



ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

Версия: 8.2

ГЛУБОКОВОДЬЕ

ДРАКОНИЙ КУШ & ПОДЗЕМЕЛЬЕ БЕЗУМНОГО МАГА

Участники проекта

Организатор игр D&D: Кристофер Линдсей

Администраторы Приключенческой лиги D&D: Билл Бенхэм, Лиза Чен, Клэр Хоффман,
Грег Маркс, Алан Патрик, Сэм Симпсон, Трэвис Вудолл

Редакция от: 30 августа 2018

Переводчики: r0ot35, Gumeg

Редактор: r0ot35

Вёрстка: r0ot35

Версия: 1.0



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

СОДЕРЖАНИЕ

Часть 1. Добро пожаловать в Приключенческую лигу D&D 4

Что такое Приключенческая лига D&D?	4
Нужен ли мне номер DCI?	4
Какие приключения я могу вести/играть?	4
Что считать приключением Приключенческой лиги?	4
Как много игроков у меня может быть за столом?	4
Какие правила я могу использовать?	4
Что это за сокращения?	4
Могу ли я использовать варианты и дополнительные правила из PNB/DMG?	5
Какие правила следует выполнять, PNB или ALDMG?	5
В какой сезон подпадает этот продукт Гильдии адептов?	5
Могу ли я использовать правила старых редакций?	5
Нужно ли мне вести журнал приключений?	5
Когда я должен сделать новую запись в журнале?	5
Где я могу найти Руководство по фракциям?	5
Является ли это руководство ретроактивным?	5

Часть 2. Вопросы игрока 6

Что такое Разрешенные источники правил?	6
Моя раса была переиздана в другой книге!	6
Могу ли я использовать Руководство Мастера?	6
Могу ли я использовать Бестиарий?	6
Что значит документация кампании?	6
На каком уровне я начинаю играть?	6
У меня есть вопрос по поводу расы/класса!	6
Какой расы может быть мой Бушующий в Бою/Поющий клинок?	6
Видоизменения рас	6
Могу ли я использовать нестандартных фамильяров?	6
Мой уровень слишком высок, чтобы играть в это приключение?	6
До уровня 20 и дальше!	6
Могу ли я использовать контент Гильдии адептов для своего персонажа?	7
У меня есть вопросы о навыках и предысториях!	7
Могу ли я создать собственную предысторию?	7
Может ли мой персонаж изучить экзотические языки?	7
А что насчет моего образа жизни?	7
У меня есть вопросы о заклинаниях!	7
Какие заклинания я могу узнать?	7
Что мне делать, если меня перенесло на другой план?	7
Могу ли я изучать нестандартные заклинания?	7
Двойник	7
Создание	7
Изготовление	7
Подобие	7
Круг телепортации	7
Превращение	8
Исполнение желаний	8
У меня есть вопрос по магическим предметам!	8
Что я могу купить за чекпоинты сокровищ?	8
Вечнозелёный список	8
Разблокированный список 8 сезона	8
Какую из +X вещей я могу купить за чекпоинты?	8
Что такое расходные магические предметы?	8

Что такое постоянные магические предметы?	8
Я не знаю насколько редкий мой предмет	9
Что, если в сертификате указана редкость?	9
Может ли мой фамильяр настроиться на магический предмет?	9
Могу ли я извлечь выгоду из предмета больше, чем один раз?	9
Нужен ли мне сертификат, чтобы обменять постоянный магический предмет?	9
Могу ли я обменять предмет без магических свойств?	9
Что, если я думаю, что в моём сертификате ошибка?	9
Мне нужен сертификат, чтобы сохранить дополнительное свойство?	9
Могут ли мои магические предметы быть уничтожены?	9
Мы нашли колоду многих вещей	9
Могу ли я взять предмет с меньшей редкостью?	9
Есть ли какие-либо запрещенные предметы?	9
Как работают сюжетные предметы/эфекты?	10
Итак, у меня есть этот Сумка с бобами	10
Что насчет Чудесных красок Нолзура?	10
Другие вопросы о наградах	10
Как часто я могу пользоваться временем простоя?	10
Какие деятельность во время могут использовать мертвые персонажи?	10
Могу ли я помочь другим персонажам создавать мирские предметы?	10

Часть 3. Вопросы Мастера 11

Что случилось с наградами Мастера?	11
Как получить награды Мастера?	11
Как я могу регистрировать свои награды Мастера?	11
Как мне использовать награды Мастера?	11
К какому этапу относятся мои награды?	11
Как долго я могу хранить невостребованные награды?	11
У меня есть вопросы по составу группы!	11
Какого уровня должны быть персонажи?	11
Приключения серии DD	11
Книжные приключения	11
Группы смешанного уровня?	11
Как работает продвижение?	12
Могу ли я награждать вехами вместо этого?	12
Ранний уход/опоздания и чекпоинты?	12
Мои персонажи не продвигаются достаточно быстро	12
ОК. Как работает сокровище?	12
Как узнать, что является или не является магическим предметом?	12
Нужно ли мне бросать кубик на случайные магические предметы?	12
Сколько волшебных стрел могут найти персонажи?	12
Приключения предписывает мне/игроку выбрать магический предмет	12
Могу ли я получить броню из необычного материала?	12
Могу ли я проводить отдельные главы книжных приключений в качестве одноразовых приключений?	12
Как работают приключения, рассчитанные на нескольких игровых сессий?	12
Можно ли переигрывать отдельные части?	12
Как мы должны регистрировать это?	12
Могут ли они играть в другие приключения между игровыми сессиями?	13
Повышение уровня между игровыми сессиями	13
Официальные опечатки приключений?	13
Что о предложениях по их проведению?	13

Часть 4: Вопросы организаторов мероприятий	14
Стать организатором мероприятия	14
Получение приключений для вашего мероприятия	14
Вводные приключения (DDIA)	14
Приключения DDEX/DDAL	14
Стартовый набор и книжные приключения	14
Мировые премьеры и региональные превью	14
Часть 6. Журнал изменений	15
v8.1	15
v8.2	15

Часть 1. Добро пожаловать в Приключенческую лигу D&D

Что такое Приключенческая лига D&D?

Приключенческая лига D&D - это непрерывная организованная на официальном уровне игровая кампания для Dungeons & Dragons, использующая правила пятой редакции. Лига организована при поддержке Wizards of the Coast.

Нужен ли мне номер DCI?

Номера DCI требуются обычно лишь для тех игр Приключенческой лиги D&D, которые проводятся в магазинах, оповещающих об этом через систему Wizards Event Reporter (WER). Если у вас уже есть номер DCI, записывайте его на листе журнала приключений каждую сессию. Кроме того, вы можете записать номер DCI вашего Мастера Подземелий.

Если вы забыли номер, то вы можете связаться с Wizards Customer Service для восстановления. В целях безопасности только сам игрок может проверить и восстановить свой номер DCI таким образом. Поэтому и организаторы должны направлять игроков в Wizards Customer Service, если им требуется помощь в этом вопросе. В США, Канаде и Мексике можно обратиться по бесплатному номеру (800) 324-6496. Для остальных регионов смотрите информацию по следующей ссылке:

<http://company.wizards.com/contact-us>

Если вы ещё не получили номер DCI, то вы можете зарегистрироваться для него, пройдя по следующей ссылке:

<accounts.wizards.com>

Какие приключения я могу вести/играть?

Игроки не ограничены приключениями текущего сезона; вы можете играть в любое приключение Приключенческой лиги D&D, любым персонажем. Игрокам разрешено играть в приключения несколько раз, но персонаж может участвовать только один раз в коротком приключении (DDEX/DDAL) или в главе книги.

Что считать приключением Приключенческой лиги?

Следующие основные термины описывают различные доступные для игры приключения.

Приключения DDEX/DDAL. Эти короткие, длительностью от 2 до 8 часов, приключения связаны с основной сюжетной линией определенного сезона. Обычно они проходят в одном месте, связанном с сезоном, и охватывают множество этапов игры.

Приключения DDEP. Это эпические приключения, требующие два и более столов игроков и имеющие, как правило, некоторые взаимодействия между собой. Награды на них зачастую выше средних, но они и несколько сложнее приключений DDEX/DDAL.

Приключения DDAO. Иногда их называют «Только Автор». Это означает, что лишь его автор может провести приключение. Все авторы - это администраторы Приключенческой лиги D&D или другие сотрудники Wizards of the Coast.

CCC (Convention-Created Content). Эти приключения выпускаются независимыми организациями для использования на частных мероприятиях. Хотя они изначально эксклюзивны для мероприятий, заказавших эти произведения, но становятся доступны для покупки через Dungeon Master's Guild в течение 6 месяцев после выпуска.

Приключения DDIA. Эти приключения приурочены к релизу очередного продукта (книги) Wizards of the Coast. Если выпускаемый продукт - новое приключение, то вступительное приключение, обычно, - короткой адаптацией одной глав из этого продукта. В противном случае - это самостоятельное приключение, в котором используется новый контент из несюжетного продукта.

DDHC «Книжные» [Hardcover] приключения. Это официальные приключения, выпущенные и опубликованные компанией Wizards of the Coast. В эту категорию также входят некоторые продукты из Гильдии Адептов, раздел сайта Гильдии Мастеров Подземелий, www.dmsguild.com.

Прочие материалы. Иногда случаются странные вещи, когда может появиться дополнительные материалы для игр. Как правило, если они сделаны компанией Wizards of the Coast или сотрудниками Лиги, и на них нанесены логотипы Лиги искателей приключений, то они будут считаться. Тем не менее, сверьтесь с Каталогом контента Приключенческой лиги, чтобы убедиться доступно ли приключение для игры.

Как много игроков у меня может быть за столом?

Легальным столом может считаться тот стол, за которым должно быть не меньше трёх и не больше семи игроков. Это число не включает в себя Мастера.

Игроки при этом могут играть лишь за одного, легального для Лиги, своего собственного персонажа. Мастер не может играть за персонажа.

Мастера (или организаторы мероприятий) могут ограничить число игроков за столом в рамках, указанных выше. Но Мастер, как правило, должен быть готов водить столы и с 7 игроками.

Какие правила я могу использовать?

Как Мастер в Приключенческой лиге D&D, вы имеете право применять правила представленные в официальных материалах (PHB, DMG, MM, и т.д.). Проводите игру по этим правилам, но вы являетесь последней инстанцией в толковании каких-либо двусмысленностей, которые могут возникнуть во время игры. Домашние правила не допускаются до игры в Приключенческой лиге D&D.

Что это за сокращения?

В документах Приключенческой лиги используются следующие акронимы для различных продуктов Wizards of the Coast:

- **PHB.** Книга игрока [Player's Handbook]
- **PBR.** Базовые правила игрока [Player's Basic Rules]
- **DMBR.** Базовые правила Мастера Подземелий [Dungeon Master's Basic Rules]
- **DMG.** Руководство Мастера [Dungeon Master's Guide]
- **MM.** Бестиарий [Monster Manual]

- **ЕЕРС.** Стихийное зло - Путеводитель игрока [Elemental Evil Player's Companion]
- **SCAG.** Путеводитель приключенца по Побережью Меча [Sword Coast Adventurers Guide]
- **VGM.** Справочник Воло по монстрам [Volo's Guide to Monsters]
- **XGE.** Руководство Занатара обо всём [Xanathar's Guide to Everything]
- **TP.** Пакет тортлов [«Turtle Package»]
- **TOF.** Собрание врагов Морденкайнена [Mordenkainen's Tome of Foes]
- **AL.** Приключенческая лига [Adventurers League]
- **ALPG.** Руководство игрока по приключенческой лиге [Adventurers League Player's Guide]
- **ALDMG.** Руководство Мастера по приключенческой лиге [Adventurers League DMG]
- **ToD.** Тирания драконов [Tyrranny of Dragons] (1 Сезон)
- **HDQ.** Клад королевы драконов [Hoard of the Dragon Queen] (1 Сезон)
- **RoT.** Возвращение Тиамат [Rise of Tiamat] (1 Сезон)
- **EE.** Стихийное зло [Elemental Evil] (2 Сезон)
- **PotA.** Принцы Апокалипсиса [Princes of the Apocalypse] (2 Сезон)
- **RoD.** Ярость демонов [Rage of Demons] (3 Сезон)
- **OotA.** Из бездны [Out of the Abyss] (3 Сезон)
- **CoS.** Проклятие Страда [Curse of Strahd] (4 Сезон)
- **SKT.** Гром штормового короля [Storm King's Thunder] (5 Сезон)
- **TYP.** Истории из Зияющего Портала [Tales from the Yawning Portal] (6 Сезон)
- **ToA.** Гробница Аннигиляции [Tomb of Annihilation] (7 Сезон)
- **DH.** Дракониий куш [Dragon heist] (Season 8)
- **DMM.** Подземелье безумного мага [Dungeon of the Mad Mage] (Season 8)

Могу ли я использовать варианты и дополнительные правила из PNB/DMG?

Ниже перечислены единственные, доступные для использования, варианты или дополнительные правила:

- **Вариант: Настройка значений характеристик** (PNB)
- **Альтернативные особенности людей** (PNB)
- **Варианты полуэльфов** (SCAG)
- **Вариант: Человеческие языки** (SCAG)
- **Варианты тифлингов** (SCAG)
- **Вариант: игра на сетке** (PBR)
- **Вариант: использование навыков с другими характеристиками** (PNB)

Без конкретной документации по кампании, любой другой вариант или дополнительное правило, такие как «Вариант: Квазит в качестве фамильяра» (ММ), недоступны для использования.

Какие правила следует выполнять, PNB или ALDMG?

Правила от официального источника Приключенческой лиги D&D, такие как Руководство игрока Приключенческой лиги D&D (ALPG), Руководство Мастера Приключенческой лиги (ALDMG), или этот FAQ устанавливают ограничения для нашей текущей кампании.

Как правило, администраторы не публикуют официальные рекомендации по общим правилам, если это непосредственно не зависит от объема и цели программы.

Советы мудреца/Twitter. Советы мудреца [Sage Advice (SA)] и твиты от сотрудников Wizards of the Coast - отличный ориентир в толковании «как задумывалось правило». Ваш Мастер может использовать Советы мудреца для вынесения решения по спорным вопросам правил, а может принять решение самостоятельно; как всегда, Мастер - последняя инстанция в спорных вопросах правил.

Извлечённая аркана. Извлечённая аркана [Unearthed Arcana (UA)] - запрещённый ресурс, он недоступен для использования без специальных рекомендаций кампании.

Социальные сети (Facebook/Google+, и т.д.). Любое разъяснение правил, предоставляемое администратором с использованием хэштега #AL_Admin или #AL_Official, считается официальным разъяснением правил. Со временем оно может быть добавлено в этот FAQ.

В какой сезон подпадает этот продукт Гильдии Адептов?

Продукты, принятые Гильдией адептов, привязаны к определенной сюжетной линии сезона, это указано в их коде приключения, найденном в ALCC. Продукты, не включенные в каталог, недоступны для игры, хотя новые продукты часто выпускаются между обновлениями.

Могу ли я использовать правила старых редакций?

Все игры Приключенческой лиги должны использовать актуальные правила пятой редакции Dungeons & Dragons.

Нужно ли мне вести журнал приключений?

Да. Этот журнал каталогизирует прогресс вашего персонажа на протяжении всей его карьеры авантюриста. Только от вас зависит то, в каком формате вы будете вести этот журнал, но он должен быть един. Информация, которую он должен содержать, подробно описана в ALPG.

Когда я должен сделать новую запись в журнале?

Вы должны делать запись в журнале для любых знаменательных событий, произошедших с вашим персонажем, такие как: сыгранное приключение, обмен волшебными предметами, копирование заклинания в вашу книгу заклинаний, деятельность во время простоя и т.д.

Где я могу найти Руководство по фракциям?

В то время как Руководство по фракциям, безусловно, улучшает игровую атмосферу, его использование необязательно. Оно предлагается в качестве печатных продуктов по запросу и требует времени на получение после заказа, так что не откладывайте.

<https://www.dmsguild.com>

Является ли это руководство ретроактивным?

Документы кампании вступают в силу с даты их публикации на титульной странице, но не имеют обратной силы, если запись не указана. Тем не менее, он заменяет ранее опубликованные рекомендации к тому или иному правилу.

Часть 2. Вопросы игрока

Что такое Разрешенные источники правил?

Разрешенные источники правил - это книги и другие источники, которые могут использоваться игроками при создании, продвижении и игре персонажей. Мы используем правило "РНВ+1", описанное в ALPG.

Документация кампании может предоставлять вам доступ к правилам, которые обычно для вас недоступны. Правила, полученные таким образом, не считаются +1. Тем не менее, если вы не выбрали этот ресурс в качестве +1, вы не можете использовать другие правила, кроме тех, к которым документация кампании предоставляет вам доступ. Например, если у вас есть сертификат, позволяющий создать персонажа-ааракору, ЕЕРС не будет считаться вашим +1, если вы не выберете из этого источника другие правила, к примеру, заклинания.

Моя раса была переиздана в другой книге!

Всегда используется самая последняя версия любого правила — даже если оно переиздано в другой книге. Однако это не влияет на Ваш выбор +1.

Могу ли я использовать Руководство Мастера?

Мастера могут использовать материалы, найденные в 8 главе DMG, помогающие провести игру. Использование игроком DMG в качестве источника ограничивается информацией об особенностях магических предметов, которые вы можете найти в ваших приключениях. Это означает, что снаряжение, описанное в ДМГ (яды и т.д.) не могут быть куплены игроком.

Могу ли я использовать Бестиарий?

Существа с **заполненными стат-блоками**, найденные в Бестиарии и других материалах, перечисленных в ALCC, доступны для таких классовых особенностей, как Дикий облик, Зверь-спутник и различных заклинаний вызова. Как всегда, ваш Мастер - **последняя** инстанция в решении всех спорных вопросов в правилах, в том числе он определяет, удовлетворяет ли ваш персонаж необходимым требованиям, таким как требования вашего класса (например, требование для друида - увидеть животное, о котором идет речь).

Что значит документация кампании?

Некоторые сертификаты предоставляют дополнительные возможности для персонажей, отличные от перечисленных выше (например, разрешают запрещенный класс/расу). Эти сертификаты обычно подписаны администратором кампании или другим сотрудником Wizards of the Coast.

На каком уровне я начинаю играть?

Все персонажи начинают играть на 1-м уровне. Однако, будучи Мастером и плейгестером приключений вы зарабатываете чекпоинты продвижения, который вы можете применить к, выбранному вами, персонажу.

Заранее созданные персонажи выше 1-го уровня доступны для игры в Приключенческой лиге только при очень специфических обстоятельствах сюжетной линии.

У меня есть вопрос по поводу расы/класса!

Какой расы может быть мой Бушующий в Бою/Поющий клинок?

Бушующими в Бою [Battlerager] могут быть только дварфы, а Поющими клинками [Bladesinger] - только эльфы и полуэльфы.

Что если я реинкарнирую? Мастер делает бросок по таблице, указанной в описании заклинания, - ни вы, ни он не можете выбрать расу, в которой вы реинкарнируете. Вы продолжаете продвигаться в любых классах, которые у вас уже есть, но можете их выбирать, если не соответствуете требованиям.

Видоизменения рас

Вы можете видоизменить вашу расу (например, играть редкой эльфийской подрасой), вы решите так сделать, то вы, как обычно, выбираете подрасу (высший эльф, лесной эльфов, темный эльф и т.д.) и получаете её особенности как обычно; процесс создания персонажа не меняется. Ваш Мастер может запретить это, если посчитают нецелесообразным.

Например, если вы хотите представлять вашего эльфа, как если бы он был аваризлем, то выберете подрасу высший эльф (вы получаете все преимущества и помехи этой подрасы), но если захотите, то можете описать своего персонажа как имеющего крылья, которые просто неспособны выдерживать полет.

Могу ли я использовать нестандартных фамильяров?

Если ваш персонаж сотворяет заклинание *поиск фамильяра* [find familiar], ваш выбор фамильяров ограничивается списком, представленным в описании заклинания (или классовой особенностью колдуна).

Без конкретной документации по кампании, указывающей иное, существа, найденные в других ресурсах (например, ГШК [SKT] или Бестиарии), недоступны в качестве фамильяров.

Мой уровень слишком высок, чтобы играть в это приключение?

Как правило, вы не можете подать заявку на участие в приключении более раннего этапа. Например, как только вы получаете достаточное количество опыта для продвижения на 5-й уровень, этот персонаж больше не сможет участвовать в приключениях 1 этапа.

До уровня 20 и дальше!

Вы добрались до уровня 20. Будете ли вы продолжать приключения или нет, в конечном счете, зависит от вас.

Чекпоинты продвижения. Вы продолжаете зарабатывать чекпоинты продвижения, но не получаете уровней. За каждые 8 чекпоинтов, которые вы зарабатываете, вы получаете 5500 зм.

Чекпоинты сокровищ. Вы продолжаете зарабатывать чекпоинты сокровищ как обычно.

Награды мастера. Вы можете применить награды Мастера или награды за квесты МП к персонажу 20го уровня.

Эпические блага. Эпические блага могут быть присуждены только в том случае, если это написано в приключении.

Могу ли я использовать контент Гильдии адептов для своего персонажа?

Контент Гильдии адептов следует тем же правилам, что и любой другой источник — если он не указан в списке доступных в ALPG, то этот контент недоступен для игроков без специальной документации кампании.

У МЕНЯ ЕСТЬ ВОПРОСЫ О НАВЫКАХ И ПРЕДЫСТОРИЯХ!

Могу ли я создать собственную предысторию?

Вы можете создать собственную предысторию для своего персонажа, следуя правилам в Книге игрока. Однако вы не можете создать собственное умение для предыстории.

Может ли мой персонаж изучить экзотические языки?

Персонажи могут выбирать экзотические языки из любого источника разрешённых правил, даже если этот источник правил не использовался для создания этого персонажа (т.е. персонаж, созданный с использованием Книги игрока и Справочника Воло по монстрам, может по-прежнему выбирать язык из Путеводителя приключенца по Побережью Меча). Друидический, воровской жаргон, языки чудовищ (такие как язык Гигантских Орлов или Квалит) и другие языки, которые являются особенностями класса (такие как «Избранный враг») или предыстории, не подходят для этой цели.

А что насчет моего образа жизни?

Вы можете (и действительно должны) использовать эти таблицы на своё усмотрение. Однако вы можете использовать таблицу жизненных событий только один раз и **должны выполнить броски** по связанным таблицам; вы не можете выбрать результат.

Обычные магические предметы. Если общий магический предмет выпал вам на результате вашего броска, вы можете выбрать этот предмет. Если вы выбираете броню или оружие, его тип - кожаный, чешуйчатый или кольчуга. Никакой другой тип брони не может быть выбран для брони, полученной таким образом.

У МЕНЯ ЕСТЬ ВОПРОСЫ О ЗАКЛИНАНИЯХ!

Какие заклинания я могу узнать?

Заклинания - особенность класса; любые новые заклинания, выученные путем продвижения в классе или по средствам черты, подчиняются правилу РНВ+1.

Персонажи, которые могут подготавливать заклинания из книги заклинаний, могут копировать заклинания, даже если эти заклинания обычно не входят в РНВ+1 список вашего персонажа.

Что мне делать, если меня перенесло на другой план?

Если вашего персонажа перенесло на другой план, отличный от Материального, есть несколько средств возвращения домой, выполнение которых зависит от следующих трех вопросов:

- **А.** Вы можете использовать заклинание, позволяющее перемещаться между планами.
- **В.** У вас подготовлено заклинание.
- **С.** У вас есть необходимые компоненты.

А., В. и С. - Истина. Вы можете сотворить его на следующий ход и вернуться на родной план, чтобы играть нормально. Вы возвращаетесь в выбранное вами место.

А. - Истина, В. или С - Ложь. Потратьте один день простоя на подготовку заклинания или настройку материального компонента и сотворите его на следующий день.

А. - Ложь. Ваш персонаж должен «пешком» идти домой, т.е. он случайным образом перемещается по планам до тех пор, пока они не вернутся на Фаерун — тратя на это 50 дней простоя в процессе. В некоторых случаях эта стоимость может быть увеличена.

Могу ли я изучать нестандартные заклинания?

Чтобы сотворить заклинание, скопировать или узнать, оно должно обладать полным описанием заклинания.

Двойник

Применяются следующие указания:

Завершение. Двойник не завершён (и, следовательно, не дает никаких преимуществ), пока получатель не проведёт в общей сложности 120 дней простоя после его создания. Эти дни простоя **не должны быть** потрачены исключительно для этой цели. Например, дни, проведенные за копированием заклинаний, также учитываются при созревании двойника.

Сосуд для выращивания. Сосуд, используемый для выращивания и содержания двойника, не может быть использован для другого двойника пока первый двойник не будет использован.

Создание

Это заклинание может создавать только предметы, доступные для покупки. Эти предметы нельзя продать.

Изготовление

Приведенные ниже рекомендации относятся только к существующим объектам. Вы можете создать любой объект, доступный для покупки вашим персонажем.

Соразмерное качество. Стоимость предоставляемого сырья должна составлять не менее половины стоимости объекта, созданного вами с использованием заклинания. При создании объектов искусства материалы должны соответствовать назначению объекта, созданного вами с использованием заклинания.

Подобие

Применяются следующие указания:

Никаких копирований копией. Подобие не может сотворить подобие или любое другое заклинание, копирующее этот эффект.

Круг телепортации

Применяются следующие указания:

Это займет время. Для создания постоянного круга телепортации вам придётся потратить в общей сложности 365 дней простоя. Эти дни простоя **не обязательно должны быть** потрачены все сразу.

Не везде. Только круги телепортации, созданные в следующих местах, являются постоянными:

- **Имущество, которым вы владеете.** Здания или предприятия, находящиеся в вашей собственности, в определенном месте.
- **Признанные храмы.** Храмы, посвященные богам, в которых верят ваши персонажи.
- **Другие организации.** Штаб-квартира или постоянная база операций официальной организации, членом которой вы являетесь (Братство плаща, фракции и т.д.).

Получение доступа к другим кругам. Вы можете обмениваться знаниями о местонахождении и последовательности знаков круга, который вы создали, с кем-то другим, однако в обмене вам должны предоставить местоположение другого круга. Обе стороны, участвующих в обмене, должны потратить 10 дней простоя, чтобы завершить обмен и узнать последовательность сигиллов круга, со следующими дополнительными указаниями:

- **Храмы.** Стоимость в днях простоя сокращается вдвое, если обе стороны обмена являются членами одной и той же веры.
- **Организации.** Стоимость в днях простоя сокращается вдвое, если обе стороны обмена являются членами одной и той же организации (обычно фракции). Местоположение этих кругов не может быть передано не состоящим в организации.

ПРЕВРАЩЕНИЕ

Применяются следующие указания:

Драконов не пускают в город?! Эффекты истинного превращения **развеиваются** в конце приключения или игровой сессии — в зависимости от того, что произойдёт раньше.

ИСПОЛНЕНИЕ ЖЕЛАНИЙ

Применяются следующие указания:

Реальность самовосстанавливается. Эффекты любого желания, сделанного для чего-либо вне маркированного списка в описании заклинания, находятся на усмотрении Мастера, используя указания, приведенные в описании заклинания. Эти дискреционные эффекты истекают в конце приключения или игровой сессии - в зависимости от того, что наступит раньше.

Желание объектов. Вы можете пожелать получить любой объект, который доступен для вашего персонажа. Объект нельзя продать.

Ослабление остаётся ослаблением. Заклинатели подвергаются риску ослабления, вызванного сотворением заклинания исполнение желаний [wish], независимо от того, являются ли последствия исполнение желаний [wish] временными. Потеря способности сотворять исполнение желаний [wish] в будущем может быть отменена только исполнением желаний [wish] - получить возможность перебросить кубик (согласно описанию заклинания).

Вы это вы; а Он это Он. Если подобие, которого вы создали, сотворяет исполнение желаний [wish], и вы, и ваше подобие получаете ослабление, связанное с заклинанием, включая риск навсегда потерять возможность использовать исполнение желаний [wish]. Неспособность сотворить исполнение желаний [wish] распространяется на любое подобие, который вы можете создать в будущем, как на исполнение желаний [wish] через Божественное вмешательство или другие подобные классовые особенности, или с помощью магического предмета.

Границы стола. Только персонажи в вашей группе могут извлекать выгоду из исполнения желаний [wish], которое вы сотворяете. Преимущества не распространяются на другие группы или столы.

Мастер должен быть рядом. Из-за рисков, связанных сотворением исполнение желаний [wish], это заклинание должно быть сотворено в присутствии Мастера, во время игровой сессии приключений.

У МЕНЯ ЕСТЬ ВОПРОС ПО МАГИЧЕСКИМ ПРЕДМЕТАМ!

Что я могу купить за чекпоинты сокровищ?

Следующие предметы находятся в списках «вечнозеленые» и разблокированные, что означает, что предметы можно купить в любое время - независимо от сезона - и их не нужно разблокировать перед покупкой снова; если не указано иное, доступность и стоимость перечисленных предметов определяется таблицей магического предмета, в которой они находятся, а также соответствующей таблицей в ALPG:

Вечнозелёный список

Предмет

50 зм (Этапы 1-4, 1 чекпоинт сокровищ)

Сумка хранения

Свиток заклинания (любой)

Зелье лечения (любое)

Жезл хранителя договора +1, +2, +3

Щит +1, +2, +3

Волшебная палочка боевого мага +1, +2, +3

Оружие +1, +2, +3

Доспех +1, +2, +3

Разблокированный список 8 сезона

Предмет

Очки детального зрения

Эльфийский плащ

Туфли паука

Колокольчик открывания

Переносная дыра

Плащ шарлатана

Жезл безопасности

Щит от заклинаний

Плащ невидимости

Посох магов

Какую из +X вещей я могу купить за чекпоинты?

Только те предметы, которые обычно доступны для покупки (т.е. найденные в ресурсах, доступных как +1), доступны для покупки как +1, +2 или +3 магических предметов. Предметы из других ресурсов (огнестрельное оружие, пули, требшеты и т.д.) недоступны, если не разблокированы.

Что такое расходимые магические предметы?

Описанные в Руководстве Мастера, свитки и зелья - расходимые магические предметы. Приключенческая лига расширяет это понятие, добавляя магические боеприпасы, такие как стрелы, болты или пули.

Эти предметы не могут быть обменены; они могут быть переданы другим персонажам, которые будут их использовать во время игровой сессии, но должны быть возвращены в конце приключения, если они не были использованы.

Что такое постоянные магические предметы?

Постоянными магическими предметами - любые магические предметы, которые не являются расходимыми магическими предметами.

Я НЕ ЗНАЮ НАСКОЛЬКО РЕДКИЙ МОЙ ПРЕДМЕТ

Предметы имеют ту же редкость, что и предметы, описанные в Руководстве Мастера, если только они не обладают дополнительными свойствами, **кроме тех**, что описаны в таблицах специальных свойств на страницах 142 и 143 в Руководстве Мастера. Если описание этих предметов дополнено тем, что они дают бонус на спасбросок, обладают разумом, дают преимущество против определённых противников и т.д., то эти предметы считаются уникальными. Предметы без определённой редкости или те, что обладают необычными свойствами — уникальны и не могут быть обменяны.

ЧТО, ЕСЛИ В СЕРТИФИКАТЕ УКАЗАНА РЕДКОСТЬ?

Любой предмет, который не имеет полного описания (например, *амулет щитостража* [shield guardian amulet] и т.д.), считается «уникальным», если у вас нет сертификата, который устанавливает редкость этого предмета. Вы должны иметь оригинальный, физический сертификат (то есть не фотокопию, фотографию, скан-копию и т.д.) соответствующего предмета (с указанием приключения в котором он был получен), и он должен быть отдан при обмене.

МОЖЕТ ЛИ МОЙ ФАМИЛЬЯР НАСТРОИТЬСЯ НА МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ?

Любой предмет, на который настроился существо под вашим контролем (например, фамильяры, животное-спутник, подобие, призванные существа, наемники, подхалимы и т.д.), учитывается как один из трех предметов, на которые может настроиться ваш персонаж, эти предметы также учитываются в списке постоянных магических предметов вашего персонажа.

Это правило **не означает, что такие существа не имеют возможности** настраиваться на магические предметы. Даже глупая нежить, например, может настроиться на что-то, если ваш Мастер это разрешит.

МОГУ ЛИ Я ИЗВЛЕЧЬ ВЫГОДУ ИЗ ПРЕДМЕТА БОЛЬШЕ, ЧЕМ ОДИН РАЗ?

Вы можете извлечь выгоду из магического предмета, который перманентно увеличивает одну из основных характеристик, только один раз (например, например, том понимания, сумка с бобами и т.д.). Это руководство **имеет обратную силу** (ретроактивное).

НУЖЕН ЛИ МНЕ СЕРТИФИКАТ, ЧТОБЫ ОБМЕНИТЬ ПОСТОЯННЫЙ МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ?

Только если без сертификата предмет будет уникальным и необмениваемым.

МОГУ ЛИ Я ОБМЕНИТЬ ПРЕДМЕТ БЕЗ МАГИЧЕСКИХ СВОЙСТВ?

Предметы без полезных магических свойств нельзя обменивать, если только они каким-то образом не восстанавливают их.

ЧТО, ЕСЛИ Я ДУМАЮ, ЧТО В МОЁМ СЕРТИФИКАТЕ ОШИБКА?

При обнаружении ошибки используйте описание предмета, указанное в самом приключении, а метаданные предмета (редкость, категория и т.д.) перечислены в Руководстве Мастера.

МНЕ НУЖЕН СЕРТИФИКАТ, ЧТОБЫ СОХРАНИТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ СВОЙСТВО?

Ваш Мастер должен предоставить игрокам полное описание предмета и/или предоставить фотографии или фотокопии того, как каждый предмет описан в приключениях. Все дополнительные свойства предметов должны отслеживать именно вы в своём журнале приключений.

МОГУТ ЛИ МОИ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ БЫТЬ УНИЧТОЖЕНЫ?

Если конкретно не указано условие уничтожения предмета (*карта когти из колоды многих вещей* [talon card from deck of many things], *камень йоун* [ioun stone], *сему +1* [+1 nets] и т.д.), то постоянные магические предметы невозможно уничтожить. Тем не менее, не делайте попыток уничтожить магические предметы всякий раз, когда появляется такая возможность; этих ситуаций должно быть немного.

МЫ НАШЛИ КОЛОДУ МНОГИХ ВЕЩЕЙ

Колода многих вещей не разрешена в Приключенческой лиге. Если вы нашли колоду уже давно, применяются следующие рекомендации:

- **Вы не вытянули карту.** Удалите этот предмет из списка своего персонажа.
- **Вы уже вытянули карту.** Если вы нашли колоду (и вытянули карту) до 25 августа 2017 года, вы сохраните какую-либо выгоду или штрафы, которые вы получили от нее. Остальные карты нельзя вытянуть из колоды.
- **Вы вытянули плохую карту.** Если вы вытянули карту Тюрма [Donjon] или Пустота [Void], или были побеждены аватаром смерти, ваш персонаж будет удален из игры.

МОГУ ЛИ Я ВЗЯТЬ ПРЕДМЕТ С МЕНЬШЕЙ РЕДКОСТЬЮ?

Если вам разрешено выбирать предмет определенной редкости, вы можете выбрать с меньшей редкостью, если не указано иное. Например, если вам разрешено выбирать редкий расходимый предмет, вы можете выбрать необычный.

ЕСТЬ ЛИ КАКИЕ-ЛИБО ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ?

Есть некоторые предметы, которые либо слишком гнусны, востребованы, либо обладают глобальным значением, чтобы сохранять при этом приключенческий образ жизни.

Следующие предметы не разблокируются для покупки, если они найдены вашим персонажем:

- Чёрный клинок [Blackrazor]
- Закладка [Bookmark]
- Несущая Рассвет [Dawnbringer]
- Колода многих вещей [Deck of many things]
- Драконья маска (любого цвета) [Dragon mask (any color)]
- Дроун [Drown]
- Посох магов гигантского размера [Giant-sized staff of the magi (SKT)]
- Хазирун [Hazirawn]
- Святой Символ Равенкинд [Holy Symbol of Ravenkind]
- Символ Равенлофта [Icon of Ravenloft]
- Утерянная корона Бесилмера [Lost Crown of Besilmer]
- Маска королевы драконов [Mask of the Dragon Queen]
- Мифрильный наборный доспех +1 [+1 mithral splint]
- Кольцо Зимы [Ring of Winter]
- Амулет щитостража [Shield guardian amulet]

- Камень управления слаадам (любой) [Slaad control gem (any)]
- Самоцвет заклинаний (любой) [Spell gem (any)]
- Посох забытого [Staff of the Forgotten One]
- Солнечный Меч [Sunsword]
- Тиндерстрайк [Tinderstrike]
- Палочка Оркуса [Wand of Orcus]
- Волна [Wave]
- Вэйз [Waythe]
- Сокрушитель [Whelm]
- Вундвэйн [Windvane]
- Трон драконьих черепов [Wyrmskull Throne]

Тем не менее, некоторые из этих предметов, хотя и проблематичны, имеют важное значение для приключения и могут быть идентифицированы в ALCC как элементы сюжета. Использование таких предметов истории - это сюжетные награды и доступны для использования, но только при игре в приключениях, в которых они найдены.

КАК РАБОТАЮТ СЮЖЕТНЫЕ ПРЕДМЕТЫ/ЭФФЕКТЫ?

Сюжетные предметы и эффекты - это особенности, которые важны для приключений.

Сюжетные предметы. После обнаружения любой персонаж, присутствовавший, когда был найден сюжетный предмет, может впоследствии использовать его, не тратя чекпоинты, но только приключении, в котором этот предмет был найден. Только один персонаж за игровым столом может использовать сюжетный предмет одновременно, но если этот отсутствует на следующей игровой сессии, другой персонаж может использовать его вместо него. Эти предметы нельзя продавать или обменивать.

Сюжетный эффект. Все персонажи, присутствовавшие, когда был найден сюжетный эффект, имеют эффект, но только в приключении, в котором этот эффект был найден. Эти эффекты не всегда позитивны.

ИТАК, У МЕНЯ ЕСТЬ ЭТОТ СУМКА С БОБАМИ...

См. руководство по выдаче магических предметов и многократного получения выходы выше. В этом случае у лорда-мумии нет ни отдельной таблицы лета, ни награды за особые предметы. Таким образом, вы не получаете волшебных предметов за победу над ним в игре по правилам AL.

ЧТО НАСЧЁТ ЧУДЕСНЫХ КРАСОК ПОЛЗУРА?

Предмет, созданный с использованием красок, не может быть продан.

ДРУГИЕ ВОПРОСЫ О НАГРАДАХ

КАК ЧАСТО Я МОГУ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ВРЕМЕНЕМ ПРОСТОЯ?

Если не указано иное, активность во время простоя, описанные за пределами Книги игрока, могут использоваться только один раз.

КАКИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВО ВРЕМЯ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ МЕРТВЫЕ ПЕРСОНАЖИ?

Единственное действие простоя, которое доступно для мёртвого персонажа - это получение Услуг заклинателей.

МОГУ ЛИ Я ПОМОЧЬ ДРУГИМ ПЕРСОНАЖАМ СОЗДАВАТЬ МИРСКИЕ ПРЕДМЕТЫ?

Персонажи, тратящие дни простоя на создание предметов, могут помогать другим персонажам (при условии, что они владеют необходимыми инструментами). Персонажи, помогающие другому персонажу, должны находиться за одним игровым столом (что означает, что эта помощь может быть оказана только во время игровой сессии приключения, и под присмотром Мастера). Помогаящий персонаж может внести несколько дней простоя (но не другие ресурсы, такие как золото и прочее, за это отвечает создатель), чтобы не превышать количество дней простоя, которые персонаж, создающий предмет, проводит во время игровой сессии. К примеру, если персонаж А (владеющий инструментами кузнеца) создает серебристый длинный меч стоимостью 115 зм (23 дня простоя) и тратит 12 дней простоя во время сеанса, создавая оружие, персонаж В (который также владеет инструментами кузнеца) может внести свой вклад - до 12 своих собственных дней простоя к прогрессу персонажа А. Это позволило бы персонажу А создать длинный меч, потратив 57 зм, 5 см и 12 дней простоя, а персонаж В тратит 11 дней простоя, помогая персонажу А.

Часть 3. Вопросы Мастера

Что случилось с наградами Мастера?

Награда Мастера предоставляют Мастеру дополнительные награды в виде чекпоинтов продвижения и сокровищ, а также другие специальные награды, такие как разблокировка предметов, в знак признания времени и усилий, необходимых для проведения игр в рамках Приключенческой лиги D&D. Точное значение этой награды меняется от приключения к приключению (от сезона к сезону).

Как получить награды Мастера?

Вы получаете награды Мастера в конце любой игровой сессии, которую вы провели, также вы получаете награды за выполнение Квестов МП.

Как я могу регистрировать свои награды Мастера?

Как и в случае с журналом приключений, нет обязательного формата для регистрации наград Мастера. Найдите систему, которая вас устроит, и пользуйтесь ей.

Как мне использовать награды Мастера?

Как и игроки, Мастера назначают свои чекпоинты своим персонажам. Тем не менее, награды Мастера более гибкие, поскольку они могут применяться к любому персонажу, которого вы выбираете. Единственное требование состоит в том, что награды отдаются все вместе. То есть все чекпоинты, которые вы зарабатываете в конце игровой сессии, должен применяться одновременно к одному и тому же персонажу - вы не можете их разделить между несколькими персонажами.

К какому этапу относятся мои награды?

Хотя они зарабатываются с той же скоростью, что и у персонажей игроков, чекпоинты сокровищ, заработанные Мастером, не имеют определённого этапа, пока они не будут применены к персонажу, и в этот момент их этап равен этапу персонажа до того, как будет применён комплекс наград. Например, если вы примените 6 чекпоинтов продвижения и 6 чекпоинтов сокровищ к персонажу 4-го уровня, персонаж перейдет на 5-й уровень. Тем не менее, персонаж был 1 этапом, когда чекпоинты были присвоены, так что все чекпоинты сокровищ считаются 1 этапом, даже если персонаж перешел на следующий этап.

Как долго я могу хранить невостребованные награды?

Вы можете отложить их на более позднее время или использовать их сразу по своему усмотрению, но вы должны применить всю награду к одному и тому же персонажу. Например, если вы получаете два чекпоинта продвижения и один чекпоинт сокровищ, персонаж должен получить как чекпоинты продвижения, так и чекпоинты сокровищ.

У меня есть вопросы по составу группы!

Какого уровня должны быть персонажи?

В каждом приключении указывается минимальный и максимальный уровень персонажей (обычно выражается как диапазон уровней, например уровни 1-4 или уровни 1-15, но может быть выражен как определённый уровень). Может ли персонаж, находящийся за пределами этого диапазона, участвовать в приключении, зависит от самого приключения.

Приключения серии DD.

Эти приключения, как правило, используют описанные ниже диапазоны уровней, и в них не смогут сыграть персонажи другого уровня. Почти всегда эти диапазоны уровней используются в приключениях ССС и серии DD.

Уровни 1-2. Этот диапазон обычно используется в приключениях DDEX/AL XX-01, состоящих из пяти небольших приключений и созданных для начала нового сезона.

Уровни 1-4, уровни 5-10 и т.д. Эти диапазоны соответствуют четырём этапам игры.

Книжные приключения

Персонаж может одновременно участвовать только в одном **книжном приключении**. Если персонаж, участвующий в одном приключении, прыгает в другое книжное приключение (из **другой сюжетной линии**) и его уровень выходит за пределы диапазона уровней первого приключения, он не может вернуться к первому приключению. Если приключение направляет вас на выполнение определенной части другого книжного приключения, то указанная часть считается относящейся к тому же сюжетному сезону. Следующие диапазоны уровней являются наиболее распространенными:

Уровни 1-7 или 8-15. Используемые в Клад Королевы Драконов и Пробуждение Тиамат, эти диапазоны уровней допускают к участию персонажей разных уровней.

Уровни 1-10 / 11 +. Эти диапазоны уровней типичны для большинства других книжных приключений и допускают к участию персонажей разных уровней.

Этапы [Tiers]. Истории из Зияющего Портала используют определенные допустимые этапы для каждого подземелья вместо одного диапазона уровней для всей книги, а именно:

- **Цитадель вечной тени:** этап 1
- **Кузня Ярости:** этап 1
- **Потаенный храм Тамоачана:** этап 2
- **Гора Белого Плюмажа:** этап 2
- **Мертвые в Тэе:** этап 2
- **Против гигантов:** этап 3
- **Гробница ужасов:** этап 3

Группы смешанного уровня?

Если в приключении конкретно не сказано иное, персонажи разных уровней могут путешествовать вместе, если уровень каждого персонажа находится в пределах диапазона уровней приключения. Некоторые Мастера не любят разноуровневые группы, чтобы максимально упростить игру, ограничивая её определенным уровнем в диапазоне уровней приключения.

Когда вы ведёте приключение для группы смешанного уровня, необходимо принять определенные меры, чтобы избежать подавления персонажей более низкого уровня, одновременно обеспечив вызов персонажам более высокого уровня. Если персонаж попадает в 1 или 2 уровня среднего уровня отряда (СУО), у него не должно быть проблем, чтобы влиться в группу, но персонам разных этапов приключение может показаться слишком сложным или они могут сильно облегчить приключение для своих соратников.

КАК РАБОТАЕТ ПРОДВИЖЕНИЕ?

Могу ли я награждать вехами вместо этого?

Нет. Персонажи продвигаются только путем накопления чекпоинтов продвижения.

Ранний уход/опоздания и чекпоинты?

Сколько чекпоинтов получает персонаж, зависит от приключения, в котором он участвует:

Книжное приключение. Персонажи получают один чекпоинт продвижения за каждый час игры. Это значение не округляется; если персонаж играет в течение 1 часа и 57 минут, он зарабатывает один чекпоинт.

Приключения серии DD (Сезон 1-7). Персонажи получают один чекпоинт продвижения за каждый час игры (количество ограничено максимумом, заявленным в приключении).

Приключения серии DD (Сезон 8+). В приключении описывается, сколько чекпоинтов персонажи зарабатывают на основе целей, которые они завершают.

Мои персонажи не продвигаются достаточно быстро

Иногда персонажи отстают от ожидаемого уровня приключений. Помимо Навёрстывания упущенного [Catching up] (см. ALPG) и наград Мастера, есть два основных метода повышения уровня персонажа:

Случайные столкновения. Вы не можете награждать игроков чекпоинтами продвижения, чтобы восполнить дефицит; однако, по мере необходимости вы можете добавлять случайных столкновений (при условии, что приключение содержит список случайных столкновений).

Другие приключения DD-серии. В редких случаях даже случайных столкновений может быть недостаточно или их просто некуда добавить. В таких ситуациях подумайте над идеей о том, чтобы внедрить DDEX или DDAL приключение в кампанию.

ОК. КАК РАБОТАЕТ СОКРОВИЩЕ?

Это зависит от ситуации. Как правило, если персонажи найдут что-то в приключении, то они могут это взять. Могут ли они это оставить - другое дело.

Немагические предметы. Как правило, мирское снаряжение и сокровища нельзя оставить себе, даже если они специально перечисленные в подзаголовке «сокровище». Персонажи могут пользоваться такими предметами, но по завершении игровой сессии такие предметы либо рассыпаются, ломаются, теряются, либо оказываются бесполезными. Эти предметы нельзя продать, а любые найденные золотые монеты исчезают в конце игровой сессии.

Магические предметы. Если предмет или таблица наград, конкретно упоминается как присутствующий в столкновении, предмет разблокируется для покупки за чекпоинты.

КАК УЗНАТЬ, ЧТО ЯВЛЯЕТСЯ ИЛИ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ МАГИЧЕСКИМ ПРЕДМЕТОМ?

Магические предметы всегда выделяются курсивом. Если предмет не выделен курсивом, это не магический предмет.

Нужно ли мне бросать кубик на случайные магические предметы?

Нет. Любые упоминания случайных бросков по таблицам магических предметов игнорируются. В некоторых случаях ALCC предоставит замену, но это не всегда так.

Сколько волшебных стрел могут найти персонажи?

+X боеприпасы, при покупке за чекпоинты сокровищ, поставляются по 20. Любые другие магические боеприпасы приобретаются только поштучно.

Приключения предписывает мне/игроку выбрать магический предмет...

Если приключение специально позволяет игроку или Мастеру выбрать предмет для своего персонажа, выбранный предмет должен быть выбран из Руководства Мастера или приключения, в котором этот предмет присуждается. Если в приключении не указана редкость предмета, он должен соответствовать уровню персонажа, получающего его.

Могу ли я получить броню из необычного материала?

Если это специально не указано в приключении или встрече, в которой найден предмет, броня изготовлена из материалов, описанных в Книге игрока.

МОГУ ЛИ Я ПРОВОДИТЬ ОТДЕЛЬНЫЕ ГЛАВЫ КНИЖНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В КАЧЕСТВЕ ОДНОРАЗОВЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ?

Да, но не отдельные встречи. Это правило призвано облегчить игру.

КАК РАБОТАЮТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ, РАССЧИТАННЫЕ НА НЕСКОЛЬКИХ ИГРОВЫХ СЕССИИ?

Из-за временных ограничений или продолжительности приключения проходят за несколько игровых сессий.

Можно ли переигрывать отдельные части?

Персонажи не могут переигрывать отдельные мета-приключения, но могут продолжать исследовать те части, где они ещё не были. То есть, если игра занимает много времени, и все игроки и Мастер соглашаются встретиться в следующие выходные, чтобы продолжить там, где они остановились, и закончить игру. Если это произойдет, соответствующие записи должны быть введены в журналах приключений. Повторное воспроизведение части приключения, которое вы хотите продолжить, не допускается.

Как мы должны регистрировать это?

Игроки должны заполнять запись в журнале в конце каждого сеанса. Тем не менее, рекомендуется, чтобы персонажи, участвующие в многосессионном приключении, также записывали свои текущие Хиты и другие расходуемые ресурсы своих персонажей (Кости хитов, ячейки заклинаний, ярости и т.д.) в разделе заметок журнала приключений, поскольку такие ресурсы не обновляются между игровыми сессиями одного и того же приключения.

Могут ли они играть в другие приключения между игровыми сессиями?

Персонажи могут играть в другие приключения (включая другие многосессионные приключения) между игровыми сессиями. В начале каждого нового приключения Хиты, Кости хитов и другие, расходимые ресурсы персонажа, полностью восстанавливаются; однако персонаж начнет играть, страдая от последствий любых болезней, токсинов, проклятий или других расстройств, которые не были удалены в конце приключения.

Именно по этой причине персонажи, участвующие в одном (или более) многосессионном приключении, должны внимательно следить за своими текущими ресурсами в конце каждой игровой сессии.

Игроки, перемещающие таким образом своих персонажей из игры в игру, имеют право продвигаться по уровню и зарабатывать награды между сеансами многосессионного приключения, но должны проявлять осторожность, иначе они могут случайно выйти за пределы допустимого уровня в своей главной игре.

Повышение уровня между игровыми сессиями

Поскольку персонажи могут участвовать в приключениях между игровыми сессиями многосессионного приключения, они могут также продвигаться в уровне между игровыми сессиями.

Несмотря на то, что персонаж сразу получает все выгоды от повышения уровня, затраченные Хиты, ячейки заклинаний и другие расходные ресурсы не обновляются между сессиями до тех пор, пока персонаж не отдохнет.

Все другие преимущества, полученные при повышении уровня (включая вновь приобретенные способности) доступны сразу. Не все игроки и Мастера Подземелий одобряют это, особенно в случае, когда персонаж получает новое снаряжение, магические предметы или классовые умения между игровыми сессиями.

Официальные опечатки приключений?

Ниже следует официальный список опечаток в приключениях DD-серии. В последующих выпусках этот список будет заменен ссылкой на полный список:

DDEX2-13 Воющая пустота. Это 4-часовое приключение.

DDEX3-5 Проклятие торговых путей. Это 2-часовое приключение.

DDAL05-02 Черная дорога. Это приключение оптимизировано для пяти персонажей третьего уровня.

DDAL05-03 Незваные гости. Это приключение оптимизировано для пяти персонажей третьего уровня.

DDER05-01 Железный барон. Сюжетная награда Пламенный доспех позволяет создать новый комплект брони с максимальной рыночной стоимостью 750 зм. Эффект сюжетной награды не может сочетаться с другим комплектом магической или мирской брони - это создание совершенно нового комплекта.

DDAL07-01A Город на грани. Это приключение состоит из пяти одночасовых мини-приключений.

Что о предложениях по их проведению?

Ниже представлен неофициальный, поддерживаемый сообществом документ, в котором предлагаются исправления, советы и множество других полезных сведений, которые можно использовать при проведении приключений.

<http://dndadventurersleague.org/errata>

Часть 4: Вопросы организаторов мероприятий

Стать организатором мероприятия

Стать организатором мероприятия так же просто, как найти игроков и Мастера, чтобы проводить официальные игры Приключенческой лиги D&D!

Получение приключений для вашего мероприятия

В дополнение к приключениям Стартового набора и книжным приключениям (например, Проклятие Страда) Мастера Подземелий могут приобретать DDEX и DDAL приключения на сайте Гильдии Мастеров Подземелья.

Вводные приключения (DDIA)

После выпуска каждого нового продукта Wizards, магазины могут проводить у себя игры под названием «Вводные приключения». Эти приключения обычно содержат 12-15 часов эксклюзивного игрового контента, который доступен только для игр в магазинах WPN. Приключения с кодом DDLE также считаются вводными приключениями.

Приключения DDEX/DDAL

Эти приключения доступны для покупки исключительно на сайте Гильдии Мастеров Подземелья [Dungeon Master's Guild].

Стартовый набор и книжные приключения

Затерянные рудники Фанделвера и все официальные книжные приключения считаются легальными для игры в рамках Приключенческой лиги D&D. Эти приключения лучше всего подходят для столов, которые регулярно встречаются (например, в частных играх), но их можно легко планировать в своих еженедельных играх Приключенческой лиги D&D, если вы решите это сделать.

Мировые премьеры и региональные превью

Если вы являетесь организатором конвенций, вы также можете запросить провести мировой праймер или региональный превью предстоящего приключения DDAL, заполнив следующую форму запроса как можно скорее.

<http://bit.ly/DnDALPremier>

Часть 6. Журнал изменений

v8.1

- Ориентированные на приключения рекомендации перемещены в Каталог контента.
- Удалены и пересмотрены рекомендации по учету списков запрещенных позиций, чекпоинтов продвижения и сокровищ, а также изменения в приобретении зм.
- Удалены ссылки на подсчет магических предметов.
- В список аббревиатур добавлены новые источники.
- Добавлены ограничения на создание, изготовление и исполнение желаний, поскольку они применяются для генерации зм.
- Удалены рекомендации по вехам для Больших потрясений и Дома смерти.

v8.2

- Исправлены опечатки в вечнозеленых и сезонных списках разблокировки.
- Обновлено количество +X боеприпасов, полученных при покупке с использованием чекпоинтов сокровищ.
- Обновлено список запрещенных предметов.
- Незначительные изменения формулировок.
- Совместная обработка.
- Магические версии мирского снаряжения, найденные за пределами ресурсов игрока, недоступны, если не разблокированы.