



# ADVENTURERS LEAGUE

## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Версия: 7.1

Редакция от: 25 августа 2017

# 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, то вы можете записать его в свой журнал приключений Лиги. Кроме того, вы можете записать номер DCI ведущего вас 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 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](http://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 один персонаж может участвовать только один раз в конкретном 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, 2-8 часовые приключения связанные 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 игровых стола и обычно имеющие, некоторое взаимодействия между столами. 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. Изначально они эксклюзивны для мероприятий, заказавших эти произведения, но становятся доступны для покупки через Dungeon Master's Guild в течении 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, - короткая адаптация одной из глав этого продукта. В ином случае - это самостоятельное приключение, в котором используется новый контент из нового продукта.

**DDHC «Книжные» [Hardcover]** приключения. Это официальные приключения, выпущенные и опубликованные компанией Wizards of the Coast.

**Прочие материалы.** Иногда случаются странные вещи и появляются прочие материалы для игры. 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 для дополнительной проверки проконсультируйтесь с местным организатором или с группой Лиги на Facebook.

## Как много игроков у меня может быть за столом?

Легальным столом является тот стол, за которым не меньше трёх и не больше семи игроков. Это число не включает в себя МП.

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

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

## Какие правила я могу использовать?

Как Мастер Подземелий в Приключенческой лиге D&D, Вы не наделены полномочиями по толкованию правил, представленных 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, то есть правила, которые вы сами придумали, которых нет в официальных материалах, такие как: критический провал, новые расы, новые классы и т.д., не допускаются к использованию в игре; Приключенческая лига использует правила, описанные в PHB.

## Что это за сокращения?

Акронимы?! В этом и других документах Приключенческой лиги мы используем следующие термины при обращении к различным продуктам 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. Черепаший комплект [«Turtle Package»]
- 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 [Tyranney 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 бездн [Out of the Abyss] (3 Сезон)
- CoS. Проклятие Страда [Curse of Strahd] (4 Сезон)
- SKT. Гром штормового короля [Storm King's Thunder] (5 Сезон)
- TYR. Истории из Зияющего Портала [Tales from the Yawning Portal] (6 Сезон)
- ToA. Гробница Аннигиляции [Tomb of Annihilation] (7 Сезон)

## МОГУ ЛИ Я ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВАРИАНТЫ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИЗ PHB/DMG?

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

- Вариант: Настройка значений характеристик (PHB)
- Альтернативные особенности людей (PHB)
- Варианты полудельфов (SCAG)
- Вариант: Человеческие языки (SCAG)
- Варианты тифлинов (SCAG)
- Вариант: игра на сетке (PBR)
- Вариант: использование навыков с другими характеристиками (PHB)

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

## КАКИЕ ПРАВИЛА СЛЕДУЕТ ВЫПОЛНЯТЬ, PHB 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. Однако, как правило, персонал компании не публикует официальные рекомендации по общим правилам, за исключением случаев, когда это напрямую зависит от представлений и целей программы.

## ЧТО НАСЧЕТ СОВЕТОВ МУДРЕЦА?

Советы мудреца (SA) - отличный барометр для «духа правил [Rules As Intended]», в любом случае. 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.

## ЧТО НАСЧЕТ РАЗЪЯСНЕНИЙ, ОПУБЛИКОВАННЫХ В 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 и его можно будет найти без мороки с функцией «поиска» на Facebook.

## UNEARTHED ARCANA?

Материалы Unearthed Arcana не относят к разрешенным правилам (см. ниже), и без специальной документации по кампании не могут быть использованы.

## МОГУ ЛИ Я ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРАВИЛА СТАРЫХ РЕДАКЦИЙ?

Нет. Все игры Лиги искателей приключений 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.

## НЕОБХОДИМО ЛИ МНЕ ВСТУПАТЬ ВО ФРАКЦИЮ?

Фракции представляют собой группы с определенными интересами в нашей кампании. Если вы играете за персонажа, раса которого взята из Книги Игрока, то у него нет необходимости становится членом какой-либо фракции, хотя это безусловно поощряется.

Если же вы играете за одну из рас, представленных в Руководстве Воло по монстрам, то фракция необходима. Скачайте D&D Adventurers League Player's Pack на [www.dmsguild.com](http://www.dmsguild.com) для более подробной информации.

## ГДЕ Я МОГУ НАЙТИ РУКОВОДСТВО ПО ФРАКЦИЯМ?

Руководства по фракциям содержат контент, специфичный для данной сюжетной линии, он улучшает сюжет и игровую атмосферу, но использование Руководства по фракциям - необязательно. Руководство по фракциям можно найти в Гильдии Мастеров подземелий. Его можно скачать с этого сайта, он распространяется свободно и не требует какой-либо оплаты, единственное, что вам нужно - зарегистрироваться на сайте.

<https://www.dmsguild.com>

## ЯВЛЯЕТСЯ ЛИ ЭТО РУКОВОДСТВО РЕТРОАКТИВНЫМ?

Как правило, нет; FAQ действует с даты публикации на первой странице, но его руководство не имеет 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, развитии и игре персонажем. Мы используем правило "РНВ+1", описанное в ALPG.

Иногда документация кампании предоставляет вам доступ к правилам, к которым обычно у вас нет доступа. 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-аараккуру, 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 Подземелья?

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?

Бестиарий и другие ресурсы - легальные ресурсы для определения того, что доступно для таких классовых особенностей, как Дикий облик, Зверь-спутник и различных заклинаний вызова, однако, решение вашего Мастера - последняя инстанция в решении всех спорных вопросов в правилах, в том числе он определяет, удовлетворяет ли ваш персонаж необходимым требованиям к особенностям, предъявленным вашему классу (например, требование для друида - увидеть животное, о котором идет речь). Кроме того, без конкретной документации по кампаниям вы не можете использовать ни одно из вариантных правил, содержащихся в этом ресурсе.

Наконец, поскольку не существует специальных стат-блоков для «шаблонных» существ, таких как полудраконы, они не разрешены для использования. Только существа с официальным стат-блоком, доступны для игроков и Мастеров.

### 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 другими сотрудниками Wizards of the Coast.

### Что такое история происхождения?

Ничего. Мы больше не говорим о них.

### На каком уровне я начинаю играть?

Все персонажи начинают играть на 1-м уровне. Однако, будучи Мастером и плейтестером приключений вы зарабатываете очки опыта, который вы можете применить к, выбранному вами, персонажу — в том числе персонажу 1-го уровня, которым вы еще не играли.

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

### У меня есть вопрос по поводу расы/класса!

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

Несмотря на то, что в сноске написано, что ваш Мастер может позволить вам использовать нестандартную расу для этих классов, Бушующими в Бою [Battlerager] могут быть только дварфы, а Поющими клинками [Bladesinger] - только эльфы и полуэльфы.

#### Что будет, если я буду реинкарнирован?

Если ваш персонаж убит и впоследствии реинкарнирован, Мастер бросит кубик, указанный в описании заклинания, - он не может выбрать расу, в которую вы перерождаетесь. Вы можете продолжать продвигаться в любых классах, которыми вы обладаете в обычном режиме; ваша новая раса не препятствует вам продвигаться по архетипу, который у вас уже есть

#### Я хочу сыграть за редкую эльфийскую подрасу. Что это дает?!

Вы можете выбрать редкую эльфийскую подрасу для своего персонажа, но только с точки зрения ролевой игры. Если вы решите так сделать, то вы, как обычно, выбираете подрасу (высший эльф, лесной эльф, темный эльф и т.д.) и получаете её особенности как обычно. Вы не выбираете вторую, «ролевою» подрасу; помимо ролевой игры процесс создания персонажа не меняется.

Например, если вы хотите представлять вашего персонажа, 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. Легко.

#### Могу ли я использовать Трессима/Бехолдера/Лютотуга в качестве фамильяра?

Если ваш персонаж творит заклинание *поиск фамильяра* [find familiar], ваш выбор фамильяров ограничивается списком, представленным в описании заклинания. У некоторых классов (таких как колдун) этот список расширен. Однако, без конкретной документации по кампании, указывающей иное, существа, найденные в других ресурсах (например, ГШК [SKT] или Бестиарии), недоступны в качестве фамильяров.

#### Подожди, мой паладин должен поклоняться Божеству?!

Нет. С чего ты взял? Не знаю, о чем ты говоришь.



## Слишком поздно использовать мою ПппПМ [SCAG] перестройку персонажа?

Да. 4-й сезон Проклятие Страда удалил опцию перестройки для персонажей 5-го уровня.

## Должен ли я сразу применять полученные очки опыта?

Да. Очки опыта применяются сразу же после их получения, и если их достаточно для перехода на новый уровень, вы повышаете уровень в конце игровой сессии или в следующий длительный отдых — в зависимости от того, что произойдет первым.

## Это значит, что я пропущу следующее приключение?

Возможно. 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 1-4 уровня.

## Могу я стать оборотнем или вампиром?

Нет. Если вы завершаете игровую сессию будучи заражённым ликантропией или вампиризмом, то вы должны снять это состояние, прежде чем вы сможете начать новую игровую сессию (см. ALDMG: услуги заклинателей).

## До уровня 20 и дальше!

Вы добрались до уровня 20. Некоторые люди не могут успокоиться, достигнув этого рубежа; похоже у вас тоже этот зуд. Другие продолжают делать то, что они делают лучше всего. Тут все зависит от вас.

**Очки опыта.** Вы больше не получаете очки опыта, но продолжаете зарабатывать другие награды, как обычно. Очки опыта по-прежнему делятся между членами отряда, но вы их просто не получаете.

**Награды Мастера.** Вы всё ещё можете применить Награды Мастера или Квестовые награды Мастера к персонажу 20-го уровня, но вы отказываетесь от той части наград, в которой говорится об очках опыта.

**Эпические блага.** Эпические блага могут быть присуждены только в том случае, если приключение или иной официально выпущенный продукт явным образом указывает, что мастер должен их выдать.

## У меня есть вопросы о навыках и предыстории!

### Что случилось с предысторией Преследуемый?

Предыстория Преследуемый была создана исключительно для серии приключений Проклятие Страда, но теперь она доступна для всех персонажей. Исправления относительно этой предыстории появились вскоре после выпуска. Исправления выглядят следующим образом.

**Навыки.** Выберите два навыка из следующих: Магия, Исследование, Религия или Выживание.

**Стартовое золото.** Эта предыстория не включает стартовое золото.

### Могу ли я создать собственную предысторию?

Ага. Вы можете создать собственный 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 или предыстории, не подходят для этой цели.

## У меня есть вопросы о заклинаниях!

### Какие заклинания я могу знать?

Заклинания являются опцией класса; любые новые заклинания, выученные путем продвижения в классе или посредством черты, подчиняются правилу РНВ+1.

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

### Помогите! Меня закинуло на другой план! Что мне делать?!

Если ваш персонаж был перенесен на другой план (или был иным образом брошен в какой-либо план кроме Материального), есть несколько вариантов для возвращения домой без угроз жизни или имуществу:

**Сценарий 1.** Если ваш персонаж а) может использовать заклинание, позволяющее перемещаться между планами, б) имеет необходимые материальные компоненты для этого (да, да, я смотрю на вас, персонажи, которые могут сотворить уход в иной мир [plane shift], но у них нет вилки, настроенной на Фаэрун), и в) это заклинание подготовлено, то они могут сотворить его на следующий ход и вернуться на родной план, чтобы играть нормально. Вы возвращаетесь в выбранное вами место - возможно, слегка обожженным, мокрым, перевернутым или необычного оттенка - но в место, ближайшее к выбранному вами.

**Сценарий 2.** Если а) истинно, но либо б), либо с) является ложным, вы можете потратить 1 день простоя, подготовить заклинание, настроив вилку или иным образом подготовив компоненты, и сотворить его на следующий день.

**Сценарий 3.** Если ваш персонаж не может творить заклинания вообще, он сталкивается с монументальной (и немного затруднительной) задачей добираться до дома «пешком». То есть, ваш персонаж случайным образом перемещается по планам до тех пор, пока не вернется на Фаэрун — тратя на это 50 дней простоя в процессе.

### Могу ли я выучить заклинание Подобие Сансури?

Нет. Чтобы сотворить, скопировать или узнать заклинание, нужно обладать полным описанием заклинания.

### Двойник [clone]

Применяются следующие указания:

**Завершение.** Клон не завершён (и, следовательно, не даёт 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.

## ПОДОБИЕ

Применяются следующие указания:

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

## КРУГ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Применяются следующие указания:

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

**Не везде.** Вы не можете просто нарисовать круг телепортации где угодно и ожидать, что он будет в безопасном месте. Таким образом, 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 плащей, фракции и т.д.).

**Получение доступа к другим кругам.** Местоположения телепортационных кругов обычно засекречено, однако вы можете, во время простоя обмениваться знаниями о местонахождении и последовательности знаков созданного вами круга с кем то другим, однако взамен, вы должны получить знания о местонахождении другого круга. Обе стороны, участвующие 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 в обмена являются членами одной и той же организации. Местоположение этих кругов не может быть передано не состоящим в организации.

## ПРЕВРАЩЕНИЕ

Применяются следующие указания:

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

## ИСПОЛНЕНИЕ ЖЕЛАНИЙ [WISH]

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.

Это означает, что любые созданные заклятием существа или предметы исчезают, мертвые поднимаются из могилы, как будто ничего не произошло, а обитатели этой деревушки не помнят ту удивительно-веселую шутку, которую вы рассказали, и т.д.

**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 творить *исполнение желаний [wish]* в будущем может быть отменено только *исполнением желания [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.

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

**Мастер должен быть рядом.** Учитывая риски, связанные с сотворением *исполнения желаний [wish]*, это заклинание должно быть сотворено в присутствии Мастера, во время игровой сессии приключения.

## У МЕНЯ ЕСТЬ ВОПРОС ПО МАГИЧЕСКИМ ПРЕДМЕТАМ!

### ЧТО ТАКОЕ РАСХОДУЕМЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ?

Описанные в Руководстве Мастера свитки и зелья - расходимые магические предметы. Таким образом, эти предметы не учитываются при подсчете количества постоянных магических предметов.

Приключенческая Лиги расширяет это понятие, добавляя магические боеприпасы, такие как стрелы, болты или пули.

### МОГУ ЛИ Я ОБМЕНИВАТЬ РАСХОДУЕМЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ?

Нет. Хотя вы можете дать их другим персонажам, чтобы они могли использовать их во время приключения, они не могут быть обменены, проданы или иным образом отданы вне приключения; все неиспользованные расходимые магические предметы должны быть возвращены в конце игровой сессии.

### ЧТО ТАКОЕ ПОСТОЯННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ?

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

За некоторым конкретным исключением, эти постоянные магические предметы учитываются в списке постоянных магических предметов вашего персонажа. Количество постоянных магических предметов, которыми владеет ваш персонаж, потенциально может быть учтено при определении того, получит ли он предмет, найденный в приключении.

## Когда я могу удалить волшебный предмет из своего списка?

Любой постоянный магический предмет, полученный во время игры, увеличивает ваш список постоянных магических предметов. Однако некоторые предметы могут быть потеряны, уничтожены или просто изношены. Считается ли, что ваш постоянный магический предмет находится в вашем списке - зависит от предмета и от того, как вы его потеряли.

**Ограничение по использованию.** У некоторых предметов свойство, ограничивающее количество его применений (например, *мазь Кеогтома* [Keoghtom's ointment], *колокольчик открывания* [chime of opening]), которые невозможно восстановить после использования. После того, как все заряды были использованы, эти предметы больше не учитываются в вашем списке.

**Ограниченная перезарядка.** Некоторые предметы с указанным числом применений могут быть перезаряджены только при определенных обстоятельствах (например, *крылатая одежда* [wingwear], *баллонная упаковка* [balloon pack] и т.д.). Как только все они были использованы, это уже не волшебный предмет, если их не перезарядить. До тех пор, он больше не находится в вашем списке, если только не будет перезаряджен позже. Однако после перезарядки он снова учитывается в вашем списке постоянных магических предметов.

**Ограниченная функциональность.** Некоторые предметы теряют часть своих свойств, когда все их заряды были израсходованы, но сохраняют некоторые магические свойства (например, *бумеранг итاما* [storm boomerang], *клинок удачи* [luck blade] и т.д.). Когда все заряды этих предметов израсходованы, эти предметы по-прежнему учитываются в списке.

**Непреднамеренное уничтожение.** Некоторые конкретные столкновения или эффекты могут случайно уничтожить постоянный магический предмет (*копье ветра* [windvane], *земляной клык* [earthfang], *карта когтей из колоды многих вещей* [talon card, deck of many things] и т.д.). Если они уничтожены таким образом, эти предметы больше не учитываются в вашем списке.

**Преднамеренное уничтожение.** Некоторые предметы имеют условия, при которых потенциально можно уничтожить предмет (например, *рог взрыва* [horn of blasting], *посох силы* [staff of power], *бедренная кость Святой Марковии* [Saint Markovia's thighbone], *волшебные палочки* [wands]). Если они уничтожены, эти предметы по-прежнему учитываются в списке.

**Постоянные эффекты.** Некоторые предметы уничтожаются или становятся немагическими при использовании, но предоставляют постоянные эффекты (например, *там понимания* [tome of understanding], *справочник по големам* [manual of golems]). Мало того, что эти предметы по-прежнему учитываются в списке даже после того, как они были использованы, вы никогда не сможете вновь извлечь выгоду из ещё одного такого же предмета - независимо от того, как вы получили его копию. Предметы, которые предоставляют такие эффекты более чем одному человеку (например, *яйца из сумки с бобами* [eggs from bag of beans]), учитываются в списке магических предметов каждого персонажа, получающего выгоду от предмета.

## Может ли мой фамильяр настроиться на магический предмет?

Любой предмет, на который настроился НИП 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 имеют возможность настраиваться на магические предметы. Даже глупая нежить, может настроиться на что-то, если ваш Мастер такое разрешит.

## Необходимы ли сертификаты на магические предметы?

Вам не нужен сертификат магического предмета для обмена вашими постоянными магическими предметами, при условии, что редкость этого элемента описана в печатной версии ресурса, в котором предмет находится. Если это не так, то предмет уникален и не может быть обменян, если у вас нет оригинального сертификата.

Каждая сторона обмена должна потратить 15 дней простоя, чтобы облегчить обмен. Если вы находитесь за одним столом и играете в одно приключение с тем человеком, с которым желаете совершить обмен, вам не нужно тратить дни простоя.

## Что такое уникальные предметы?

Уникальный - это определенная категория редкости. Любой предмет, не описанный в Руководстве Мастера, в описание которого не обозначена редкость, считается уникальным.

## 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 боунус на спасбросок, обладают разумом, дают преимущество против определённых врагов и т.д., то эти предметы считаются уникальными.

## Что, если в сертификате обозначена редкость?

Любой предмет, который не имеет полного описания (например, *амулет щитоотража* [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 сертификата, и он должен быть отдан при обмене.

Предмет, который можно обменять, должен быть найден в приключении, указанном в сертификате. Например, вы не можете использовать сертификат для *амулета щитоотража* [shield guardian amulet] из приключения «Из бездны» для обмена *амулетом щитоотража* [shield guardian amulet], найденным в приключении Проклятие Страда.

Без такого сертификата его редкость уникальна.

## Могу ли я обменять предмет без зарядов?

Нет. Предмет без зарядов или использований считается немагическим, если у него нет других магических свойств, которые остаются доступными. Таким образом, такой предмет нельзя обменять. Если предмет каким-то образом восстанавливает использования, он снова становится магическим предметом и может быть обменян.



## Что, если я думаю, что в моём сертификате ошибка?

Иногда сертификат волшебного предмета может содержать ошибки, такие как другая редкость, указан неправильный тип предмета (например, в сертификате предмет описан как щит +2, в то время как в приключении он описан как щит +1) или даже указаны нестандартные требования к настройке.

Если вы заметили ошибку, используйте описание предмета из приключения, а метаданные (редкость, требования к настройке, тип предмета и т.д.), описанные в Руководстве Мастера. Все ошибаются, ошибаться - это быть человеком; ошибки будут описаны в части 3 ниже, поскольку они неизбежны в будущем.

## 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.

## Что делать, если никто не претендует на предмет?

Если никто не желает получить волшебный предмет, он остается невостребованным (персонажам не обязательно собирать все магические предметы).

Невостребованные магические предметы нельзя продать, обменять на альтернативную награду или присвоить персонажу позже. Назначение невостребованного предмета в качестве «партийного лута» или «партийного волшебного предмета» не допускается.

## Могу ли я отказаться от своей доли от добычи?

Если вы выберете или иным образом не можете взять долю какого-либо денежного сокровища, вы всё равно считаетесь членом группы при расчете доли сокровищ. Любая невостребованная часть сокровищ не присуждающаяся другим персонажам просто исчезает.

## Что такое +1 Чешуя белого дракона?

В списке Клада Королевы Драконов этот предмет указан как чешуя +1, этот предмет был переименован в чешую белого дракона, чтобы избежать путаницы с печатным сертификатом.

## Что не так с Хазируном?

Как пояснил Стив Винтер (автор Клада Королевы Драконов), в приключении, в описании этого предмета была опечатка.

Пока он не настроен, этот предмет, при попадании, наносит дополнительные 1к6 некротического урона. Все другие магические свойства требуют настройки на Хазирун.

**Разум.** Хазирун - разумный магический предмет, поэтому, если его владелец не действует в соответствии с мотивами меча (нейтрально-злое мировоззрение), он может, по желанию, подавить любое из своих свойства. Хазирун стремится уничтожить всех арканских заклинателей при каждой возможности.

Поскольку у Хазируна не хватает умственных способностей, Мастер не должен проводить соревнования воли для разрешения этого конфликта, а также не должен создавать параметры характеристик для этого оружия. Мастра должны проявлять осторожность при отыгрыше личности оружия. Не наказывайте игроков за то, что они не выполняют желания оружия; оружие не может контролировать действия своего владельца. Закон Уитона [Wheaton's Law] применим здесь, детишки.

**Возможность обмена.** Хазирун нельзя обменять.

## Можно ли обменять Маску чёрного дракона?

Ни одна из масок дракона не подлежит обмену.

## Можно ли разобрать Маску Королевы Драконов?

Нет. Ничто в описании предмета не предполагает, что эту маску можно разбить на отдельные маски.

## Могу ли я сделать зелья лечения, используя время простоя?

Да. Используйте для этого правила из КИ [PHB].

## Могу ли я применить руны к обычному предмету и оставить его?

Применение одной из различных рун, найденных в приключениях 5-го сезона, превращает обычный предмет в постоянный магический предмет. Руна может быть применена к любому обычному предмету, который у вас есть, или её можно насовсем оставить себе в конце приключения или игровой сессии. Если предмет найден не под подзаголовком сокровища, он следует обычным правилам мирского сокровища и не является подходящим предметом для переноса рун.

## Так... Разрушающее острие...

Разрушающее острие [Shatterspike] не может использоваться для уничтожения магического предмета, если только в его описании не указаны КД, Хиты и т.д. В этом случае Разрушающее острие может уничтожить их. Получай, волшебная сеть!

## Поговорим про уничтожение магических предметов

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. Предметы, уничтоженные таким образом, соответствуют обычным правилам преднамеренного или непреднамеренного уничтожения. Тем не менее, не делайте попыток уничтожить магические предметы всякий раз, когда появляется такая возможность; этих ситуаций должно быть немного.

## #DATDECK

Если во время ваших приключений ваша группа столкнулась с *колодой многих вещей [deck of many things]*, то следуйте следующим ретроактивным правилам:

**Мы уже вытянули!** Великолепно! Наслаждайтесь всеми преимуществами, которые вы могли получить. Колода появляется в списке магических предметов у всех персонажей, которые вытянули карту.

**Мы еще не вытянули!** Если колода выпала в результате броска по таблице магических предметов, Мастер должен бросить кубик снова, пока не появится что-то еще.

**Неизвестно, что лучше.** Если вы вытащите карту *Тюрьма [Dorjon]* или *Пустота [Void]*, или если вы вытащите карту *Череп [Skull]* и побеждены образом смерти, ваш персонаж будет удален из игры. Капут.

## 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 расходуемый предмет, вы можете выбрать необычный.



## МОГУ ЛИ Я ОСТАВИТЬ <РОТ ОТКРЫВАЕТСЯ ; НАЗВАНИЕ ПРЕДМЕТА ВЫПАДАЕТ>?

Есть некоторые предметы, которые либо слишком гнусны, востребованы, либо обладают глобальным значением, чтобы обладать ими и сохранять приключенческий образ жизни.

Если один из ваших персонажей заканчивает игровую сессию, получив во время игры один из следующих предметов, этот персонаж уходит из игры, пока предмет находится у вас; однако, как правило, отказ от предмета позволяет персонажу возобновить игру, если не указано иное. Это также удаляет предмет из списка постоянных магических предметов персонажа.

- Палочка Оркуса [Wand of Orcus]
- Трон драконьих черепов [Wyrmskull Throne]
- Чёрный клинок [Blackrazor]
- Волна [Wave]
- Сокрушитель [Whelm]
- Кольцо Зимы [Ring of Winter]
- Закладка [Bookmark]

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

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

## МОГУ ЛИ Я КОГДА-НИБУДЬ ПОЛУЧИТЬ ВЛАДЕНИЕ МУШКЕТОМ, КОТОРЫЙ Я НАШЕЛ?

Нет.

## ЧТО ЕСЛИ Я НАЙДУ СПОСОБ ПОЛУЧИТЬ ВЛАДЕНИЕ МУШКЕТОМ?

Даже тогда, нет.

## МОЖЕТ КОГДА-НИБУДЬ?

Никогда.

## КАК НАСЧЁТ СЕЙЧАС?

Нет, Джереми.

## У МЕНЯ ЕСТЬ ВОПРОС О ПРИКЛЮЧЕНИИ, В КОТОРОЕ Я ИГРАЛ

### МОГУ ЛИ Я ОСТАВИТЬ СЕБЕ ЧЁРНЫЙ КЛИНОК/ВОЛНУ/СОКРУШИТЕЛЬ?

В приключении Гора Белого Плюмажа персонажей нанимают, чтобы они вернули три украденных, легендарных оружия (Чёрный клинок [blackrazor], Волну [wave] и Сокрушитель [whelm]). Книга описывает оплату расплывчато (особенно для Приключенческой Лиги), трое нынешних владельцев оружия вроде награждают персонажей. Пока оружие не возвращено, считается, что оно находится у персонажа, и заносится в список его постоянных магических предметов. Кроме того, поскольку владение постоянными магическими предметами определяется в конце игровой сессии, вернуть оружие владельцу необходимо до конца игровой сессии. Это может привести к некому недоумению, так как «возврат» происходит волшебным образом, когда персонажи находятся в середине подземелья.

Это руководство имеет обратную силу; оно влияет на игровые сессии, прошедшие перед выпуском этого FAQ.

**1. Первое оружие возвращено.** 2000 зм каждому персонажу в группе, и каждый персонаж может выбрать три редких расходных материала (согласно обычным правилам о количестве магических боеприпасов). Например, персонаж может выбрать зелье отличного лечения [potion of superior healing], свиток заклинания высшего восстановления [greater restoration] и 1к6 арбалетных болтов +2.

**2. Второе оружие возвращено.** Каждый персонаж может выбрать один из следующих предметов: ловящий стрелы щит [arrow catching shield], наручи защиты [bracers of defense], мандолина канаит [canaith mandolin], ожерелье молитвенных четок [necklace of prayer beads] (с шестью бусинами), посох леса [staff of the woodlands], волшебная палочка боевого мага [wand of the war mage +2] или оружие [weapon +2].

**3. Третье оружие возвращено.** Каждый персонаж получает три очка славы и записывает завершение секретной миссии для своей фракции.

**Я не сдамся!** Во-первых, завершение сеанса без возврата одного из оружий отрицает, получение группой какой-либо награды, связанной с возвращением оружия. Худшая часть, однако, состоит в том, что персонаж, который предпочитает оставить предмет себе, слишком занят бегством, скрываясь от преследующих его сил, или просто тратит все своё время на то, чтобы казаться мёртвым. Такие персонажи выходят из игры.

Этот принудительный выход в отставку может быть прерван путем возвращения украденного оружия. На деле, оружие убирается из имущества персонажа (уменьшая количество магических предметов), но персонажи не получают награду, связанную с его возвратом, как описано выше. Иногда отсутствие награды - это тоже своего рода награда. Персонажи должны быть осведомлены об этом, прежде чем они решат оставить оружие.

## МЁРТВЫЕ В ТЭЕ И НЕЖИТЬ СО СВЯЗАННОЙ ДУШОЙ

Если персонажа вернули к жизни в качестве нежити в приключении Мёртвые в Тэе, он сразу же уходит из игры, если покинет Катакомбы Рока, не уничтожив Кэзит Гала (и, таким образом, Катакомбы Рока), либо выяснив, как правильно использовать Лабораторию нежити, либо не получив исполнение желаний [wish] для прекращения этого эффекта; - даже истинное воскресение [true resurrection] не может вырвать душу приключенца из страшной хватки Сзасс Тэма.

## ЕСТЬ ЛИ У МЕНЯ СЮЖЕТНАЯ НАГРАДА ДЕМИПЛАН УЖАСА?

Как подразумевается во врезке Смерть в Равенлофте (ALDMG стр.8), если вы играете на игровой сессии Проклятие страда или DDLE4 Дом смерти, вы попадаете в ловушку в Баровии.

Хотя это явно не указано во врезке, вы получаете следующую сюжетную награду при попадании в Баровию:

### ДЕМИПЛАН УЖАСА (СЮЖЕТНАЯ НАГРАДА)

Вы преодолели туман и теперь оказались в Демиплане ужаса, и, пока эта награда не будет снята, вы не сможете уйти. Пока вы находитесь в ловушке, вы не можете участвовать в каких-либо приключениях или событиях, которые происходят за пределами Баровии. Будьте осторожны во время вашего пребывания здесь, Темные Силы наблюдают.

## Можно ли в Баровии получить Помощь Фракции?

Если приключение происходит в основном в Баровии, ответ - нет. Вероятно, вы представляете степень присутствия вашей фракции в Демиплане ужаса. Таким образом, нет никакой подходящей силы, к которой можно было бы воззвать в случае необходимости. Тем не менее, на этот зов могут ответить другие, более коварные сущности...

## ДРУГИЕ ВЕЩИ

---

### 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.

### МОГУ ЛИ Я ТРАТИТЬ ВРЕМЯ ПРОСТОЯ ПОКА МЁРТВ?

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

### ЧТО МОЖНО ДЕЛАТЬ ВО ВРЕМЯ ПРОСТОЯ?

Время простоя можно тратить только на ту деятельность, которая описана в Книге игрока, Руководстве игрока по Лиге (ALPG) и других источниках, одобренных компанией. Обратите внимание, что персонажи, предоставляющие услуги заклинателей, могут делать это только во время игровой сессии. При предоставлении этих услуг для них не существует никакого исключения.

## Часть 3. Вопросы Мастера

### Что случилось с наградами Мастера?

Награда Мастера дает бонусы Мастеру в виде опыта, золота и времени простоя 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?

Быть Мастером! Вы получаете награды Мастера в конце любого приключения (или игровой сессии в случае книжного приключения или приключений без специального раздела вознаграждения). Руководство Мастера по Лиге (ALDMG) дает рекомендации о количестве и составе награды Мастера.

Это руководство не имеет обратной силы, но заменяет награды, перечисленные в приключениях, предшествующих этому FAQ.

### Как мне узнать сколько я получил?

Вы получаете награды мастера, как описано в Руководстве Мастера по Лиге (ALDMG), с шагом в один час. Эти приращения не разбиваются на меньшие приращения, но они накапливаются. То есть, если вы были Мастером 3 часа этой ночью и 3 часа следующей, вы получаете Награду Мастера за 6 часов. Чтобы облегчить этот подсчёт, следите за тем, как долго длится ваша игровая сессия.

### 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 долго я могу хранить невостребованные награды?

Мастера не обязаны незамедлительно применять Награды Мастера к персонажу и могут использовать их позже.

### Как применить Награду Мастера к моему персонажу?

Вы должны применить всю Награду Мастера к одному персонажу. То есть, если вы проведёте приключение и заработаете 150 опыта, 75 зм и 10 дней простоя, персонаж, получающий опыт, также должен получить зм и дни простоя.

### У меня есть вопросы по составу группы!

#### Какого уровня должны быть персонажи?

Каждое приключение содержит 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 CCC и серии DD.

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

**Уровни 1-4, уровни 5-10, уровни 11-16 или уровни 17-20.** Эти диапазоны соответствуют четырём этапам игры.

#### Книжные приключения

Эти приключения обычно используют некие диапазоны и в них могут участвовать персонажами более высокого уровня, если они находятся в диапазоне уровней приключения, когда начинали играть в это приключение. Можно «играть» только одно книжное приключение за раз. Например, персонаж, играющий Проклятие Страда, заходит в приключение Гром Штормового Короля и уровень выходит за пределы диапазона уровней Проклятия Страда, персонаж больше не сможет играть в Проклятие Страда. Это правило применимо только к DDHC. Точно так же, если приключение направляет вас на выполнение определенной части другого книжного приключения, эта часть считается одним и тем же приключением, если вы не будете продолжать играть за пределами первого. Я и сам запутался.

**Уровни 1-7 или 8-15.** Используемые в Клад Королевы Драконов и Пробуждение Тиамат, эти диапазоны уровней допускаю 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 уровни для каждого подземелья вместо одного уровня 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 Тзе:** этап 2
- **Против гигантов:** этап 3
- **Гробница ужасов:** этап 3

#### Группы смешанного уровня? Эт нормально?

Если в приключении конкретно не сказано иначе, персонажи разных уровней могут путешествовать вместе, если уровень каждого персонажа находится в пределах диапазона уровней приключения. Однако персонажи, играющие в приключениях серии DD, не могут путешествовать в группах смешанного уровня. Аналогичным образом, Мастер может ограничить диапазон уровней приключения для смешанных групп, чтобы максимально облегчить игру.



Когда путешествует группа смешанного уровня, необходимо принять определенные меры, чтобы не ошеломить персонажей низкого уровня, и не посрамиться перед более высокими уровнями. Если персонаж на 1 или 2 уровня выше среднего уровня отряда (СУО), у него не должно быть проблем, чтобы влиться в группу. Персонажи вне этого диапазона (но одинакового уровня между собой) не должны иметь проблем, но для персонажей разных уровней (особенно низкоуровневых персонажей) приключение может оказаться слишком сложным для выживания, а для их спутников оно будет слишком простым.

## КАК РАБОТАЕТ ОПЫТ?

### МОГУ ЛИ Я НАГРАЖДАТЬ ЭТАПАМИ ВМЕСТО ЭТОГО?

Иногда. Как правило, этапы не используются в игре Приключенческой лиги. Вместо этого вы должны при-суждать опыт.

Однако некоторые приключения позволяют это, как показано ниже:

**Дом смерти.** Использование этапов допустимо для этой части приключения *Проклятие Страда*.

**Великие потрясения.** Этапы - стандартный метод продвижения персонажей в этой части приключения *Гром Штормового Короля*.

### Ранний уход/опоздания и этапы?

Персонаж, который не участвует во всей игровой сессии целиком, которая завершилась переходом на следующий этап, зарабатывает опыт как обычно за то, в чём он успел поучаствовать во время своего присутствия на игровой сессии. Эта награда не может превышать сумму, присужденную этапом.

### Ранний уход/опоздания и опыт?

Персонажи получают опыт только за те события, в которых они участвовали. В случае приключений, которые предписывают минимальную сумму опыта, эта сумма игнорируется, если кто-то приходит после того, как приключение начинается или уходит до его завершения.

Персонажи, приступающие к приключению и сразу же оставляющие его, получив минимальный опыт, не получают опыт вообще. Это руководство имеет обратную силу; любые ранее полученные вознаграждения являются неустойкой. За позор.

### МОЖНО ЛИ ВОСПРОИЗВОДИТЬ ДЕТАЛИ?

Группа персонажей, играющих только часть главы или приключения, не может вернуться в эту главу или приключение, если группа не согласится на это. То есть, если игра проходит очень долго, 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 внесены в журналы приключений, чтобы отразить это.

Повторное воспроизведение всей части приключения, которое вы хотите воспроизвести, не разрешено.

### ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ НЕ ДАЁТ МНОГО ОПЫТА...

Иногда персонажи отстают от ожидаемого уровня приключения. В этих ситуациях есть два основных метода повышения уровня персонажа. Нельзя добавлять сокровища к случайным столкновениям, если это специально не указано:

**Случайные столкновения.** Вы не можете награждать игроков опытом за отыгрыш персонажей, 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.

**Гробница Аннигиляции.** Если вы проводите Гробницу Аннигиляции, тут мы даём Мастерам немного больше свободы, чтобы они могли вознаграждать игроков вне боя. Праймер Гробницы Аннигиляции даёт больше указаний по этому вопросу. Этот вариант доступен только для игровых сессий Гробница Аннигиляции.

### У ЭТОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЕСТЬ СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ?

Секретные миссии (иногда ошибочно обозначенные специальные миссии) доступны в некоторых приключениях серии DD и в качестве награды за квесты МП. Обычно эти миссии имеют сопутствующую врезку или собственный подзаголовок. Они также описаны в наградах за приключение.

Приключения CCC не содержат секретных миссий.

## 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.** Только сокровища и снаряжение, специально перечисленные в подзаголовке «сокровище», могут быть взяты (и преобразуются в зм) персонажами. Предметами, не перечисленными в подзаголовке «сокровище», персонажи могут пользоваться, но по завершении игровой сессии такие предметы либо рассыпаются, ломаются, теряются, либо оказываются бесполезными - их нельзя использовать, продать или иным образом оставить себе.

Если приключение позволяет вам создать сокровище случайным образом, вы можете это сделать, при условии, что описание включено в подзаголовок «сокровище».

**Волшебные предметы.** Если предмет или таблица наград, конкретно упоминается как присутствующий в столкновении, персонаж может его взять и оставить себе.

### НУЖНО ЛИ МНЕ БРОСАТЬ КУБИК НА СЛУЧАЙНЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ?

Некоторые приключения позволяют вам случайным образом определять магические предметы. В *Громе Штормового Короля* и последующих сезонах мы решили разрешить это. Однако руководство не применяется к приключениям предыдущих сезонов (в частности, «Из бездны» и «Проклятие Страда»).

Для этих приключений, до *Грома Штормового Короля*, по-прежнему применяется предыдущее руководство, когда описано, что сокровище определяется случайным образом.

<http://dndadventurersleague.org/amendments-to-out-of-the-abyss/>

<http://dndadventurersleague.org/curse-of-strahd-amendment/>

Если вы используете приключение, которое позволяет вам случайным образом определять сокровище, вы должны указать в вашем журнале результат броска и персонажа, получившего предмет. Предмет (его тип, если оружие, доспехи или другой тип предмета), который присуждается персонажу, включен в число тех предметов, которые вы можете выбрать при получении награды за МП квест (Убеждённый Мастер).

### Сколько волшебных стрел могут найти персонажи?

Свёртки с боеприпасами +1, +2 или +3 содержат 1к6 штук. Любые другие магические боеприпасы могут быть найдены только поштучно.

### Что насчёт Пробуждения Тиамат?

Вы не можете выдавать постоянные магические предметы, находящиеся у Тиамат в Пробуждении Тиамат. Вы можете выдавать подходящие предметы (согласно этапу персонажа), потребляемые магические предметы, золото, драгоценными камнями и предметами искусства в пределах, установленных таблицами на страницах с 136 по 139 из Руководства Мастера.

### Приключения предписывают 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.

### Что персонажи находят в Убежище Ацерака?

*Гробница ужасов* - знаковое подземелье с многолетней историей и знаниями. Оно также заполнено ужасными артефактами смерти и дреком[drek]. Данное руководство является ретроактивным — оно влияет на игровые сессии, прошедшие до выпуска данного FAQ.

**Сферы аннигиляции.** Эффекты, напоминающие сферы аннигиляции в зеленых дьявольских лицах в Гробнице Ужасов - ловушки; они не могут контролироваться или считаться сокровищем.

**Клад Ацерака.** Под подзаголовком «сокровище» (стр. 227 ТУР) замените «(за исключением предметов Легендарной редкости)» на: «(все предметы должны быть необычными, редкими или очень редкими, и могут содержать не более одного руководства или тома - Похоже, что библиотека Демилича давно сгнила)».

### Могу ли я наградить броней из пчёл?

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

### Что можно пожелать, чтобы желание стало исполнением желаний?

Если освободить ифрита в Гробнице Ужасов (Истории из Зияющего портала), то он может предоставить три желания. Обратите внимание, что это не заклинание *исполнение желаний* [wish], и оно ограничено в том, что он может создать или предоставить эффект *исполнения желаний* [wish], длящийся до конца этой игровой сессии.

## Могу ли я проводить отдельные главы книжных приключений в качестве одноразовых приключений?

Да. Однако вы не можете проводить отдельные столкновения в качестве одноразовых приключений. Это правило предназначено для облегчения игры, а не для lewtz.

## Как работают приключения, рассчитанные на несколько игровых сессий?

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

### Как мы должны регистрировать его?

Ожидается, что игроки заносят запись в журнал в конце каждой игровой сессии (как обычно).

Тем не менее, рекомендуется, чтобы персонажи, участвующие в многосессионном приключении, также записывали текущие Хиты и другие расходимые ресурсы своих персонажей (Кости хитов, ячейки заклинаний, ярости и т.д.) в журнале, в разделе заметок, 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 перемещающиеся таким образом своих персонажей из игры в игру, имеют право продвигаться по уровню и зарабатывать награды (золото, магические предметы и т.д.) 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 сеансами до тех пор, пока персонаж не отдохнёт.

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

## Официальные опечатки приключений?

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

**DDEX3-5 Проклятье торговых путей.** Это двух-часовое приключение.

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

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

**DDEP05-01 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.

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

## Пара советов 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, DDAL приключения и выбирать DDAO приключения из раздела Adventurers League 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 использовать для своих еженедельных игр Приключенческой лиги D&D, если вы захотите.

### Мировые премьеры и региональные превью

Если вы являетесь организатором конвенций, вы также можете запросить публикацию мировой премьеры или регионального превью предстоящего приключения DDAL, заполнив следующую форму запроса как можно скорее.

<http://bit.ly/DnDALPremier>

### Информация о переводе

Переводчики: r0ot35, Gumeg

Редактор: xattttta

Вёрстка: r0ot35

Версия: 1.0

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

Этот и многие другие переводы вы можете на сайте:

[dungeonsanddragons.ru](http://dungeonsanddragons.ru)

