

CYBORGS AND
MAGES
КИНЖАЛ В ПЕЧЕНЬ



РУКОВОДСТВО МАСТЕРА

Версия 9.1

ВОСХОЖДЕНИЕ АВЕРНУСА

Вспомогательная кампания для

ВРАТА БАЛДУРА: СНИСХОЖДЕНИЕ В АВЕРНУС



Над документом работали:

D&D Staff-Head Dungeon Master: Крис Линдси

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

Дата начала действия

Сентябрь 17, 2019

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, амперсанд в виде дракона, Руководство Игрока, Справочник Чудовищ, Руководство Мастера Подземелий, D&D Лига Авантюристов, все другие названия продуктов Wizards of the Coast и их соответствующие логотипы являются торговыми марками 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 письменного разрешения Wizards of the Coast.

©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.

Часть 1 С чего начать?

Этот документ представляет собой руководство по началу работы в качестве Dungeon Master (DM) для кампании в сеттинге Forgotten Realms, управляемой D&D Лигой Авантюристов. Эти правила дополняются FAQ Лиги Авантюристов (который также можно найти в составе пакета Мастера Лиги Авантюристов).

Сюжетные сезоны

Игры Лиги Авантюристов разбиты на сюжетные сезоны, но все санкционированные приключения могут быть использованы для игр в независимости от текущего сезона.

Игры в рамках D&D Лиги Авантюристов

Игры Лиги Авантюристов могут проходить практически **в любом месте** - будь то дома, дружеский местный магазин игр и хобби, библиотека или школа, или даже конвент. Возможности безграничны. DMы и игроки участвуют в игре Лиги Авантюристов, используя различные варианты материалов для приключений. К ним, в настоящее время, относятся Вводные приключения D&D, Премьерные игры D&D и игры по опубликованным приключениям D&D (так называемые «**книжные приключения**»). Кроме того, организаторы конвенций были наделены правом создавать одобренные приключения Лиги Авантюристов D&D, называемые Контент созданный сообществом (Convention-Created Content, CCC) - приключения созданные для своих конвенций. **Вводные приключения D&D.** Эти приключения выпускаются в сопровождение к новым печатным продуктам, выпускаемых Wizards of the Coast и их премьеры проходит в местных магазинах настольных игр, чтобы познакомить вас с новым материалом. **Премьерные игры D&D.** Эти приключения выпускаются в сопровождение к новым сюжетным линиям, выпускаемых Wizards of the Coast. Их можно приобрести на сайте Гильдии Мастеров Подземелий. Мастер, купивший такое приключение, может проводить его так часто как захочет.

Бытие Мастера

Быть Мастером Лиги Авантюристов легко и весело. Приключения могут быть подготовлены в течение короткого периода времени, и вам не придется беспокоиться о создании всевозможных справочных материалов.

Что Вам нужно для проведения игры?

Для проведения игр в качестве Мастера в D&D Лига Авантюристов вам нужно следующее:

Руководство игрока или Основные правила D&D.

Документ Basic rules .pdf является бесплатным и размещен на веб-сайте Wizards of the Coast и содержит все основные правила игры.

Приключения. Если вы решили провести игру в магазине игр или на конвенте, обратившись к организатору, вы можете узнать какие приключения у них есть. В противном случае приключения можно приобрести в местном магазине настольных игр или в интернете по адресу dmsguild.com.

- **Игроки.** Игры Лиги Авантюристов предназначена для стола из пяти игроков, но может быть

не для продажи. Разрешение на печать и копирование данного документа предоставляется только для личного пользования Лига Авантюристов - Руководство Мастера v9.1

скорректирована всего для трех или даже семи игроков. Группы меньшего или большего размеров, чем эти ограничения не рекомендуются, поскольку они способствуют получению чрезвычайно неоптимального игрового опыта.

Необязательные предметы

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

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

Бестиарий (MM). Хотя параметры большинства чудовищ можно найти в этой книге, специальные чудовища, 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.

Ширма Мастера. Весьма полезный инструмент для сокрытия текста приключения и ваших заметок от игроков.

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.

Мошенничество

Игры Лиги Авантюристов должны быть веселыми и инклюзивными - не соревновательными. Как Мастер, вы должны быстро и незаметно (если возможно) поправлять жульничающих игроков, внести поправки и разъяснить то, что вы делаете. Вы можете в любой момент просмотреть документы игроков (листы персонажей, журналы приключений и сертификаты). Если вы заметили что-то неладное с документами или во время игры (мошенничество с кубиками, с количеством использований предмета и т. д.) - обсудите его с игроком и попытайтесь устранить нарушения. Вы можете запретить элемент правил, который не соответствует официальным правилам. Вы можете попросить игрока повторить бросок кубика, если считаете, что результат броска не очевиден. Будьте профессиональны, указывая на недочёты и внося исправления - никогда не смущайте игрока или не допускайте ошибки. Мы все здесь, чтобы повеселиться и насладиться приключениями!

Часть 2. Проведение приключений

Одновременно Вы можете быть Мастером для одной группы игроков — каждый игрок должен иметь своего собственного персонажа в диапазоне уровней приключения. Персонажи, участвующие в книжном приключении, могут продолжать играть, даже если выйдут за диапазон уровней, но если они будут участвовать в другом книжном приключении и выйдут за диапазон уровней первого, они не могут вернуться к нему.

Роль Мастера

Вы выполняете наиболее важную роль. Вы ведете повествование и заставляете оживать текст на страницах приключения. Рассказывая историю, вы также несете ответственность за то, чтобы все чувствовали себя приветствуемыми за столом, создавая веселую и справедливую среду.

Вы наделены властью. Принимайте решения о том, как группа взаимодействует с приключением; корректируйте или импровизируйте, но поддерживайте дух приключения. Вы не можете вводить новые правила.

Бросайте Вызов Своим Игрокам. Оцените уровень опыта ваших игроков, а также то, что они, кажется, предпочитают в игре и попытайтесь дать им желаемое.

У каждого игрока должна быть возможность сверкать во время игры. Вы можете настроить встречу, добавив или удалив тематически соответствующих чудовищ.

Держите приключение в движении. Когда игра замедляется и вязнет, предоставьте подсказки и советы своим игрокам, которые сталкиваются с головоломками или участвуют в боевых и ролевых взаимодействиях, которые становятся расстраивающими и огорчающими игроков. Это дает игрокам "маленькие победы" для принятия правильных решений на основе полученных подсказок. При игре в пределах заданного временного ограничения, например, на съезде, важно оценить темп вашей игры. Это нормально, чтобы внести коррективы в содержание, когда вы увязли, чтобы предоставить заверченный игровой опыт.

Болезнь персонажа, смерть и выздоровление

Плохие вещи случаются с персонажами; приключения-это рискованная работа. Болезни, яды и другие подобные эффекты длятся до тех пор, пока не будут удалены, но персонажи могут тратить дни простоя, чтобы получить услуги заклинания или восстановить силы (см. Руководство игрока).

Мертвые персонажи или те, кто страдает **ликантропией** или **вампиризмом**, не могут начать новую сессию, пока не будут возвращены к жизни или не будут излечены. Персонажи, вернувшиеся к жизни, страдают от последствий испытания как обычно, но каждый день простоя уменьшает любые штрафы на атаки, спасброски и проверки способности на 1. Тела авантюристов легко вернуть, если иное не указано в столкновении. Если группа не может вернуть персонажа к жизни или вылечить условия, которые сами удаляют его из игры, применяются следующие правила:

Персонаж Платит. Персонажи могут использовать свое золото, чтобы заплатить за услугу заклинания, которая вернет их в игру. Кроме того, персонаж может обменять постоянный волшебный предмет (за исключением обычных магических предметов) НИП, который способен предоставлять услуги заклинания (см. ниже)—который, в свою очередь, возвращает их к жизни и удаляет любые состояния (или в некоторых обстоятельствах, сюжетные награды истории), которые убрали персонажа из игры --в том числе и те, которые требуют *желания*. Эта опция уменьшает их лимит волшебных предметов, но доступна, даже если их лимит был уменьшен до 0 или у них нет магических предметов.

Группа Платит. Другие персонажи могут внести свой вклад в стоимость услуг заклинаний, чтобы принести пользу другим персонажам. Однако они не могут передать волшебные предметы другому персонажу, чтобы получить эти услуги.

Услуги заклинателей

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

Услуги заклинателей	Стоимость
Лечение ран	10 зм
Определение	20 зм
Меньшее восстановление	40 зм
Молитва исцеления	40 зм
Рассеять магию	90 зм
Снять проклятие	90 зм
Разговор с мертвыми	90 зм
Гадание	210 зм
Большое восстановление	450 зм
Воскрешение мертвых ¹	1000 зм
Возрождение ²	3000 зм
Истинное Возрождение ³	30000 зм

Услуги заклинаний, предоставляемые НИП, ограничены заклинаниями из этого списка. Тем не менее, персонажи могут покупать свитки заклинаний, которые НИП могут использовать бесплатно, но только для того персонажа, который купил свиток.

Сезон и Регион	Дружественные К Послушникам Храмы
1: Флан	Келемвор

¹ * Вместо этого персонажи могут получать эти услуги, приобретая свитки заклинаний.

² * Вместо этого персонажи могут получать эти услуги, приобретая свитки заклинаний.

³ * Вместо этого персонажи могут получать эти услуги, приобретая свитки заклинаний.

2: Мулмастер	Бэйн, Ловиатар, Таймора, Велшарун
3: Хиллсфар	Чонти, Ллиира, Темпус
4: Баровия	Никто
5: Побережье Мечей	
T1: Парнаст	Майлики
T2: Стагвик	Чонтиа
T3: Берегост	Латандер, Ваукин
6: Побережье Мечей	
T1: Мирабар	Думатоин, Шариндлар, Тимора
T2: Невервинтер	Огма, Сэлуне, Тир
T3: Дагеррфолс	Латандерг, Тир
7: Порт Ньянзару	Гонд, Саврас, Ваукин
8: Глубоководье	Любое незлое божество
9: Врата Балдура	Гонд, Амберли, Тимора

Предыстория Послушника. Персонажи с особенностью «Приют для верующих» могут запросить услуги заклинания в храме своей веры. Один раз в день они могут **получить одно заклинание** из таблицы услуг заклинаний бесплатно (хотя они должны предоставить стоимость любого необходимого материального компонента). Только некоторые религии представлены храмами достаточно большими, чтобы обеспечить это преимущество. **Во время игры** доступные веры определяются регионом, в котором задано приключение (показано выше).

Награды За Приключения

Персонажи получают уровни и получают награды в виде золота, волшебных предметов и простоев. Эти награды записываются в их журналах приключений, которые они должны поддерживать, прежде чем покинуть стол. Большинство из них награждаются, когда вы чувствуете, что это уместно (хотя волшебные предметы могут быть награждены только в том случае, если они специально упомянуты в встрече, в которой они найдены). **Продвижение.** Персонажи получают уровень, как только они закончили приключение. В сессиях книжных приключений, они продвигаются по вашему решению (или по указанию приключения) или после четырех часов игры (или восьми часов на начиная со второго тира), максимум до одного уровня за сессию. Персонажи получают уровень в конце длительного отдыха или сессии, в зависимости от того, что происходит первым (хотя рассмотрите негативное влияние, которое может быть вызвано увеличением уровня их персонажей). Игроки могут отказаться от продвижения, если они хотят-откладывая продвижение столь долго как пожелают.

Волшебные предметы. Персонажи сохраняют все постоянные волшебные предметы, которые их группа находит во время сеанса. В конце сессии каждый персонаж может сохранить предметы, найденные во время сессии — до максимального количества предметов в зависимости от их уровня (обычные предметы не подпадают под это ограничение). Расходуемые волшебные предметы (зелья, свитки, боеприпасы и монеты душ) равномерно распределяются между персонажами—

Не для продажи. Разрешение на печать и копирование данного документа предоставляется только для личного пользования
 Лига Авантюристов - Руководство Мастера v9.1

при необходимости разрешая разногласия случайным образом. Если несколько игроков хотят зелье, которое группа нашла, например, бросьте кубик, чтобы определить, какой персонаж получит предмет.

Тир	Лимит Волшебных предметов	Тир	Лимит Волшебных предметов
1	1	3	6
2	3	4	10

Обычные Сокровища. Обычное снаряжение под подзаголовком сокровища не может быть продано или обменено, но может использоваться до конца сессии, после чего оно теряется. Любое сокровище с денежной ценностью (зм, драгоценные камни, предметы искусства и т. д.) упомянутое в приключении игнорируется. Предметы без механических свойств (например, безделушки или другие предметы без заданного значения) делятся поровну между персонажами. Если больше чем один игрок хочет предмет, то его получает определенный случайным образом персонаж.

Вместо этого у вас есть право присуждать золото; каждый час вы можете присуждать каждому персонажу количество золота основанное на их тире(см. ниже). У вас есть большая гибкость в том, как это золото распределяется и какую форму оно принимает, хотя вы можете использовать записи сокровищ в качестве примеров для награждения золотом и формы, которое может принять это золото. Например, гoblin может носить грязные медные монеты, в то время как богатый купец мог носить с собой векселя, которые можно было обменять на золото. Кроме того, в условиях конвента вы можете подождать и присудить совокупные почасовые награды в конце в виде сундука золотых слитков от богатого торговца. Сотрудники кампании настоятельно рекомендуют, чтобы персонажи получали максимальное количество золота за свой уровень в час. В противном случае персонажи зарабатывают минимальную сумму за каждый час сеанса. Как только персонаж получает количество золота, равное их лимиту золотых, они не могут заработать больше, пока не получат уровень, когда лимит сбрасывается.

Ти р	Почасовая награда золотом (Минимальная награда золотом)	Предел ЗМ/уровень
1	20 зм (10 зм)	80 зм
2	30 зм (15 зм)	240 зм
3	200 зм (100 зм)	1,600 зм
4	750 зм (375 зм)	6,000 зм

Сюжетные Награды / Эффекты / Предметы. Эти предметы или эффекты, определенные в ALCC, имеют важное значение для сюжетной линии книжного приключения и могут использоваться только во время сессий в приключении, в которых они были получены. Эти предметы не входят в лимит волшебных предметов персонажей, но только один персонаж может одновременно обладать данным сюжетным предметом за одним столом в один момент времени.

Награды Мастера

Когда вы проводите приключения, вы также получаете Мастерские награды. Для получения дополнительной информации см. документ Награды Мастера D&D Лиги Авантюристов.

Перевод

Русскоязычное ролевое сообщество [Киборги и Чародеи](#)

[VK](#) | [FB](#) | [Twitter](#) | [Discord](#) | [Telegram](#)

[Домашняя страница перевода](#)

Над переводом работали: Антон Палихов, Дмитрий Нелюбов

Верстка: Антон Палихов

Редактура:



Оставить замечания к верстке и переводу можно [здесь](#) или [на странице с переводами](#) или [на странице 9ого сезона в русскоязычном сообществе](#)

Специально для adventurersleague.ru

СПИСОК ТЕРМИНОВ

Английский термин	Русский термин
Faction	Организация
Reponn	Известность
PHB	Книга Игрока
DMG	Руководство Мастера
XGE	Руководство Занатара по всему

CHANGELOG

Версия перевода: 0.3, версия верстки: 0.9

Дата версии: 04.09.2020

Перевод совместим с [переводом srd](#) от [Киборгов И Чародеев](#)

Перечень русскоязычных ресурсов по Лиге Авантюристов

Официальная группа сообщества Вконтакте

Discord сервер русскоязычного сообщества Лиги Авантюристов

Сайт посвященный D&D и Лиге Авантюристов - <http://adventurersleague.ru/>

Переводы документации Лиги Авантюристов на русский язык

<http://adventurersleague.ru/adventurers-league-documents/>

Собрание предысторий для Лиги Авантюристов в одном файле

<http://adventurersleague.ru/предыстории-для-лиги-авантюристов/>

Официальные ресурсы D&D Adventurers League Player & DM Pack

[Сайт D&D Adventurers League](#)