игроки, у которых есть персонажи вне диапазона уровня приключений, не могут участвовать в приключениях с этими персонажами. Если вы играете приключениями первого этапа (уровень 1 - 4), игроки с персонажами более высокого уровня могут создать нового персонажа 1 уровня или использовать заранее созданного персонажа [pregenerated character].

Когда приключение даёт вам советы по корректировке столкновения для соответствия уровня сложности вашим игрокам, помните, что это лишь советы. По своему усмотрению вы можете вносить коррективы в столкновение путём добавления или убирания чудовищ. Если добавляемые враги отличаются от тех, что указаны в сноске, то они должны быть схожи по тематике. Например, если ваши игроки встречаются с группой зомби, добавление кучки пикси [pixies] не будет иметь смысла. А вот добавление ещё одного зомби или упыря - будет. Не забывайте, что персонажи, зарабатывая опыт на этих новых чудовищах, не изменят общего максимального количества опыта за приключение. Помните, что игрокам нужен вызов, но не стоит делать приключение непроходимым.

ИГРАЯ МАСТЕРОМ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Вам отводится самая важная роль — облегчить игрокам удовольствие от игры. Вы обеспечиваете повествование и заставляете слова, написанные страницах, ожить.

Чтобы облегчить себе жизнь, держите в уме следующие советы:

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

Заинтересуйте своих игроков. Оцените уровень опыта ваших игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите), что им нравится в игре, и попытаться дать им то, что они хотят. У каждого должна быть возможность сиять.

Продолжайте двигать приключение. Когда игра начинает затягиваться, не стесняйтесь делать намёки и подсказки вашим игрокам, чтобы они могли попытаться решить головоломки, участвовать в боевых действиях и взаимодействовать с окружением, не слишком разочаровываясь из-за отсутствия информации. Это даёт игрокам «маленькие победы» за то, что они сделали хорошие выводы из ваших подсказок. Остерегайтесь бездействия игроков и своего - игра теряет динамику, когда это происходит. В то же время убедитесь, что игроки не заканчивают приключение слишком рано; позвольте им почувствовать всю полноту сюжета.

ПОСЛЕ КАЖДОЙ ИГРОВОЙ СЕССИИ

По мере продвижения персонажей в приключениях они получают сокровища в виде ценностей, таких как золотые монеты, украшения и предметы искусства, а также магические предметы. Кроме того, могут существовать и нематериальные награды. Поскольку состав группы может меняться от одного игровой сессии к другой, убедитесь, что игроки обновляют свои журналы приключений перед выходом из-за стола. Каждый игрок несёт ответственность за сохранность своего собственного журнала приключений. В конце игровой сессии каждый игрок должен записывать все заработанные вознаграждения в своём журнале приключений. Некоторые награды можно получить только в конце эпизода или приключения.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ НАГРАД.

Награды распределяются в конце игровой сессии. Обычно в приключении есть указания по распределению определенных наград, но общие рекомендации представлены ниже. Вы можете увеличить время проведения приключения, если всем весело. Например, вы можете за 4 часа провести двухчасовое приключение. Тем не менее это не приводит к увеличению заранее установленных наград за приключение.

Очки опыта (опыт). Награда опытом присуждается в конце приключения или игровой сессии — в зависимости от того, что произойдет раньше. Если вы используете одно из приключений, издаваемых Wizards of the Coast, то предстоит рассчитать количество опыта, которое получают ваши игроки. В противном случае вам будет предоставлено руководство о том, как это сделать в автономном приключении Приключенческой лиги D&D.

Золото и сокровища. Монеты, предметы искусства, торговые товары и другие найденные сокровища преобразуются в золотые монеты (зм) в конце игровой сессии, эпизода или приключения, которое затем делится на количество персонажей в группе. Каждый персонаж должен получить равную долю, если не указано иное. Как правило, найденные предметы нельзя присвоить или продать, если только это не описано в отдельной подсекции «Сокровище».

Расходуемые магические предметы. Зелья, свитки и магические боеприпасы делятся между персонажами в конце игровой сессии. Большинство приключений будут содержать небольшое количество таких предметов, и игроки могут распределить их между собой в конце игровой сессии. Игрок записывает полученный предмет в свой журнал приключений. Постарайтесь равномерно распределять расходуемые магические предметы между своими игроками. Если больше одного игрока хотят заполучить определенный расходуемый магический предмет, и они не могут это решить между собой, то Мастер определяет владельца предмета случайным образом.

Постоянные магические предметы. Постоянные магические предметы делятся по окончании игровой сессии, эпизода или приключения. Игрок записывает полученный предмет в свой журнал приключений. У постоянных магических предметов есть специальные правила распределения их между персонажами. Для удобства журнал приключений каждого персонажа содержит столбец для записи постоянных магических предметов. Выполните следующие действия, чтобы определить, как распределить постоянные магические предметы. Постоянный магический может быть отдан в качестве награды за приключение только в том случае если он, или случайный магический предмет, определенный броском кубика по таблице случайных магических предметов, упоминается во встрече [encounter], в которой он найден.

- Если все игроки за столом согласны с тем, что один из персонажей заберёт постоянный магический предмет, то персонаж получает этот предмет.
- В случае, если один или несколько персонажей проявляют интерес к обладанию постоянным магическим предметом, то персонаж, владеющий наименьшим количеством постоянных магических предметов, получает этот предмет.
- Если заинтересованные игроки имеют одинаковое количество постоянных магических предметов у своих персонажей, которыми они играли во время этой игровой сессии, то Мастер определяет владельца этого предмета случайным образом.

Количество постоянных магических предметов персонажа уменьшается только при очень специфических обстоятельствах. Это подробно описано в Приключенческой лиге D&D — Часто-задаваемые вопросы [D&D Adventurers League FAQ].

Награда славой. Многие приключения предлагают награду славой в форме очков славы определенных фракций. Обычно эта награда колеблется от 0 до 2 очков.

Награждайте очками славы после каждой игровой сессии или приключения. Персонажи получают славу только в выбранной ими фракции. Персонаж может присоединиться к фракции в любой момент приключения до того, как награда будет роздана. Некоторые приключения могут предложить дополнительные награды персонажам определенных фракций или рангов. Если не сказано иного, слава оценивается в одно очко славы за приключение (или 1 очко славы за каждый полный 4 часа игры в приключения, описанные в книгах [Hardcover]).

Приключения, состоящие из пяти, одночасовых мини-миссий, как правило, присуждают 1 очко славы за каждую выполненную мини-миссию, но только членам указанной фракции.

Награда временем простоя. После каждого игровой сессии или приключения вознаградите временем простоя каждого персонажа. Приключения обычно присуждают либо 5, либо 10 дней простоя в конце игровой сессии, если не указано иное. Персонажи могут потратить дни простоя (оплачивая расходы на проживание) до, во время или после начала игровой сессии или приключения. Время простоя присваивается по формуле: 5 дней простоя за 2 часа установленной продолжительности приключения (или 5 дней простоя за каждые 2 часа игры по приключению из книги [Hardcover]).

Приключения, состоящие из пяти одночасовых мини-миссий, вознаграждаются по 5 дней простоя за каждую мини-миссию.

Услуги заклинателей

Во время игровой сессии любое поселение размером с город или больше может предоставлять услуги заклинателей. Персонажи должны иметь возможность отправиться в поселение для получения этих услуг. Если услуги заклинателя необходимы после завершения приключения, предполагается, что они доступны, также здесь можно восстановить тело умершего члена группы, если это необходимо (если в приключении или встрече [encounter] конкретно не указано иное).

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладки в качестве услуги (во время приключения), ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
<i>Лечение ран</i> (1 уровень)	10 зм
<i>Опознание предмета</i>	20 зм
<i>Малое восстановление</i>	40 зм
<i>Молитва лечения</i> (2 уровень)	40 зм
<i>Снятие проклятья</i>	90 зм
<i>Разговор с мёртвым</i>	90 зм
<i>Предсказание</i>	210 зм
<i>Высшее восстановление</i>	450 зм
<i>Оживление</i>	1250 зм
<i>Воскрешение*</i>	3000 зм
<i>Истинное воскрешение*</i>	50000 зм

* Эти заклинания требуют дополнительного расхода дней простоя (150 для воскрешения и 350 для истинного воскрешения). Эта цена может быть уменьшена на 50 дней за каждый достигнутый персонажем ранг во фракции выше 1-ого. Это время тратится на общественные работы в том храме, что предоставил эту услугу. Умение предыстории «Прислужник» не уменьшает цену в зм и днях простоя для этих двух заклинаний.

Предыстория «Прислужник». Персонажи с предысторией «Прислужник» могут запросить в храме своего божества одно заклинание из таблицы Услуги заклинателей бесплатно. Но они должны оплатить стоимость расходуемых материальных компонентов, если таковые требуются для заклинания.

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

Храмы для Прислужников

Сезон-Регион	Божества
1-Флан	Келемвор
2-Мулмастер	Бэйн, Лейра, Ловиатар, Таймора, Велшарун
3-Хилсфар	Чонтия, Ллира, Темпус
4-Баровия	Нет
5-Побережье Меча*	
T1-Парнаст	Майлиikki
T2-Стагвик	Чонтия
T3-Берегост	Латандер, Вокин
6-Побережье Меча*	
T1-Мирабар	Думатойн, Шариндлар, Тимора
T2-Невервинтер	Огма, Селунэ, Тир
T3-Дагеррфолс	Латандер, Тир
7 - Порт Ньянзару	Гонд, Саврас, Ваукин

*Представлен тремя местами в регионе

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травмируются, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты. Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D или Книге Игрока). Если персонаж не избавился от эффекта между сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть. У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места в течении приключения), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям оживление, возрождение или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание оживление [raise dead], получает штрафы, пока не окончатся все необходимые длительные отдыхи во время приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Независимо от способов смерти, считается, что тела (и их имущество) подбираются и возвращаются друзьями и союзниками, если не указано иное.

- **Мёртвый персонаж платит за оживление.** Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), и игрок хочет вернуть персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа.
- **Отряд оплачивает персонажу оживление.** То же самое что и выше, но часть или всю сумму 1'250 зм оплачивает отряд в конце собрания. Другие персонажи не обязаны тратить свои деньги на возвращение мёртвого члена отряда.
- **Помощь фракции.** Если уровень персонажа не превышает 4, и он является членом фракции, то представитель его фракции обеспечит для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет весь опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.
- **Создание нового персонажа 1 уровня.** Если мёртвому персонажу не понравился, или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Награды Мастера Подземелья

Мастера Подземелья получают очки опыта, золото и дни простоя, которые они могут применить к своему персонажу. Используйте целевой уровень приключений в качестве руководства при обращении к таблице ниже. Мастера Подземелья получают очки опыта за каждую игровую сессию, рассчитанную с шагом в час в зависимости от оптимального уровня приключений (или среднего уровня партии для приключений по книгам [Hardcover]). Эти очки опыта зарабатываются в соответствии с установленной длительностью приключений (или длительностью игровой сессии для приключений по книгам [Hardcover]). Эта награда Мастера заменяет те, которые указаны в приключениях, выпущенных до даты вступления в силу настоящего руководства. Однако он не имеет обратной силы; вы не можете увеличить награды, полученные от ранее-проведённых приключений.

Персонаж Мастера также получает зм в количестве равно половине от заработанного за каждую сессию опыта независимо от того, было ли это приключение Лиги или книжное [hardcover]. И также Мастер получает столько же дней простоя, что и его игроки (см. выше «Награда временем простоя»).

Награда Мастера Подземелий

Уровень приключения	Опыт за час	Уровень приключения	Опыт за час
1	50	11	650
2	75	12	725
3	100	13	800
4	150	14	925
5	225	15	1125
6	250	16	1250
7	325	17	1550
8	375	18	1675
9	475	19	1875
10	575	20	2500

Квесты Мастера Подземелий

МП квесты — это серия нестандартных заданий, которые сделаны специально для Мастеров. Некоторые задания специфичны для сезона, в тоже время другие делятся несколько сезонов и обновляются каждый сезон. Всякий раз, когда кто-то желает стать Мастером Подземелий Приключенческой лиги D&D - будь то в начале сезона или во время сезона, он или она может загрузить пакет Квестов Мастера Подземелий, который состоит из двух документов: карты МП квестов и правила МП квестов. Чтобы присоединиться к программе Квестов Мастера Подземелий, Мастер просто должен загрузить пакет МП квестов из Гильдии Мастеров Подземелий [Dungeon Masters Guild] и распечатать карту. Каждый раз, когда Мастер заканчивает квест, он или она проверяет его на карте МП квестов и получает награды, описанные в правилах МП квеста. Постоянные магические предметы, полученными с помощью программы МП квест, обменивать нельзя.

Жульничество

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

Дополнительные источники для МП

Ссылки D&D

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

Ссылки Приключенческой лиги D&D

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

Официальные материалы

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



ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ЛИГА D&D - КОДЕКС ПОВЕДЕНИЯ

ВКЛЮЧАЙСЯ В ИГРУ, ВЕСЕЛИСЬ И БУДЬ В БЕЗОПАСНОСТИ!

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

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

Избегайте чрезмерно вульгарного, сексуального или ненормативной лексики и тем.

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

Не перебивайте других игроков во время их монолога или диалога.

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

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

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

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

Не будьте толерантны к краже или агрессивному поведению.

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

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

ЧТО ДЕЛАТЬ?

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

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

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

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

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

ГДЕ ЗА СТОЛОМ КРЕПНЕТ ДРУЖБА!