

**ПРОКЛЯТЫЕ СТРАДА**  
**РУКОВОДСТВО ИГРОКА**  
версия 4.0

## Что такое D&D Лига Искателей Приключений?

Прежде всего, это организованная на официальном уровне непрерывная игровая кампания для Dungeons & Dragons. В качестве правил в ней используется пятая редакция D&D, а в качестве игрового сеттинга – Забытые Королевства (The Forgotten Realms). Вы можете играть в рамках D&D Лиги Искателей Приключений (далее Лига) в любом месте, где используются приключения с этим логотипом. Вы можете создать себе персонажа и использовать его на любой игре, где поддерживаются правила Лиги. Большая часть таких игр проходит публично. Чаще всего их проводят в игровых магазинах и клубах, а также на конвентах.

## Как использовать это Руководство?

Руководство D&D Лиги – это исчерпывающий справочник по правилам, используемым в официальных играх. В добавлении к тем правилам, которые касаются исключительно игроков, тут содержится важная информация для Мастеров Подземелий (Dungeon Masters, ДМ, Мастеров) и организаторов. Также здесь вы сможете найти особые правила для игры в Dungeons & Dragons в рамках официальной кампании. Когда вы сталкиваетесь с разночтениями между правилами, содержащимися в данном Руководстве и других источниках, то Руководство имеет приоритет для игр Лиги.

Оно разделено на две части:

- **Часть первая** посвящена созданию и развитию персонажа. Она содержит перечень разрешенных правил, а также информацию о развитии персонажа после приключений в рамках Лиги.
- **Часть вторая** содержит список источников и другую информацию, которая может вам пригодиться. Также здесь есть раздел «Часто задаваемые вопросы».

## Что Вам нужно для игры?

Для участия в играх Лиги вам необходимы:

- **Базовые правила D&D (The D&D Basic Rules)**. Этот бесплатный документ в формате PDF доступен на веб-сайте Wizards of the Coast. Он содержит все основополагающие правила игры, и вы можете создать персонажа, руководствуясь ими. Расширенные возможности доступны в других продуктах компании.
- **Лист персонажа (Character sheet)**. Вы можете использовать официальный лист Лиги или любой другой, который подходит лично вам.
- **Лист приключений (D&D Adventurers League adventure logsheet)**. Он нужен для отслеживания сыгранных вами игровых сессий, а также учета вашего опыта, сокровищ и иных заметок.

- **DCI номер.** Это ваш официальный идентификационный номер в системе игр Wizards of the Coast. Вы можете получить его на публичных игровых событиях; просто спросите у организатора, если вы участвуете впервые. Также вы можете получить его самостоятельно на сайте Wizards of the Coast.

## Игровые сезоны

Каждые несколько месяцев начинается новый игровой сезон. Он задает общий тон и сюжетные связи, объединяющие различные приключения в своего рода «мини кампанию». Текущий игровой сезон называется **Проклятье Страда**.

Сезоны обеспечивают непрерывность игры и сюжета. В дополнение к этому, чередование игровых сезонов предоставляет возможность создать новых персонажей, обновить правила и начать новые приключения. При этом вы всегда сможете продолжить игру уже существующим персонажем в любом из игровых сезонов, пока он соответствует требованиям по уровню каждого конкретного приключения.

## Предназначение D&D Лиги

Игры в рамках Лиги должны:

- быть доступны всем желающим;
- создавать доброжелательную атмосферу, направленную на веселье;
- использовать лишь официальные материалы приключений;

## Часть 1: Персонажи

Этот раздел содержит информацию по созданию и развитию персонажей в рамках D&D Лиги .

## Разрешенные правила

Персонажи, созданные во время игрового сезона *Проклятье Страда*, могут использовать следующие правила для определения своих возможностей:

- *Базовые правила D&D* (все правила, кроме пробрасывания очков характеристик и очков здоровья, пробрасывания начального благосостояния, существуют также некоторые ограничения мировоззрения)
- *Книга Игрока D&D (D&D Player's Handbook*, все правила, кроме пробрасывания очков характеристик и очков здоровья, некоторые ограничения мировоззрения)
- *«Проклятье Страда» (Curse of Strahd™*, приложение A)
- *«Справочник Монстров» (Monster Manual*, приложение A – только звери (beasts))
- *«Руководство по Побережью Мечей» (Sword Coast Adventurer's Guide™* (смотри сноску)

Официальные материалы Лиги могут содержать исключения из приведенных списком разрешенных правил. Если в заклинании, расовой или классовой особенности упоминается существо, которое не содержится в официальном наборе правил, то это заклинание или особенность также представляет собой исключение из правил.

## Создание персонажа

Чтобы создать персонажа в рамках Лиги вам нужно следовать шагам, указанным ниже. Исключения и уникальные правила, которые могут применяться в Лиге, упоминаются в описании каждого сезона. Все персонажи начинают игру на 1-м уровне.

### Выберите начальную историю

Вам следует выбрать начальную историю для вашего персонажа. В большинстве случаев это довольно легко – она совпадает с игровым сезоном первого приключения вашего персонажа. Ваш выбор истории влияет на набор правил, которые вы можете использовать для определения возможностей персонажа. Однако вы можете выбрать любую историю, независимо от того, в каком игровом сезоне вы планируете играть.

На текущий момент доступны следующие начальные истории:

- *Ярость Демонов*
- *Стихийное Зло*
- *Тирания Драконов*
- *Проклятие Страда*

В случае выбора Стихийного Зла, Тирании Драконов или Ярости Демонов в качестве вашей начальной истории – ознакомьтесь с разделом «Предыдущие начальные истории» в конце данного документа.

### Выберите расу

Все расы, включая необычные, доступные в разрешенных на данный момент правилах, могут быть использованы для игры.

**Различные черты человека.** Если вы играете человеком, то можете использовать разнообразные черты в том виде, как это указано в главе 2 Книги Игрока.

## Руководство по Побережью Мечей (Sword Coast Adventurer's Guide)

Для игры в Лиге доступны все сноски и правила, собранные в Руководстве по Побережью Мечей, кроме исключений, указанных ниже. Не разрешены или каким-либо образом ограничены следующие правила:

- В играх Лиги крылатые тифлинги не могут летать. Допустимы лишь декоративные крылья, которые не могут обеспечить скорость полёта.

- Некоторые расы, описанные в других источниках (например, аасимар или генаси), запрещены, если только этот источник не является допустимым для истории происхождения вашего персонажа.
- Вы можете указать, что отыгрываете какой-либо редкий вид эльфов, однако можете использовать только те расовые черты, которые указаны в Книге Игрока.
- Вы можете избрать первородный путь Яростного Бойца только если являетесь дварфом. Также для того, чтобы принять арканную традицию Пеня Клинка, вы должны быть эльфом.
- Выбор происхождения наследника требует дополнительных указаний. Вы можете бросить кубик и как обычно воспользоваться таблицей, приведённой в Руководстве по Побережью Мечей, при этом любой предмет, который вы выберете в Книге Игрока, должен быть нерасходуемым и стоить 75 зм и меньше. Независимо от того, бросите вы кубик или же выберете наследство сами, оно может быть абсолютно обычным или иметь незначительную магическую особенность. Если вы хотите, чтобы такая особенность была, то можете выбрать будет ли предмет излучать свет свечи или же иметь любой другой эффект из таблицы «Какую особенность он имеет?» в Руководстве Мастера.

### Выберите класс

Все классы и классовые особенности, доступные в разрешенных на данный момент правилах, могут быть использованы для игры.

**Божества.** Сюжет игр Лиги проходит в Забытых Королевствах, поэтому народ поклоняется богам только этого мира. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж поклонялся какому-либо богу, вам следует выбрать его из списка божеств Забытых Королевств или нечеловеческих божеств, содержащегося в приложении В Книги Игрока или Базовых Правил. Жрецы и персонажи с предысторией Священнослужителя обязаны выбрать божество из этого списка. Если вы жрец, то можете выбрать один из относящихся к вашему божеству доменов или же домен Жизни. Домен Смерти не разрешен, за исключением тех случаев, когда данная возможность не становится доступна в рамках вашего игрового сезона.

### Определите очки характеристик

Вы можете определить очки характеристик вашего персонажа, используя один из следующих методов:

- Стандартный набор (15, 14, 13, 12, 10, 8)
- Настройка очков характеристик (глава 1 Книги Игрока)

После распределения очков характеристик, добавьте к ним ваши расовые бонусы, чтобы определить окончательные значения характеристик на первом уровне. Вы **не можете** бросать кубик для определения ваших очков характеристик.

### Опишите вашего персонажа

Выберите дополнительные детали, которые помогут вам лучше понять вашего персонажа, из тех, что содержатся в разрешенных на данный момент правилах:

- Имя
- Мировоззрение
- Идеалы
- Узы
- Изъяны
- Предыстория (вы можете выбрать или же создать собственную предысторию)
- Фракция (необязательно)

### Начальный образ жизни (Lifestyles)

Ваш начальный уровень жизни зависит от вашей предыстории. Вы можете изменить его (как в лучшую сторону, так и в худшую), когда тратите дни отдыха на различные занятия.

Происхождение	Образ жизни
Дворянин (Noble)	Зажиточный
Артист (Entertainer)	Скромный
Беспризорник (Urchin)	Скромный
Моряк (Sailor)	Скромный
Мудрец (Sage)	Скромный
Народный герой (Folk hero)	Скромный
Отшельник (Hermit)	Бедный
Священнослужитель (Acolyte)	Скромный
Преступник (Criminal)	Бедный
Гильдейский ремесленник (Guild artisan)	Комфортный
Собственная предыстория	Скромный
Солдат (Soldier)	Скромный
Чужеземец (Outlander)	Бедный
Обманщик (Charlatan)	Комфортный
<b>Происхождения из Руководства по Побережью Мечей</b>	
Городской Дозор	Скромный
Клановый ремесленник	Комфортный
Уединённый учёный	Скромный
Придворный	Комфортный
Агент фракции	Скромный
Путешественник	Скромный
Наследник	Зажиточный
Рыцарь ордена	Комфортный
Наёмник со стажем	Скромный
Городской охотник за головами	Скромный
Член племени Утгарда	Бедный
Дворянин из Вотердипа	Зажиточный

### Допустимые мировоззрения (Alignment)

Игры в рамках Лиги нацелены на создание доброжелательной, приятной атмосферы. И хотя мы осознаем, что большинство игроков способны отыгрывать персонажей с весьма широким

спектром мотиваций, мы решили ограничить выбор мировоззрения, дабы удержать игровые партии от саморазрушения.

Следующие виды мировоззрения **запрещены** в Лиге:

- Нейтрально злое
- Хаотично злое

Вдобавок, следующий вид мировоззрения допускается лишь для персонажей, относящихся к Альянсу Лордов или Жентариму:

- Законопослушно злое

### Использование заранее созданных персонажей (Pregenerated characters)

Если вы не хотите самостоятельно создавать своего персонажа, в этом нет ничего плохого. Вы можете использовать заранее созданного персонажа на старте, а затем изменить его во что-то иное, более подходящее вашему стилю игры. Ознакомьтесь с разделом «Развитие персонажа» для получения более подробной информации о том, как это возможно сделать.

### Фракции (Factions)

Когда вы создаете персонажа, а также в любой момент его приключений, вы можете решить присоединиться к фракции. Фракция является организацией, нацеленной на достижение определенных целей, благодаря активным действиям ее представителей по всему Фаэруну (Faerûn), основному континенту Забытых Королевств. Каждая фракция по-своему уникальна и предлагает искателям приключений шанс заработать уважение и известность в своих рядах путем получения очков славы (Reputation) в ходе прохождения приключений и выполнения заданий, которые соответствуют ее интересам.

Действующие фракции не меняются вне зависимости от игрового сезона, настолько глубоко они вплетены в ткань повествования текущих и будущих историй Лиги. Разумеется, у каждой из фракций есть собственные цели и задачи, но между ними нет открытой вражды. Последователи одной фракции могут относиться с пренебрежением к последователям другой, но они достаточно цивилизованы дабы воздержаться от прямого конфликта.

Присоединение к фракции не является обязательным. Если ваш персонаж присоединился к одной из них, то в силу вступают следующие правила:

**Один персонаж – одна фракция.** Вы одновременно можете быть членом лишь одной из них. Если вы когда-нибудь решите сменить фракцию или же уйти из нее, то вы теряете все бонусы и очки славы, которые вы заработали на службе там. Ни одна из фракций не любит предателей и дезертиров.

**Не вредите другим персонажам во время приключения.** Приключенцы объединяются на основе общих интересов, поэтому ожидается, что они будут работать сообща для преодоления возникающих трудностей.

И хотя некоторые фракции могут относиться к другим с неприязнью, персонажам стоит отложить эту антипатию в дальний ящик и объединиться в команду перед лицом неминуемой опасности. Если говорить коротко, играйте с уважением друг к другу, особенно когда проблемы становятся по-настоящему смертоносны.

## Выберите снаряжение

Когда в рамках Лиги вы создаете вашего персонажа на текущий игровой сезон, возьмите начальное снаряжение согласно вашему классу и предыстории. Вы не можете бросать кубик для определения вашего начального благосостояния.

**Приобретение предметов.** Вы можете приобретать любые обычные вещи, которые содержатся в разрешенных на данный момент правилах.

**Безделушки (Trinkets).** Вы можете начать игру, самостоятельно выбрав безделушку из таблицы в главе 5 Книги Игрока или Базовых Правил, или же бросить кубик для случайного выбора безделушки.

## Лист приключений

Вдобавок к листу персонажа вы должны иметь лист приключений. Он служит для записи каждой сессии игры. Относитесь к нему как к продолжению листа персонажа; это запись всех достижений вашего героя!

Прежде чем начать свое первое приключение – заполните верхнюю часть листа. В конце каждой игровой сессии вам следует вписывать данные по каждому из предложенных пунктов, даже если ваш персонаж ничего не приобрел (просто поставьте «0» в этих строчках).

Большая часть информации на листе вполне ясна, однако часть понятий требует дополнительного пояснения:

**Очки опыта (XP).** Вы начинаете играть с 0 очков опыта (XP).

**Золото (Gold).** Вы начинаете играть с тем количеством золотых монет (gp), которое осталось после приобретения начальной экипировки. Вы можете записывать серебряные (sp) и медные (cp) монеты как десятичные дроби.

**Свободное время (Downtime).** В конце каждого приключения ваш персонаж зарабатывает свободные дни, которые он может потратить на разнообразные виды деятельности. Ваш ДМ сообщит, сколько дней отдыха вы получаете после каждого конкретного приключения. Вы начинаете с 0 свободных дней.

**Очки славы (Renown).** Вы начинаете игру с 0 очков славы. Если вы не состоите во фракции, то можете не отслеживать этот пункт (просто проставьте «0» во всех строчках).

**Магические предметы (Magic items).** Здесь вы указываете количество постоянных магических предметов, которыми обладает ваш персонаж; запишите название предмета в примечаниях листа приключений. Вы начинаете с 0 постоянных магических предметов.

**Примечания/Деятельность в свободные дни (Adventure Notes/Downtime Activities).** Используйте это место для записей примечаний по приключению. Как минимум, вы должны записывать все полученные магические предметы (как постоянные, так и расходные). Если вы тратите свободные дни, отметьте какой деятельностью вы занимались.

## Приключения и эпизоды

**Приключение** можно определить как законченную игровую деятельность со своим началом, серединой и завершением. Приключения могут длиться от одной до нескольких игровых сессий.

**Эпизод** (в некоторых случаях называемый **главой** или **частью**) длится одну или несколько игровых сессий и является частью большого приключения. Эпизоды чаще всего выступают основой структуры официально продаваемых приключений, как, например, *Сокровище Драконьей Королевы* (*Hoard of the Dragon Queen*).

## Перед игровой сессией

Вы уже сели за игровой стол и с нетерпением ждёте предстоящую игру в рамках Лиги? Вот несколько советов перед тем, как вы начнёте:

- Представьте себя другим игрокам и Мастеру Подземелий. Вы можете описать персонажа, которым собираетесь играть (раса, класс, фракция, изъяны и так далее), чтобы другие игроки знали, чего ожидать.
- Заполните первую часть вашего журнала приключений, включая название приключения, номер игровой сессии, дату, имя и DCI ДМа.
- Выберите заклинания и иные особенности вашего персонажа, прежде чем игра начнется. Вы можете попросить ДМа прочитать вам описание приключения, дабы помочь сделать выбор.
- Дайте знать ДМу о том, что вы воспользовались днями отдыха для какой-либо деятельности.

## Повторное прохождение приключений

Вы можете сыграть в уже пройденное вами приключение, но для этого вам необходим персонаж, отличный от уже участвовавшего в нем. Вы также можете участвовать в приключении, если проводили его в качестве Мастера Подземелий.

## Во время игровой сессии

Здесь приведено несколько советов, которые помогут вам насладиться игрой:

- Будьте учтивы по отношению к другим игрокам. Дайте каждому шанс оказаться в центре внимания. Не отвлекайтесь от игры (играя или разговаривая по мобильному телефону и т.д.). Если вам необходимо сделать что-то, что по вашему мнению может отвлечь остальных от игрового процесса – извинитесь и выйдите из-за игрового стола на несколько минут.
- Слушайте и делайте пометки, когда это требуется. Иногда может оказаться жизненно необходимым вспомнить имя важного неигрового персонажа (NPC) или же мелкую деталь, которая показалась весомой для вас. Вы можете взять с собой небольшой блокнот, использовать мобильное устройство или же писать на листе своего персонажа или листе приключений.
- Предоставляйте информацию вашему ДМу, когда он запрашивает её. Вполне нормально скрывать часть информации от других игроков, если вы того хотите, но ДМ – совсем другое дело. Ему необходимо взаимодействовать с вашим персонажем, и зачастую это требует понимания



некоторых деталей, которых остальная партия может и не знать. В этом случае вы можете передавать записки, дабы скрыть определенную информацию от других игроков.

- Получайте удовольствие! Если вам не нравится происходящее за игровым столом, вы имеете право по возможности донести это до сведения Мастера Подземелий, однако без серьезного нарушения темпа игры. Если же у вас есть какие-либо проблемы с ДМом – обратите на это внимание организаторов.

## После игровой сессии

В заключении каждой игровой сессии сделайте следующее:

- Запишите награду, полученную вами от ДМа. Вы должны получить очки опыта (XP), золото, свободные дни (в конце эпизода), а также очки славы (в конце эпизода) и иные награды, если таковые имеются в приключении. Укажите всю информацию в вашем листе приключений.
- Если в приключении были магические предметы, то обсудите с партией, как они будут распределены. Информацию об этом вы сможете найти в части 2.
- Дайте ДМу знать, если вы решите воспользоваться свободными днями для какой-либо деятельности по окончании эпизода или приключения.
- Поблагодарите остальных игроков и вашего Мастера Подземелий за игру.
- Помогите с уборкой игровой зоны.
- Если вы играете по приключениям, которые включают в себя множество эпизодов, такие как *«Потерянная Шахта Фанделвера» (Lost Mine of Phandelver)* или *«Проклятие Страда» (Curse of Strad)*, то вы получите свободные дни и очки славы по окончании эпизода, а не после каждой игровой сессии.

## Свободные дни и образ жизни

Деятельность в свободные дни и поддержание вашего образа жизни проходят вне приключений. Они помогают приключенцам проявить себя вне привычных выдающихся подвигов и могут повлиять на то, как их воспринимают окружающие.

Если вы хотите, чтобы ваш персонаж потратил на что-либо дни отдыха между эпизодами или приключениями, то у вас есть определенный набор возможностей. Их полный перечень и описание содержится в Базовых Правилах или Книге Игрока.

**Создание предметов.** Вы можете создавать немагические предметы. Однако Лига не поддерживает объединение усилий и свободных дней нескольких персонажей для создания одного предмета. Зелья лечения (Potions of healing) считаются немагическим и поэтому могут быть созданы вашим персонажем.

**Совершенствование навыков.** Вы можете использовать свободные дни, чтобы достаточно эффективно поддерживать свой образ жизни.

**Восстановление.** Если вы страдаете от истощающей вас раны, заболевания или яда и не нашли иного способа избавиться от напасти до конца эпизода или приключения, то можете потратить свободные дни, чтобы попытаться сделать это. Если же вам это не удастся или вы решили не

тратить дни отдыха на избавление от этого состояния, то начинаете следующий эпизод или приключение, находясь под его влиянием.

**Обучение.** Вы можете потратить дни на изучение нового языка или набора инструментов.

**Новые возможности.** Обратите свое внимание на сноски относительно колдовских услуг и навёрстывания упущенного.

**Прочие занятия.** Некоторые приключения могут открыть вам доступ к специальным видам деятельности, а члены фракции высокого ранга получают доступ к особым видам занятий, эксклюзивных для каждой из фракций.

## Свободное время: Колдовские услуги (Spellcasting services)

Если, закончив эпизод или приключение, вы нуждаетесь в наложении заклинания и у вас есть доступ к заклинателям, то вы можете потратить на это один день отдыха (и заплатить расходы на поддержание своего уровня жизни). Колдовские услуги доступны в поселениях размером не меньше города, а также имеют определенную цену за каждое заклятие.

Как вариант, другой член вашей партии может предоставить вам необходимую услугу. В таком случае вы и заклинатель тратите по дню отдыха для сотворения требуемых заклинаний. Любой член вашей партии может оплатить стоимость потраченных компонентов для заклинаний, подобных Поднять мертвого (raise dead).

## От кого ждать помощи?

В текущем игровом сезоне, Проклятие Страда, для персонажей, находящихся в Боровии, изменены правила колдовских услуг. Во мрачных владениях Страда попросту нет поселений, приспособленных заклинателями под свои нужды, а места поклонения, в которых могут предоставляться их услуги, сейчас захвачены монстрами. Таким образом, если в приключении не указано иного, единственной личностью, способной на это, является Дженни Зеленозубая (Jeny Greenteeth). Больше информации вы можете найти в Руководстве Мастера.

## Обмен богатством

Вы не можете дать золото другому игроку. Однако вы можете оплатить часть или полную стоимость услуги за другого, чтобы помочь ему. Например, заплатить за заклинание Поднять мёртвого (raise dead). Чтобы потратить средства на предоставление подобных услуг, вы должны состоять в одной партии (быть за одним игровым столом), если иное не сказано в тексте приключения.

## Учет свободных дней

Чтобы правильно записать свою деятельность на отдыхе, вам достаточно просто вычесть потраченные дни из общего их числа в вашем листе приключений. Отметьте тип вашей деятельности, а также общее количество дней, потраченных на нее, в примечаниях листа приключений.

Например, если вы захотели выучить язык гномов (Gnomish) и потратили на это 10 дней отдыха, то вам следует записать "Обучение: Язык гномов (10)", как только вы впервые потратите свободные дни на этот вид деятельности, после чего вычтёте 10 дней из имеющихся у вас. Если вы позже потратили ещё 5 дней, то вам следует записать "Обучение: Язык гномов (15)" и вычтёте эти 5 дней из вашего общего числа свободных дней.

## Запись расходов на образ жизни

Когда бы вы ни были вовлечены в деятельность на отдыхе, вы должны оплатить поддержание своего образа жизни, как это описано в главе 5 Базовых правил или Книги Игрока. Просто вычтите потраченную сумму из имеющегося у вас золота в листе приключений. Вы оплачиваете это только когда тратите свободные дни.

Улучшение вашего образа жизни занимает больше времени, нежели его ухудшение. Если вы потратите хотя бы один или более свободных дней, поддерживая уровень жизни ниже вашего текущего, то ваш образ жизни сменится на новый. Если же вы потратите 30 дней отдыха, поддерживая уровень жизни выше вашего текущего, то только тогда он изменится.

## Свободное время: Навёрстывание упущенного (Catching up)

Иногда ваша партия повышает уровни немного быстрее, чем вы. Но вместо того, чтобы смотреть вслед своим товарищам, когда они отправляются на приключения более высокого уровня, вы можете наверстать часть упущенного опыта. Когда вы делаете это, то предполагается, что ваш персонаж отправился на небольшое приключение - например, охранять караван или патрулировать дикие земли.

Навёрстывание упущенного – это специальный вид деятельности вне приключений, который доступен лишь для персонажей 4го и 10го уровней, дабы они смогли перейти на следующий этап игры (tier of play). На 4-м уровне вам понадобится потратить 20 дней отдыха, чтобы получить 5й уровень. Для персонажа же 10го уровня - 100 дней. В любом случае, вы обязаны оплачивать расходы, необходимые для вашего образа жизни, во время этого процесса.

## Покупка и продажа предметов

В конце эпизода или приключения (а иногда и во время) вы можете купить или продать обычные предметы. Любые **драгоценные камни, ювелирные изделия, предметы искусства, а также товары**, которые вы находите во время ваших приключений, автоматически превращаются в золото согласно их полной стоимости и разделяются равным образом между всеми приключенцами в вашей партии.

**Оружие, доспехи и другое снаряжение** могут быть проданы лишь за половину их стоимости. Оружие и доспехи, полученные от монстров, ничего не стоят, если иное не указано в тексте приключения; если подобное снаряжение было получено во время игры, оно может быть использовано лишь до конца игровой сессии, после чего разрушается или иным способом становится бесполезным.

**Магические предметы** не могут быть проданы и в большинстве случаев не могут приобретены, за исключением зелий здоровья (ознакомьтесь с разделом «Снаряжение для приключений» (Adventuring gear) в главе 5 Базовых Правил или Книги Игрока).

## Получение магических предметов

Магические предметы – это редкие и ценные вещи, в особенности постоянные. В конце некоторых игровых сессий, ваша партия может получить небольшое количество магических предметов, которые она должна разделить между персонажами. Мастер Подземелий помогает партии определить, кто именно получит магический предмет. Однако, если все игроки согласны на то, что определенный персонаж должен получить такую вещь, именно он ее и получает.

**Если вы получили магический предмет**, запишите это в примечаниях вашего листа приключений. Если он является **расходуемым** (consumable item), как, например, зелье, свиток или иные одноразовые предметы, вы можете также отметить его на вашем листе персонажа, но не забудьте стереть или зачеркнуть его после использования.

Если предмет является **постоянным**, отметьте это в примечаниях вашего листа приключений, а также на листе персонажа. Вдобавок вам необходимо написать о его получении в колонке магических предметов на листе приключений (над пунктом с примечаниями).

Ваше общее число подобных вещей поможет определить, кто получит постоянные магические предметы в последующих играх и приключениях. Те постоянные предметы, которые сломались, были утеряны, украдены, выброшены или уничтожены, все равно учитываются в общем количестве ваших магических предметов.

## Развитие персонажа

Персонаж, получивший достаточное количество очков опыта (XP) для повышения уровня, может сделать это в конце долгого отдыха или же по окончании эпизода или приключения. Персонаж, который заработал достаточно очков славы для получения нового ранга в своей фракции, может сделать это в конце эпизода или приключения. Отметьте ваш новый уровень или ранг на листе персонажа и в примечаниях листа приключений.

**Получение очков здоровья (Hit points) при повышении уровня.** Когда вы повышаете уровень, вы получаете фиксированное количество очков здоровья, указанное в описании вашего класса. Вы не можете бросать кубик для определения своих очков здоровья.

**Индивидуальные опции (Customization options).** Если правила, разрешенные для настройки вашего персонажа, входят в Книгу Игрока, вы можете выбрать опции из главы 6, включая такие как мультиклассирование и умения (Feats).

## Повышение уровней и этапы игры (Tiers of Play)

Приключения, входящие в Лигу, разбиты на четыре игровых этапа – первый этап (уровни 1-4), второй (уровни 5-10), третий (уровни 11-16) и четвертый (уровни 17-20). Уровень вашего персонажа показывает, в каком игровом этапе вы можете им играть. Вы не можете участвовать в приключениях, не соответствующих доступному вам этапу.

Повысить уровень своего персонажа возможно после долгого отдыха или же в конце эпизода или приключения. Вы обнаружите, что ваш персонаж очень быстро доберется до 3-го уровня. Однако после этого вам потребуется около двенадцати и более часов игры, чтобы получить каждый последующий уровень.

## Ограничение продвижения – Проклятье Страда

Как только персонажи попадают в Боровию и запускают цепь событий в приключении Дом Гибели, Покров Тумана или другом приключении Проклятья Страда, они не смогут вернуться в Фаэрун. Пока они заточены во владениях Страда, игроки не могут принимать участие в приключениях и событиях за пределами Боровии.

## Часть 2. Прочая информация и источники

Этот раздел содержит ряд важных тем для D&D Лиги.

### Правила поведения

Игра в рамках Лиги основана на веселье, сотрудничестве и безопасности. Все участники (игроки, Мастера Подземелий и организаторы) должны придерживаться следующих правил поведения:

- Участники не должны вести себя оскорбительно по отношению к другим, а также рушить чье-то веселье.
- Участники, ставшие свидетелями ненадлежащего поведения, должны указать на это нарушителем. В ином случае они должны немедленно уведомить об этом организатора мероприятия.
- Если игроки не ощущают себя в безопасности, они должны немедленно сообщить об этом организатору.
- Мастер Подземелий может попросить нарушителя правил покинуть игровой стол для разговора с организатором. Организатор же, в свою очередь, имеет право отстранить нарушителя или же ДМа от игры.
- Агрессивное поведение и воровство неприемлемы. Подобные случаи – прямой путь к немедленному отстранению нарушителя.

### Примеры нарушений

Организаторы, ДМы и игроки равно ответственны за поддержание порядка и отслеживание нарушений правил поведения.

#### НЕНАДЛЕЖАЩЕЕ ПОВЕДЕНИЕ

- Чрезмерное использование грубой речи или сквернословия
- Метание предметов или разрушение имущества в моменты ярости
- Замусоривание игровой зоны

- Слишком частое перебивание других игроков
- Чрезмерное требование внимания со стороны ДМа
- Постоянные разговоры по телефону за игровым столом

#### СОЦИАЛЬНО НЕПРИЕМЛЕМОЕ ПОВЕДЕНИЕ

- Оскорбление другого участника по расовому, половому или культурному признаку
- Неуместное фотографирование сопартийцев
- Давление на игроков
- Попытки запугивать игроков посредством социальных сетей (форумы, блоги)

#### АГРЕССИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

- Угроза применения силы к другим участникам
- Порча листа персонажа другого игрока
- Выхватывание стула из-под другого участника, что приведет к его падению
- Намеренное переворачивание игрового стола

#### ВОРОВСТВО

- Кража книг, миниатюр, иных игровых аксессуаров и пр.
- Кража сертификатов других участников
- Использование кубиков других участников без их разрешения
- Кража материалов организатора или ДМа, например, карт или текстов приключений

### Реакция организатора

Если организатор был извещен о нарушении правил поведения, он должен решить этот вопрос быстро и профессионально, стараясь как можно меньше прерывать ход мероприятия. Ниже приведены возможные варианты разрешения конфликта, но если ситуация складывается иначе и требует более мягкой или жесткой реакции, организатор уполномочен поступать соответствующим образом.

Имея дело с ненадлежащим поведением, Мастер Подземелий может самостоятельно среагировать на первое нарушение, сделав виновнику предупреждение. После второго нарушения ДМ должен уведомить организатора мероприятия. Если же оскорбительное поведение исходит от Мастера, игрок обязан незамедлительно сообщить об этом организатору.

Социально неприемлемое поведение является более серьезным нарушением, поэтому как Мастер Подземелий, так и другие участники имеют право немедленно уведомить организатора. Тот должен вынести нарушителю предупреждение за первый проступок такого рода, при повторном же нарушении правил он должен отстранить игрока от игры.

Воровство или агрессивное поведение – достаточное основание для немедленного удаления нарушителя из игровой зоны и/или помещения. В случае подобных поступков организатор должен быть извещен незамедлительно.

## Администрация

D&D Лига подобна одной большой игровой кампании, общей для всех, и именно поэтому для ее нормального функционирования необходимы усилия множества людей. В отличие от домашней игры, где Мастер Подземелий ответственен за все сюжетные повороты, именно администраторы Лиги устанавливают ее правила и структуру. Они считаются официальным голосом Лиги касательно определенных вопросов.

## Команда Wizards

Команда Wizards of the Coast включает в себя Менеджера по Организованным Играм D&D (D&D Organized Play Manager), а также ключевых членов отдела продвижения D&D (D&D Brand) и отдела исследования и разработки D&D (D&D R&D). Они ответственны за принятие решений, влияющих на общие аспекты Лиги, например, на очередность выпуска игровых продуктов, политику и процедуру изменения сеттинга, регулирование игровых программ, а также осуществление глобальной поддержки через игровые наборы и специальные мероприятия. Члены команды на текущий момент указаны в разделе «Ссылки и источники» («Links and resources»).

Команда Wizards редко напрямую вмешивается в игровой процесс, опираясь вместо этого на внедрение более широких изменений, а также на регулирование всей системы для удовлетворения нужд сообщества. Однако, эта команда всегда рада услышать конструктивную критику. Она может быть отправлена по адресу, указанном в разделе «Ссылки и источники» или же через Game Support team.

## Администраторы

Наши администраторы осуществляют ежедневное управление Лигой. Они напрямую общаются с людьми, разрабатывают приключения, а также дают рекомендации команде Wizards относительно правил и игровой политики. Вдобавок они могут рассматриваться как официальный источник решений касательно разночтений в правилах Лиги. Каждый администратор выполняет определенную функцию – менеджер по связям с общественностью, менеджер ресурсов, а также контент-менеджер.

Каждая должность – это один человек, у которого есть свой помощник, осуществляющий поддержку в случае необходимости. Эти шесть человек составляют совет администраторов, который работает над большинством проектов Лиги. Текущие члены команды администраторов указаны в конце данного раздела. Вы можете направить свой отзыв любому из них, связавшись по адресу [community@dndadventurersleague.org](mailto:community@dndadventurersleague.org) или используя контакты в разделе «Ссылки и источники».

## Региональные координаторы

Региональные координаторы – это лица, осуществляющие продвижение и текущую поддержку игр в относящихся к ним регионах. Они работают вместе с администраторами, помогая увеличить число мероприятий и игроков в своих регионах. Региональные координаторы могут направить интересующихся игроков, ДМов и организаторов к необходимым им источникам, а также предоставить текущую информацию по игровым сессиям. Они также определяют, какие публичные мероприятия получают предварительные версии приключений.

Вы можете увидеть список регионов в разделе «Ссылки и источники». Если же вам хотелось бы стать координатором своего региона - обратитесь к администраторам.

## Локальные координаторы

Локальные координаторы – это преданные своему делу игроки и ДМы, добровольно вызвавшиеся посвятить определенное количество своего личного времени еженедельно на поддержку и продвижение игр Лиги. Они назначаются региональными координаторами для упрощения организации игрового процесса в определенной части региона.

Они могут быть ответственны как за целую область внутри страны, так и за отдельную часть города – в зависимости от нужд Лиги. Локальные координаторы осуществляют поддержку для ДМов, игроков, организаторов и владельцев игровых клубов через социальные сети или же во время личного общения в клубах и на конвентах.

Вы можете увидеть список регионов и привязанных к ним локальных координаторов в разделе «Ссылки и источники». Если же вы хотите стать одним из них - обратитесь к своему региональному координатору.

## Организаторы

Именно организаторы ответственны за проведение публичных мероприятий, будь то одна или две игровых партии в небольшом игровом клубе или же огромный конвент для сотен участников, играющих одновременно.

Они часто связаны с игровыми клубами или конвентами, а также осуществляют сбор отзывов и поддержание приятной атмосферы для участвующих в мероприятии. Вдобавок они часто выделяют отдельного человека среди них для урегулирования конфликтов по завершению игровой сессии.

## Мастера Подземелий

Мастера Подземелий – это важное связующее звено во всей административной цепочке. Они представляют Лигу за игровым столом, а также обладают правом выносить решения от лица всей организации во время проведения игры. Решение ДМа является финальным на время той игровой сессии, в котором оно было вынесено.

## Последствия приключений (Adventure consequences)



Лига – это организованная на официальном уровне непрерывная игровая кампания для Dungeons & Dragons, в которой ваши действия могут повлиять на ход истории. Если вы играете в приключении Лиги в тот месяц, когда оно было выпущено, у вас есть возможность поделиться результатами вашей игры. Вам будет предоставлена ссылка на короткий опрос относительно ваших подвигов.

Мы используем результаты приключений для внесения изменений в сюжетную линию, основанных на самом значительном, интересном или же наиболее популярном исходе игры. После того как сюжетная линия будет завершена, мы сведем полученные результаты для определения их влияния на Забытые Королевства.

Во время мероприятий по D&D Epics у каждого есть дополнительная возможность внести свой вклад и получить признание за совершенные действия по окончании приключения.

Вы сможете найти список доступных приключений из списка текущего сезона, а также дату и место их выпуска в разделе «Ссылки и источники».

## Тестирование приключений (Playtesting adventures)

Если ваша группа участвует в игровом тесте приключения Лиги, вам будет предложено заполнить небольшой опросный лист относительно того, как прошла ваша игра. Пожалуйста, уделите этому хотя бы несколько минут; результаты опроса бесценны для формирования приключения и впечатлений от него.

Игровое тестирование включает в себя использование одного из существующих у вас персонажей в приключении, которое еще не готово окончательно. После его завершения, вы получите ссылку на опрос для получения вашего отзыва.

Участвуя в тестировании, вы должны понимать, что по итогам отзывов приключение может и скорее всего будет изменено (возможно, что и на основе вашего мнения). Во время тестирования, награда, получаемая за приключение, изменяется так, как это необходимо для теста. Вы сможете повторно принять участие в приключении тем же персонажем уже после официального выпуска приключения.

Если ваша игровая группа хочет помочь развитию приключений в рамках Лиги путем участия в игровых тестах - просто обратитесь к администраторам и мы включим вас и вашу партию в список тестирующих. Для этого вам необходим хотя бы один ДМ, а также от четырех до шести игроков (пять – лучше всего).

## Информация по фракциям (Faction guide)

В Забытых Королевствах пять фракций приобрели широкую известность. Они ищут способы осуществления своих собственных целей и одновременно с этим противостоят разрушительным силам, грозящим простому люду Фаэруна. У каждой фракции есть свои побуждения, цели и философия. Некоторые из них более склонны к подвигам по сравнению с другими, однако все они объединяются в тяжелые для всего мира времена, чтобы противостоять угрозам его существования.

Фракции – это важная часть D&D Лиги, однако создаваемый персонаж не обязан состоять в них, равно как и не обязан присоединяться к одной из фракций в процессе игры. Принадлежность к

ним нередко означает определенный уровень ответственности, но также подразумевает поддержку и награды со стороны фракции за службу.

Если вы решаете сменить или покинуть фракцию, вы теряете все свои ранги и очки славы в ней и должны начать с нуля в новой.

## Арфисты (Harpers)

Арфисты – это разрозненная сеть заклинателей и шпионов, которые отстаивают идеалы равенства и скрытно противостоят злоупотреблениям властью. Эта организация весьма доброжелательна, хорошо осведомлена и при этом секретна. В ряды Арфистов часто вступают барды и волшебники с добрым мировоззрением.

### ЦЕЛИ

- Собирать информации по всему Фаэруну.
- Завуалированно отстаивать идеалы равенства и справедливости.
- Противостоять тиранам и тем лидерам, правительствам и организациям, которые достигают слишком большого могущества.
- Помогать слабым, бедным и униженным.

### УБЕЖДЕНИЯ

- Информации и тайного магического знания никогда не бывает слишком много.
- Обладание слишком большой властью приводит к развращению. В частности, чрезмерное использование магии должно находиться под особым контролем.
- Никто не должен быть абсолютно беспомощен.

### ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ

Агенты Арфистов обучены действовать в одиночку и полагаться на собственные силы. Если они попадают в неприятности, то не рассчитывают, что другие Арфисты станут их спасать. Несмотря на это, каждый из них готов прийти на помощь другому в час нужды, а дружба между ними практически нерушима. Мастера шпионажа и скрытного проникновения, они используют множество личин и фальшивых личностей для создания взаимоотношений, расширения своей сети по сбору информации, а также манипулированию другими для исполнения своих задач. И хотя большинство Арфистов предпочитает действовать в тени, истории известны исключения из этого правила.

### РАНГИ

Смотрящий (Watcher, ранг 1)

Тень Арфы (Harpshadow, ранг 2)

Яркая Свеча (Brightcandle, ранг 3)

Мудрая Сова (Wise Owl, ранг 4)

Верховный Арфист (High Harper, ранг 5)

## **Орден Латной Перчатки (Order of the Gauntlet)**

Орден Латной Перчатки объединяет преданных своему делу искателей справедливости, которые защищают других от бесчинств и злодеяний. Эта организация известна за свое благородство, бдительность и рьяность. Жрецы, монахи и паладины с добрым (а часто и законопослушно добрым) мировоззрением – самые частые члены Ордена.

### **ЦЕЛИ**

- Быть всегда наготове и во всеоружии перед лицом зла.
- Выявлять такие угрозы, как могущественные секретные группы и злые по своей природе существа.
- Насаждать справедливость.
- Нести возмездие лишь в ответ на злые деяния – не наносить удар первым.

### **УБЕЖДЕНИЯ**

- Вера – это величайшее орудие против зла. Вера в бога, друзей и самого себя.
- Противостояние злу – это необычайное деяние, требующее необычайной силы и храбрости.
- Наказывай за поступки, а не за помыслы.

### **ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ**

Орден Латной Перчатки – это сплоченная группа разделяющих общие идеалы людей, движимых религиозным рвением или же обостренным чувством справедливости и чести. Дружба и товарищество настолько важны для членов Ордена, что они доверяют друг другу также, как самому себе. Как солдаты с высокой мотивацией, они стремятся стать лучшими в том, чем они занимаются, и ищут возможности испытать свою храбрость. В этой организации очень мало одиночек, а то и вообще нет.

### **РАНГИ**

Шевалье (Chevall, ранг 1)

Маршеон (Marcheon, ранг 2)

Белый Ястреб (Whitehawk, ранг 3)

Поборник (Vindicator, ранг 4)

Праведная Длань (Righteous Hand, ранг 5)

## **Изумрудный Анклав (Emerald Enclave)**

Изумрудный Анклав – это широко распространенная группа обитателей дикой местности, сохраняющая естественный порядок вещей и выкорчевывающая все неестественные угрозы. Члены этой организации рассеяны по миру, выносливы и склонны к затворничеству. Варвары, друиды и егеря с добрым или нейтральным мировоззрением часто находят себе пристанище в Изумрудном Анклаве.

### **ЦЕЛИ**

- Восстанавливать и поддерживать естественный ход вещей.
- Уничтожать все, что неестественно.
- Держать стихийные силы мира в узде.
- Удерживать цивилизацию и природу от взаимного уничтожения.

### **УБЕЖДЕНИЯ**

- Естественный порядок должен быть уважаем и сохранен.
- Силы, нарушающие естественный порядок, должны быть уничтожены.
- Цивилизация и природа должны научиться сосуществовать.

### **ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ**

Члены Изумрудного Анклава разбросаны по всему миру и часто работают в одиночку. Они учатся больше полагаться на свои собственные силы, нежели на других. Обитание в суровом мире также требует немалой выносливости и мастерства в искусстве боя и выживания. Члены Анклава, посвящающие себя помощи другим выживать среди опасностей диких земель, чуть более общительны, чем те, кто ответственен за сохранение священных рощ и поддержание природного баланса.

### **Ранги**

Весенний Страж (Sprigwarden, ранг 1)

Летний Скиталец (Summerstrider, ранг 2)

Осенний Разбойник (Autumnreaver, ранг 3)

Зимний Охотник (Winterstalker, ранг 4)

## **Альянс Лордов (Lords' Alliance)**

Альянс Лордов – это обширная коалиция политических сил, пользующихся авторитетом, направленная на поддержание взаимной безопасности и процветания. Эта организация известна своей агрессивностью, воинственностью и крайней вовлеченностью в политику. В состав Альянса Лордов часто входят законопослушные или нейтральные воины и колдуны.

### **ЦЕЛИ**

- Обеспечивать безопасность и процветание городов и других поселений Фаэруна.
- Поддерживать широкую коалицию против причин беспорядка.
- Заблаговременно устранять угрозы существующим правителям.
- Приносить славу и честь своим лидерам и родным землям.

### **УБЕЖДЕНИЯ**

- Чтобы сохранить цивилизацию, все должны объединить усилия по борьбе с угрожающими ей темными силами.
- Сражайся за свою родину. Только ты можешь принести честь, славу и процветание своему лорду и земле.
- Не жди пока враг придет к тебе. Лучшая защита – это нападение.

### **ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ**

Для того, чтобы найти и уничтожить угрозы своим родным землям, агенты Альянса Лордов должны быть крайне хорошо подготовлены. Мало кто может сравниться с ними на поле боя. Они сражаются за славу и безопасность своего народа и их правителей, делая это с гордостью. Однако Альянс Лордов может выстоять только если все его члены будут вести «честную игру» между собой, что требует определенного проявления дипломатии. Число предавших Альянс невелико, однако подобные случаи тоже известны.

### **РАНГИ**

Плащ (Cloak, ранг 1)

Алый Нож (Redknife, ранг 2)

Жалящий Клинок (Stingblade, ранг 3)

Герцог Войны (Warduke, ранг 4)

Львиная Корона (Lioncrown, ранг 5)

## **Жентарим (Zhentarim)**

Жентарим представляет собой беспринципную теневую организацию, которая стремится расширить своё влияние и мощь по всему Фаэруну. Она является амбициозной, оппортунистической и меритократической.

Плуты и чернокнижники с нейтральным и/или злым мировоззрением часто вступают именно в эту организацию.

### **ЦЕЛИ**

- Обогащаться.
- Искать возможности по захвату власти.
- Расширять влияние на ключевые организации и людей.
- Господствовать над Фаэруном.

### **УБЕЖДЕНИЯ**

- Жентарим – это твоя семья. Ты прикрываешь его, а он прикрывает тебя.
- Ты – мастер своей судьбы. Ты должен занимать место в обществе не ниже того, на котором заслуживаешь быть.
- У всего и у всех есть своя цена.

### **ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ**

Член Жентарима ощущает себя членом большой семьи, полагаясь на Черную Сеть в вопросах ресурсов и безопасности. Однако он пользуется достаточной автономией, чтобы преследовать свои собственные интересы, а также накопить некоторый уровень личного могущества или влияния. Черная Сеть придерживается принципов меритократии. В целом, она предлагает «лучшее из лучшего», хотя на самом деле Жентарим более заинтересован в распространении собственной пропаганды и влияния, нежели в продвижении отдельных его членов.

### **РАНГИ**

Клык (Fang, ранг 1)

Волк (Wolf, ранг 2)

Змей(Viper, ранг 3)

Ардракон (Ardragon, ранг 4)

Повелитель Ужаса (Dread Lord, ранг 5)

## Продвижение во фракции и получаемые преимущества

Когда персонаж, входящий в состав одной из фракций, отправляется на приключение, он зарабатывает славу за выполнение задач, которые совпадают с целями фракции. Это выражено в получении очков славы в конце эпизода или приключения. Награда составляет 0 очков славы (отсутствие интереса фракции), 1 очко славы (частичный интерес фракции) или 2 очка славы (прямой интерес фракции).

Каждая фракция может награждать искателей приключений разным количеством очков. По мере получения славы, персонажи продвигаются по рангам своих фракций, получая больший авторитет и дополнительные преимущества.

Ранг	Очки славы	Дополнительные требования
1	0	-
2	3	-
3	10	5 уровень, 1 секретная миссия
4	25	11 уровень, 3 секретных миссии
5	50	17 уровень, 10 секретных миссии

### РАНГ 1. ПОСВЯЩЕННЫЙ (INITIATE)

Именно этот ранг получают приключенцы, когда присоединяются ко фракции. Он доступен во время создания персонажа и в любой другой момент, когда он решит присоединиться к ней.

**Участие в деятельности фракции.** Вы можете участвовать в любом виде деятельности, относящемся к вашей фракции.

**Зарабатывайте славу.** Вы можете получить очки славы в вашей фракции и повысить свой ранг.

**Получите знак отличия вашей фракции.** Все новые члены фракции получают знак отличия, выглядящий как предмет, который можно носить на одежде или в руках.

Арфисты	Булавка
Орден Латной Перчатки	Кулон
Изумрудный Анклав	Застёжка в форме листа
Альянс Лордов	Кольцо-печатка (символ со стороны ладони)
Жентарим	Золотая монета (с вытисненным символом)

### РАНГ 2. АГЕНТ

Персонажи 2 ранга доказали, что они солидарны с целями и задачами фракции, поэтому им доверено больше ответственности.

**Секретные миссии.** Во время некоторых приключений вам может выпасть возможность выполнить секретную миссию по поручению вашей фракции. Их выполнение может предоставить вам дополнительные преимущества.

**Ученичество у более опытного искателя приключений.** Ваш персонаж может быть определен в ученики другому приключенцу с рангом выше вашего. Польза от ученичества станет известна, когда будут раскрыты преимущества 4 ранга.

### РАНГ 3. ВЕРНЫЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ (STALWART)

Персонажи 3 ранга – это надежные члены фракции, которым доверено множество секретов и которым оказывается дополнительная поддержка во время приключений.

**Свободное время во фракции.** Вы получаете доступ к особым видам деятельности в свободные дни, предоставляющим вам дополнительные преимущества. Если в текущем игровом сезоне у вашей фракции присутствует такая деятельность, то она указана в Руководстве Мастера Подземелий.

### РАНГ 4. НАСТАВНИК (MENTOR)

Персонажи с рангом 4 в своей фракции – это доверенные лица руководства фракции. На них смотрят как на воплощение ее убеждений, а также как на наставников для младших ее членов.

**Стать наставником.** Вы можете взять на себя ответственность за персонажей 2 или 3 ранга. У вас может быть несколько учеников. Выгоды этого вида деятельности будут известны, как только будут выпущены приключения достаточно высокого уровня.

### РАНГ 5. ЛИДЕР

Заработав ранг 5, персонажи становятся членами руководства и имеют огромную степень влияния на принятие решений, затрагивающих всю фракцию.

**Стать лидером фракции.** Вы получаете возможность принимать решения от лица вашей фракции и влиять на текущее и будущее ее развитие. Преимущества станут известны, как только будут выпущены приключения достаточно высокого уровня.

## Часто задаваемые вопросы (FAQ)

### Как мне найти место для игры?

Лучше всего обратиться к Store and Event Locator, который поможет вам найти ближайшие игровые клубы, где проходят игры по программам D&D Encounters и D&D Expeditions. Если ваши клубы не входят в реестр этого поисковика, то вы можете просмотреть социальные сети, такие как Facebook или Вконтакте, чтобы найти поблизости игры по D&D Лиге. В будущем мы организуем региональные группы организаторов Лиги, которые смогут вам помочь.



### **Если D&D Encounters в моем ближайшем игровом клубе закончились раньше, чем планировалось – что нам делать?**

Вы можете заполнить дни, оставшиеся до выхода нового сезона, продолжая приключения с того места, на котором закончили. Кому-то придется приобрести копию приключения, ну а дальше игра не составит труда. Набор D&D Encounters содержит сертификаты для всего приключения, включая эпизоды за пределами этой программы. В качестве альтернативы вы можете проводить в эти вечера игры в рамках D&D Expeditions, даже если это потребует разделить приключение на две части. Если вы сделали это, игроки должны участвовать в обеих игровых сессиях, чтобы получить финальные награды приключения (такие как очки славы и свободные дни).

### **Каков идеальный путь персонажа в D&D Лиге?**

Чтобы получить максимум удовольствия от участия в играх Лиги, мы рекомендуем один из следующих путей:

- Начать с «Потерянной Шахты Фанделвера». Окончив ее, вы можете перейти к приключениям 5-10 уровней в рамках D&D Expeditions.
- Начать с «Дома Гибели (Death House)», а затем продолжить проходить приключения «Проклятья Страда».
- Начать с «Покрова тумана» (DDAL4-01), а затем продолжить проходить приключения Лиги, связанные с текущим игровым сезоном.

### **Что случится, когда будут представлены новые возможности для игроков?**

Новые возможности игроков для их персонажей тесно связаны с игровыми сезонами. Когда вы создаете персонажа, вы выбираете начальную историю, которая определит доступные ему правила и возможности на протяжении всего его пути. Если вы хотите воспользоваться возможностью из новых правил за пределами тех, что разрешены для вашей истории, то необходимо создать персонажа с требуемой историей, позволяющей это.

### **Могу ли я создавать магические предметы?**

Создание магических предметов – это возможность, представленная в Руководстве для Мастеров Подземелий. Как и большинство правил из этой книги, она не разрешена. Однако зелья лечения, поскольку они содержатся в Книге Игрока, являются исключением из данного правила.

### **Если у меня есть сертификаты магических предметов, могу ли я передать их другим своим персонажам?**

Да, пока это происходит в формате обмена, предметы совпадают по своей редкости, а в разделе торговли есть свободное место на сертификате каждого из предметов.

### **Если другой член моей игровой группы сотворил заклинание Реинкарнация (reincarnate) на моего персонажа, что случится?**

ДМ сделает бросок кубика для того, чтобы случайным образом определить вашу новую гуманоидную форму. Как указано в описании заклинания, ваши расовые особенности могут в результате измениться. Это заклинание не входит в список колдовских услуг, так что в приключении должно быть исключение из правил или же это заклинание должно быть сотворено другим приключенцем.

#### **Как я должен взаимодействовать со злыми персонажами или теми, кто почитает злое божество?**

То, что у игрока есть злой персонаж, не значит, что у него есть разрешение портить удовольствие другим за игровым столом. Предполагается, что игроки и их персонажи будут работать сообща, несмотря на свои различия; небольшой соревновательный момент не повредит, но только лишь пока это нравится всем и не приводит к тому, что кто-то теряет возможность участвовать в игре. Если ДМ или другой человек чувствует, что кто-то создает некомфортную ситуацию под предлогом «так бы поступил мой персонаж», ДМ имеет полное право вынести тому предупреждение за ненадлежащее поведение и, если данная ситуация продолжается, попросить организатора удалить игрока из партии.

#### **Как выходят новые приключения в рамках D&D Expeditions?**

Новые приключения D&D Expeditions дебютируют (debut weekend) на одном или нескольких конвентах, выбранных Wizards of the Coast. После этого каждый регион, в котором проходил дебют, может включить это приключение в программу мероприятия предварительных игр, которые могут пройти после него, но до официального выпуска приключения. Сам же выпуск приключения происходит в начале следующего месяца. С этого момента приключение может быть проведено в любом общественном месте (игровые клубы, конвенты и тому подобное).

#### **Если у меня есть сертификат расходуемого магического предмета, считается ли он постоянным?**

Нет. Любой магический предмет, у которого есть ограниченное число применений, не считается постоянным. Волшебные палочки и другие магические предметы с зарядами, которые могут быть восстановлены, включены в список постоянных.

#### **Если я найду новую возможность на сайте организаторов Лиги, разрешена ли она для использования?**

Да. Все, что перечислено на [dndadventurersleague.org](http://dndadventurersleague.org), разрешено для использования в играх Лиги, включая новые предыстории и заранее созданных персонажей.

## **Предыдущие начальные истории**

Следующие истории могут быть использованы при создании нового персонажа.

## **Тирания Драконов (Tyranny of Dragons)**

Этот игровой сезон проходил в городе Флан (Phlan) и длился с августа 2014 по март 2015. На данный момент все приключения из этого сезона доступны.

Это был первый сезон, поэтому каждое приключение содержит его номер в своем идентификаторе (DDEn1, DDEP1 и DDEX1).

### **РАЗРЕШЕННЫЕ ПРАВИЛА**

Персонажи, созданные во время игрового сезона Тирания Драконов, могут использовать следующие правила для определения своих возможностей:

- Базовые правила D&D (все правила, кроме пробрасывания очков характеристик и очков здоровья, пробрасывания начального благосостояния, а также некоторые ограничения мировоззрения)
- Книга Игрока D&D (D&D Player's Handbook, все правила, кроме пробрасывания очков характеристик и очков здоровья, а также некоторые ограничения мировоззрения)
- Сокровище Драконьей Королевы (Hoard of the Dragon Queen, приложение A)
- Справочник Монстров (Monster Manual, приложение A – только звери (beasts))

Официальные материалы Лиги могут содержать исключения из приведенных списком разрешенных правил.

### **ПРЕИМУЩЕСТВА 3-ГО РАНГА**

Приключения, проходившие во время Тирании Драконов не содержат каких-либо преимуществ для членов фракций, достигших третьего ранга.

## **Стихийное Зло (Elemental Evil)**

Этот игровой сезон проходил в городе Мулмастер и длился с марта 2015 по август 2015. На данный момент все приключения из этого сезона доступны. Это был второй сезон, поэтому каждое приключение содержит его номер в своем идентификаторе (DDEn2, DDEP2 и DDEX2).

### **РАЗРЕШЕННЫЕ ПРАВИЛА**

Персонажи, созданные во время игрового сезона Стихийного Зла, могут использовать следующие правила для определения своих возможностей:

- Базовые правила D&D (все правила, кроме пробрасывания очков характеристик и очков здоровья, пробрасывания начального благосостояния, некоторые ограничения мировоззрения)
- Книга Игрока D&D (D&D Player's Handbook, все правила, кроме набрасывания очков характеристик и очков здоровья, некоторые ограничения мировоззрения)
- Принцы Апокалипсиса (Princes of Apocalypse, приложение A)

- Спутник Игрока Стихийного Зла (Elemental Evil Player's Companion, все правила за исключением расы ааракокра)
- Справочник Монстров (Monster Manual, приложение А – только звери (beasts))

Официальные материалы Лиги могут содержать исключения из приведенных списком разрешенных правил.

### ПРЕИМУЩЕСТВА 3-ГО РАНГА

Члены пяти фракций, достигшие третьего ранга, имеют доступ к следующим специальным видам деятельности, пока находятся в Мулмастере и его окрестностях.

**Арфисты – Тайная Амнистия.** У вас есть друзья среди Плащей (Cloaks), ордена магов Мулмастера, которые с пониманием относятся к делу Арфистов. Вы имеете преимущество на все проверки социального взаимодействия для снятия с вас или кого-либо из партии обвинения в использовании запрещенной магии в пределах города и его окрестностей. Также вы можете потратить свободные дни, чтобы освободить арестованного заклинателя из тюрьмы или же смягчить наказание. Это будет стоить вам 1 день отдыха за каждый круг заклинания.

**Орден Латной Перчатки – Друг Судьи.** Вы – один из секундантов и видели множество дуэлей по всему Мулмастеру. У вас есть ряд друзей среди сообщества секундантов, а также вы можете призвать закаленного в боях воина, чтобы он оказал вам помощь. В начале каждого приключения или же когда это необходимо вы можете потратить 5 свободных дней, чтобы нанять **ветерана** (вы найдете его описание в Приложении В Справочника Монстров). Он будет готов выполнить любые поручения в пределах разумного и покинет вас после участия в сражении или же в конце приключения, в зависимости от того, что случится раньше.

**Изумрудный Анклав – Укромное Убежище.** Вы знаете о секретном месте прямо за городскими стенами, где вы и ваши союзники можете отдохнуть, восстановить свои силы и найти ездовых животных. Когда вы восстанавливаете силы на отдыхе (обратитесь к Базовым правилам или Книге Игрока), то можете распространить этот эффект на всю группу. Вдобавок в начале приключения или же когда это необходимо вы можете потратить дни отдыха, чтобы получить ездовых животных (скаковых лошадей, пони или ослов) для себя и своей группы. Каждое обойдется вам в 1 свободный день. Все они должны быть возвращены в конце приключения. Если животное погибнет во время приключения, вы должны будете оплатить половину его стоимости золотом.

**Альянс Лордов – Союз с Ястребами.** Вы – член Ястребов, тайной полиции Мулмастера. Вы поддерживаете закон и порядок путем запугивания и грубой силы. Вы можете принудить простой люд выдать вам полезную информацию, имея преимущество на все проверки Харизмы (Запугивание). Один раз, в начале приключения, вы можете потратить 3 свободных дня, чтобы узнать его секрет. Мастер Подземелий поделится с вами информацией, которую на протяжении приключения будете знать только вы, получая преимущество на все проверки, связанные с ней.

**Жентарим – Закупка незаконных товаров.** У вас есть связи среди контрабандистов, скрывающихся среди городских трущоб и гетто. Они способны достать для вас некоторые запрещенные товары. В начале приключения или же когда это необходимо вы можете потратить 2 свободных дня на получение одного из следующих предметов до конца этого приключения: слизь трупной гусеницы, змеиный яд или же ветхий свиток, содержащий заклинание 1-го круга на ваш выбор. Сделав заказ, бросьте кубик и сверьтесь с таблицей относительно результатов вашей деятельности.

D20	Результат
1-3	Вас поймали с поличным и посадили в тюрьму на 1d8 дней. Вы не получаете предмет. Вы должны потратить дополнительные свободные дни, чтобы покрыть время пребывания там, но вы не должны оплачивать свои расходы на жизнь на это время. Можно избежать тюрьмы путем уплаты 50 золотых за каждый день срока.
4-6	Вы столкнулись с городской стражей во время сделки. Вы теряете 100 золотых и начинаете приключение с половиной максимальных очков здоровья, однако вам удастся сохранить предмет
7-12	Вам удастся найти дельца, который согласен продать вам необходимый предмет, однако это будет стоить вам денег. Совершите проверку Харизмы (Убеждение) с уровнем сложности (DC) 10. Если она успешна, вы платите 50 золотых за предмет. В случае провала, вы платите 200 золотых.
13-18	Вам удастся уговорить или обмануть продавца и получить нужный вам предмет бесплатно.
19-20	Вам удастся получить предмет бесплатно, а также предпринять попытку украсть другой. Сделайте проверку Ловкости (Ловкость Рук) с уровнем сложности 10. Если она успешна, то выберите два различных предмета вместо одного – оба будут бесплатны для вас. В случае провала, вы получаете бесплатно лишь один предмет.

### **Ярость Демонов (Rage of Demons)**

Игровой сезон Ярости Демонов проходил с сентября 2015 по март 2016. На данный момент все приключения из этого сезона доступны. Это был третий сезон, поэтому каждое приключение содержит его номер в своем идентификаторе (DDEN3, DDEP3 и DDEX3).

Разрешенные правила

Игроки, выбирающие сезон Ярости Демонов, могут воспользоваться следующими правилами:

- Базовые правила D&D (все правила, кроме пробрасывания очков характеристик и очков здоровья, пробрасывания начального благосостояния, а также некоторые ограничения мировоззрения)
- Книга Игрока D&D (D&D Player's Handbook, все правила, кроме пробрасывания очков характеристик и очков здоровья, а также некоторые ограничения мировоззрения)
- Из Бездны, приложение А
- Справочник Монстров, приложение А – только звери (beasts)
- Руководство по Побережью Мечей

Официальные документы (например, сертификаты Лиги) могут составлять исключения из этих правил.

### **Подземье и Побережье Мечей**

Основная сюжетная линия Ярости Демонов происходит в огромном подземном мире, известном как Подземье. Эти темные земли представляют из себя извилистый лабиринт, в котором правит страх, а ужасные монстры, никогда не видевшие солнечный свет, чувствуют себя здесь как дома. Именно там темный эльф Громф Бэнр (Gromph Baenre), архимаг Мензоберранзана (Menzoberranzan), проводит отвратительный ритуал, дабы приобщиться к магической энергии Фаэрзресса (Faezress), наполняющей Подземье, и в результате открывает порталы в

демоническую Бездну (Abyss). Существа, прошедшие сквозь этот портал, повергли в ужас даже архимага.

С этого часа демоническое безумие наполняет Подземье, грозя разрушить Забытые Королевства до самого их основания. Приключенцы должны остановить разрастающееся безумие, прежде чем оно поглотит Подземье и начнет распространяться по поверхности, уничтожая простой люд Фаэруна!

### **Хиллсфар и то, что под ним**

Большая часть событий, затрагивающих сюжетную линию Ярости Демонов в Лунном Море, происходят в городе Хиллсфар, а также около него.

Являясь городом, построенном на сделках и золоте, Хиллсфар был ранее торговой столицей, контролируемой людьми, полуэльфами и эльфами региона Лунного Моря и Кормантора (Cormanthor) на юге. Во главе города стоял совет из представителей этих трех рас. Однако, около ста лет назад, совет стал жертвой коррупции, а также наполнился представителями множества темных организаций, подобных Жентариму и Культ Дракона (Cult of the Dragon). Десятилетие спустя член совета, волшебник по имени Маалтиир (Maalthiir), сверг существовавший на тот момент совет, объявив себя единоличным правителем Хиллсфара. При поддержке наемников, называющих себя Алыми Перьями (Red Plumes), Первый Лорд Хиллсфара правил городом железной рукой, насаждая ксенофобию, в результате чего все нелюди были изгнаны оттуда. Несмотря на тираническое правление Маалтиира, Хиллсфар процветал благодаря принятию жесткого свода законов, регулирующих торговлю. Однако два десятилетия спустя удача отвернулась от города, и Маалтиир покинул Хиллсфар в неизвестном направлении.

Вскоре после ухода волшебника-торговца город был взят в осаду и без особого труда захвачен Жентаримом. Пустоту, возникшую после исчезновения Маалтиира, а также после скорого падения власти Жентарима, заполнил сенат, состоявший из тридцати одного купца. Впрочем, сенаторы скоро перестали соблюдать городские интересы, сосредоточившись на личном обогащении, что привело к переходу лидерства в руки текущего Первого Лорда, Торино Номертала (Torin Nomerthal). Умный и расчетливый Торин достиг небывалого успеха на посту правителя Хиллсфара. После того как у стен города встал нетерильский (Netherese) гарнизон, Первый Лорд устроил захватчикам кровавую бойню, используя постоянную армию города (также известную как Стража Башни), колдунов из гильдии магов Хиллсфара, наемников и тех нетерильцев, чью верность можно было купить. Именно эти солдаты впоследствии составят ряды новых Красных Перьев и укрепят позицию Торино как правителя Хиллсфара.

Тем не менее, в последнее время в городских делах появляется все больше несоответствий и нарушений. Торин весьма быстро восстановил пагубные законы, направленные против нелюдей, так что и на сей день нечеловеческих жителей Хиллсфара можно найти лишь на гладиаторской арене города, где они участвуют в кровавых боях на смерть. Эта традиция вскоре проявила себя в начале активной охоты на нелюдей для боев на арене. Одновременно разврат и расточительство распространились среди многих могущественных и влиятельных жителей города, некоторые из которых погружают Хиллсфар в такие бездны порока, что вызвали бы шок даже у самых пресыщенных жизнью путешественников Лунного Моря.

### **Храмы Хиллсфара (Hillsfar)**

В Хилсфаре есть несколько мест поклонения, где верные богам приключенцы могут найти помощь и воспользоваться колдовскими услугами.

Самым известным здесь является **Гробница Мечей** (Vault of Swords) - большое здание из кирпича и дерева, посвященное Темпусу (Tempus), богу сражений. Похожий на пиршественный зал **Дом Счастья** (House of Happiness) является храмом Лииры и верно служит верующим в богиню радости. Самым маленьким из храмов в городе можно считать **Ластхольм** (Lastholme), посвященный Шантии (Chauntea) и выполняющий роль медоварни и приюта для беспризорников. Святилища Малара (Malar), Торма (Torm) и Амберли (Umberlee) также находятся в пределах городских стен Хилсфара, но не могут предложить никаких колдовских или иных услуг. Однако, в расположенной неподалеку деревеньке Эльфийское Древо (Elventree) есть храм, более известный как **Зал Единорога** (Hall of Unicorn), посвященный Миликки (Mielikki). Здесь колдовские услуги вполне доступны. В этом здании также можно найти святилища, славящие Мистру (Mystra), Селуну (Selune) и Эйлистри (Eilistraee).

### Безумие (Madness)

Даже в свои лучшие времена Подземье было причудливым, чуждым и негостеприимным миром, но под влиянием повелителей демонов оно превратилось в область, полную безумия и хаоса. Фаэрзресс отныне выступает как катализатор, распространяя безумие повелителей демонов по всему Подземью. Когда искатели приключения попадают туда, следует принять к сведению влияние демонического безумия на их здравомыслие (ознакомьтесь с разделом «Безумие» (Madness) в главе 8 Руководства для Мастеров Подземелий (Dungeon's Master's Guide).

В различные моменты во время сезона Ярости Демонов персонажам будет предложено совершить спасбросок, дабы защититься от какого-либо эффекта, вызывающего безумие. Вдобавок к этому, приключенцы могут быть вынуждены совершить спасбросок от безумия в следующих случаях:

- Персонажи встретили или стали свидетелями чего-либо чуждого или пугающего (например, повелителя демонов).
- Персонажи находились в области, пораженной фаэрзрессом, в течение длительного времени (восемь или более часов подряд).
- Персонаж получил психический урон, особенно в области, пораженной фаэрзрессом.

В приключениях, проходящих в рамках Ярости Демонов, безумие измеряется тремя уровнями:

1	Приступ кратковременного безумия (длится 1d10 минут)
2	Приступ долговременного безумия (длится 1d10 x 10 часов)
3	Постоянное безумие (длится до излечения)

Отсчет уровня безумия существа начинается с 0. Когда оно проваливает связанный с ним спасбросок, уровень его безумия повышается на 1. Эффекты вступают в действие незамедлительно (вы можете определить их броском кубика, пользуясь таблицами Кратковременного, Долговременного и Постоянного Безумия в Руководстве для Мастеров Подземелий).

Когда эффект заканчивается, уровень безумия существа не изменяется. Когда этот уровень у него повышается, он тут же ощущает на себе все эффекты следующего уровня. Если существо с третьим уровнем безумия проваливает еще один спасбросок, то его уровень безумия изменяется

на первый. Таким образом, персонажи могут страдать от нескольких форм этого недуга одновременно.

Приступы кратковременного и длительного безумия могут быть вылечены, как это описано в Руководстве для Мастеров Подземелий. В связи с их демоническим происхождением, заклинания **Снять проклятие** (remove curse) и **Защита от добра и зла** (dispel evil and good) вполне пригодны для исцеления. Для излечения от постоянного безумия необходимо заклинание **Улучшенное восстановление** (greater restoration) или еще более могущественная магия – в этом случае уровень безумия существа также падает до 0.

Дополнительная информация по безумию и его эффектам может быть найдена в приключениях Лиги, входящих в сезон Ярости Демонов.

## Свободное время для персонажей 3-го ранга в Ярости Демонов

Члены фракций, достигшие третьего ранга, имеют доступ к следующим видам деятельности в свободные дни, пока ищут приключения в Хиллсфаре, его окрестностях, а также в Подземье под ним.

**Арфисты – Ментальная Стойкость.** Вы – Яркая Свеча Арфистов. Под руководством ваших товарищей из Эльфийского Древа, вы освоили секреты исцеления разума. Если вы подвержены одному из видов безумия, то можете потратить один свободный день, чтобы понизить его уровень на 1 и вылечить любое кратковременное или длительное его проявление, влияющее на вас. Вы можете предоставить эту помощь сопартейцам, но это будет стоить вам по три свободных дня за каждого. Вы не можете использовать эту способность для излечения от постоянного безумия, а также не можете понизить ваш уровень безумия до 0, если вы ему подвержены.

**Орден Латной Перчатки – Божественное Благословение.** Вы – Белый Сокол Ордена Латной Перчатки, принимающий участие в молитвенных кругах и обрядах, которые направлены на борьбу с демонами, проникающими из Подземья. Вы можете потратить десять свободных дней, чтобы получить божественное благословение до вашего следующего полного отдыха. Пока оно активно, дополнительным действием в каждый свой ход вы можете предоставить себе или союзнику, находящемуся в радиусе 30 футов от вас, возможность игнорировать сопротивление урону при следующей атаке по демону. Однако эта способность не позволяет преодолевать иммунитет демонов.

**Изумрудный Анклав – Защита от Безумия.** Вы известны как Осенний Разбойник Изумрудного Анклава и знаете о том, что безумие, пробирающееся на поверхность этого мира из глубин Подземья, абсолютно неестественно. Проводя очищающие ритуалы и ограждая места, подвергшиеся влиянию демонического безумия, вы и ваши спутники можете поддерживать сопротивляемость к нему. За каждый потраченный свободный день вы можете даровать себе или союзнику защиту от безумия до вашего следующего полного отдыха. Существо с подобной защитой может потратить свою реакцию на то, чтобы получить преимущество на спасброски против безумия. На персонаже одновременно может быть лишь одна защита от безумия.

**Альянс Лордов – Сплоченное Войско.** Вы – Жалящий Клинок Альянса Лордов, помогающий простому люду мужественно выстоять против демонического влияния, изливающегося из Подземья. Затратив десять дней на то, чтобы сплотить под своими знаменами местных – неважно, жителей поверхности или Подземья – вы можете призвать трех бандитов (ознакомьтесь с



приложением В Справочника Монстров) себе на помощь. Потратив же пятнадцать дней отдыха, вы можете призвать трех бандитов и одного их капитана (bandit captain). Эти союзники готовы выполнить любые поручения в пределах разумного и согласно их возможностям, но покинут вас после участия в одном сражении или же в конце приключения, в зависимости от того, что случится раньше. Если дела идут хуже некуда и у вас нет этих союзников (и вы еще не призывали их в течение этого приключения), то дополнительным действием вы можете потратить еще пять свободных дней (до общего числа в пятнадцать или двадцать дней) и немедленно призвать их – они появятся в месте, указанном Мастером Подземелий.

**Жентарим - Оппортунист.** Вы - Жентаримский Змей, вы всегда можете проскользнуть в нужное время в нужное место. Несмотря на то, что Красные Перья удерживают торговлю региона в железной хватке, а также на распространяющийся хаос, вызванный безумием Подземья, у вас отличная позиция для получения прибыли. Во время приключения вы можете найти ценности втайне от своих сопатийцев, а после продать их. За каждые десять свободных дней, что вы потратите до начала игры, повысьте свою денежную награду за приключение на 10 процентов. Максимумом является повышение на 50 процентов на приключение.