



# РУКОВОДСТВО МАСТЕРА ЛИГИ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ D&D®

Дата вступления в силу: 19 декабря 2022 года. Версия 13.0.

## Что это?

Этот документ представляет собой руководство по проведению игр в рамках Лиги искателей приключений D&D, официальной организованной игровой программы для Dungeons & Dragons.

Дополнениями к этому документу являются Руководство игрока Лиги искателей приключений D&D и Часто задаваемые вопросы Лиги искателей приключений D&D. Обратите внимание, что этот документ не является исчерпывающим руководством по всем возможным решениям; дополнительную информацию см. в Часто задаваемых вопросах.

Этот документ охватывает проведение приключений Лиги искателей приключений D&D в следующих мирах кампании: Забытые королевства, Эберрон, Равенлофт и Копьё Дракона.

## ПОДГОТОВКА МАСТЕРА

Быть мастером подземелий Лиги искателей приключений D&D легко и весело. Большинство приключений могут быть подготовлены за короткий промежуток времени, и вам не нужно создавать справочный материал.

## Что нужно для проведения игры

Чтобы провести игру в качестве мастера подземелий в рамках Лиги искателей приключений D&D, вам понадобится следующее:

**Базовые правила D&D.** Этот [PDF-документ](#) доступен бесплатно на веб-сайте Wizards of the Coast и содержит все основные правила игры. Для более полного опыта мы рекомендуем вам использовать *Руководство игрока D&D 5-й редакции*.

**Приключения.** Помимо игроков, самое важное, что нужно мастеру, это приключение, которое он будет водить. Дополнительную информацию смотрите в разделе «Доступные приключения».

Если вы проводите игры на публичном мероприятии, проконсультируйтесь с организатором мероприятия, чтобы узнать, какие приключения они запланировали. В противном случае приключения можно приобрести в вашем местном игровом магазине (официальные продукты D&D), через цифровых партнеров или онлайн на [DMsGuild](#).

**Игроки.** Игра рассчитана на пять игроков, но легко подстраивается под количество от трех до семи игроков. Столы с большим меньшим количеством игроков, чем это, могут обеспечить неоптимальный игровой опыт и не рекомендуются.

## ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ВЕЩИ

Эти вещи не обязательны, но их было бы неплохо иметь:

**Бестиарий.** Статистику по большинству монстров есть в Бестиарии, а особых монстров, созданных специально под сезонное приключение, можно найти только в самом приключении. Как правило, официальные приключения Лиги искателей приключений D&D содержат блоки характеристик для всех представленных монстров.

**Руководство мастера подземелий.** Эта книга содержит ценные советы по подготовке и проведению игр. В ней также содержатся описания магических предметов, которые могут быть вручены во время игры, поэтому рекомендуется иметь эту информацию на своём столе, если она не предусмотрена в приключении.

**Ширма мастера подземелий.** Пригодится, чтобы скрыть текст приключения, а также ваши заметки и схемы от игроков.

**Миниатюры и тактические карты.** Если вам и вашим игрокам нравится играть в более тактическую игру D&D, вы можете использовать их для отображения сражений и подробных областей.

**Виртуальный стол.** Если вы играете виртуально, возможно, вам захочется использовать виртуальный стол, такой как Roll20 или Fantasy Grounds, для проведения игровой сессии.

## Состав группы

Не существует общего правила, требующего, чтобы члены группы были одного уровня. Однако приключение, которое вы проводите, может иметь ограничения, которые должны соблюдаться вашими игроками.

**Официальные книги D&D и коробочные приключения.** Эти приключения обычно имеют широкий диапазон уровней, охватывающий несколько тиров (уровни 1-10 и т.д.). Если персонаж находится в пределах диапазона уровней приключения, когда он начинает это приключение, он может продолжить играть в него, если выйдет за его пределы.

**Приключения Лиги искателей приключений D&D.** Эти приключения обычно разбиты по тирам и занимают от 2 до 8 часов. Персонажи могут участвовать в этом приключении только в том случае, если они находятся в пределах диапазона уровней приключения. Эпические приключения обычно имеют несколько «линий», которые предназначены под разные тира; персонаж должен находиться в пределах тира, предписанного линией, чтобы играть в неё.

## ДОСТУПНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Многие приключения доступны для игры в рамках Лиги искателей приключений D&D, включая официальные книжные продукты D&D, официальные релизы Лиги искателей приключений D&D, доступные только в цифровом формате, и созданные сообществом приключения, совместимые с программой. Большинство из перечисленных ниже приключений можно найти и приобрести на [DMsGuild](#).

**Официальная Лига искателей приключений D&D.** К ним относятся приключения с «официальным» логотипом на обложке или титульном листе. В старых приключениях используются коды «DDAL», «DDEX» или «DDEP». Обычно в них можно играть по два-четыре часа каждое (приключения более высокого уровня могут длиться шесть или восемь часов).

**Официальные продукты D&D.** Большинство книг и коробочных наборов приключенческих продуктов были адаптированы для игры в рамках Лиги искателей приключений D&D; у каждой кампании есть свой собственный список того, что доступно. Полный список доступных адаптированных продуктов можно найти в [Списке приключений Лиги искателей приключений D&D](#).

**Приключения главных организаторов.** У избранного числа организаторов премьер-ивентов есть приключения, доступные для игры в рамках определённой кампании Лиги искателей приключений D&D. Они доступны на DMsGuild в виде приключений, созданных сообществом.

**Приключения Dungeoncraft.** Это приключения, созданные сообществом в целом и предназначенные для продажи на DMsGuild через программу Dungeoncraft в разделе «Приключения, созданные сообществом», с использованием рекомендаций, которые ежегодно обновляются вместе с новым сюжетным сезоном.

### Сезоны и Кампании

Приключения Лиги искателей приключений D&D разделены на сюжетные сезоны. Каждый сюжетный сезон состоит из некоторого количества официальных приключений Лиги искателей приключений D&D, а также связанных с ними адаптированных официальных продуктов D&D.

Термин «кампания» используется для обозначения мира кампании, доступного для игры. Текущие кампании: Забытые королевства, Эберрон, Равенлофт и Копьё дракона.

*Сны Красных волшебников.* В дополнение к сюжетным сезонам, связанным с конкретным книжным продуктом, мета-сюжетная линия под названием *Сны Красных волшебников* предлагает свои собственные сюжетные сезоны в рамках кампании Забытых королевств. *Сны Красных волшебников* оптимизированы для публичной игры, например, в магазинах или на

конвентах, и объединяет многие официальные продукты D&D в общее повествование, которое выводит персонажей на 20-й уровень.

Полный список всех приключений и связанных с ними сюжетных сезонов можно найти в Списке приключений Лиги искателей приключений D&D, доступном на официальном веб-сайте [Лиги искателей приключений D&D](#).

## ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Вы проводите приключение только для одной группы игроков за раз. У каждого игрока должен быть свой собственный персонаж в пределах диапазона уровней приключения.

### КООРДИНАТОР ВЕСЕЛЬЯ

У вас самая важная роль. Вы направляете повествование и воплощаете слова на страницах приключения в жизнь. Руководя игроками, вы также несёте ответственность за то, чтобы все чувствовали себя желанными гостями за столом, создавая весёлую и справедливую обстановку. Вот некоторые вещи, которые следует иметь в виду.

### ВЫ НАДЕЛЕНЫ ВЛАСТЬЮ

Принимайте решения о том, как группа взаимодействует с приключением; корректируйте или импровизируйте, но сохраняйте дух приключения. Сеттинг, общая история и ключевые НИП приключения должны остаться в значительной степени прежними; если приключение знакомит персонажей с Касситом, от важным послушником Келемвора, который проживает во Флане, ваши игроки должны получить этот опыт. Менее важные детали, такие как время года, второстепенные НИП или погода, могут быть адаптированы под вашу группу.

### СОЗДАВАЙТЕ ВЫЗОВЫ СВОИМ ИГРОКАМ

Оценивайте уровень опыта ваших игроков, а также то, что им нравится в игре, и старайтесь добиться того, к чему они стремятся; каждый должен иметь возможность проявить себя.

Вы можете регулировать сложность столкновения, добавляя или удаляя тематически подходящих монстров, но не можете создавать новых монстров или модифицировать их таким образом, чтобы изменить их показатель опасности (помимо изменения их хитов в пределах диапазона, который предоставляют их Кости Хитов).

Однако будьте осторожны, не заходите слишком далеко. Цель состоит в том, чтобы создать совместный и захватывающий опыт рассказывания историй, а не делать всё возможное, чтобы убить персонажей ваших игроков. Точно так же уничтожение снаряжения, как правило, не должно происходить, если толь-

ко столкновение специально не предоставляет возможность сделать это. На самом деле, если у постоянных магических предметов нет условий, описывающих их уничтожение (например, как у *камня Йоун*), они не могут быть уничтожены.

## РАБОТА С ДЕСТРУКТИВНЫМИ ИГРОКАМИ

Если игрок ведёт себя деструктивно во время игровой сессии, попытайтесь решить проблему, как только станет ясно, что кому-то (включая вас) это доставляет дискомфорт. Отведите игрока в сторону и объясните, почему его поведение может вызывать у других чувство дискомфорта. Если проблема не устранена, и ваша игра является частью мероприятия или игровой программы магазина, обратитесь к сотруднику за помощью в её устранении.

**Деструктивные магические предметы.** В контексте игры в определённые приключения есть несколько магических предметов (и несколько предметов снаряжения), которые могут помешать общему удовольствию других участников за столом. Если использование магического предмета во время игры приводит к неудобствам при игре, отведите игрока в сторону и объясните проблему. Возможно, вы захотите обсудить вопрос о временном удалении предмета из магических предметов, которые персонаж носит с собой, и разрешении ему выбрать другой предмет из своих магических предметов, чтобы взять его с собой вместо этого. Вы можете просмотреть магические предметы персонажа перед началом игры, чтобы помочь выявить любые потенциальные проблемы, но вы не должны предписывать удаление магических предметов или снаряжения исключительно на основании ваших предпочтений. В Часто задаваемых вопросах приведён небольшой список предметов, запрещённых к использованию в Лиге искателей приключений D&D, в котором рассматриваются в целом проблематичные награды за публичную игру.

### Инструменты безопасности

Инструменты безопасности помогают гарантировать, что игроки не выйдут за пределы своего уровня комфорта. Эти инструменты дают вашим игрокам понять, что вы хотите, чтобы у них был положительный опыт. Ниже приведены некоторые распространённые средства обеспечения безопасности, каждое из которых содержит краткое описание того, как они работают. Для получения дополнительной информации рекомендуем обратиться к [статье об одном из таких комплектов безопасности](#). Обязательно обсудите эти инструменты со своими игроками перед игрой:

- **Кодекс поведения.** Это групповое соглашение об игре. В нём описываются желаемые и запрещённые формы поведения, конфиденциальные сообщения и возможные последствия.
- **Обсуждения перед игрой и после неё.** Используйте время перед игрой, чтобы предупредить о её содержании, установить границы и совместно разрабо-

тать план безопасности. Затем пообщайтесь с игроками и обсудите улучшения в конце игры.

- **Будьте приветливы.** Приветствуйте и поощряйте уважительные и открытые разговоры о проблемах по мере их возникновения. Покажите, что вы слушаете, избегая защитных реакций.
- **Конфиденциальность.** Предоставляйте контактную информацию для частных и конфиденциальных бесед между игроками и мастером. Раскрывайте имя другого игрока только в том случае, если этот игрок дал вам на это разрешение.
- **Инструменты безопасности.** Узнайте об инструментах безопасности, которые создали и скомпилировали участники TTRPG сообщества. Широкий спектр таких средств обеспечения безопасности доступен для вас и ваших игроков онлайн, или вы можете получить дополнительную информацию, обратившись к организатору вашего мероприятия или по почте [community@dndadventurersleague.org](mailto:community@dndadventurersleague.org).

## СЛЕДИТЕ ЗА ДИНАМИКОЙ ИГРЫ

Если игра застревает, предоставьте подсказки вашим игрокам, сталкивающимся с головоломками или участвующим в боевых действиях и отыгрышах, которые вызывают разочарование. Это даёт игрокам «маленькие победы» за правильный выбор, основанный на полученных подсказках. Когда вы играете в рамках заданного временного ограничения, например, на конвенте, важно правильно оценить темп вашей игры. Это нормально — вносить коррективы, когда вы увязаете, чтобы создать ощущение завершенности игрового процесса.

## ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Как мастеру, вам поручено не только руководить сюжетом, но и справедливо выносить решения по правилам игры и вознаграждать персонажей ваших игроков за их достижения.

### ПРАВИЛА ИГРЫ

Для игр Лиги искателей приключений используется пятая редакция *Dungeons & Dragons*. Вы можете выносить решения для своего стола, когда правила игры неоднозначны или расплывчаты, но в остальном вы должны придерживаться правил в том виде, в каком они приведены в основных сводах правил, и не можете изменять их или составлять свои собственные; «домашние правила» не разрешены к использованию. Вы всегда должны использовать самую последнюю версию правил.

Кроме того, вам доступны опции и варианты правила, перечисленные ниже в *Руководстве мастера подземелий* и главе 2 *Руководства Занатара обо всём*; другие не разрешены, если они не указаны отдельно в самой кампании. Во всех случаях вы должны сообщить своей группе, собираетесь ли вы использовать одно или несколько из этих правил, если их использование будет применимо к приключению или когда

возникнет такая ситуация.

- Вариант: Игра на сетке (DMG)
- Вариант: Навыки с разными характеристиками (DMG)
- Одновременные эффекты (XGE)
- Падение (XGE)
- Сон (XGE)
- Адамантиновое оружие (XGE)
- Завязывание узлов (XGE)
- Владение инструментами (XGE)
- Использование заклинаний (XGE)

Хотя они не являются официальными правилами, которым необходимо следовать, колонка «Советы мудреца» (Sage Advice), твиты команды D&D в Twitter или даже обсуждения с другими руководителями на вашей любимой платформе социальных сетей могут дать хорошее представление о том, как другие рассматривали ту или иную проблему. Правила, изложенные в сводах правил, всегда имеют приоритет; исключения отмечены в официальных ресурсах Лиги искателей приключений D&D, таких как «Часто задаваемые вопросы».

## ДНИ ПРОСТОЯ

Как правило, персонажи могут использовать свои дни простоя между сессиями или во время них. Однако, если вы считаете, что не существует достаточных периодов бездействия, чтобы оправдать это, вы можете запретить персонажу использовать дни простоя во время сессии. Например, путешествие из Флана в Вотердип очень долгое, поэтому разумно предположить, что персонажи могут тратить дни простоя на копирование заклинаний. Но путешествие из одного конца Вотердипа в другой короче — всего несколько часов. Будьте справедливы и последовательны в осуществлении этого дискреционного права.

## СМЕРТЬ, БОЛЕЗНИ И ПРОКЛЯТИЯ.

Поиск приключений — рискованная работа, и с искателями приключений часто случаются плохие вещи. Болезни, яды и другие подобные эффекты сохраняются до тех пор, пока они не будут удалены или до конца приключения, но персонажи могут потратить золото, чтобы получить услуги заклинателей во время приключения для устранения негативных эффектов.

**Услуги заклинателей.** Персонажи могут получать услуги по сотворению заклинаний от НИП, расположенного в любом месте размером как минимум с город (1000 или более жителей) или в котором есть определённый НИП, способный произнести необходимые заклинания. Кроме того, персонажи должны иметь возможность путешествовать в такое место, чтобы получать услуги во время приключения. В противном случае персонажи следуют правилам восстановления после приключений, перечисленным в **Руководстве игрока Лиги искателей приключений**

**D&D.** Услуги по сотворению заклинаний, предоставляемые НИП, ограничены заклинаниями из этого списка.

**Свитки заклинаний.** Персонажи могут приобрести свитки заклинаний во время приключения, если у НИП есть доступ к заклинанию; свитки заклинаний низкого уровня (1-й и 2-й уровни) могут быть доступны для покупки в нескольких экземплярах; свитки заклинаний более высокого уровня (с 3-го по 5-й уровни) ограничены максимум одним свитком заклинания для каждого перечисленного заклинания, его наличие на ваше усмотрение. Цены на покупку свитков заклинаний смотрите в приложении А: Совместные кампании в *Руководстве Занатара обо всём*. Свитки заклинаний выше 5-го уровня недоступны для покупки таким образом.

## Доступные услуги заклинателей

| Услуги заклинателей   | Стоимость |
|-----------------------|-----------|
| Лечение ран           | 10 зм     |
| Опознание             | 20 зм     |
| Малое восстановление  | 40 зм     |
| Молебен лечения       | 40 зм     |
| Рассеивание магии     | 90 зм     |
| Снятие проклятия      | 90 зм     |
| Разговор с мёртвыми   | 90 зм     |
| Предсказание          | 210 зм    |
| Высшее восстановление | 450 зм    |
| Оживление             | 1000 зм   |
| Воскрешение           | 3000 зм   |
| Истинное воскрешение  | 30 000 зм |

### **Умение предьстории: Приют для верующих**

Персонажи с умением предьстории «Приют для верующих» могут запросить услуги заклинателей у НИП в храме, посвящённом выбранному ими божеству. Хотя сама услуга бесплатна, персонажи должны оплатить стоимость любого материального компонента, потребляемого при сотворении заклинания. Эти персонажи не могут предоставлять бесплатные услуги другим; только самим себе. Используя приключение в качестве ориентира, вы определяете, существует ли в рамках приключения конкретный храм, посвящённый божеству этого персонажа.

## НАГРАДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Вы присуждаете игрокам награды за их достижения в виде уровней, золота и магических предметов для их персонажей, которые они записывают в свои журналы перед тем, как покинуть стол.

**Продвижение.** Как только игроки успешно завершат приключение, сообщите им, что они получили уровень. Если в приключении есть конкретные инструкции по прокачке, следуйте им. Если этого не произойдёт, предоставьте возможность получить уровень после завершения игровой сессии продолжительностью не менее двух часов. Персонаж может получить не более одного уровня за сессию. Игроки всегда могут отказаться от того, чтобы их персонаж получил предложенный уровень.



**Магические предметы.** Персонажи могут использовать и хранить любой найденный ими магический предмет, который явно упоминается в столкновении, в котором он был найден (предметы, которые в приключении описываются как одолженные персонажам или уничтоженные, не могут быть сохранены). В конце приключения каждый персонаж может оставить себе любой из магических предметов, найденных во время приключения. Они могут взять с собой в приключение только ограниченное количество этих магических предметов, как указано в **Руководстве игрока Лиги искателей приключений D&D**.

Некоторые приключения предлагают вам бросить кубик по таблице магических предметов из *Руководстве мастера подземелий*. Пожалуйста, ознакомьтесь с конкретными рекомендациями для этих приключений в Руководстве по адаптации. Другие говорят вам или игроку выбрать магический предмет; эти предметы выбираются либо из *Руководства мастера подземелий*, либо из самого приключения. Если в приключении не указана редкость предмета (например, большинство предметов, выбираемых броском кубика), она должна соответствовать уровню персонажа, получающего его, следующим образом. Перебросьте кубик, если вам выпал предмет, редкость которого превышает тип персонажа.

#### Предметы без указанной редкости

| Тип | Макс. редкость | Тип | Макс. редкость |
|-----|----------------|-----|----------------|
| 1   | Необычный      | 3   | Очень редкий   |
| 2   | Редкий         | 4   | Легендарный    |

**Обычное снаряжение и сокровища.** Обычное снаряжение, найденное во время приключения, может быть использовано и разделено по усмотрению персонажей в конце приключения.

Сокровища (включая предметы, которые имеют денежную стоимость, но не являются снаряжением, такие как предметы искусства и драгоценные камни) присуждаются в соответствии с правилами приключения. Их можно потратить во время приключения; все оставшиеся сокровища в конце приключения конвертируются в золотые монеты и делятся поровну между персонажами. Если в приключении таким образом не присуждаются сокровища (например, как в некоторых официальных приключениях Лиги искателей приключений D&D), вы можете добавить сокровища в награду соответствующим образом либо во время игры, либо в конце приключения. Используйте следующую таблицу в качестве ориентира.

#### Неуказанные сокровища за приключение

| Уровень приключения    | Минимум   | Максимум   |
|------------------------|-----------|------------|
| Уровни 1-4 (1-й тип)   | 100 зм    | 500 зм     |
| Уровни 5-10 (2-й тип)  | 1000 зм   | 5000 зм    |
| Уровни 11-16 (3-й тип) | 10 000 зм | 50 000 зм  |
| Уровни 17-20 (4-й тип) | 50 000 зм | 100 000 зм |

**Сюжетные награды.** Эти предметы или эффекты, указанные в приключениях или материалах адаптации,

важны для сюжетной линии и могут быть использованы только во время сессий той сюжетной линии или того книжного приключения, в которых они присуждаются. Эти предметы не засчитываются в лимит магических предметов, которые персонаж может носить с собой, и, в случае с предметами, могут принадлежать только одному персонажу в группе во время игры.

#### Награды за официальные книги и коробочные приключения

Если вы проводите книжное приключение, такое как *Глушь по ту сторону Вичлайта*, или коробочное приключение, такого как *Драконы острова Штормокрушений в стартовом наборе D&D*, вам нужно ознакомиться с адаптационными материалами для этого конкретного продукта, чтобы узнать, как обращаться с наградами, включая продвижение. Некоторые из адаптаций также содержат рекомендации по разделению приключения на двух- или четырехчасовые сессии.

Вы можете ознакомиться с адаптациями официального продукта D&D в Руководстве по адаптации Лиги искателей приключений D&D, размещенном на официальном веб-сайте Лиги искателей приключений D&D (смотрите ссылку ниже).

## ВОПРОСЫ И ИНФОРМАЦИЯ

Вам доступны следующие ресурсы, чтобы быть в курсе всех последних новостей и обсуждений Лиги искателей приключений!

- [Официальный сайт Лиги искателей приключений D&D](#). Ваш источник общей информации, а также всех документов кампании для игры.
- [Официальный Discord Лиги искателей приключений D&D](#). Присоединяйтесь к оживленным дискуссиям на каналах, посвященных всевозможным темам! Все последние новости тоже попадают сюда.
- [Официальный блог Лиги искателей приключений D&D](#). Зияющий портал — это дом для нашего блога! Узнайте все о новых выпусках приключений, погрузитесь в «почему» и «как» и посмотрите, о чём говорят сотрудники.

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, любые другие названия продуктов Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные образы являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищен законами об авторских правах Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов или иллюстраций, содержащихся в этом документе, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2021 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.

Перевод: Poletaew, версия: 13.0.1