

Награды Мастера Подземелий

**В работе над документом участвовали:**

**D&D Глава персонала - Мастер Подземелий:** Крис Линдси

**Администраторы D&D Лиги Авантюристов:** Алан Патрик, Эми Линн Дзура, Трэвис Вудал,   
Лиза Пенроуз, Клэр Хоффман, Грег Маркс

**Дата начала действия**

16 сентября 2019 года

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, all other Wizards of

названия продуктов Coast и их соответствующие логотипы являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные сходства являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищен в соответствии с законодательством об авторских правах Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов или произведений искусства, содержащихся в настоящем документе, запрещено без разрешения © 2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Производитель: Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Представитель компания Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

письменное разрешение волшебников побережья.

Награды Мастера Подземелий

Когда вы водите игры в Лиге Авантюристов вы зарабатываете Мастерские награды. Вы получите одну награду мастера за каждое приключение Кампании или ССС приключение, которое вы провели, и также получаете одну награду мастера за каждые четыре часа вождения приключений, опубликованных Wizards of the Coast для пятой редакции. Вы можете потратить каждую заработанную мастерскую награду одним из следующих способов.

Вариант 1: Продвижение

Один из ваших персонажей получает уровень, плюс сумму золота, основанную на тире, с которого производится продвижение. Смотрите таблицу *Мастерские Награды Золотом* ниже, для получения дополнительной информации.

**Мастерские Награды Золотом**

Тир Сумма ЗМ

| 1 | 80 зм |
| --- | --- |
| 2 | 240 зм |
| 3 | 1,600 зм |
| 4 | 6,000 зм |

Вариант 3: Награды Кампании

Вместо того, чтобы использовать полученные **награды мастера**, чтобы повысить уровень персонажа или получить волшебный предмет, вы можете собрать их в “пул” и обменять, чтобы получить другие специальные награды, которые описаны ниже.

Все **награды мастера**, полученные как мастер подземелий для приключений кампаний Забытые Королевства (*Возвышение Авернуса*) или кампании Эберрон (*Оракул войны*), или от запуска приключений в твердом переплете *Врата Балдура: Спуск в Авернус*, могут быть собраны в "пул" для этой цели. Их не нужно отслеживать отдельно.

Вы не можете добавлять мастерские награды от проведения CCC приключений в этот пул.

Вы можете потратить уровни из своего "пула" на любое из Вознаграждений Кампании, описанных ниже, хотя вы можете разместить награду только на персонаже из кампании, для которого назначена награда.

Вариант 2: Волшебный предмет

One of your characters from the campaign for which you were DMing gains a magic item awarded by the adventure. Персонажи Забытых Королевств могут получать предметы только из приключений Забытых королевств, Персонажи из Эберрона могут получать предметы только из приключений Эберрона.

Если персонаж, к которому применяется эта награда, имеет более низкий тир, чем приключение, которое вы провели, персонаж должен держать предмет в резерве до тех пор, пока не достигнет соответствующего уровня, и с этого момента он сможет использовать этот предмет.

Удерживаемый в резерве, он не учитывается в лимите волшебных предметов, но как только он может быть применён к персонажу, он начинает учитываться.

Награды Кампании-Бесславное Искупление

Инфернальные Домашние Животные

Блоки статистики не требуются, так как эти крошечные "приятные-милахи" не могут участвовать или вмешиваться в бой. Возьмите его, дай ему имя, опишите его... обними его и сделай своим собственным!

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Стоимость Вознаграждения** | **Минимальный Тир** | **Домашнее животное** | **Заметка** |
| **1** | 2 | **Малыш костяной улиты** | Адские улитки? Милые? |
| **1** | 2 | **Щенок Пса Смерти** | Осторожнее...или будет неприятный кусь...и еще один неприятный кусь. |
| **1** | 2 | **Щенок Адской Гончей** | Фантастическая карманная грелка для рук. |
| **1** | 1 | **Котенок Слюнявчика (трессим)** | One-quarter the size and four times as mean |

Фамильяры

Любой персонаж, который может сотворить Поиск Фамильяра [find familiar], может наслаждаться обществом одной из этих адских тварей.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Стоимость Вознаграждения** | **Минимальный Тир** | **Фамильяр** | **Заметка** |
| **3** | 2 | **Адская Курица** | Ты меня правильно понял. разве это не восхитительно?! |
| **3** | 1 | **Выводок Слюнявчика (трессим)** | Полностью выросшее потомство печально известного трессима. |
| **6** | 2 | **Бес курьер** | Специализируется на доставке, сотрудник века три раза подряд, звездный сотрудник Инфернальной Налоговой Службы. Этот чертенок теряет способность Перевертыш и получает: *Адский Карман* Обладает личным межпространственным карманом, способным хранить до 10 фунтов предметов. Только курьер может открыть карман для доставания и складывания предметов. |
| **6** | 2 | **Бес лизоблюд** | Шипастый дьявол ранее, теперь служит Бэлу выполняя контракт, этот Бес меняет свойство Перевёртыш на: *Хайп.* Бесенок может вдохновлять своего хозяина посредством возбужденных фраз и пения, пока находится в пределах 30 футов. Хозяин получает d6, который может бросить и добавить результат к одной проверке способности, броску атаки или спасброску. Использовав это свойство, Бес не может снова предоставить его хозяину, пока хозяин не совершит длинный отдых. Эта способность не может быть использована вместе с вдохновением барда. Если они используются одновременно, добавьте к броску больший из двух бросков. |
| **6** | 2 | **Инфернальный Псевдодракон** | Глубоко в башне Архана эксперимент пошел не так, это существо напоминает крошечного абишая (цвет выбирается при вызове) и законно злое, а не нейтрально доброе. В дополнение к Общему и Драконику понимает Инфернальный. В ином не отличается от типичного псевдодракона. |

Предметы-магические или нет!

Из мыслей магов, настолько безумных, что заставляют Халастера выглядеть таким же здравомыслящим, как следующий всемогущий архимаг Королевств.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Стоимость Вознаграждения** | **Минимальный Тир** | **Предмет** | **Заметка** |
| **3** | 1 | **Сжатый магический пигмент (ржавчина)\*** | Действует как *зелье огненного дыхания* |
| **3** | 2 | **Сжатый магический пигмент (серебро)\*** | Действует как *зелье героизма* |
| **3** | 2 | **Сжатый магический пигмент (электрум)\*** | Действует как *зелье уменьшения* |
| **3** | 2 | **Сжатый магический пигмент (платина)\*** | Действует как *зелье неуязвимости* |
| **3** | 2 | **Сжатый магический пигмент (бронза)\*** | Действует как *зелье силы огненного великана* |
| **3** | 3 | **Сжатый магический пигмент (золото)\*** | Действует как *зелье скорости* |
| **3** | 3 | **Сжатый магический пигмент (медь)\*** | Действует как *зелье жизненной силы* |

\* Особые заметки о свойствах сжатых магических пигментов. Они дублируют эффекты некоторых зелий, которые могут быть чрезвычайно полезны при определенных обстоятельствах. Чтоб использовать пигмент, откройте рот и нанесите спрей пигмента на лицо и зубы. Отвратительно, я знаю... но это то, что мы делаем, чтобы выжить. ЗАПОМНИТЕ МЕНЯ!!!!!!!!!!!!

Предметы-волшебные или нет! (Требуется 9 сезон\*)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Стоимость Вознаграждения** | **Минимальный Тир** | **Предмет** | **Заметка** |
| **3** | 2 | **Монеты души (3), полностью заряженные** | Врум, Врум! |
| **6** | 3 | **Призрак Меча, в Коробке (расходник, только 1 использование)** | Откройте эту коробку за действие, чтобы выпустить на ваших врагов ярость бывшего всадника ада.  Когда бой заканчивается, всадник ада рассеивается навсегда. |
| **3** | 2 | **Оружие Адского Огня** | Смотри *Врата Балдура Спуск в Авернус* |
| **6** | 2 | **Перчатки пылающей ярости** | Смотри *Врата Балдура Спуск в Авернус* |
| **6** | 2 | **Коробочка адского паззла** | Смотри *Врата Балдура Спуск в Авернус* |
| **9** | 3 | **Боевой штандарт адской силы** | Смотри *Врата Балдура Спуск в Авернус* |
| **9** | 3 | **Шлем командования дьяволами** | Смотри *Врата Балдура Спуск в Авернус* |
| **12** | 4 | **Латы Кремня драконова обсидиана** | Смотри *Врата Балдура Спуск в Авернус* |

\* Эти награды могут быть применены только к персонажу 9 сезона.

Транспортные Средства И Верховые животные (Сезон 9\*)

Забудьте о “Планарном Потеплении!” Если ты не плывешь на крики ПРОКЛЯТЫХ, значит, ты ВООБЩЕ не плывешь!!!

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Стоимость Вознаграждения** | **Минимальный Тир** | **Предмет** | **Заметка** |
| **6** | 2 | **Адская военная машина-Чёртова Тачка** | Смотри *Врата Балдура: Спуск в Авернус; монеты душ* в комплект не входят; можно использовать только в девяти Адах. |
| **6** | 2 | **Адская Военная Машина-Мучитель** | Смотри *Врата Балдура: Спуск в Авернус; монеты душ* в комплект не входят; можно использовать только в девяти Адах. |
| **9** | 2 | **Адская Военная Машина-Мусорщик** | Смотри *Врата Балдура: Спуск в Авернус; монеты душ* в комплект не входят; можно использовать только в девяти Адах. |
| **12** | 3 | **Адская Военная Машина-Демон Измельчитель** | Смотри *Врата Балдура: Спуск в Авернус; монеты душ* в комплект не входят; можно использовать только в девяти Адах. |
| **6** | 2 | **Костяная Улита** | Смотри *Врата Балдура: Спуск в Авернус; монеты душ* в комплект не входят; можно использовать только в девяти Адах. |
| **6** | 2 | **Адова Оса** | Смотри *Врата Балдура: Спуск в Авернус; монеты душ* в комплект не входят; можно использовать только в девяти Адах. |
| **6** | 2 | **Скифф Моренолотов** | *Складная лодка*, которую можно безопасно использовать на реке Стикс. |

\* Эти награды могут быть применены только к персонажу 9 сезона.