Правила по общим кампаниям

Переменные:

На персонажа:

• Downtime

• Renown

• Faction

• Faction rank

• Secret missions / Major faction objectives completed

• Level

• Gold

• Magic items

• Story awards

• Background feature

• Deity

На приключение

• Downtime

• Region

• Renown

• Secret missions / Major faction objectives

• Gold

• Magic items

• Story awards

• Tier

• Experience - 3 pillars

На серию приключений

• Дополнительный downtime

• Линейка story awards

На сезон

Дополнительный downtime

Factions

Имеют свои уникальные:

• downtime activity

• magic items shop

• arcane spellcasting services

• Tools and languages proficiency discounts

• Spells material components shop

Religions

Имеют свои уникальные:

• Divine spellcasting services

• Spells material components shop

Что явно надо учесть в отличиях от Лиги:

• Downtime награды за приключение должны расти в зависимости от тира

• Downtime награды в хардкавере начисляются только за полную главу

• На третьем и четвертом тирах должны быть даунтайм активности дающие плюсы, требующие затрат денег

• Переходы из тира в тир также требуют затрат - даунтайма, определенного уровня реноуна, золота в зависимости от типа персонажа - файтеру нужен замок, а жрецу надо вложиться в религию свою.

• Переходы между сезонами и хардкаверами - за даунтайм. Можно в долг.

• Нужны нормальные гайдансы по хай левел спеллам.

• Нужны нормальные гайдансы по доступности различных предметов в различных регионах.

• У материальных компонентов заклинаний имеется стоимость закупки которая выше номинальной.

• Каждый хардкавер должен содержать стори аварды и условия их получения

Высокоуровневые заклинания влияют на баланс.