

D&D ADVENTURERS LEAGUE LEGAL



Праймер Гробницы Аннигиляции

Следующие рекомендации относятся к игрокам и Мастерам Приключенческой лиги. Эти рекомендации могут читать игроки, т.к. спойлеров тут самый минимум.

Итак, что не так с 7 сезоном?

Самая большая, самая удивительная вещь в DDAL-приключениях 7-го сезона - то, что они предназначены для проведения как часть Гробницы Аннигиляции. DDAL07-01 «Город на краю» может быть проведено как побочное, 5-часовое вступительное приключение для Гробницы Аннигиляции, который приводит персонажей в Чулыт и знакомит с представителями фракций. Позже DDAL07-02 «Через край» отправляет персонажей в опасные джунгли!

Приключения 1-го и 2-го этапов [Tier] расширяют историю Гробницы Аннигиляции и создают почву для игр 3-го и 4-го этапов [Tier], которые предлагают продолжить путешествие персонажам, завершившим книжное приключение.

Приключения CCC играют большую роль в этом сезоне. Это найдет соответствующее отражение и в программе МП квестов 7-го сезона!

На каком языке говорят чульты?!

Не смотря на то, что Старый Омуанский часто используется во время приключения, он недоступен персонажам. Персонажи-чульты, используя необязательное правило «Вариант: Человеческие языки» в Путеводителе приключенца по Побережью Меча, могут выбрать Чулытский в дополнение к Общему. Чулытский - экзотический язык, написанный с использованием того же алфавита, что и Дракониан.

Проклятие Смерти и вы

Что-то злое захватывает души умерших и истощает жизненные силы всех, кто был возвращён к жизни магией. Это всемирное «Проклятие Смерти» не только препятствует воскрешению мертвых, но и заставляет существ, которые ранее были возвращены к жизни, увядать и умирать. Источник этого проклятия смерти находится в гробнице, заполненной ловушками и скрытой под затерянным городом в центре огромных джунглей. Проклятие - это постоянная угроза в играх 7-го сезона.

Когда появилось проклятие

Проклятие является фундаментальным аспектом Гробницы Аннигиляции. Таким образом, оно применяется к любому персонажу Приключенческой лиги D&D, играющему в 7-м сезоне приключения 1-го или 2-го этапов [Tier], после 15 августа 2017 года и CCC-приключений 1-го или 2-го этапов [Tier] после 24 августа 2017 года.

Любой персонаж может **избавиться** от проклятия следующими способами:

Победа над Ацераком. Персонаж, который находит причину проклятия и освобождает Фазрун от его последствий, завершая заключительную главу Гробницы Аннигиляции, освобождается от последствий проклятия. Суррогаты, которые делают тоже самое, освобождают своих первоначальных персонажей.

Ожидание. В качестве альтернативы персонажи могут подождать, пока другие сделают всю грязную работу, взяв перерыв до выхода приключений 7-го сезона 3-го этапа [Tier] (январь 2018 года) или начать любое приключение 3-го или 4-го этапов [Tier] (**не книгу DDHC**) и возобновить свою приключенческую деятельность после поражения Ацерака. Персонаж, который выбирает этот вариант, не может сыграть Гробницу Аннигиляции, или любое приключение 7-го сезона для 1-го или 2-го этапов [Tier] - с суррогатом или без него; эти двери навсегда закрыты для них.

Эффекты проклятия

Ниже перечислены эффекты проклятия в дополнение к тем, которые содержатся в Гробнице Аннигиляции:

- Души гуманоидных существ, умерших во время действия проклятия, попадают в ловушку. Обычные способы избежать этого не работают.
- Никакое заклинание или эффект - земной или божественный - не могут вернуть мёртвых к жизни; душа остается в ловушке, и любые такие попытки автоматически терпят неудачу. Ходят слухи, что один человек, живущий в центре джунглей Чулыта, может обойти эффект проклятия, но цена за это очень высока.
- Помощь фракции недоступна.
- Персонажи, которые ранее были подняты из мертвых, обнаруживают, что их максимальные хиты уменьшаются на 1 каждый день в полночь, в начале каждого не книжного приключения (не DDHC) и за каждый потраченный день простоя. Сезон начинается после того, как проклятие было активным в течение 20 дней, таким образом, все существа, умиравшие ранее и подверженные проклятию, обнаруживают, что их максимальные хиты уменьшены на 20 в начале сюжетной линии. Этому уменьшению нельзя сопротивляться, а максимальные хиты не могут быть увеличены за счет заклинаний или эффектов, таких как подмога [aid], хотя вы все равно можете получить временные хиты. Персонажи, повышающие уровень, повышают свои хиты как обычно.
- Персонажи, чьи души заперты в Поглотителе душ, могут потерять душу навсегда (см. «Пожирание душ» ниже).

Мясорубка

В режиме мясорубки для успешного совершения спасброска от смерти нужно перекинуть Сл 15 (вместо 10). Персонаж, играющий приключение в режиме мясорубки, зарабатывает на 10% больше опыта и зм. Персонаж может получить больше, чем обычную максимальную награду приключения.

Этот вариант доступен только при воздействии Проклятия Смерти. Каждый игрок решает, хочет ли он использовать его, и их решение применимо только к их персонажам; Мастера не могут принять это решение за них. После принятия - решение становится окончательным; оно не может быть изменено. Суррогаты не могут выбрать этот вариант.

Персонажи-суррогаты

Вангую, что многие умрут пытаясь найти Поглотитель душ. Предвидя это бедствие, я наложил теневую ловушку за весь полуостров.

До тех пор, пока мы не сможем узнать истинную природу Проклятия Смерти, каждое заклинание наблюдения, каждый ритуал познания должно быть направлено на юг, на Чульт, а его джунгли будут заполнены Тэйцами и приключенцами.

— Сзасс Там, зулкир Тэя

На весь полуостров Чульт был наложен мощный ритуал. Теневая ловушка недостаточно сильна, чтобы полностью предотвратить смерть, но после её создания она способна за мгновение до смерти захватить **крошечный** кусочек героической души первоначального приключенца и влить его в гуманоида-суррогата, находящегося поблизости.

Персонажи, умершие во время действия проклятия, могут продолжать играть с использованием суррогата - временного, заранее созданного персонажа **того же этапа** [tier]. Доступных суррогатов можно скачать с сайта Гильдии Мастеров Подземелий. Суррогатами нельзя играть за пределами ССС-приключений, Гробницы Аннигиляции или приключений DD-серии 7-го сезона.

Суррогат персонажа - **ключ** к его спасению от *Поглотителя душ* и продолжению приключения после смерти первоначального персонажа. Убитый суррогат может быть заменен другим из того же этапа [tier]. Если игрок не желает играть суррогатом и вместо этого продолжает приключение с другим не суррогатным персонажем, душа первоначального персонажа пожирается.

Мастера, проводящие Гробницу Аннигиляции, должны общаться с игроками, дабы найти решение как лучше всего внедрить суррогата в группу. Суррогат должен появиться перед следующим столкновением, но **после** того, в котором умер первоначальный персонаж. Быть может суррогат – это агент другой фракции, посланный шпионить за персонажем? Проводник? Другой искатель приключений, потерявшийся в джунглях?

Если проклятый персонаж умирает во время приключения, то по правилам Приключенческой лиги суррогат появляется в начале следующей игровой сессии, при этом Мастер, как обычно, должен бросить кубик, чтобы определить, уничтожена ли душа первоначального персонажа (см. «Пожирание душ» ниже).

Награды суррогатов. Суррогаты получают и применяют вознаграждения как обычно, за исключением:

- Они получают награды как обычно. Однако все магические предметы, принадлежащие первоначальному персонажу, учитываются в общей сумме магических предметов суррогата. Если душа первоначального персонажа уничтожена, учитываются только предметы, полученные суррогатом;
- Они как обычно получают уровни, но не могут выбрать ресурс «+1», а также не могут мультиклассироваться или получать черты [feats];

- Вознаграждения, полученные персонажами-суррогатами, отслеживаются отдельно от вознаграждений первоначального персонажа, используя журнал суррогата.

Перенос/Хранение/Награды. После освобождения от проклятия, награды, накопленные суррогатом(суррогатами) первоначального персонажа, включая снаряжение, указанное в списке суррогата (за вычетом того, что было потеряно, уничтожено или потрачено), переносятся на другого персонажа, и суррогат удаляется из игры.

Все накопленные награды, заработанные суррогатами персонажа, **должны** быть переданы одному и тому же персонажу. Получатель этих наград определяется следующим образом:

- **Воскрешён первоначальный персонаж.** Вознаграждения, полученные суррогатом, передаются первоначальному персонажу.
- **Душа первоначального персонажа уничтожена.** Награды, полученные суррогатом, переносятся на нового персонаж 1-го уровня.

Перепрохождение приключения. Суррогат не может играть в любые приключения или главы, в которые играл первоначальный персонаж, а первоначальный персонаж не может играть там, где уже был его суррогат.

Пожирание душ

Душа любого гуманоида, погибшего во время действия проклятия смерти, попадает в ловушку до тех пор, пока не будет освобождена или пожрана Атропалом. Если **суррогат** (см. ниже) находится за столом, на рассвете **каждого игрового дня** и в **конце каждого не книжного приключения** (не DDHC) Мастер должен бросать к20, чтобы определить, уничтожена ли первоначальная душа этого суррогата. При результате 1 душа пожирается. Бросок «нескольких к20» не рекомендуется, если одна и та же группа игроков не играет вместе в течение сезона сюжетной линии. Игрок, по своему желанию, может отказаться от своего персонажа и обьявить душу своего персонажа пожранной, в этом случае суррогат не появляется (см. Персонажи-суррогаты, выше).

Как только их душа была сожрана, ничто не может вернуть это существо к жизни, включая божественное вмешательство. Эти несчастные персонажи, вместе со своим снаряжением удаляются из игры.

Начало приключения на высоких уровнях

Пока эти правила не используются, см. выше руководство о заранее созданных персонажах 2-го этапа [Tier] («Персонажи-суррогаты»).

Начало приключения

Все приключения Приключенческой лиги D&D, как обычно, проходят в Фаэруне. Руководство по размещению приключений в других кампаниях не используется.

Прочие рекомендации

Персонажи, обладающие способностями, которые требуют, чтобы они видели определенных существ (такие как Дикая Форма друида и т.д.), должны быть проинструктированы о том, чтобы обязаны документировать такие встречи в своих журналах приключений.

ГЛАВА 1. ПОРТ НЯНЗАРУ

Следуйте следующим рекомендациям:

ПОБОЧНЫЕ ЗАДАНИЯ

Не смотря на то, что здесь нет отдельного подзаголовка «сокровища», персонажи получают и могут оставить себе награды за выполнение любого из этих заданий, описанных на страницах 16-18.

ТОРГОВЫЕ ПРИНЦЫ

Следующие изменения относятся к перечисленным торговым принцам:

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ: ПОКУПКА У ПРИНЦЕВ

Торговые принцы с удовольствием продают предметы, на торговлю которыми они обладают монополией, но это может занять много времени. Персонажи, желающие приобрести товары у торгового принца, должны потратить 10 дней простоя, на организацию встречи, переговоры о ценах и координацию независимых посредников для получения товара и передачи золота во время сделки. В конце десяти дней вы можете сделать одну покупку: либо один постоянный магический предмет, либо определённое количество других предметов (см. ниже). Эта деятельность во время простоя доступна только для персонажей, использующих время простоя между сессиями Гробницы Аннигиляции или DDAL-приключений 7-го сезона.

Кроме того, следующие торговые принцы имеют следующие изменения в своих записях:

Экенз-Афа. У этого торгового принца есть небольшой выбор магических предметов (стр. 25), которые можно легко купить по скромной цене. Эти предметы в последствии нельзя продать, а постоянные магические предметы увеличивают количество магических предметов персонажа на один. Персонаж может купить один предмет или не более 10 штук боеприпасов +1 [+1 ammunition] за одну сделку, прежде чем она откажется от дальнейшего сотрудничества с персонажем.

Ифан Талро'а. Животных, приобретенных у этого торгового принца, нельзя использовать в качестве фамильяров.

Джессамин. Этот сладкоголосый торговый принц продает некоторые из самых смертоносных ядов в Фаэруне. Она крайне разборчива в своих сделках. Персонажи, за одну сделку, могут приобрести товары стоимостью не более 2000 зм, прежде чем она откажется от дальнейшего сотрудничества с ними.

Ваканга О'таму. Этот харизматичный Торговый принц продает зелья и свитки, но ему не нравятся те, кто может лишиться других возможности насладиться своей продукцией. Персонажи, за одну сделку, могут приобрести зелья и свитки стоимостью 750 зм, прежде чем он откажется от дальнейшего сотрудничества с персонажем. В свитках содержатся заклинания только из Книги игрока.

Если персонажи завершают задание Ваканги, возвращённый предмет удаляется из списка постоянных магических предметов персонажа, а персонажи могут выбирать заклинания из Книги игрока, уровень которых определяется в соответствии с написанным в тексте.

ДЕЛА, КОТОРЫЕ НЕОБХОДИМО СДЕЛАТЬ

Прилагаются следующие дополнительные рекомендации:

ПОКУПКА СПЕЦИАЛЬНОГО ПРЕДМЕТА

Специальные предметы, которые обычно не доступны для покупки, можно приобрести у торговых принцев (определённые яды, свитки и т.д.), все эти товары не найти на чёрном рынке.

Гробница Аннигиляции - Праймер МП

Эта часть праймера предназначена только для глаз Мастеров - она содержит спойлеры.

Начало приключения

Приводятся следующие рекомендации.

Запасные персонажи

Это руководство заменяется разделом «Персонажи-суррогаты» выше. За исключением суррогатов, персонажи создаются с использованием руководства по Приключенческой лиге, как обычно.

Улучшение персонажа

Этапы не разрешены для использования в Гробнице Аннигиляции. Опыт присуждается в соответствии с руководством по Приключенческой лиге, как обычно - он не может накапливаться.

Однако, в тоже время Мастера могут использовать руководство, описанное в Гробнице Аннигиляции, и присуждать в качестве награды Не-Боевой опыт, эти награды могут присуждаться только один раз в два часа игровой сессии и не могут превышать количество, определяемое этапом [Tier] персонажа; эти награды в настоящее время могут быть выданы только персонажам, играющим книжное приключение Гробница Аннигиляции. Эти награды выдаются индивидуально, т.е. каждый персонаж, который заслуживает награды, получает всё целиком.

Эти награды опытом не являются «ОХУЕТЬДАЙТЕДВА», и не должны раздаваться без определённых заслуг. Персонажи зарабатывают опыт:

- Обход ловушек с использованием умения и гениальных идей; или
- Исключительная ролевая игра с ключевыми НИП. Это НИП, которые играют важную роль в приключении или создают препятствия для достижения целей миссии.

Не-Боевой опыт за этап

Этап	Опыт
1	50
2	250
3	1,000
4	2,500

Проклятие Синдры Сильван

Игроки могут выбрать необычный или редкий предмет из Руководства Мастера в качестве награды за выполнение задания Синдры.

Глава 2. Земля Чульты

Следуйте следующим рекомендациям:

Сердце Убтао

Персонажи могут узнать последовательность сигиллов круга телепортации, используя правила, описанные в FAQ.

Мбала

Если персонажи (не)достаточно удачливы, чтобы встретиться с Нанни Пупу, применяются следующие рекомендации:

Обряд украденной жизни

Этого нечестивого обряда должно быть достаточно для того, чтобы вызвать мурашки у добрых персонажей, но, проводя день простоя, они могут наделить мертвое существо подобием жизни.

Несмотря на то, что «персонаж», прошедший ритуал, использует свои характеристики, он похож на гуманоида, использованного для совершения ритуала. Тем не менее, любые проверки Харизмы, которые персонаж делает, пытаясь повлиять на других в течение своей не-жизни, делаются с помехой.

Сокровище Нанни Пупу

Согласно руководству на стр.63, найденные слитки стоят 10 зм и весят 1 фунт.

Глава 3. Жители Запретного Города

Следуйте следующим рекомендациям:

Городские жители

Красные волшебники Тэя

Заклинания, хранящиеся у магов, обрабатываются так, как если бы они находились под подзаголовком «сокровище». Таким образом, персонажи могут забрать их книги заклинаний.

Кроме того, Орвекс сохранил секретный журнал, в котором он периодически пишет о своем времени, проведенном с Тэйцами. В обмен на его освобождение и любезное обращение с ним, Орвекс с радостью отдаёт персонажам журнал. В журнале описаны места, куда они шли, за исключением одной записи:

«Красные люди со всего моря говорили со страхом в своих голосах впервые с тех пор, как я начал путешествовать с ними. Раньше они много раз говорили об источнике Проклятия Смерти, но впервые при его обсуждении упомянули кого-то, называемого «рав-глас». Один человек плюнул на землю, услышав имя и призвал своего спутника никогда больше его не произносить».

Кубики-головоломки

Как только персонажи находят кубики-головоломки, считается, что они есть у группы, по мере необходимости они могут их использовать, пока присутствует хотя бы один из персонажей, нашедший их.

Глава 4. Храм Ночного Змея

Следуйте следующим рекомендациям:

Ритуалы юань-ти

Персонаж, являющийся членом любой фракции, отличной от Альянса Лордов (единственная фракция, которая разрешена юань-ти), который принимает предложение о преобразовании Фенсазы, покидает фракцию; он сразу же теряет все звания и очки славы своей предыдущей фракцией и должен начинать с нулевой известностью и с самого низкого ранга в Альянсе Лордов. Кроме того, они получают следующую сюжетную награду:

Враждебность <Бывшая фракция>. Вы предали свою бывшую фракцию за обещание нечестивой силы. Любые проверки Харизмы, сделанные для влияния на членов вашей бывшей фракции, совершаются с помехой.

Глава 5. Гробница Девяти Богов

Следуйте следующим рекомендациям:

Зеленые дьявольские лица

Тела, которые брошены или иным образом помещены в рот зеленых дьявольских лиц, уничтожены - только *истинное воскресение* [true resurrection] или *исполнение желаний* [wish] могут вернуть существо к жизни.

Зона 23. Джин в бутылке

Кешма аль-Вазир лишен способности исполнять желания.

Уровень 3. Убежище отражения

Когда персонажи находят ключ, необходимый для доступа к зоне 44, считается, что он есть у группы, по мере необходимости они могут его использовать, пока присутствует хотя бы один из персонажей, нашедший его.

Зона 70. Армилярная сфера

Как только происходит эффект объединения, устройство блокируется, и попытки его повторного использования проваливаются. Используйте дополнительные рекомендации для следующих результатов:

01 -05. Персонажи, отправленные в другой план существования, возвращаются с использованием указаний в FAQ по возвращению на материальный план.

06-15. Мастера должны определить новый набор личностных качеств, идеалов и недостатков для персонажа из Книги игрока.

Зона 77. Инкубатор Бога Смерти

Следуйте следующим рекомендациям:

Филактерии. Для проведения исследований и выполнения требований по уничтожению одной из филактерий требуется потратить 10 дней простоя, затраченных на проведение исчерпывающих исследований, и успешной проверки Интеллекта (Магия) Сл 25. В случае успеха, персонажи получают 1000 опыта за обнаружение того, как уничтожить мерзкий артефакт, и понимание того, как он устроен. Исследования и последующая проверка могут повторяться столько раз, сколько потребуется. Если другой персонаж потратит необходимые 10 дней простоя помогая, проверка пройдет с преимуществом.

Сфера аннигиляции. Сфера перестаёт существовать и удаляется из списка постоянных магических предметов владельца, если её вынести за пределы гробницы.

Посох Забытого. Персонаж, которым управляет сущность в посохе, ломает посох при первой же возможности. Это **не уменьшает** количество магических предметов персонажа.

Утерянные сокровища

Эти сокровища требуют дополнительного разъяснения относительно их расположения.

Реликвии прошлого

Эти предметы могут храниться или продаваться по усмотрению группы. Каждый из предметов может быть продан за указанную сумму. Потратив 30 дней простоя, на путешествие в Глубоководье, Невервинтер или в какой-нибудь другой крупный город, а также на проведение аукциона персонажи могут продать его за более высокую сумму, чем указанная в описании предмета.

Если предмет решили оставить, то персонажи должны отметить реликвию в своём журнале — в один прекрасный день это может стать актуальной информацией.

Магические предметы Богов-обманщиков

Эти предметы обычно превращаются в пыль и уничтожаются, если обладатель покидает Храм Девяти Богов. Однако духи Богов-обманщиков вознаграждают тех, кто иллюстрирует их личности. Пока предмет находится в распоряжении персонажа, его количество постоянных магических предметов увеличивается на один.

Если вы чувствуете, что персонаж, владеющий одним из этих предметов, **исключительно** отыгрывает своё владение им, то Божественный дух позволяет ему оставить предмет, как описано в *Гробнице Аннигиляции*, увеличивая его количество постоянных магических предметов. **Не считайте это возможностью для простой раздачи бесплатной добычи;** это шанс для вас наградить игрока за отличный отыгрыш персонажа. Не бойтесь жестко сказать «нет»; сокровище, действительно заработанное, - сокровище, поистине заветное.

В противном случае предмет уничтожается при выходе из Храма, а количество постоянных магических предметов персонажа уменьшается на единицу.

Зона 80. Красная библиотека

Мастер случайным образом определяет заклинания, найденные здесь. Эти заклинания ограничены теми, что содержатся в Книге игрока.

Артус Симбер

У некоторых персонажей может возникнуть соблазн претендовать на право владения Кольцом Зимы и ценным кинжалом Артуса, Закладкой. Поскольку Артус полностью не желает отдавать эти предметы добровольно, персонажи должны использовать силу или магию для их получения. Учитывая важность Артуса в Фаэруне, это означает конец карьеры авантюриста для персонажа.

Персонажи, участвующие в краже Закладки или Кольца Зимы, окончательно и **бесповоротно уходят из игры** Приключенческой лиги - некоторые преступления выходят за рамки прощения.

Информация о переводе

Перевод: r0ot35

Редакторы: palant, Damir

Вёрстка: r0ot35

Хочу выразить благодарность «Лиге отчаянных и безрассудных авантюристов», которые поспособствовали выходу данного перевода.

Этот и многие другие переводы вы можете на сайте: dungeonsanddragons.ru