



TOMB OF ANNIHILATION™



Квесты Лиги			
Посвященный [Initiate]	Скачайте Гробница Аннигиляции - Награды за квесты МП с сайта Гильдии МП и проведите приключение в рамках Приключенческой лиги D&D (2 часа)	Частота повторений	Один раз <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Включена в пакет МП	Награды игроков	Нет
Ритуал прорицания [Ritual of Divination]	Присоединитесь к обсуждениям Приключенческой лиги D&D на сайтах Facebook и G+. Подпишитесь на обновления Приключенческой лиги D&D в Twitter (@DnD_AdvLeague). Вы также получите награду, если уже сделали это.	Частота повторений	Один раз, каждый <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Один из ваших персонажей получает 500 очков опыта за каждое из вышеперечисленных действий	Награды игроков	Нет
Ритуал ясновидения [Ritual of Scrying]	Сделайте селфи с вашей карточкой Квестов МП или сделайте фото вашей карточки, с вашим именем на ней, и разместите его в своём профиле на Facebook, Twitter, G+, с хэштегом #DMQuests	Частота повторений	Один раз, каждый <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Один из ваших персонажей получает 500 очков опыта за каждое из вышеперечисленных действий	Награды игроков	Нет
Первый раз [First Timer]	За первый раз, когда вы проведёте DDAL или DDEX приключение в этом сезоне	Частота повторений	Один раз <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Зелье лечения или 10 дней простоя	Награды игроков	Нет
Убеждённый Мастер [Dedicated DM]	Потратьте в сумме 24 часа на проведение приключений DDAL/DDEX, вступительных приключений или игровых сессий по книге. (Приключения засчитываются в соответствии с их предполагаемым временем проведения, то есть 1, 2, 4 или 8 часов)	Частота повторений	Без ограничений <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____
Награда Мастера	Один из ваших персонажей получает волшебный предмет, выбранный вами, из любых приключений DDEX/DDAL или из книжной главы, которые вы провели, чтобы выполнить этот квест. Предмет должен соответствовать уровню персонажа и не быть Легендарной или Уникальной редкости. У каждого сезона своё время	Награды игроков	Нет
Дежавю [Déjà vu]	Проведите одно приключение (любое приключение DDEX или DDAL) более 3 раз (не считая приключений DDAL0X-01, которые состоят исключительно из 1-часовых приключений.)	Частота повторений	Один раз за приключение _____
Награда Мастера	Один из ваших персонажей получает 2,000 очков опыта за 2-х часовое приключение, 4,000 очков опыта за 4-х часовое приключение, 6,000 очков опыта за 8-и часовое приключение. Один из ваших персонажей также получает сюжетную награду из приключения.	Награды игроков	Когда вы проводите приключение более 3-х раз, ваши игроки получают + 10% очков опыта, эта награда может превысить обычное максимальное количество очков опыта для приключений
Охотник за головами [Bounty Hunter]	Награда за новичка: за каждого нового игрока за столом, который в первый раз играет в D&D, в Приключенческой лиге D&D или первый раз играет онлайн.	Частота повторений	Один раз за каждый стол, включающий нового игрока _____
Награда Мастера	Один из ваших персонажей получает 500 очков опыта за первого новичка и 250 очков опыта за каждого дополнительного нового игрока. Удвойте награду за этот Квест МП, если половина или более игроков за столом - новички.	Награды игроков	Выдайте в начале игры зелье лечения новым игрокам и тем, кто их привёл. Также вознаградите Вдохновением того, кто привёл нового игрока



TOMB OF ANNIHILATION™



Святой Ильматера [Saint of Ilmater]	Соберите отряд искателей приключений, где половина или более игроков в возрасте 15 лет или младше	Частота повторений	Без ограничений <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____
Награда Мастера	Удвойте стандартные награды Мастера	Награды игроков	Нет
Наставник Огмы [Preceptor of Oghma]	Проведите МП семинар, дискуссию Вопрос-Ответ или другое мероприятие МП наставничества за пределами игровой сессии D&D.	Частота повторений	Без ограничений <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____
Награда Мастера	Один из ваших персонажей получает 100 опыта в час за каждого участника и количество дней простоя, равное количеству участников события x10	Награды игроков	Нет
Послушник Огмы [Acolyte of Oghma]	Побудьте помощником/со-МП в течение как минимум 2-часовой игровой сессии (нельзя ограничить своё участие только отыгрышем НИП в течение всей игровой сессии) или пройдите 2-х часовое обучение у опытного МП	Частота повторений	До 5 раз <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Один из ваших персонажей получает стандартные награды мастера за игровую сессию или 100 опыта, если достижение выполнено вне игровой сессии	Награды игроков	Нет
Фанатик Огмы [Zealot of Oghma]	Обучите игрока, чтобы он стал МП, который проведёт игровые сессии D&D AL не менее чем на 2 часа в общей сложности (засчитывается для МП, впервые водящих по 5 редакции или вообще по D&D)	Частота повторений	Один раз для каждого нового МП _____
Награда Мастера	Один из ваших персонажей получает 7 500 опыта, если игрок также получил награду за квест «Послушник Огмы», находясь вашей опекой, получите дополнительные 2500 опыта. Если игрок будет МП более 8 часов, получите дополнительные 5000 опыта	Награды игроков	Нет
Новый уровень! [Level Up!]	Проведите игру в течение недели до или после вашего дня рождения!	Частота повторений	Один раз каждый год <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Получите количество очков опыта, равное количеству сюжетных сезонов (ToD, EE, RoD, CoS, SKT, YP, ToA), которые вы провели, умноженное на число лет, которое вы являетесь Мастером D&D (любой редакции), умноженное на 100. Также не более 5 ваших персонажей получают по 1 очку славы		
Награды игроков	Если вы проводите игру в течение недели до или после своего дня рождения, то каждый из ваших игроков получает зелье лечения (1-4 уровни)/ зелье большого лечения (5-10 уровни)/ зелье отличного лечения (11-20 уровни)		
Незримый Мастер [Ethereal DM]	Проведите игру онлайн	Частота повторений	Без ограничений <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____
Награда Мастера	Удвойте стандартные награды Мастера, утройте награды, если игра транслировалась онлайн или запись игры выложена в сеть, и вы указали (тер) D&D Adventurers League в социальной сети в сообщении о каждом приключении/игровой сессии	Награды игроков	Нет



TOMB OF ANNIHILATION™



Мученик за дело [Martyr for the Cause]	Успешно добровольно организуйте или помогите с мероприятием D&D AL. Подходящие мероприятия: конвенция, публичный игровой день или другое публичное мероприятие продолжительностью не менее 8 часов, в котором участвует не менее 12 столов. Подходящие мероприятия магазина: это серия запланированных игровых сессий общей продолжительностью не менее 16 часов игры в течение 8 недель	Частота повторений	Без ограничений, один раз за событие <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____
Награда Мастера	Один из ваших персонажей получает 500 опыта за 4 часа волонтерства во время мероприятия, и один свиток Оживления [Raise Dead] за одно событие. Если вы являетесь основным организатором, и событие продолжается более 20 игровых часов в течение 2 дней и более, получите 20000 опыта	Награды игроков	Нет
Приключения зовут [Adventure Calls]	Проведите игру тогда, когда вы этого не ожидали. Это может быть, когда вы планировали играть, но пришло слишком много игроков, или если вы организатор, но Мастеров на мероприятии слишком мало	Частота повторений	Без ограничений <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____
Награда Мастера	Получите очки опыта, золото и славу, как если бы вы играли за одного из персонажей	Награды игроков	Нет
Вкл/Выкл сетки [On/Off the Grid]	Если вы обычно играете с использованием карт и миниатюр, то проведите целую сессию, используя театр разума. И наоборот, если вы обычно используете театр разума, то проведите целую сессию, используя вариант правил "игра на сетке", описанный в Базовых правилах D&D или Книге игрока	Частота повторений	Один раз <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Удвойте стандартные награды Мастера	Награды игроков	Нет
Щедрый Мастер [Giving DM]	Проведите игру в рамках благотворительного мероприятия	Частота повторений	Без ограничений <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____
Награда Мастера	Удвойте стандартные награды Мастера. Если событие является событием Extra-Life, то один из ваших персонажей получает Зелье живучести [Potion of Vitality]	Награды игроков	Все персонажи начинают игру с Вдохновением и Зельем лечения
Взгляд критика [Critical Eye]	Оставьте свою оценку и небольшой отзыв о DDAL или DDEX приключении, которое вы провели, на сайте Гильдии МП (dmsguild.com)	Частота повторений	Ограничено количеством DDAL/DDEX приключений _____
Награда Мастера	За каждую оценку и краткий обзор приключения вы получаете 1 очко славы персонажа. За каждые 5 оценок и отзывов вы получаете 1 секретную миссию для 1го персонажа	Награды игроков	Нет
Всегда первый! [Slot 0 DM]	Проведите DDAL или DDEX приключение во время подготовки к конвенту, где все игроки за столом готовятся водить это приключение на конвенте или игровом дне премьеры, региональном превью или это новое приключение, выпущенное в этом месяце на DMSGuild	Частота повторений	Без ограничений <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____
Награда Мастера	Получите полную награду (очки опыта, золото, дни простоя и славу), как если бы вы играли за одного из персонажей	Награды игроков	Нет



TOMB OF ANNIHILATION™



Квесты Гробницы Аннигиляции

Проклятый Мастер [Cursed DM]	Проведите приключение с использованием Проклятия Смерти (все приключения CCC, ГА DDAL/DDEP/HC)	Частота повторений	Без ограничений для наград <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____ Один раз для Домена Смерти <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Удвойте стандартные награды Мастера. Проведите в общей 100 часов в течение сезона ГА и выберите одного персонажа, который сможет использовать Домен Смерти, который можно найти в Руководстве Мастера	Награды игроков	Нет
Мастер - чалтанин [Chultan DM]	Проведите трижды все мини-приключения в каждом из DDAL07-01 и DDAL07-02	Частота повторений	Один раз <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Вы можете перестроить одного персонажа, уровень которого 10 и меньше. (Помните, что в ноябре выходит Руководство Занатара обо всём!)	Награды игроков	Нет
Клыкастый Мастер [Fanged DM]	Проведите все 4 DDAL приключения Гробницы Аннигиляции для 1-4 уровней	Частота повторений	Один раз <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Один из ваших персонажей получает 2,000 очков опыта, а также обычный или необычный свиток заклинания из Книги Игрока и обычное или необычное зелье из Руководства Мастера	Награды игроков	Нет
Гниющий Мастер [Rotting DM]	Проведите все 4 DDAL приключения Гробницы Аннигиляции для 5-10 уровней	Частота повторений	Один раз <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Один из ваших персонажей получает 5,000 очков опыта, а также редкий свиток заклинания из Книги Игрока и редкое зелье из Руководства Мастера	Награды игроков	Награда предметами: с этого момента, каждый раз, когда вы проводите приключение 2 этапа [tier] (5-10) Гробницы Аннигиляции, добавьте резкое зелье и редкий свиток в любое место в приключении
Награды игроков			
Чешуйчатый Мастер [Scaled DM]	Проведите все 6 DDAL приключения Гробницы Аннигиляции для 11-16 уровней	Частота повторений	Один раз <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Один из ваших персонажей получает 10,000 очков опыта. Двое ваших персонажей получают Секретную Миссию	Награды игроков	Награда предметами: с этого момента, каждый раз, когда вы проводите приключение 3 этапа [tier] (11-16) Гробницы Аннигиляции, добавьте оружие +2 или доспех +1 в любое место в приключении
Награды игроков			
Высохший Мастер [Whithered DM]	Проведите все 4 DDAL приключения Гробницы Аннигиляции для 17-20 уровней	Частота повторений	Один раз <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Один из ваших персонажей получает 10,000 очков опыта. Двое ваших персонажей получают Секретную Миссию	Награды игроков	Награда предметами: с этого момента, каждый раз, когда вы проводите приключение 4 этапа [tier] (17-20) Гробницы Аннигиляции, добавьте очень редкий магический предмет в любое место в приключении
Награды игроков			



TOMB OF ANNIHILATION™



Руководство Мастера по Чалту [Master Chultan Guide]	Проведите каждое из 18 DDAL приключения Гробницы Аннигиляции хотя бы один раз	Частота повторений	Один раз <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Вы можете перестроить одного из ваших персонажей любого уровня. И воскресите, и освободите от проклятия двух ваших персонажей, которые ранее умерли от Проклятия Смерти. (При условии, что вы завершите этот квест во время сезона Гробница Аннигиляции)		
Награды игроков	С этого момента, каждый раз, когда вы проводите DDAL приключения Гробницы Аннигиляции все персонажи в партии получают зелье, соответствующее этапу игры [tier]		
Проводник по Ньянзару [Nyanzaru Guide]	В первый раз в этом сезоне проведите игровую сессию по книге [hardcover] Гробница Аннигиляции в магазине / игровом дне / конвенции / частной резиденции / онлайн / или другом месте	Частота повторений	Один раз в каждом типе места <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Выберите обычный свиток заклинания из Книги игрока или зелье лечения. В качестве альтернативы добавьте 10 дней простоя одному из ваших персонажей каждый раз, когда вы выполняете этот квест	Награды игроков	Нет
Проводник по джунглям [Jungle Guide]	В первый раз вы проведите главу из книги [hardcover] Гробница Аннигиляции целиком в магазине / игровом-дне / конвенции / частной резиденции / онлайн / или другом месте	Частота повторений	Один раз в каждом типе места <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Один из ваших персонажей получает 2,000 очков опыта, а также необычный свиток заклинания из Книги Игрока и зелье большого лечения. В качестве альтернативы добавьте 20 дней простоя одному из ваших персонажей каждый раз, когда вы выполняете этот квест		
Награды игроков	Награда предметами: в этом сезоне каждый раз, когда вы завершаете главу, добавьте обычное или необычное зелье (за исключением зелья полета) и свиток, и расположите их в любом месте следующей главы приключения		
Предвестник Ацерерака [Acererak's Harbinger]	Проведите всю книгу [hardcover] Гробница Аннигиляции	Частота повторений	Один раз <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Один из ваших персонажей получает 2,000 очков опыта, а также магический предмет из книжных [hardcover] приключений или +1/2/3 магическое оружие или +1/2 магический доспех. Предмет должен соответствовать этапу [tier] персонажа. Воскресите и освободите от проклятия двух ваших персонажей, которые ранее умерли от Проклятия Смерти		
Награды игроков	В каждой главе книжного приключения в следующем сезоне может присутствовать торговец: Группа встречает полезного торговца, который может предложить обычное снаряжение, стоимостью до 25 зм. У торговца также есть зелья лечения, оружие (или доспехи), стоимостью до 200 зм, включая посеребренное оружие, а также у него на продажу имеется 5 зелий большого лечения, стоимостью 250 зм		
Мастер смерти [Death's Master]	Проведите все 18 DDAL приключений сезона Гробница Аннигиляции, а также книгу ГА полностью	Частота повторений	Один раз <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Вы можете создать персонажа с 6500 опыта, выбрав в качестве расы аарокру или крылатого тифлинга. (При условии, что вы завершите этот квест во время сезона Гробница Аннигиляции)		
		Награды игроков	Нет



Квесты конвенций			
Премьерный Мастер [Premiere DM]	Проведите любое AL приключение на конвенте, в рамках которого была премьера приключения (не обязательно водить именно премьерное приключение)	Частота повторений	Без ограничений на стандартные награды Мастера, ограничен 1-м предметом
Награда Мастера	Удвоить все стандартные награды Мастера за каждое приключение, проведённое на этой конвенции. Один из ваших персонажей получает магический предмет из премьерного приключения (необходимо назначить его соответствующему персонажу) или обновите доспехи или оружие +X, полученные за квест «Убеждённый Мастер» до X+1. но не выше максимума, доступного персонажу соответствующего этапа [tier]	Награды игроков	Нет
Эпичный Мастер [Epic DM]	Поучаствуйте качестве Мастера или организатора в любом из Эпических приключений сезона Гробница Аннигиляции	Частота повторений	Один раз за Эпик за конвенцию <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Получите 1 магический предмет из приключения (необходимо назначить его соответствующему персонажу) или обновите доспехи или оружие +X, полученные за квест «Убеждённый Мастер» до X+1, но не выше максимума, доступного персонажу соответствующего этапа [tier]. Один из ваших персонажей получает секретную миссию. Получите максимальные награды игрока (опыт, время простоя, золото, слава)	Награды игроков	Нет
Полный сезон! [Complete Season!]	Проведите все 19 приключений DDAL, включая книгу и поучаствуйте в обоих Эпиках 7 сезона в качестве Мастера или организатора	Частота повторений	Один раз <input type="checkbox"/>
Награда Мастера	Улучшаемый предмет: при получении, выберите необычное оружие или доспех, чтобы отдать его персонажу 1-го уровня. По мере продвижения этого персонажа предмет улучшается, повышая свою редкость и свойства в соответствии с уровнем персонажа, когда персонаж достигает 17го уровня предмет становится Легендарным. Улучшаемые предметы требуют настройки, имеют редкость Уникальный (не подлежит обмену), и не могут быть разумны	Награды игроков	Нет

Только МП. Вы должны быть Мастером не менее 1 игровой сессии (2+ часа) в рамках Приключенческой лиги D&D для завершения любого из этих #DMQuests, за исключением Помощник Огмы

Стандартные награды Мастера. Награды, полученные Мастером за ведение игр, как описано в РМ Приключенческой лиги D&D, они включают в себя опыт, время простоя, золото

Награды за МП квесты. Вознаграждения, полученные от выполнения МП квестов. Предметы, полученные в качестве награды за МП квесты, не могут быть обменены.

DDAL/DDEP/DDEX. Коды приключений, указывающие D&D Adventurers League (DDAL), D&D Epics (DDEP), или D&D Expeditions (DDEX - старый термин)

Редкость предметов и этапы игры [tier]. Необычный - для 1 этапа (1-4); необычный или редкий для 2 этапа (5-10); и необычный, редкий или очень редкий для 3 этапа (11+)

Награды предметами. Из каждого приключения в качестве награды можно взять себе только один предмет, но может быть и расходуемым. Мастер, у которого есть несколько наград предметами выбирает тот, который он хотел бы использовать.

Множитель. Если одновременно выполнено несколько квестов с увеличенной наградой Мастера, добавить их вместе. Так, два удвоения = утроение.

Редкость свитков. Обычный = 1 уровень, необычный = 2-3 уровень, редкий = 4-5 уровень, очень редкий = 6-8 уровень, легендарный = 9 уровень.

Контент, созданный сообществом (ССС). Приключения СССР распространяются на следующие квесты: Помощник Огмы, Приключения зовут, Охотник за головами, Проклятый Мастер, Незримый Мастер, Щедрый Мастер, Инициация, Вкл/Выкл сетки, Премьерный МП и Святой Ильматера