

Вы всегда были романтически настроенным подростком, любителем историй о могущественных магах и чародеях, овладевающих оккультными искусствами. К сожалению, здесь некому вас обучать магии, настолько, что иногда вы даже задавались вопросом о правдивости старинных историй. Ровно до совершеннолетия, когда нашлась ветхая книга и вы решили взять дело в свои руки.

Вы самый умный ребенок в деревне. Вы начинаете с Int 12 и с 8 очками в других параметрах.

Каким было ваше детство?

d12	Кем были ваши родители? Чему вы от них научились?	Добавить
1	Вы сирота и повидали некоторое дерьмо	+2 Wis, +2 Con, +1 Int
2	Ваш отец изгнанник, по закону или нет	+2 Int, +1 Wis, +1 Con Навык: Выживание
3	Ваши родители рыболовы и вы провели детство у воды	+2 Dex, +1 Str, +1 Wis Навык: Рыбалка
4	Ваша семья работает на небольшой ферме неподалеку от деревни	+2 Con, +1 Wis, +1 Cha Навык: Фермерство
5	Ваш отец кузнец и обучил вас работе молотом и мехами	+2 Str, +1 Dex, +1 Cha Навык: Кузнечное дело
6	Вы пасете овец так же, как ваш отец всю жизнь до этого	+2 Con, +1 Dex, +1 Wis, +1 Str
7	Ваши родители управляют местной таверной. Вы росли на историях путешественников	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex, +1 Wis
8	Вы работали на ткацком станке, обрезая и переплетая нити, играя в судьбы	+2 Dex, +1 Int, +1 Cha Навык: Ткачество
9	Ваши отец и мать хранители старых историй. Ваша голова переполнена ими	+2 Int, +1 Cha, +1 Wis Навык: Фольклор
10	Ваш отец стражник, строгий, но справедливый. Неважно, кто перед ним, незкак омец или собственное дитя	+2 Str, +1 Cha, +1 Con Навык: Атлетика
11	Вы регулярно ходите в лес за ягодами, травами и грибами	+2 Wis, +1 Con, +1 Dex Навык: Травничество
12	Ваш отец вор местный торговец. Вы учились мило улыбаться и называть свою цену	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex Навык: Торговаться



d8	Чем вы отличались в детстве?	Добавить
1	Дети часто дерутся, но вы никогда не проигрывали	+2 Str, +1 Wis
2	Не было игры, в которую вы бы не выиграли	+2 Dex, +1 Int
3	Вы были самым упрямым ребенком	+2 Con, +1 Cha
4	Никакой секрет не мог утаиться от вас	+2 Int, +1 Dex
5	Ваша эмпатия заставляла искать доброго друга	+2 Cha, +1 Str
6	Вы всем нравились	+2 Cha, +1 Str
7	Вы решали чужие проблемы, не упоминая о своих	+1 Str, +1 Con, +1 Cha
8	Многие могут чему-то научить, и вы взяли ото всех понемногу	+1 Dex, +1 Int, +1 Wis

d8	Персонажи других игроков ваши лучшие друзья. Кто еще сопровождал вас по пути взросления?	Добавить
1	Помощь кузнецу помогала отвлечься от своих проблем	+2 Str, +1 Cha
2	Рыболов проявлял симпатию к вам, и вы обменивались историями	+2 Dex, +1 Wis
3	Вы путешествовали с охотниками	+2 Con, +1 Int
4	Компания старцев научила вас игре в шахматы	+2 Int, +1 Dex
5	Вы собираетесь сочетаться браком с человеком из семьи Миллеров	+2 Wis, +1 Str
6	Вы разбили чье-то сердце, или, быть может, так поступили с вами	+2 Cha, +1 Con
7	Вы регулярно помогаете старой вдове по хозяйству	+1 Str, +1 Int, +1 Cha
8	Решивший остепениться старый наемник дал вам пару уроков	+1 Dex, +1 Con, +1 Wis



Вы нашли свой первый гримуар и начали старательно учиться. Теперь вы Волшебник первого уровня. Вы получаете классовую способность **Чувство Магии** и возможность колдовать, а также навык **Древней Истории** и заговор *Свет*.

Таблицы ниже расскажут тебе о других ваших заклинаниях.

Что связано с вашими чародейскими штудиями?

d6	Кто написал твою драгоценный гримуар?	Добавить
1	Старый мудрец из далекого юга	+3 Int, Навык: Древняя История
2	Известный бард, изъездивший половину мира	+3 Cha, Навык: Выживание
3	Великий архимаг затонувшего континента	+3 Int, Навык: Запретный Тайны
4	Глава древнего тайного общества	+3 Wis, Навык: Политика
5	Безвестный расхититель гробниц	+3 Dex, Навык: Ловушки
6	Могущественный волшебник, повелевавший великими армиями	+3 Con, Навык: Лидерство

d6	Какого сорта волшебником был автор книги?	Добавить
1	Хитроумный иллюзионист. Вы изучили следующую магию: заклинание <i>Наваждения</i> , ритуал <i>Печати Мага</i> и заговор <i>Морока</i>	+2 Cha
2	Военный волшебник. Вы изучили следующую магию: заклинание <i>Пылающих Рук</i> , ритуал <i>Волшебной Брони</i> и заговор <i>Морока</i>	+2 Con
3	Призыватель темных духов. Вы изучили следующую магию: заклинание <i>Отречения</i> , ритуал <i>Защитного Круга</i> и заговор <i>Ясновидения</i>	+2 Int
4	Повелитель скрытых тайн. Вы изучили следующую магию: заклинание <i>Пугающего Присутствия</i> , ритуал <i>Ведьминого Стража</i> и заговор <i>Колдовского Звука</i>	+2 Int
5	Очаровывающий заклинатель. Вы изучили следующую магию: заклинание <i>Ложного Друга</i> , ритуал <i>Определения Арканы</i> и заговор <i>Сглаза</i>	+2 Cha
6	Странствующий чародей. Вы изучили следующую магию: заклинание <i>Падения Пером</i> , ритуал <i>Собирателя Туманов</i> и заговор <i>Благословения</i>	+2 Con



d6	Дух Внешнего Хаоса был привлечен вашей силой. Как вы справились с ним? Персонаж игрока справа о вас был рядом с вами.	Добавить
1	Вы крепко стояли против него. Ваш друг справа не дрогнул и поддержал вас и получил +1 Wis	+2 Wis, Заклинание: <i>Слово-Приказ</i>
2	Вы назвали его Истинным Именем и изгнали в Бездну. Ваш друг справа помог вам найти нужное Имя и получил +1 Int	+2 Int, Заклинание: <i>Волшебная стрела</i>
3	Хотя вы прогнали его, он все еще тихо ожидает вас на границе восприятия. Ваш друг справа помог вам выскользнуть из его хватки и получил +1 Dex	+2 Dex, Заклинание: <i>Волшебная стрела</i>
4	Ваших умных слов было достаточно, чтобы избавиться от большей части проблемы. Ваш друг справа также перемолвился с духом и получил +1 Cha	+2 Cha, Заклинание: <i>Взгляд Медузы</i>
5	Вы стояли за щитом вашего могущества, пока дух вконец не ослаб. Ваш друг справа запомнил ваш магический жест и получил +1 Int	+2 Int, Заклинание: <i>Мистический Барьер</i>
6	Пока вы уклонялись от ударов духа, ваш друг справа повалил его на землю и получил +1 Con	+2 Con, Заклинание: <i>Целительная длань</i>

d6	Настоящий волшебник с юга проходил через вашу деревню. Какое впечатление от вас он сохранил?	Добавить
1	Вы впечатлили его своими знаниями	+2 Int, книга, которую вы едва понимаете
2	Он заявил, что не будет терпеть конкурентов, и вы благоразумно сбежали	+2 Wis, ритуал <i>Чародейского Скакуна</i>
3	Он провел для вас тайную церемонию Именования	+2 Con, серебряное кольцо
4	Он был удивлен вашими первыми шагами в науке волшебства и обучил новому трюку	+2 Cha, ритуал <i>Невидимого Слуги</i>
5	Он посвятил вас в тайное общество	+2 Wis, посох волшебника
6	Предупрежденный о его прибытии, вы испугались и предпочли спрятаться	+2 Dex, ритуал <i>Фамильяра</i>



ЗАПОЛНИТЕ СВОЙ ЛИСТ ПЕРСОНАЖА!

- Заполните поля имени, класса и уровня персонажа.
- Заполните значения характеристик. В пространстве рядом укажите бонус или штраф согласно таблице в конце буклета
- Кратко обозначьте свои навыки, классовые способности и стартовое снаряжение, а также прочие приобретенные штуки. Маг-самоучка начинает с кинжалом, некой простой одеждой, гримуаром, множеством мешочков и компонентами для ритуалов первого уровня.
- Определите свое мировоззрение. Ваш персонаж может быть Хаотичным или придерживать Закона. Если не можете решиться, то будьте нейтральным, как большинство людей.
- Ваш Базовый Бонус Атаки (ББА) следует из вашего класса. Как Волшебник 1-го уровня, ваш ББА +0
- Ваша инициатива равна Уровню плюс бонус Dex, плюс ничего, как для мага.
- Ваш AC равен 10, плюс бонус Dex, плюс бонус любого надетого доспеха
- У вас 3 пункта Удачи
- Ваших хитов 6 плюс бонус Con
- Запишите свои спасброски из таблицы в конце буклета
- Перепишите Атаку и Урон вашего оружия. Атак оружия ближнего боя – ваш ББА плюс бонус Str, или плюс бонус Dex, для дальнобойного оружия. Бонус вашей Str также добавляется к урону оружия ближнего боя.

ВАЖНО ЗНАТЬ

КАТАЕМ КУБЫ

УДАЧА

Бросок Характеристики: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующей характеристикой. Равно или меньше – успех, выше – провал.

Спасброски: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующим уровнем и ситуации значением из таблицы. Равно или больше – успех.

В бою: бросьте d20 и добавьте все бонусы атаки. Если результат равен или выше Класса Брони противника, вы нанесли урон, ниже – удар пропал втуне.

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Хитдайс: d6

Бонус инициативы: +0

Броня: Волшебники не обучены ношению брони

Колдовство: Волшебники могут использовать три сорта волшебства - заговоры, заклинания и ритуалы. Ваш буклет укажет стартовые.

Волшебное чутьё: будучи естественным образом чувствительными к магии, волшебники могут определить степень оккультных сил в месте, предмете или существе. Это требует некоторой концентрации внимания на несколько минут, так что волшебник не сможет сказать чего-либо определенного, просто находясь рядом. Люди склонны замечать, когда маг пялится на них и игнорируют окружающее во время еды или разговора. GM может посчитать, что могущественное волшебство будет замечено незамедлительно.

Персонаж может потратить пункты удачи для следующих целей:

Помощь другу: обычно персонаж может помочь, а друг преуспеть в соответствующей проверке, если у него есть необходимый навык. Потратив пункт Удачи, вы можете помочь другу, даже не имея необходимого навыка.

Второй шанс: вы можете потратить пункт удачи, чтобы перебросить неудачную проверку Атрибута, Спасброска или бросок Атаки.

Обмануть смерть: умирая, вы можете потратить пункт Удачи и стабилизироваться на 0 хитов и не получать урон каждый раунд.

Значение атрибута	Бонус
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

Уровень	Опыт	Базовый бонус атаки	Спасбросок от яда	Спасбросок от атаки дыханием	Спасбросок от полиморфа	Спасбросок от заклинания	Спасбросок от волшебных вещей
1	0	+0	14	15	13	12	11
2	2500	+1	14	15	13	12	11
3	5000	+1	14	15	13	12	11
4	10000	+2	14	15	13	12	11
5	20000	+2	14	15	13	12	11
6	40000	+3	13	13	11	10	9
7	80000	+3	13	13	11	10	9
8	150000	+4	13	13	11	10	9
9	300000	+4	13	13	11	10	9
10	450000	+5	13	13	11	10	9

НЕОПЕРИВШИЙСЯ ВОРИШКА

Некоторые начинающие приключенцы добиваются своего оружием или словами силы, но это не про вас. Мир полон зрелищ и наслаждений, а ваши пальцы достаточно быстры, чтобы сделать все это вашим.

Вы ловки и быстры. Вы начинаете с Dex 12 и с 8 очками в других параметрах.

Каким было ваше детство?

d12	Кем были ваши родители? Чему вы от них научились?	Добавить
1	Вы сирота и повидали некоторое дерьмо	+2 Wis, +2 Con, +1 Int
2	Ваш отец изгнанник, по закону или нет	+2 Int, +1 Wis, +1 Con Навык: Выживание
3	Ваши родители рыболовы и вы провели детство у воды	+2 Dex, +1 Str, +1 Wis Навык: Рыбалка
4	Ваша семья работает на небольшой ферме неподалеку от деревни	+2 Con, +1 Wis, +1 Cha Навык: Фермерство
5	Ваш отец кузнец и обучил вас работе молотом и мехами	+2 Str, +1 Dex, +1 Cha Навык: Кузнечное дело
6	Вы пасете овец так же, как ваш отец всю жизнь до этого	+2 Con, +1 Dex, +1 Wis, +1 Str
7	Ваши родители управляют местной таверной. Вы росли на историях путешественников	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex, +1 Wis
8	Вы работали на ткацком станке, обрезая и переплетая нити, играя в судьбы	+2 Dex, +1 Int, +1 Cha Навык: Ткачество
9	Ваши отец и мать хранители старых историй. Ваша голова переполнена ими	+2 Int, +1 Cha, +1 Wis Навык: Фольклор
10	Ваш отец стражник, строгий, но справедливый. Неважно, кто перед ним, незкак омец или собственное дитя	+2 Str, +1 Cha, +1 Con Навык: Атлетика
11	Вы регулярно ходите в лес за ягодами, травами и грибами	+2 Wis, +1 Con, +1 Dex Навык: Травничество
12	Ваш отец вор местный торговец. Вы учились мило улыбаться и называть свою цену	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex Навык: Торговаться



d8	Чем вы отличались в детстве?	Добавить
1	Дети часто дерутся, но вы никогда не проигрывали	+2 Str, +1 Wis
2	Не было игры, в которую вы бы не выиграли	+2 Dex, +1 Int
3	Вы были самым упрямым ребенком	+2 Con, +1 Cha
4	Никакой секрет не мог утаиться от вас	+2 Int, +1 Dex
5	Ваша эмпатия заставляла искать доброго друга	+2 Cha, +1 Str
6	Вы всем нравились	+2 Cha, +1 Str
7	Вы решали чужие проблемы, не упоминая о своих	+1 Str, +1 Con, +1 Cha
8	Многие могут чему-то научить, и вы взяли ото всех понемногу	+1 Dex, +1 Int, +1 Wis

d8	Персонажи других игроков ваши лучшие друзья. Кто еще сопровождал вас по пути взросления?	Добавить
1	Помощь кузнецу помогала отвлечься от своих проблем	+2 Str, +1 Cha
2	Рыболов проявлял симпатию к вам, и вы обменивались историями	+2 Dex, +1 Wis
3	Вы путешествовали с охотниками	+2 Con, +1 Int
4	Компания старцев научила вас игре в шахматы	+2 Int, +1 Dex
5	Вы собираетесь сочетаться браком с человеком из семьи Миллеров	+2 Wis, +1 Str
6	Вы разбили чье-то сердце, или, быть может, так поступили с вами	+2 Cha, +1 Con
7	Вы регулярно помогаете старой вдове по хозяйству	+1 Str, +1 Int, +1 Cha
8	Решивший остепениться старый наемник дал вам пару уроков	+1 Dex, +1 Con, +1 Wis



Вы изучили некоторые сомнительные вещи и нашли свою нишу. Теперь вы Вор первого уровня. Вы получаете классовые способности **Фавор Фортуны** и **Квалификацию**, а также навык **Скрытность**.

Таблицы ниже расскажут о ваших дополнительных навыках.

Что произошло, когда вы переступили закон ?

d6	Кто научил вас обманывать и красть?	Добавить
1	Старый карманник из далекого южного города	+3 Dex, Навык: Карманник
2	Недобросовестный старый подхалим	+3 Wis, Навык: Скрытность
3	Вы учились сами, методом проб и ошибок	+3 Int, Навык: Ловушки
4	Деревенский слесарь	+3 Dex, Навык: Взлом
5	Головорез с бандой	+3 Str, Навык: Атлетика
6	Подкупающе опытный путешественник	+3 Con, Навык: Обман

d6	Как вы получаете свою незаконную прибыль?	Добавить
1	Вы мало работаете сами, предпочитая попрошайничать	+2 Con, Навык: Попрошайка
2	Прихватываете ценные безделушки из карманов путешественников	+2 Dex, Навык: Карманник
3	Тайно пробираетесь за чужие двери	+2 Int, Навык: Взлом
4	Окучивая лохов	+2 Cha, Навык: Обман
5	Несмотря на ваши <i>другие</i> навыки, удивительно честным способом	+2 Int, любое ремесло по вашему выбору
6	Делая всего понемногу	+2 Con, Навык: Выживание



d6	Как это часто бывает, ваше первое дело не задалось. Что вы делали, когда были пойманы? Персонаж игрока справа от вас был рядом.	Добавить
1	Вы испугались за свою жизнь и сбежали. Ваш друг справа отбил от нападавших и получил +1 Str	+2 Str, Навык: Атлетика
2	Вы удачно спрятались, пока шум не уляжется. Ваш друг справа тоже участвовал в деле и прятался с вами и получил +1 Dex	+2 Dex, Навык: Скрытность
3	Вы потерпели поражение и извлекли урок. Ваш друг справа показал, что никогда не предаст вас и взял часть вины на себя и получил +1 Con	+2 Con, Навык: Выживание
4	Вы апеллировали обвинению и выиграли суд. Ваш друг справа приводил аргументы в вашу защиту и получил +1 Int	+2 Int, Навык: Красноречие
5	Вы признали свою вину и постарались вести честную жизнь. Ваш друг справа помог исправить старые ошибки и получил +1 Wis	+2 Wis, Навык: Фольклор
6	Вы быстро заговорили зубы пострадавшему. Ваш друг справа проставил напитки к любовному соглашению и получил +1 Cha	+2 Cha, Навык: Спаивание

d6	Какое было ваше самое выгодное дело?	Добавить
1	Вы похитили полный монет кошель богатого торговца	+2 Dex, +6d6 серебра
2	Вы убедили старого человека завещать вам свою ферму	+2 Int, крохотная ферма
3	Вы украли нечто таинственного происхождения	+2 Str, очень, очень острый кинжал
4	Вы украли нечто у стрёмного человека из леса	+2 Con, странная серебряная лента
5	Вы договорились о паломничестве в храм, что в ближайший деревне и увезли нечто ценное	+2 Cha, загадочный идол
6	Вы обворовали другого вора	+2 Dex, полный набор отмычек



ЗАПОЛНИТЕ СВОЙ ЛИСТ ПЕРСОНАЖА!

- Заполните поля имени, класса и уровня персонажа.
- Заполните значения характеристик. В пространстве рядом укажите бонус или штраф согласно таблице в конце буклета
- Кратко обозначьте свои навыки, классовые способности и стартовое снаряжение, а также прочие приобретенные штуки. Неоперившийся воришка начинает с несколькими кинжалами, темной одеждой, легким потайным мешком, 10 ярдами веревок и 4d6 серебра.
- Определите свое мировоззрение. Ваш персонаж может быть Хаотичным или придерживаться Закона. Если не можете решиться, то будьте нейтральным, как большинство людей.
- Ваш Базовый Бонус Атаки (ББА) следует из вашего класса. Как Вор 1-го уровня, ваш ББА +0
- Ваша инициатива равна Уровню плюс бонус Dex, плюс 2, как для вора.
- Ваш АС равен 10, плюс бонус Dex, плюс бонус любого надетого доспеха
- У вас 5 пунктов Удачи
- Ваших хитов 8 плюс бонус Con
- Запишите свои спасброски из таблицы в конце буклета
- Перепишите Атаку и Урон вашего оружия. Атак оружия ближнего боя – ваш ББА плюс бонус Str, или плюс бонус Dex, для дальнобойного оружия. Бонус вашей Str также добавляется к урону оружия ближнего боя.

ВАЖНО ЗНАТЬ

КАТАЕМ КУБЫ

УДАЧА

Бросок Характеристики: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующей характеристикой. Равно или меньше – успех, выше – провал.

Спасброски: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующим уровнем и ситуации значением из таблицы. Равно или больше – успех.

В бою: бросьте d20 и добавьте все бонусы атаки. Если результат равен или выше Класса Брони противника, вы нанесли урон, ниже – удар пропал втуне.

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Хитдайс: d8

Бонус инициативы: +2

Броня: Воры могут носить любую броню легче пластинчатой

Фавор Фортуны: Ворам чаще везет, другие просто не выживают. Вы начинаете с пятью пунктами Удачи вместо обычных трех.

Квалификация: Воры получают два дополнительных навыка на первом уровне. Ваш буклет уже дал вам эти дополнительные навыки. Воры получают дополнительный навык каждый нечетный уровень (3-й, 5-й, 7-й etc.). Вместо того, чтобы получить новый навык, вы можете улучшить уровень известного, увеличивая бонус еще на +2.

Персонаж может потратить пункты удачи для следующих целей:

Помощь другу: обычно персонаж может помочь, а друг преуспеть в соответствующей проверке, если у него есть необходимый навык. Потратив пункт Удачи, вы можете помочь другу, даже не имея необходимого навыка.

Второй шанс: вы можете потратить пункт удачи, чтобы перебросить неудачную проверку Атрибута, Спасброска или бросок Атаки.

Обмануть смерть: умирая, вы можете потратить пункт Удачи и стабилизироваться на 0 хитов и не получать урон каждый раунд.

Значение атрибута	Бонус
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

Уро- вень	Опыт	Базо- вый бонус атаки	Спасбросок от яда	Спасбросок от атаки дыханием	Спасбросок от полиморфа	Спасбросок от заклинания	Спасбросок от волшебных вещей
1	0	+0	13	16	12	15	14
2	1500	+1	13	16	12	15	14
3	3000	+1	13	16	12	15	14
4	6000	+2	13	16	12	15	14
5	12000	+3	12	15	11	13	12
6	25000	+3	12	15	11	13	12
7	50000	+4	12	15	11	13	12
8	100000	+5	12	15	11	13	12
9	200000	+5	11	14	9	11	10
10	300000	+6	11	14	9	11	10

Вы молоды, но уже сделали себе имя. Люди обращаются к вам за помощью и вы готовы защищать их от опасностей.

Вы сильны и хорошо сложены. Вы начинаете с Str и Con 10 и с 8 очками в других параметрах.

Каким было ваше детство?

d12	Кем были ваши родители? Чему вы от них научились?	Добавить
1	Вы сирота и повидали некоторое дерьмо	+2 Wis, +2 Con, +1 Int
2	Ваш отец изгнанник, по закону или нет	+2 Int, +1 Wis, +1 Con Навык: Выживание
3	Ваши родители рыболовы и вы провели детство у воды	+2 Dex, +1 Str, +1 Wis Навык: Рыбалка
4	Ваша семья работает на небольшой ферме неподалеку от деревни	+2 Con, +1 Wis, +1 Cha Навык: Фермерство
5	Ваш отец кузнец и обучил вас работе молотом и мехами	+2 Str, +1 Dex, +1 Cha Навык: Кузнечное дело
6	Вы пасете овец так же, как ваш отец всю жизнь до этого	+2 Con, +1 Dex, +1 Wis, +1 Str
7	Ваши родители управляют местной таверной. Вы росли на историях путешественников	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex, +1 Wis
8	Вы работали на ткацком станке, обрезая и переплетая нити, играя в судьбы	+2 Dex, +1 Int, +1 Cha Навык: Ткачество
9	Ваши отец и мать хранители старых историй. Ваша голова переполнена ими	+2 Int, +1 Cha, +1 Wis Навык: Фольклор
10	Ваш отец стражник, строгий, но справедливый. Неважно, кто перед ним, незкак омец или собственное дитя	+2 Str, +1 Cha, +1 Con Навык: Атлетика
11	Вы регулярно ходите в лес за ягодами, травами и грибами	+2 Wis, +1 Con, +1 Dex Навык: Травничество
12	Ваш отец вор местный торговец. Вы учились мило улыбаться и называть свою цену	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex Навык: Торговаться



d8	Чем вы отличались в детстве?	Добавить
1	Дети часто дерутся, но вы никогда не проигрывали	+2 Str, +1 Wis
2	Не было игры, в которую вы бы не выиграли	+2 Dex, +1 Int
3	Вы были самым упрямым ребенком	+2 Con, +1 Cha
4	Никакой секрет не мог утаиться от вас	+2 Int, +1 Dex
5	Ваша эмпатия заставляла искать доброго друга	+2 Cha, +1 Str
6	Вы всем нравились	+2 Cha, +1 Str
7	Вы решали чужие проблемы, не упоминая о своих	+1 Str, +1 Con, +1 Cha
8	Многие могут чему-то научить, и вы взяли ото всех понемногу	+1 Dex, +1 Int, +1 Wis

d8	Персонажи других игроков ваши лучшие друзья. Кто еще сопровождал вас по пути взросления?	Добавить
1	Помощь кузнецу помогала отвлечься от своих проблем	+2 Str, +1 Cha
2	Рыболов проявлял симпатию к вам, и вы обменивались историями	+2 Dex, +1 Wis
3	Вы путешествовали с охотниками	+2 Con, +1 Int
4	Компания старцев научила вас игре в шахматы	+2 Int, +1 Dex
5	Вы собираетесь сочетаться браком с человеком из семьи Миллеров	+2 Wis, +1 Str
6	Вы разбили чье-то сердце, или, быть может, так поступили с вами	+2 Cha, +1 Con
7	Вы регулярно помогаете старой вдове по хозяйству	+1 Str, +1 Int, +1 Cha
8	Решивший остепениться старый наемник дал вам пару уроков	+1 Dex, +1 Con, +1 Wis



Вы совершили великое дело и стали героем деревни. Теперь вы Воин первого уровня. Вы получаете классовые способности **Оружейная Специализация** и **Приемы**, а также навык **Фольклора**.

Таблицы ниже определяют ваши классовые способности.

Что произошло, когда вы стали известным?

d6	Как вы заработали свое имя?	Добавить
1	Крупный медведь разбойничал на окраине деревни, но вы побороли его	+3 Str, Навык: Знание Животных
2	Вы победили мерзкого противоестественного монстра в лесу	+3 Con, Навык: Бдительность
3	Вы отразили нападение ночных налетчиков и помогли ухаживать за ранеными	+3 Wis, Навык: Врачевание
4	Вы спасли ребенка от стаи волков	+3 Dex, Навык: Выживание
5	Во время жуткой засухи вы помогли фермерам	+3 Wis, Навык: Фермерство
6	Вы прогнали злого шерифа, который изводил деревню много лет	+3 Cha, Навык: Политика

d6	Где вы научились сражаться?	Добавить
1	Во время последней войны вы стояли в стене щитов. Ваша Оружейная Специализация - копье	+2 Con
2	Старый ветеран обучил вас всему, что знал. Ваша Оружейная Специализация - длинный меч	+2 Str
3	Вы большой любитель охоты на кабанов. Ваша Оружейная Специализация - копье	+2 Con
4	Заготовка леса закалила ваши мышцы. Ваша Оружейная Специализация - боевой топор	+2 Str
5	Вы отличились в деревенском ополчении. Ваша Оружейная Специализация - длинный лук	+2 Dex
6	Неудачи научили вас необходимому. Ваша Оружейная Специализация - посох	+2 Int



d6	Каждый герой несет некую тайну. В чем заключается ваша? Персонаж игрока справа от вас с ней зкак ом.	Добавить
1	Вы нашли свою истинную любовь. Ваш друг справа знает кто это, помог высказать свои чувства и получил +1 Wis	+2 Wis, Приём: Защитная Стойка
2	Несмотря на репутацию храбреца, один раз вы бежали в панике. Ваш друг справа улепётывал с вами, но никому об этом не рассказал и получил +1 Dex	+2 Dex, Приём: Рывок
3	Вы были побиты героем ближайшей деревни прошлым летом. Ваш друг справа тоже пострадал от его банды и получил +1 Con	+2 Con, Приём: Оружейная Специализация
4	Год назад вы случайно совершили убийство. Ваш друг справа не менее виноват в этом и получил +1 Str	+2 Str, Приём: Могучий Удар
5	Вы договорились со странствующим магом, чтобы получить защиту от черной магии. Ваш друг справа убедил его произнести заклинание и получил +1 Cha	+2 Cha, Приём: Гибкий Уворот
6	Вы чувствуете себя недостойным обожания соседей, а ваши подвиги списывают на удачу. Ваш друг справа разделил ваши сомнения и получил +1 Int	+2 Int, Приём: Гибкий Уворот

d6	Какую награду вы получили от селян за ваш героический поступок?	Добавить
1	Они благословили вас и выстроили вам дом	+2 Wis, ваш собственный дом
2	Вам вручили фамильную реликвию	+2 Int, драконья чешуйка
3	Кузнец выковал для вас оружие	+2 Str, весьма качественное оружие
4	Земля – великое сокровище, и вам подарили пахотное поле	+2 Con, крохотная ферма
5	Селяне устроили вам богатую свадьбу	+2 Cha, +3d6 серебра, супруг/-а
6	Теперь вы носите цвета города	+2 Con, знамя ручной работы



ЗАПОЛНИТЕ СВОЙ ЛИСТ ПЕРСОНАЖА!

- Заполните поля имени, класса и уровня персонажа.
- Заполните значения характеристик. В пространстве рядом укажите бонус или штраф согласно таблице в конце буклета
- Кратко обозначьте свои навыки, классовые способности и стартовое снаряжение, а также прочие приобретенные штуки. Деревенский Герой начинает с ножом, крестьянской одеждой, своим любимым оружием, с самым крепким в деревне щитом (+2 AC) и 4d6 серебра.
- Определите свое мировоззрение. Ваш персонаж может быть Хаотичным или придерживать Закона. Если не можете решиться, то будьте нейтральным, как большинство людей.
- Ваш Базовый Бонус Атаки (ББА) следует из вашего класса. Как Воин 1-го уровня, ваш ББА +1
- Ваша инициатива равна Уровню плюс бонус Dex, плюс 1, как для воина.
- Ваш AC равен 10, плюс бонус Dex, плюс бонус любого надетого доспеха
- У вас 3 пункта Удачи
- Ваших хитов 10 плюс бонус Con
- Запишите свои спасброски из таблицы в конце буклета
- Перепишите Атаку и Урон вашего оружия. Атак оружия ближнего боя – ваш ББА плюс бонус Str, или плюс бонус Dex, для дальнобойного оружия. Бонус вашей Str также добавляется к урону оружия ближнего боя.

ВАЖНО ЗНАТЬ

КАТАЕМ КУБЫ

УДАЧА

Бросок Характеристики: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующей характеристикой. Равно или меньше – успех, выше – провал.

Спасброски: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующим уровнем и ситуации значением из таблицы. Равно или больше – успех.

В бою: бросьте d20 и добавьте все бонусы атаки. Если результат равен или выше Класса Брони противника, вы нанесли урон, ниже – удар пропал втуне.

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Хитдайс: d10

Бонус инициативы: +1

Броня: Воины могут носить любую броню

Оружейная специализация: У всех воинов есть любимое оружие, с которым они особенно хороши. Ваш буклет укажет такое оружие. С ним ваш персонаж получает +1 на попадание и +2 на урон.

Приёмы: В начале карьеры воин изучает несколько трюков, которые делают его более грозным соперником.

- Защитная Стойка: +1 АС
- Рывок: +1 к инициативе
- Могучий Удар: +1 урона любым оружием
- Гибкий Уворот: +1 ко всем спасброскам
- Оружейная специализация: Получите Специализацию еще с одним оружием

Персонаж может потратить пункты удачи для следующих целей:

Помощь другу: обычно персонаж может помочь, а друг преуспеть в соответствующей проверке, если у него есть необходимый навык. Потратив пункт Удачи, вы можете помочь другу, даже не имея необходимого навыка.

Второй шанс: вы можете потратить пункт удачи, чтобы перебросить неудачную проверку Атрибута, Спасброска или бросок Атаки.

Обмануть смерть: умирая, вы можете потратить пункт Удачи и стабилизироваться на 0 хитов и не получать урон каждый раунд.

Значение атрибута	Бонус
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

Уровень	Опыт	Базовый бонус атаки	Спасбросок от яда	Спасбросок от атаки дыханием	Спасбросок от полиморфа	Спасбросок от аклинания	Спасбросок от волшебных вещей
1	0	+1	14	17	15	17	16
2	2000	+2	14	17	15	17	16
3	4000	+3	13	16	14	14	15
4	8000	+4	13	16	14	14	15
5	16000	+5	11	14	12	12	13
6	32000	+6	11	14	12	12	13
7	64000	+7	10	13	11	11	12
8	120000	+8	10	13	11	11	12
9	240000	+9	8	11	9	9	10
10	360000	+10	8	11	9	9	10

ПОДМАСТЕРЬЕ ВЕДЬМЫ

Каждый великий волшебник был когда-то учеником. Некоторые говорят, что истинное сердце волшебства - простая, практическая работа деревенской ведьмы. В вашей деревне есть старая карга, которая ухаживает за больными и благословляет поля. Она выбрала вас в качестве подмастерья.

От природы вы умны и вдумчивы. Вы начинаете с Int и Wis 10 и с 8 очками в других параметрах.

Каким было ваше детство?

d12	Кем были ваши родители? Чему вы от них научились?	Добавить
1	Вы сирота и повидали некоторое дерьмо	+2 Wis, +2 Con, +1 Int
2	Ваш отец изгнанник, по закону или нет	+2 Int, +1 Wis, +1 Con Навык: Выживание
3	Ваши родители рыболовы и вы провели детство у воды	+2 Dex, +1 Str, +1 Wis Навык: Рыбалка
4	Ваша семья работает на небольшой ферме неподалеку от деревни	+2 Con, +1 Wis, +1 Cha Навык: Фермерство
5	Ваш отец кузнец и обучил вас работе молотом и мехами	+2 Str, +1 Dex, +1 Cha Навык: Кузнечное дело
6	Вы пасете овец так же, как ваш отец всю жизнь до этого	+2 Con, +1 Dex, +1 Wis, +1 Str
7	Ваши родители управляют местной таверной. Вы росли на историях путешественников	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex, +1 Wis
8	Вы работали на ткацком станке, обрезая и переплетая нити, играя в судьбы	+2 Dex, +1 Int, +1 Cha Навык: Ткачество
9	Ваши отец и мать хранители старых историй. Ваша голова переполнена ими	+2 Int, +1 Cha, +1 Wis Навык: Фольклор
10	Ваш отец стражник, строгий, но справедливый. Неважно, кто перед ним, незкак омец или собственное дитя	+2 Str, +1 Cha, +1 Con Навык: Атлетика
11	Вы регулярно ходите в лес за ягодами, травами и грибами	+2 Wis, +1 Con, +1 Dex Навык: Травничество
12	Ваш отец вор местный торговец. Вы учились мило улыбаться и называть свою цену	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex Навык: Торговаться



d8	Чем вы отличались в детстве?	Добавить
1	Дети часто дерутся, но вы никогда не проигрывали	+2 Str, +1 Wis
2	Не было игры, в которую вы бы не выиграли	+2 Dex, +1 Int
3	Вы были самым упрямым ребенком	+2 Con, +1 Cha
4	Никакой секрет не мог утаиться от вас	+2 Int, +1 Dex
5	Ваша эмпатия заставляла искать доброго друга	+2 Cha, +1 Str
6	Вы всем нравились	+2 Cha, +1 Str
7	Вы решали чужие проблемы, не упоминая о своих	+1 Str, +1 Con, +1 Cha
8	Многие могут чему-то научить, и вы взяли ото всех понемногу	+1 Dex, +1 Int, +1 Wis

d8	Персонажи других игроков ваши лучшие друзья. Кто еще сопровождал вас по пути взросления?	Добавить
1	Помощь кузнецу помогала отвлечься от своих проблем	+2 Str, +1 Cha
2	Рыболов проявлял симпатию к вам, и вы обменивались историями	+2 Dex, +1 Wis
3	Вы путешествовали с охотниками	+2 Con, +1 Int
4	Компания старцев научила вас игре в шахматы	+2 Int, +1 Dex
5	Вы собираетесь сочетаться браком с человеком из семьи Миллеров	+2 Wis, +1 Str
6	Вы разбили чье-то сердце, или, быть может, так поступили с вами	+2 Cha, +1 Con
7	Вы регулярно помогаете старой вдове по хозяйству	+1 Str, +1 Int, +1 Cha
8	Решивший остепениться старый наемник дал вам пару уроков	+1 Dex, +1 Con, +1 Wis



Ведьма выбрала вас, чтобы обучать. Теперь вы Волшебник первого уровня. Вы получаете классовые способности **Чувство Магии** и возможность колдовать, а также навык **Травничества** и заговор *Сглаз*.

Таблицы ниже расскажут тебе о других ваших заклинаниях.

Что еще произошло с Вами в вашем ученичестве?

d6	Что заставило ведьму выбрать именно вас?	Добавить
1	Она была впечатлена вашими познаниями в старинных историях	+3 Int, Навык: Фольклор
2	Никакой еще шестилетка не вел себя так тихо	+3 Cha, Навык: Пивоварение
3	Где бы вы не были, вы внушаете уважение	+3 Int, Навык: Запугивание
4	Лес, где она блуждает, для вас как дом родной	+3 Wis, Навык: Выживание
5	Ваши прямые руки	+3 Dex, Навык по вашему выбору
6	Вы ухаживаете за больными	+3 Con, Навык: Травничество

d6	Откуда ведьма черпает свои силы?	Добавить
1	Из цветов и оттенков. Она обучила вас следующей магии: заклинанию <i>Наваждения</i> , ритуалу <i>Собирателя Туманов</i> и заговору <i>Морока</i>	+2 Dex
2	Из фауны. Она обучила вас следующей магии: заклинанию <i>Вызов Роя</i> , ритуалу <i>Фамильяра</i> , и заговору <i>Звериного Языка</i> .	+2 Wis
3	Из духов и незримого мира. Она обучила вас следующей магии: заклинанию <i>Шепота Ветра</i> , ритуалу <i>Невидимого Слуги</i> , и заговору <i>Ясновидения</i>	+2 Int
4	Из целительства и всего такого. Она обучала вас следующей магии: заклинанию <i>Целительной Длани</i> , ритуалу <i>Доброй Ягоды</i> , и заговору <i>Благословения</i> .	+2 Wis
5	Из флоры. Она обучила вас следующей магии: заклинанию <i>Шага Без Следа</i> , ритуалу <i>Могучего Посоха</i> , и заговору <i>Десницы Друида</i> .	+2 Con
6	Из людей. Она обучила вас следующей магии: заклинанию <i>Определения Натуры</i> , ритуалу <i>Ведьминого Стража</i> , и заговору <i>Благословения</i> .	+2 Cha



d6	Ведьма весьма строга с вами. Как вы впечатлили её? Персонаж игрока справа от вас был рядом.	Добавить
1	Прошлым летом вы защитили её от бандитов. Когда бы оберегали старуху, ваш друг справа помог отбиться и получил +1 Str	+2 Str, Заклинание: <i>Мистический Барьер</i>
2	Вы терпеливо работали на неё, не подвергая сомнению её мудрость. Ваш друг справа утешал вас в минуты недовольства судьбой и получил +1 Wis	+2 Wis, заклинание: <i>Убежище</i>
3	Вы много лет наблюдали за ней и изучили все тайны её сада. Ваш друг справа сопровождал вас, многому научился и получил +1 Int	+2 Int, Заклинание: <i>Занутанность</i>
4	Не смотря на полезность, местные никогда не доверяли ведьме. Вы защищали её от нападков. Ваш друг справа произнес речь на совете и получил +1 Cha	+2 Cha, Заклинание: <i>Взгляд Медузы</i>
5	Вы всегда внимательно следили за перемещениями ведьмы и изучили все тайные тропы и волшебные места. Ваш друг справа гулял с вами и получил +1 Int	+2 Int, Заклинание: <i>Занутанность</i>
6	Однажды бродяга попытался ограбить ведьму, когда она была в глухом трансе, но вы спугнули его. Ваш друг справа помог вам в этом и получил +1 Cha	+2 Cha, Заклинание: <i>Пугающее Присутствие</i>

d6	Где ведьма теперь?	Добавить
1	Она все еще работает в деревне, как и всегда	+2 Int, +4d6 серебра, исцеляющее зелье
2	Она исчезла однажды, её местоположение тайна даже для вас	+2 Wis, хижина ведьмы
3	Недавно тёмный дух пожелал похитить ваше тело. Она умерла, изгнав его и защитив вас	+2 Con, обугленная клюка ведьмы
4	Она ушла по своим делам менее недели назад, оставив ответственность за дом на вас	+2 Cha, серебряная брошь авторитета
5	Она скрывается, работая над чем-то секретным	+2 Int, светящейся кристалл,
6	В течение долгих месяцев она ухаживает за кем-то во время опасной беременности	+2 Wis, амулет на удачу



ЗАПОЛНИТЕ СВОЙ ЛИСТ ПЕРСОНАЖА!

- Заполните поля имени, класса и уровня персонажа.
- Заполните значения характеристик. В пространстве рядом укажите бонус или штраф согласно таблице в конце буклета
- Кратко обозначьте свои навыки, классовые способности и стартовое снаряжение, а также прочие приобретенные штуки. Подмастерье ведьмы начинает с кинжалом, простой одеждой, ярким плащом или шляпой, маленьким музыкальным инструментом и 4d6 серебра.
- Определите свое мировоззрение. Ваш персонаж может быть Хаотичным или придерживаться Закона. Если не можете решиться, то будьте нейтральным, как большинство людей.
- Ваш Базовый Бонус Атаки (ББА) следует из вашего класса. Как Волшебник 1-го уровня, ваш ББА +0
- Ваша инициатива равна Уровню плюс бонус Dex, плюс ничего, как для мага.
- Ваш AC равен 10, плюс бонус Dex, плюс бонус любого надетого доспеха
- У вас 3 пункта Удачи
- Ваших хитов 6 плюс бонус Con
- Запишите свои спасброски из таблицы в конце буклета
- Перепишите Атаку и Урон вашего оружия. Атак оружия ближнего боя – ваш ББА плюс бонус Str, или плюс бонус Dex, для дальнобойного оружия. Бонус вашей Str также добавляется к урону оружия ближнего боя.

ВАЖНО ЗНАТЬ

КАТАЕМ КУБЫ

УДАЧА

Бросок Характеристики: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующей характеристикой. Равно или меньше – успех, выше – провал.

Спасброски: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующим уровнем и ситуации значением из таблицы. Равно или больше – успех.

В бою: бросьте d20 и добавьте все бонусы атаки. Если результат равен или выше Класса Брони противника, вы нанесли урон, ниже – удар пропал втуне.

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Хитдайс: d6

Бонус инициативы: +0

Броня: Волшебники не обучены ношению брони

Колдовство: Волшебники могут использовать три сорта волшебства - заговоры, заклинания и ритуалы. Ваш буклет укажет стартовые.

Волшебное чутьё: будучи естественным образом чувствительными к магии, волшебники могут определить степень оккультных сил в месте, предмете или существе. Это требует некоторой концентрации внимания на несколько минут, так что волшебник не сможет сказать чего-либо определенного, просто находясь рядом. Люди склонны замечать, когда маг пялится на них и игнорируют окружающее во время еды или разговора. GM может посчитать, что могущественное волшебство будет замечено незамедлительно.

Персонаж может потратить пункты удачи для следующих целей:

Помощь другу: обычно персонаж может помочь, а друг преуспеть в соответствующей проверке, если у него есть необходимый навык. Потратив пункт Удачи, вы можете помочь другу, даже не имея необходимого навыка.

Второй шанс: вы можете потратить пункт удачи, чтобы перебросить неудачную проверку Атрибута, Спасброска или бросок Атаки.

Обмануть смерть: умирая, вы можете потратить пункт Удачи и стабилизироваться на 0 хитов и не получать урон каждый раунд.

Значение атрибута	Бонус
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

Уровень	Опыт	Базовый бонус атаки	Спасбросок от яда	Спасбросок от атаки дыханием	Спасбросок от полиморфа	Спасбросок от аклинания	Спасбросок от волшебных вещей
1	0	+0	14	15	13	12	11
2	2500	+1	14	15	13	12	11
3	5000	+1	14	15	13	12	11
4	10000	+2	14	15	13	12	11
5	20000	+2	14	15	13	12	11
6	40000	+3	13	13	11	10	9
7	80000	+3	13	13	11	10	9
8	150000	+4	13	13	11	10	9
9	300000	+4	13	13	11	10	9
10	450000	+5	13	13	11	10	9

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЙ РЫЦАРЬ

Вы росли, слушая с широко раскрытыми глазами истории про героев, убийц драконов и спасителей королевств. Другим детям тоже нравились эти сказки, но вы жили в них, и пообещали себе, что когда вырастаете, тоже станете великим рыцарем.

Вы сильны и храбры. Вы начинаете с Str 12 и с 8 очками в других параметрах.

Каким было ваше детство?

d12	Кем были ваши родители? Чему вы от них научились?	Добавить
1	Вы сирота и повидали некоторое дерьмо	+2 Wis, +2 Con, +1 Int
2	Ваш отец изгнанник, по закону или нет	+2 Int, +1 Wis, +1 Con Навык: Выживание
3	Ваши родители рыболовы и вы провели детство у воды	+2 Dex, +1 Str, +1 Wis Навык: Рыбалка
4	Ваша семья работает на небольшой ферме неподалеку от деревни	+2 Con, +1 Wis, +1 Cha Навык: Фермерство
5	Ваш отец кузнец и обучил вас работе молотом и мехами	+2 Str, +1 Dex, +1 Cha Навык: Кузнечное дело
6	Вы пасете овец так же, как ваш отец всю жизнь до этого	+2 Con, +1 Dex, +1 Wis, +1 Str
7	Ваши родители управляют местной таверной. Вы росли на историях путешественников	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex, +1 Wis
8	Вы работали на ткацком станке, обрезая и переплетая нити, играя в судьбы	+2 Dex, +1 Int, +1 Cha Навык: Ткачество
9	Ваши отец и мать хранители старых историй. Ваша голова переполнена ими	+2 Int, +1 Cha, +1 Wis Навык: Фольклор
10	Ваш отец стражник, строгий, но справедливый. Неважно, кто перед ним, незкак омец или собственное дитя	+2 Str, +1 Cha, +1 Con Навык: Атлетика
11	Вы регулярно ходите в лес за ягодами, травами и грибами	+2 Wis, +1 Con, +1 Dex Навык: Травничество
12	Ваш отец вор местный торговец. Вы учились мило улыбаться и называть свою цену	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex Навык: Торговаться



d8	Чем вы отличались в детстве?	Добавить
1	Дети часто дерутся, но вы никогда не проигрывали	+2 Str, +1 Wis
2	Не было игры, в которую вы бы не выиграли	+2 Dex, +1 Int
3	Вы были самым упрямым ребенком	+2 Con, +1 Cha
4	Никакой секрет не мог утаиться от вас	+2 Int, +1 Dex
5	Ваша эмпатия заставляла искать доброго друга	+2 Cha, +1 Str
6	Вы всем нравились	+2 Cha, +1 Str
7	Вы решали чужие проблемы, не упоминая о своих	+1 Str, +1 Con, +1 Cha
8	Многие могут чему-то научить, и вы взяли ото всех понемногу	+1 Dex, +1 Int, +1 Wis

d8	Персонажи других игроков ваши лучшие друзья. Кто еще сопровождал вас по пути взросления?	Добавить
1	Помощь кузнецу помогала отвлечься от своих проблем	+2 Str, +1 Cha
2	Рыболов проявлял симпатию к вам, и вы обменивались историями	+2 Dex, +1 Wis
3	Вы путешествовали с охотниками	+2 Con, +1 Int
4	Компания старцев научила вас игре в шахматы	+2 Int, +1 Dex
5	Вы собираетесь сочетаться браком с человеком из семьи Миллеров	+2 Wis, +1 Str
6	Вы разбили чье-то сердце, или, быть может, так поступили с вами	+2 Cha, +1 Con
7	Вы регулярно помогаете старой вдове по хозяйству	+1 Str, +1 Int, +1 Cha
8	Решивший остепениться старый наемник дал вам пару уроков	+1 Dex, +1 Con, +1 Wis



Когда вы достигли совершеннолетия, вы начали свои поиски, желая стать великим рыцарем. Теперь вы Воин первого уровня. Вы получаете классовые способности **Оружейная Специализация** и **Приемы**, а также навык **Верховой Езды**.

Таблицы ниже определяют ваши классовые способности.

Как вы начали свои поиски?

d6	Где вы практиковали свои оружейные навыки?	Добавить
1	Налетчики с севера иногда нападали на деревню и вы всегда были первым в ополчении	+3 Str, Навык: Лидерство
2	На самом деле вы нетренированы, но хвастаете о своих навыках	+3 Cha, Навык: Обман
3	Днями напролёт вы упражнялись в верховой езде	+3 Con, Навык: Верховая Езда
4	Настоящий рыцарь приехал в город, и вы сопровождали его некоторое время	+3 Cha, Навык: Этикет
5	У торговцев с юга вы нашли учебное руководство старого воина и зачитали его до дыр	+3 Int, Навык: Военная История
6	Вы начали заниматься с лучниками в ополчении	+3 Dex, Навык: Спаивание

d6	Какой ваш любимый боевой стиль?	Добавить
1	Умное фехтование и быстрая защита. Ваша Оружейная Специализация - длинный меч	+2 Dex
2	Великолепно поставленный натиск. Ваша Оружейная Специализация – копье	+2 Str
3	Постоянное и неустанное давление. Ваша Оружейная Специализация - булава	+2 Con
4	Постоянная атака. Ваша Оружейная Специализация - боевой топор	+2 Str
5	Роскошная работа лезвием. Ваша Оружейная Специализация – длинный меч	+2 Cha
6	Пугающие и сокрушительные удары. Ваша Оружейная Специализация – двуручный меч	+2 Con



d6	Когда вы в первый раз отведали запах крови? Персонаж игрока справа от вас был рядом.	Добавить
1	У вас нет боевого опыта, но вы всем про него рассказываете. Ваш друг справа поддерживал ваше притворство и получил +1 Cha	+2 Cha, Приём: Защитная Стойка
2	Однажды ночью вы немало удивили ищущего проблем головореза. Ваш друг справа помог вам получить преимущество над злодеем и получил +1 Int	+2 Int, Приём: Рывок
3	Вы случайно убили партнера в спарринге. Ваш друг справа остановил вашу руку, когда вы чуть не повторили эту ошибку, и получил +1 Str	+2 Str, Приём: Оружейная Специализация
4	Когда хулиганы напали на вашу любовь, вы дрались как в легендах, с большим достоинством. Ваш друг справа с вами навалил той банде и получил +1 Cha	+2 Cha, Приём: Могучий Удар
5	Хвастливый незяк омец вызвал вас на дуэль, но обнаружил, что вы слишком круты для него. Ваш друг справа отвлек его друзей, спешащих на помощь, и получил +1 Dex	+2 Dex, Приём: Оружейная Специализация
6	Бандит на дороге подстерегал сельских жителей, и вы решили положить конец его грабежу. Ваш друг справа две недели выслеживал его вместе с вами и получил +1 Con	+2 Con, Приём: Гибкий Уворот

d6	Теперь, когда вы готовы, как вы будете искать свою судьбу?	Добавить
1	Вы убьете дракона, у вас даже есть карта, где отмечено логово одного	+2 Str, старая карта
2	Вы будете посвящены в рыцари королем после того как завоюете расположение людей	+2 Cha, блестящий шлем
3	Вы спасете принцессу, как во всех старинных историях, правда сначала её нужно найти	+2 Cha, парчовая туника
4	Вы завоюете собственное королевство	+2 Str, +2d6 серебра, благородное имя
5	Вы изгоните древнее зло, про которое ходят легенды	+2 Con, древний свиток
6	Вы будете путешествовать по отдаленным землям, причиняя добро	+2 Con, магнитный камень



Заполните свой лист персонажа!

- Заполните поля имени, класса и уровня персонажа.
- Заполните значения характеристик. В пространстве рядом укажите бонус или штраф согласно таблице в конце буклета
- Кратко обозначьте свои навыки, классовые способности и стартовое снаряжение, а также прочие приобретенные штуки. Потенциальный рыцарь начинает с ножом, крестьянской одеждой, своим любимым оружием, собственным конем, кожаной броней (+2 AC), корма на четыре дня для вашего животного и 4d6 серебра.
- Определите свое мировоззрение. Ваш персонаж может быть Хаотичным или придерживаться Закона. Если не можете решиться, то будьте нейтральным, как большинство людей.
- Ваш Базовый Бонус Атаки (ББА) следует из вашего класса. Как Воин 1-го уровня, ваш ББА +1
- Ваша инициатива равна Уровню плюс бонус Dex, плюс 1, как для воина.
- Ваш AC равен 10, плюс бонус Dex, плюс бонус любого надетого доспеха
- У вас 3 пунктов Удачи
- Ваших хитов 10 плюс бонус Con
- Запишите свои спасброски из таблицы в конце буклета
- Перепишите Атаку и Урон вашего оружия. Атак оружия ближнего боя – ваш ББА плюс бонус Str, или плюс бонус Dex, для дальнобойного оружия. Бонус вашей Str также добавляется к урону оружия ближнего боя.

ВАЖНО ЗНАТЬ

КАТАЕМ КУБЫ

УДАЧА

Бросок Характеристики: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующей характеристикой. Равно или меньше – успех, выше – провал.

Спасброски: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующим уровнем и ситуации значением из таблицы. Равно или больше – успех.

В бою: бросьте d20 и добавьте все бонусы атаки. Если результат равен или выше Класса Брони противника, вы нанесли урон, ниже – удар пропал втуне.

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Хитдайс: d10

Бонус инициативы: +1

Броня: Воины могут носить любую броню

Оружейная специализация: У всех воинов есть любимое оружие, с которым они особенно хороши. Ваш буклет укажет такое оружие. С ним ваш персонаж получает +1 на попадание и +2 на урон.

Приёмы: В начале карьеры воин изучает несколько трюков, которые делают его более грозным соперником. Ваш буклет укажет вам ваши Приёмы.

- Защитная Стойка: +1 АС
- Рывок: +1 к инициативе
- Могучий Удар: +1 урона любым оружием
- Гибкий Уворот: +1 ко всем спасброскам
- Оружейная специализация: Получите Специализацию еще с одним оружием

Персонаж может потратить пункты удачи для следующих целей:

Помощь другу: обычно персонаж может помочь, а друг преуспеть в соответствующей проверке, если у него есть необходимый навык. Потратив пункт Удачи, вы можете помочь другу, даже не имея необходимого навыка.

Второй шанс: вы можете потратить пункт удачи, чтобы перебросить неудачную проверку Атрибута, Спасброска или бросок Атаки.

Обмануть смерть: умирая, вы можете потратить пункт Удачи и стабилизироваться на 0 хитов и не получать урон каждый раунд.

Значение атрибута	Бонус
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

Уровень	Опыт	Базовый бонус атаки	Спасбросок от яда	Спасбросок от атаки дыханием	Спасбросок от полиморфа	Спасбросок от аклинания	Спасбросок от волшебных вещей
1	0	+1	14	17	15	17	16
2	2000	+2	14	17	15	17	16
3	4000	+3	13	16	14	14	15
4	8000	+4	13	16	14	14	15
5	16000	+5	11	14	12	12	13
6	32000	+6	11	14	12	12	13
7	64000	+7	10	13	11	11	12
8	120000	+8	10	13	11	11	12
9	240000	+9	8	11	9	9	10
10	360000	+10	8	11	9	9	10

Юный лесник

Охотник, собиратель или страж, это занимает храбрую душу, что блуждает по диким лесам. Вы бываете в тех местах, куда не осмеливаются заходить местные, и вы чувствуете себя там как дома. Вы знаете каждую ветку и лист на мили вокруг, а отправляясь в путешествие, друзья следуют вашему совету.

Вы проворны и проницательны. Вы начинаете с Dex и Wis 10 и с 8 очками в других параметрах.

Каким было ваше детство?

d12	Кем были ваши родители? Чему вы от них научились?	Добавить
1	Вы сирота и повидали некоторое дерьмо	+2 Wis, +2 Con, +1 Int
2	Ваш отец изгнанник, по закону или нет	+2 Int, +1 Wis, +1 Con Навык: Выживание
3	Ваши родители рыболовы и вы провели детство у воды	+2 Dex, +1 Str, +1 Wis Навык: Рыбалка
4	Ваша семья работает на небольшой ферме неподалеку от деревни	+2 Con, +1 Wis, +1 Cha Навык: Фермерство
5	Ваш отец кузнец и обучил вас работе молотом и мехами	+2 Str, +1 Dex, +1 Cha Навык: Кузнечное дело
6	Вы пасете овец так же, как ваш отец всю жизнь до этого	+2 Con, +1 Dex, +1 Wis, +1 Str
7	Ваши родители управляют местной таверной. Вы росли на историях путешественников	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex, +1 Wis
8	Вы работали на ткацком станке, обрезая и переплетая нити, играя в судьбы	+2 Dex, +1 Int, +1 Cha Навык: Ткачество
9	Ваши отец и мать хранители старых историй. Ваша голова переполнена ими	+2 Int, +1 Cha, +1 Wis Навык: Фольклор
10	Ваш отец стражник, строгий, но справедливый. Неважно, кто перед ним, незкак омец или собственное дитя	+2 Str, +1 Cha, +1 Con Навык: Атлетика
11	Вы регулярно ходите в лес за ягодами, травами и грибами	+2 Wis, +1 Con, +1 Dex Навык: Травничество
12	Ваш отец вор местный торговец. Вы учились мило улыбаться и называть свою цену	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex Навык: Торговаться



d8	Чем вы отличались в детстве?	Добавить
1	Дети часто дерутся, но вы никогда не проигрывали	+2 Str, +1 Wis
2	Не было игры, в которую вы бы не выиграли	+2 Dex, +1 Int
3	Вы были самым упрямым ребенком	+2 Con, +1 Cha
4	Никакой секрет не мог утаиться от вас	+2 Int, +1 Dex
5	Ваша эмпатия заставляла искать доброго друга	+2 Cha, +1 Str
6	Вы всем нравились	+2 Cha, +1 Str
7	Вы решали чужие проблемы, не упоминая о своих	+1 Str, +1 Con, +1 Cha
8	Многие могут чему-то научить, и вы взяли ото всех понемногу	+1 Dex, +1 Int, +1 Wis

d8	Персонажи других игроков ваши лучшие друзья. Кто еще сопровождал вас по пути взросления?	Добавить
1	Помощь кузнецу помогала отвлечься от своих проблем	+2 Str, +1 Cha
2	Рыболов проявлял симпатию к вам, и вы обменивались историями	+2 Dex, +1 Wis
3	Вы путешествовали с охотниками	+2 Con, +1 Int
4	Компания старцев научила вас игре в шахматы	+2 Int, +1 Dex
5	Вы собираетесь сочетаться браком с человеком из семьи Миллеров	+2 Wis, +1 Str
6	Вы разбили чье-то сердце, или, быть может, так поступили с вами	+2 Cha, +1 Con
7	Вы регулярно помогаете старой вдове по хозяйству	+1 Str, +1 Int, +1 Cha
8	Решивший остепениться старый наемник дал вам пару уроков	+1 Dex, +1 Con, +1 Wis



Леса позвали вас, и сейчас вы проводите там большую часть времени далеко от деревни. Теперь вы Вор первого уровня. Вы получаете классовые способности **Фавор Фортуны** и **Квалификацию**, а также навык **Выживания**.

Таблицы ниже расскажут о ваших дополнительных навыках.

Что вы изучили в диких местах?

d6	Какого сорта вы лесник?	Добавить
1	Вы охотитесь на крупную дичь в глуши	+3 Str, Навык: Охота
2	Дороги вокруг деревни небезопасны и вы следите за ними	+3 Con, Навык: Бдительность
3	Шум и суета деревни тревожат вас, и вы находите уединение в глуши	+3 Con, Навык: Выживание
4	Вы блуждаете в дебрях, ни разу не хрустнув веткой	+3 Dex, Навык: Скрытность
5	Вы - неустанный следопыт, готовый много дней преследовать добычу	+3 Con, Навык: Следопыт
6	Вы великолепный добытчик, не приходящий домой с пустыми руками	+3 Wis, Навык: Ловушки

d6	Каков твой скрытый талант?	Добавить
1	Душевный голос	+2 Cha, Навык: Пение
2	Просто прямые руки	+2 Wis, навык по вашему выбору
3	Вы собираете забытые знания	+2 Int, Навык: Древняя История
4	Музыкально одаренный	+2 Wis, Навык музыкального инструмента по вашему выбору
5	Вы обрабатываете шкурки и кожу	+2 Str, Навык: Дубильщик
6	Вы готовите самое вкусное рагу	+2 Dex, Навык: Кулинария



d6	Что полезное вы делаете для деревни? Персонаж игрока справа от вас в этом помогает.	Добавить
1	Вы совершаете далекие вылазки за целебными травами. Ваш друг справа часто сопровождает вас и получил +1 Con	+2 Con, Навык: Травничество
2	В лесу есть много забытых путей, и вы охраняете их. Ваш друг справа размечал их с вами и получил +1 Str	+2 Str, Навык: Бдительность
3	Зимой запасы стремительно тают и вы добавляете мяса в скудный рацион селян. Ваш друг справа завалил с вами огромного кабана прошлой зимой и получил +1 Dex	+2 Dex, Навык: Охота
4	Иногда отряды наемников с юга совершают переходы по отдаленным трактам. Незаметный, вы наблюдаете за их перемещениями. Ваш друг справа следил за этими перемещениями с вами и получил +1 Dex	+2 Dex, Навык: Скрытность
5	Вы приносите редкие травы местному целителю и помогаете ему в работе. Ваш друг справа часто помогал вам в этом и получил +1 Wis	+2 Wis, Навык: Травничество
6	Самым опасным животным часто нужно давать отпор, и вы делаете это для сельских жителей. Ваш друг справа помог вам отслеживать стаю голодных волков, угрожавших деревни и получил +1 Int	+2 Int, Навык: Следопыт

d6	Что вы нашли в лесах, о чем никто не знает?	Добавить
1	Скрытый тайник в виде спрятанного под корнями дуба кованном сундучке. Там был крупный камень и вы не встретили никого с достаточным количеством монет, чтобы купить его	+2 Dex, крупный рубин
2	Комплекс глубоких пещер со многими входами, скрытыми лозой, в скалистом берегу	+2 Int, ваша собственная небольшая пещера
3	Блеснувший в расколоте молнией стволе забытый зачарованный клинок	+2 Str, волшебный меч
4	Станный друг, который знает более старые дороги, чем ты	+2 Cha, странный приятель, всегда невидимый
5	Некие странные руины из некак омого камня, надолго забытые, но со следами недавнего посещения	+2 Con, часть древней мраморной статуи
6	Вы наткнулись на темное сердце леса. Небо почернело, а ветви потянулись к вам	+2 Con, искривленная ветвь тиса



Заполните свой лист персонажа!

- Заполните поля имени, класса и уровня персонажа.
- Заполните значения характеристик. В пространстве рядом укажите бонус или штраф согласно таблице в конце буклета
- Кратко обозначьте свои навыки, классовые способности и стартовое снаряжение, а также прочие приобретенные штуки. Юный лесник начинает с ножом, практичной одеждой, кожаной броней (+2 AC), тяжелым плащом, кремнем и трутом, мехом с водой, оружием на ваш выбор и 4d6 серебра.
- Определите свое мировоззрение. Ваш персонаж может быть Хаотичным или придерживаться Закона. Если не можете решиться, то будьте нейтральным, как большинство людей.
- Ваш Базовый Бонус Атаки (ББА) следует из вашего класса. Как Вор 1-го уровня, ваш ББА +0
- Ваша инициатива равна Уровню плюс бонус Dex, плюс 2, как для вора.
- Ваш AC равен 10, плюс бонус Dex, плюс бонус любого надетого доспеха
- У вас 5 пунктов Удачи
- Ваших хитов 8 плюс бонус Con
- Запишите свои спасброски из таблицы в конце буклета
- Перепишите Атаку и Урон вашего оружия. Атак оружия ближнего боя – ваш ББА плюс бонус Str, или плюс бонус Dex, для дальнобойного оружия. Бонус вашей Str также добавляется к урону оружия ближнего боя.

ВАЖНО ЗНАТЬ

КАТАЕМ КУБЫ

УДАЧА

Бросок Характеристики: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующей характеристикой. Равно или меньше – успех, выше – провал.

Спасброски: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующим уровнем и ситуации значением из таблицы. Равно или больше – успех.

В бою: бросьте d20 и добавьте все бонусы атаки. Если результат равен или выше Класса Брони противника, вы нанесли урон, ниже – удар пропал втуне.

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Хитдайс: d8

Бонус инициативы: +2

Броня: Воры могут носить любую броню легче пластинчатой

Фавор Фортуны: Ворам чаще везет, другие просто не выживают. Вы начинаете с пятью пунктами Удачи вместо обычных трех.

Квалификация: Воры получают два дополнительных навыка на первом уровне. Ваш буклет уже дал вам эти дополнительные навыки. Воры получают дополнительный навык каждый нечетный уровень (3-й, 5-й, 7-й etc.). Вместо того, чтобы получить новый навык, вы можете улучшить уровень известного, увеличивая бонус еще на +2.

Персонаж может потратить пункты удачи для следующих целей:

Помощь другу: обычно персонаж может помочь, а друг преуспеть в соответствующей проверке, если у него есть необходимый навык. Потратив пункт Удачи, вы можете помочь другу, даже не имея необходимого навыка.

Второй шанс: вы можете потратить пункт удачи, чтобы перебросить неудачную проверку Атрибута, Спасброска или бросок Атаки.

Обмануть смерть: умирая, вы можете потратить пункт Удачи и стабилизироваться на 0 хитов и не получать урон каждый раунд.

Значение атрибута	Бонус
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

Уровень	Опыт	Базовый бонус атаки	Спасбросок от яда	Спасбросок от атаки дыханием	Спасбросок от полиморфа	Спасбросок от аклинания	Спасбросок от волшебных вещей
1	0	+0	13	16	12	15	14
2	1500	+1	13	16	12	15	14
3	3000	+1	13	16	12	15	14
4	6000	+2	13	16	12	15	14
5	12000	+3	12	15	11	13	12
6	25000	+3	12	15	11	13	12
7	50000	+4	12	15	11	13	12
8	100000	+5	12	15	11	13	12
9	200000	+5	11	14	9	11	10
10	300000	+6	11	14	9	11	10

УЧЕНИК ПРИДВОРНОГО ЧАРОДЕЯ

Вы не хотели изучать военное ремесло или своды законов, как это делали другие дети дворян. Вас привлекли тайные искусства, не без содействия почтенного придворного чародея. Вы преодолели трудности науки готовы занять его место.

Вы умны и сообразительны. Вы начинаете с Int 12 и с 8 очками в других параметрах.

Каким было ваше детство?

d12	Как ваша благородная семья заработала себе имя?	Добавить
1	На основе предательства. Вашу семью уважают, но не доверяют	+2 Wis, +1 Int, +1 Cha, Навык: Обман
2	Победами в войне. Никакое знамя не летало победно над большим количеством полей битвы, чем ваше	+2 Str, +1 Dex, +1 Wis, Навык: Лидерство
3	Богатство. Казна вашей семьи всегда полна.	+2 Int, +1 Con, +1 Wis, Навык: Финансы
4	Знания. Ваша семья имеет дело с многими тайнами	+2 Int, +1 Con, +1 Wis, Навык: Запретные Тайны
5	Хорошие урожаи и обильные стада	+2 Con, +2 Wis, Навык: Животноводство
6	Красота. Ваши леди самые изысканные, а господа самые самые солидные	+2 Cha, +1 Dex, +1 Con, +1 Str
7	Честь и долг. Все доверяют вашей семье	+2 Wis, +1 Con, +1 Str, +1 Cha
8	Защита земель от захватчиков	+2 Str, +2 Con, +1 Wis
9	Противостояние бесчестному узурпатору	+2 Con, +1 Str, +1 Int, +1 Wis
10	Подготовкой отличных рыцарей	+2 Dex, +1 Str, +1 Cha, Навык: Верховая Езда
11	Ухаживая за прекрасными садами и обрабатывая их плоды	+2 Int, +1 Wis, +1 Con, Навык: Травничество
12	Старейшее имя в этих землях и невмешательство в чужие дела	+1 Str, +1 Dex, +1 Int, +1 Wis, +1 Cha

d8	Чем вы отличались в детстве?	Добавить
1	Дети часто дерутся, но вы никогда не проигрывали	+2 Str, +1 Wis
2	Не было игры, в которую вы бы не выиграли	+2 Dex, +1 Int
3	Вы были самым упрямым ребенком	+2 Con, +1 Cha
4	Никакой секрет не мог утаиться от вас	+2 Int, +1 Dex
5	Ваша эмпатия заставляла искать доброго друга	+2 Cha, +1 Str
6	Вы всем нравились	+2 Cha, +1 Str
7	Вы решали чужие проблемы, не упоминая о своих	+1 Str, +1 Con, +1 Cha
8	Многие могут чему-то научить, и вы взяли ото всех понемногу	+1 Dex, +1 Int, +1 Wis

d8	Персонажи других игроков ваши лучшие друзья. Кто еще сопровождал вас по пути взросления?	Добавить
1	Помощь кузнецу помогала отвлекаться от своих проблем	+2 Str, +1 Cha
2	Рыболов проявлял симпатию к вам, и вы обменивались историями	+2 Dex, +1 Wis
3	Недовольные привилами происхождения, вы блуждали ночь по лесам с крестьянским мальчиком	+2 Con, +1 Int
4	Сенешаль обучал вас стратегическим играм	+2 Int, +1 Dex
5	Вы изучили тайный выход из замка со стороны кухни	+2 Wis, +1 Str
6	У вас было свидание с кем-то ниже вас происхождением	+2 Cha, +1 Con
7	Несмотря на благородную кровь, вы помогли слугам в их работе	+1 Str, +1 Int, +1 Cha
8	Решивший остепениться старый наемник дал вам пару уроков	+1 Dex, +1 Con, +1 Wis



Придворный чародей взял вас под своё крыло. Теперь вы Волшебник первого уровня. Вы получаете классовые способности **Чувство Магии** и возможность колдовать, а также навык **Обмана** и заговор *Паутины Очарования*.

Таблицы ниже расскажут тебе о других ваших заклинаниях.

Что еще произошло, когда вы постигали оккультные науки?

d6	Как старый чародей служил вашему отцу?	Добавить
1	Он был кладезем знаний	+3 Int, Навык: Древняя История
2	Каждой благородной семье нужен шпион	+3 Dex, Навык: Скрытность
3	Он устраивал чудесные представления	+3 Cha, артистический навык по выбору
4	Он создавал чудесные талисманы	+3 Dex, навык ремесла по вашему выбору
5	Как мудрый советник	+3 Wis, Навык: Управитель
6	Он очаровывал других благородных во время визитов	+3 Cha, Навык: Этикет

d6	Вне придворных уловок, в чем состояло его могущество?	Добавить
1	В занятиях темными искусствами. Он обучил вас следующей магии: заклинанию <i>Отречения</i> , ритуалу <i>Чародейского Скакуна</i> и заговору <i>Ясновидения</i>	+2 Con
2	В мороках и наваждениях. Он обучил вас следующей магии: заклинанию <i>Наваждения</i> , ритуалу <i>Собирателя Туманов</i> , и заговору <i>Колдовского Звука</i> .	+2 Cha
3	В защите от любопытных глаз и ушей. Он обучил вас следующей магии: заклинанию <i>Тишины</i> , ритуалу <i>Ведьминого Стража</i> , и заговору <i>Сглаз</i>	+2 Dex
4	В помощи на поле боя. Он обучал вас следующей магии: заклинанию <i>Целительной Длани</i> , ритуалу <i>Волшебной Брони</i> , и заговору <i>Благословения</i> .	+2 Wis
5	Дикie звери были в его власти. Он обучил вас следующей магии: заклинанию <i>Вызов Роя</i> , ритуалу <i>Фамильяра</i> , и заговору <i>Звериного Языка</i> .	+2 Wis
6	Древние знания далекого юга. Он обучил вас следующей магии: заклинанию <i>Наваждения</i> , ритуалу <i>Фамильяра</i> , и заговору <i>Света</i> .	+2 Int



d6	В прошлом году чародей исчез при странных обстоятельствах. Только вы и ваш друг справа знаете, как. Что произошло?	Добавить
1	Настоящий демон Хаоса пожрал его в лаборатории. Ваш друг справа до сих пор дрожит от воспоминаний о этом и получил +1 Con	+2 Con, Заклинание: <i>Мистический Барьер</i>
2	Бродячий мертвец вышел из его лаборатории, а сам он пропал. Ваш друг справа помог найти способ изгнать умиртвие и получил +1 Int	+2 Int, Заклинание: <i>Изгнание Мертвецов</i>
3	Вы наткнулись на него однажды ночью, когда он уезжал по опасному поручению. Ваш друг справа, как и вы, поклялся хранить эту тайну и получил +1 Dex	+2 Dex, Заклинание: <i>Пугающее Присутствие</i>
4	Он сражался в недавней схватке на стороне союзного лорда. Ваш друг справа помог мстить за смерть учителя и получил +1 Str	+2 Str, Заклинание: <i>Волшебная Стрела</i>
5	Вы нашли его работающим над опасным тёмным ритуалом и попытались остановить, но старик исчез в яркой вспышке. Ваш друг сломал печать магического круга и остановил призыв и получил +1 Wis	+2 Wis, Заклинание: <i>Вспышка Блеска</i>
6	Какогда вы втроем путешествовали по лесу, на вас напали злобные безумные феи. Старик умчался, уводя преследование. Ваш друг справа был ранен стрелой фей, но продолжил сражаться и получил +1 Con	+2 Con, Заклинание: <i>Волшебная Стрела</i>

d6	Что вы нашли в брошенной лаборатории чародея?	Добавить
1	Коллекция книг на неизвестном языке	+2 Int, набор непонятных книг
2	Набор мистических компонентов	+2 Dex, компоненты для ритуалов
3	Флакон зеленой жидкости	+2 Con, исцеляющее зелье (d10 HP)
4	Талисман, который теперь свичает с вашего посоха	+2 Wis, немного меха и нить
5	Тяжелая мантия, которую он никогда не носил на людях	+2 Cha, мантия мага
6	Забытый фамильяр	+2 Cha, очень несчастное животное



Заполните свой лист персонажа!

- Заполните поля имени, класса и уровня персонажа.
- Заполните значения характеристик. В пространстве рядом укажите бонус или штраф согласно таблице в конце буклета
- Кратко обозначьте свои навыки, классовые способности и стартовое снаряжение, а также прочие приобретенные штуки. Ученик придворного чародея начинает с кинжалом, вышитой одеждой, вспыхивающим порошком, весьма впечатляющим посохом и 2d6+12 серебра.
- Определите свое мировоззрение. Ваш персонаж может быть Хаотичным или придерживаться Закона. Если не можете решиться, то будьте нейтральным, как большинство людей.
- Ваш Базовый Бонус Атаки (ББА) следует из вашего класса. Как Волшебник 1-го уровня, ваш ББА +0
- Ваша инициатива равна Уровню плюс бонус Dex, плюс ничего, как для мага.
- Ваш AC равен 10, плюс бонус Dex, плюс бонус любого надетого доспеха
- У вас 3 пункта Удачи
- Ваших хитов 6 плюс бонус Con
- Запишите свои спасброски из таблицы в конце буклета
- Перепишите Атаку и Урон вашего оружия. Атак оружия ближнего боя – ваш ББА плюс бонус Str, или плюс бонус Dex, для дальнобойного оружия. Бонус вашей Str также добавляется к урону оружия ближнего боя.

ВАЖНО ЗНАТЬ

КАТАЕМ КУБЫ

УДАЧА

Бросок Характеристики: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующей характеристикой. Равно или меньше – успех, выше – провал.

Спасброски: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующим уровнем и ситуации значением из таблицы. Равно или больше – успех.

В бою: бросьте d20 и добавьте все бонусы атаки. Если результат равен или выше Класса Брони противника, вы нанесли урон, ниже – удар пропал втуне.

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Хитдайс: d6

Бонус инициативы: +0

Броня: Волшебники не обучены ношению брони

Колдовство: Волшебники могут использовать три сорта волшебства - заговоры, заклинания и ритуалы. Ваш буклет укажет стартовые.

Волшебное чутьё: будучи естественным образом чувствительными к магии, волшебники могут определить степень оккультных сил в месте, предмете или существе. Это требует некоторой концентрации внимания на несколько минут, так что волшебник не сможет сказать чего-либо определенного, просто находясь рядом. Люди склонны замечать, когда маг пялится на них и игнорируют окружающее во время еды или разговора. GM может посчитать, что могущественное волшебство будет замечено незамедлительно.

Персонаж может потратить пункты удачи для следующих целей:

Помощь другу: обычно персонаж может помочь, а друг преуспеть в соответствующей проверке, если у него есть необходимый навык. Потратив пункт Удачи, вы можете помочь другу, даже не имея необходимого навыка.

Второй шанс: вы можете потратить пункт удачи, чтобы перебросить неудачную проверку Атрибута, Спасброска или бросок Атаки.

Обмануть смерть: умирая, вы можете потратить пункт Удачи и стабилизироваться на 0 хитов и не получать урон каждый раунд.

Значение атрибута	Бонус
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

Уровень	Опыт	Базовый бонус атаки	Спасбросок от яда	Спасбросок от атаки дыханием	Спасбросок от полиморфа	Спасбросок от заклинания	Спасбросок от волшебных вещей
1	0	+0	14	15	13	12	11
2	2500	+1	14	15	13	12	11
3	5000	+1	14	15	13	12	11
4	10000	+2	14	15	13	12	11
5	20000	+2	14	15	13	12	11
6	40000	+3	13	13	11	10	9
7	80000	+3	13	13	11	10	9
8	150000	+4	13	13	11	10	9
9	300000	+4	13	13	11	10	9
10	450000	+5	13	13	11	10	9

ПОЗАБЫТОЕ ДИТЯ

С таким количеством братьев и сестер вы никогда не получите своего. Ваши родственники учились быть великими лидерами и правителями, и другим важным вещам, вас же оставили самому себе. Вы потратили много времени на самообразование, чтобы вас никто не трогал. И вы знаете лучше кого-либо тайные ходы замка.

Вы проворны и хитры. Вы начинаете с Dex и Cha 10 и с 8 очками в других параметрах.

Каким было ваше детство?

d12	Как ваша благородная семья заработала себе имя?	Добавить
1	На основе предательства. Вашу семью уважают, но не доверяют	+2 Wis, +1 Int, +1 Cha, Навык: Обман
2	Победами в войне. Никакое знамя не летало победно над большим количеством полей битвы, чем ваше	+2 Str, +1 Dex, +1 Wis, Навык: Лидерство
3	Богатство. Казна вашей семьи всегда полна.	+2 Int, +1 Con, +1 Wis, Навык: Финансы
4	Знания. Ваша семья имеет дело с многими тайнами	+2 Int, +1 Con, +1 Wis, Навык: Запретные Тайны
5	Хорошие урожаи и обильные стада	+2 Con, +2 Wis, Навык: Животноводство
6	Красота. Ваши леди самые изысканные, а господа самые самые солидные	+2 Cha, +1 Dex, +1 Con, +1 Str
7	Честь и долг. Все доверяют вашей семье	+2 Wis, +1 Con, +1 Str, +1 Cha
8	Защита земель от захватчиков	+2 Str, +2 Con, +1 Wis
9	Противостояние бесчестному узурпатору	+2 Con, +1 Str, +1 Int, +1 Wis
10	Подготовкой отличных рыцарей	+2 Dex, +1 Str, +1 Cha, Навык: Верховая Езда
11	Ухаживая за прекрасными садами и обрабатывая их плоды	+2 Int, +1 Wis, +1 Con, Навык: Травничество
12	Старейшее имя в этих землях и невмешательство в чужие дела	+1 Str, +1 Dex, +1 Int, +1 Wis, +1 Cha

d8	Чем вы отличались в детстве?	Добавить
1	Дети часто дерутся, но вы никогда не проигрывали	+2 Str, +1 Wis
2	Не было игры, в которую вы бы не выиграли	+2 Dex, +1 Int
3	Вы были самым упрямым ребенком	+2 Con, +1 Cha
4	Никакой секрет не мог утаиться от вас	+2 Int, +1 Dex
5	Ваша эмпатия заставляла искать доброго друга	+2 Cha, +1 Str
6	Вы всем нравились	+2 Cha, +1 Str
7	Вы решали чужие проблемы, не упоминая о своих	+1 Str, +1 Con, +1 Cha
8	Многие могут чему-то научить, и вы взяли ото всех понемногу	+1 Dex, +1 Int, +1 Wis

d8	Персонажи других игроков ваши лучшие друзья. Кто еще сопровождал вас по пути взросления?	Добавить
1	Помощь кузнецу помогала отвлечься от своих проблем	+2 Str, +1 Cha
2	Рыболов проявлял симпатию к вам, и вы обменивались историями	+2 Dex, +1 Wis
3	Недовольные привилами происхождения, вы блуждали ночь по лесам с крестьянским мальчиком	+2 Con, +1 Int
4	Сенешаль обучал вас стратегическим играм	+2 Int, +1 Dex
5	Вы изучили тайный выход из замка со стороны кухни	+2 Wis, +1 Str
6	У вас было свидание с кем-то ниже вас происхождением	+2 Cha, +1 Con
7	Несмотря на благородную кровь, вы помогли слугам в их работе	+1 Str, +1 Int, +1 Cha
8	Решивший остепениться старый наемник дал вам пару уроков	+1 Dex, +1 Con, +1 Wis



Вы самостоятельно обучались нужным вещам. Теперь вы Вор первого уровня. Вы получаете классовые способности **Фавор Фортуны** и **Квалификацию**, а также навык **Бдительности**.

Таблицы ниже расскажут о ваших дополнительных навыках.

Чему вы самообразовались?

d6	Никто не знает владения вашего отца лучше вас. Какое ваше любимое потайное место в замке?	Добавить
1	Вершина самой высокой башни, где вы часто уединяетесь с обедом	+2 Str, Навык: Атлетика
2	Конюшни, где вы проводите время с конюхом	+2 Cha, Навык: Верховая Езда
3	Скрипторий, где вы ночи напролет проводите в компании с книгой и свечой	+2 Int, Навык: Иллюстрация
4	Мастерская аптекаря, где он позволяет сидеть в стороне и смотреть	+3 Int, Навык: Травничество
5	Стропила кухни, откуда вы наблюдаете за тяжелой работой поваров	+3 Wis, Навык: Кулинария
6	Ваше любимое место не в замке, а в крестьянской деревне подле него	+3 Cha, Навык: Фольклор

d6	При случае вы занимаетесь чтением. Какая ваша любимая книга в библиотеке?	Добавить
1	Атлас карт земель на много миль вокруг	+3 Con, Навык: Картография
2	Старинный бестиарий, посвященный тварям, разорвавшим земли людей	+3 Int, Навык: Мифические Твари
3	Медицинская документация, оставленная древним знахарем, который осматривал гладиаторов во времена Старой Империи	+3 Wis, Навык: Врачевание
4	Описания и чертежи сложных пружинных механизмов и ловушек	+3 Dex, Навык: Ловушки
5	Летопись нескольких поколений, населявших эти земли	+3 Int, Навык: Древняя История
6	Записи о придворных обычаях	+3 Cha, Навык: Этикет



d6	Некоторое время назад нечто странное произошло в замке. Вы и ваш друг справа были тому единственными свидетелями Что произошло?	Добавить
1	Во время визита иноземного рыцаря, вместе вы обнаружили его тайно поклонявшимся тёмным богам. Ваш друг справа убедил вашего отца, что вы не лжете и получил +1 Dex	+2 Dex, Навык: Скрытность
2	Призрак вашего предка предвещает наступление тёмных дней. Ваш друг справа помог расшифровать его слова и получил +1 Int	+2 Int Навык: Древняя История
3	Благородный гость семьи был здесь некоторое время и вы влюбились. Ваш друг справа помог сохранить тайну и получил +1 Cha	+2 Cha, Навык: Соблазнение
4	Гвардейцы гарнизона составили заговор с целью выкрасть казну и бежать. Ваш друг справа башенным рывком предупредил лояльных солдат, когда вы преследовали грабителей, и получил +1 Dex	+2 Dex, Навык: Атлетика
5	Глубоко в недрах замка вы наткнулись на собрание фей. Ваш друг справа произвел впечатление на их Королеву и получил +1 Cha	+2 Cha, Навык: Знание Фей
6	Визирь вашего отца заключил договор с древним злом. Вам удалось разоблачить его коварные планы. Ваш друг справа разрушил круг призыва и получил +1 Con	+2 Con, Навык: Бдительность

d6	Ваша нежно любящая бабушка подарила некую драгоценную безделушку. Что за подарок вы храните?	Добавить
1	Странный кинжал, которому, по её словам, больше столетия	+2 Str, кинжал из черной стали
2	Дневник вашего прадеда, который вел военную компанию на юге	+2 Int, тетрадь в воощенной коже
3	Массивный серебрянный браслет, который она всегда носила	+2 Wis, изрезанный рунами браслет
4	Мешочек ароматных трав, который она указала всегда держать в левом ботинке	+2 Dex, амулет на удачу
5	Крохотная флейта, на которой она всегда играла на барбакане осенью	+2 Cha, старинная флейта
6	Язык воронов	+2 Con, очень странный талант



Заполните свой лист персонажа!

- Заполните поля имени, класса и уровня персонажа.
- Заполните значения характеристик. В пространстве рядом укажите бонус или штраф согласно таблице в конце буклета
- Кратко обозначьте свои навыки, классовые способности и стартовое снаряжение, а также прочие приобретенные штуки. Позабывтое дитя начинает с кинжалом, коротким мечом, кожаной броней (+2 AC), очень точно и аккуртно отрисованной картой владений, тёмным плащом и 2d6+12 серебра.
- Определите свое мировоззрение. Ваш персонаж может быть Хаотичным или придерживаться Закона. Если не можете решиться, то будьте нейтральным, как большинство людей.
- Ваш Базовый Бонус Атаки (ББА) следует из вашего класса. Как Вор 1-го уровня, ваш ББА +0
- Ваша инициатива равна Уровню плюс бонус Dex, плюс 2, как для вора.
- Ваш AC равен 10, плюс бонус Dex, плюс бонус любого надетого доспеха
- У вас 5 пунктов Удачи
- Ваших хитов 8 плюс бонус Con
- Запишите свои спасброски из таблицы в конце буклета
- Перепишите Атаку и Урон вашего оружия. Атак оружия ближнего боя – ваш ББА плюс бонус Str, или плюс бонус Dex, для дальнбойного оружия. Бонус вашей Str также добавляется к урону оружия ближнего боя.

ВАЖНО ЗНАТЬ

КАТАЕМ КУБЫ

УДАЧА

Бросок Характеристики: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующей характеристикой. Равно или меньше – успех, выше – провал.

Спасброски: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующим уровнем и ситуации значением из таблицы. Равно или больше – успех.

В бою: бросьте d20 и добавьте все бонусы атаки. Если результат равен или выше Класса Брони противника, вы нанесли урон, ниже – удар пропал втуне.

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Хитдайс: d8

Бонус инициативы: +2

Броня: Воры могут носить любую броню легче пластинчатой

Фавор Фортуны: Ворам чаще везет, другие просто не выживают. Вы начинаете с пятью пунктами Удачи вместо обычных трех.

Квалификация: Воры получают два дополнительных навыка на первом уровне. Ваш буклет уже дал вам эти дополнительные навыки. Воры получают дополнительный навык каждый нечетный уровень (3-й, 5-й, 7-й etc.). Вместо того, чтобы получить новый навык, вы можете улучшить уровень известного, увеличивая бонус еще на +2.

Персонаж может потратить пункты удачи для следующих целей:

Помощь другу: обычно персонаж может помочь, а друг преуспеть в соответствующей проверке, если у него есть необходимый навык. Потратив пункт Удачи, вы можете помочь другу, даже не имея необходимого навыка.

Второй шанс: вы можете потратить пункт удачи, чтобы перебросить неудачную проверку Атрибута, Спасброска или бросок Атаки.

Обмануть смерть: умирая, вы можете потратить пункт Удачи и стабилизироваться на 0 хитов и не получать урон каждый раунд.

Значение атрибута	Бонус
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

Уровень	Опыт	Базовый бонус атаки	Спасбросок от яда	Спасбросок от атаки дыханием	Спасбросок от полиморфа	Спасбросок от аклинания	Спасбросок от волшебных вещей
1	0	+0	13	16	12	15	14
2	1500	+1	13	16	12	15	14
3	3000	+1	13	16	12	15	14
4	6000	+2	13	16	12	15	14
5	12000	+3	12	15	11	13	12
6	25000	+3	12	15	11	13	12
7	50000	+4	12	15	11	13	12
8	100000	+5	12	15	11	13	12
9	200000	+5	11	14	9	11	10
10	300000	+6	11	14	9	11	10

ДИКАЯ ДВОРЯНСКАЯ ДЕВИЦА

Ты никогда не были тихой и скромной, как того хотели другие. Ты росла на рассказах о героях, приключениях и о великих битвах. Ты тайно изучала военное ремесло, и утрешь нос любому парню в замке.

Ты быстрая и быносливая. Ты начинаешь с Dex и Con 10 и с 8 очками в других параметрах.

Каким было ваше детство?

d12	Как ваша благородная семья заработала себе имя?	Добавить
1	На основе предательства. Вашу семью уважают, но не доверяют	+2 Wis, +1 Int, +1 Cha, Навык: Обман
2	Победами в войне. Никакое знамя не летало победно над большим количеством полей битвы, чем ваше	+2 Str, +1 Dex, +1 Wis, Навык: Лидерство
3	Богатство. Казна вашей семьи всегда полна.	+2 Int, +1 Con, +1 Wis, Навык: Финансы
4	Знания. Ваша семья имеет дело с многими тайнами	+2 Int, +1 Con, +1 Wis, Навык: Запретные Тайны
5	Хорошие урожаи и обильные стада	+2 Con, +2 Wis, Навык: Животноводство
6	Красота. Ваши леди самые изысканные, а господа самые самые солидные	+2 Cha, +1 Dex, +1 Con, +1 Str
7	Честь и долг. Все доверяют вашей семье	+2 Wis, +1 Con, +1 Str, +1 Cha
8	Защита земель от захватчиков	+2 Str, +2 Con, +1 Wis
9	Противостояние бесчестному узурпатору	+2 Con, +1 Str, +1 Int, +1 Wis
10	Подготовкой отличных рыцарей	+2 Dex, +1 Str, +1 Cha, Навык: Верховая Езда
11	Ухаживая за прекрасными садами и обрабатывая их плоды	+2 Int, +1 Wis, +1 Con, Навык: Травничество
12	Старейшее имя в этих землях и невмешательство в чужие дела	+1 Str, +1 Dex, +1 Int, +1 Wis, +1 Cha

d8	Чем вы отличались в детстве?	Добавить
1	Дети часто дерутся, но вы никогда не проигрывали	+2 Str, +1 Wis
2	Не было игры, в которую вы бы не выиграли	+2 Dex, +1 Int
3	Вы были самым упрямым ребенком	+2 Con, +1 Cha
4	Никакой секрет не мог утаиться от вас	+2 Int, +1 Dex
5	Ваша эмпатия заставляла искать доброго друга	+2 Cha, +1 Str
6	Вы всем нравились	+2 Cha, +1 Str
7	Вы решали чужие проблемы, не упоминая о своих	+1 Str, +1 Con, +1 Cha
8	Многие могут чему-то научить, и вы взяли ото всех понемногу	+1 Dex, +1 Int, +1 Wis

d8	Персонажи других игроков ваши лучшие друзья. Кто еще сопровождал вас по пути взросления?	Добавить
1	Помощь кузнецу помогала отвлечься от своих проблем	+2 Str, +1 Cha
2	Рыболов проявлял симпатию к вам, и вы обменивались историями	+2 Dex, +1 Wis
3	Недовольные привилами происхождения, вы блуждали ночь по лесам с крестьянским мальчиком	+2 Con, +1 Int
4	Сенешаль обучал вас стратегическим играм	+2 Int, +1 Dex
5	Вы изучили тайный выход из замка со стороны кухни	+2 Wis, +1 Str
6	У вас было свидание с кем-то ниже вас происхождением	+2 Cha, +1 Con
7	Несмотря на благородную кровь, вы помогали слугам в их работе	+1 Str, +1 Int, +1 Cha
8	Решивший остепениться старый наемник дал вам пару уроков	+1 Dex, +1 Con, +1 Wis



Ты леди, но изучала воинское ремесло. Теперь ты Воин первого уровня. Ты получаешь классовые способности **Оружейная Специализация** и **Приемы**, а также навык **Этикет**.

Таблицы ниже расскажут о твоих классовых способностях.

Как ты стала таким хорошим воином?

d6	Кто учил тебя сражаться?	Добавить
1	Безземельный рыцарь, отрабатывая свой долг перед твоими родителями. Ваша Оружейная Специализация – копье	+2 Con
2	Старый наёмник, служащий твоим родителям. Ваша Оружейная Специализация – длинный меч	+2 Dex
3	Твой отец, который всегда мечтал о сыне. Ваша Оружейная Специализация – двуручный меч	+2 Str
4	Грубый сержант, который часто вас дразнил. Ваша Оружейная Специализация – топор	+2 Str
5	Красивый молодой охотник. Ваша Оружейная Специализация – лук	+2 Dex
6	Ты училась сама, наблюдая за тренировками солдат. Ваша Оружейная Специализация – короткий меч	+2 Int

d6	Как вы добились уважения мужчин?	Добавить
1	Ты спасла раненого в лесу охотника	+3 Dex, Навык: Охота
2	Тварь из легенд напала на деревню и ты прогнала её	+3 Str, Навык: Бдительность
3	Ты спасла деревенских жителей от бандитов, вовремя подняв тревогу	+3 Con, Навык: Врачевание
4	Когда вражеская армия осадила замок, ты прокралась мимо патрулей захватчиков к союзникам за помощью.	+3 Dex, Навык: Скрытность
5	На военном совете вашего отца ты удивила всех прекрасной стратегией победы	+3 Int, Навык: Лидерство
6	Ты... пока не добилась	+3 Cha, Навык: Политика



d6	Твой отец отказался от турнира, но ты тайно в нём участвовала. Что там произошло? Персонаж игрока справа от тебя был рядом.	Добавить
1	Ты проявила себя, отказавшись от приза после выигрыша. Твой друг справа помог замаскироваться и попасть на турнир и получил +1 Wis	+2 Wis, Приём: Гибкий Уворот
2	Первый же раунд обернулся поражением, и ты узнала, каково проигрывать. Твой друг справа ухаживал за твоими ранами и получил +1 Int	+2 Int, Приём: Защитная Стойка
3	Опытный фехтовальщик ловку ушел от твоих атак. Твой друг справа уговорил его показать тебе пару приёмов и получил +1 Dex	+2 Dex, Приём: Оружейная Специализация
4	Ты случайно убила своего первого противника. Твой друг справа помог в тренировках, чтобы снова не повторить подобную ошибку и получил +1 Str	+2 Str, Приём: Могучий Удар
5	После раскрытия себя как леди, ты вызвала всеобщие овации. Твой друг справа заплодировал первым и получил +1 Cha	+2 Cha, Приём: Рывок
6	На полпути к к победе ты сломала руку. Твой друг справа помог тебе покинуть турнирное поле и наложил шину и получил +1 Con	+2 Con, Приём: Гибкий Уворот

d6	Однажды ночью ты спустилась так глубоко в подземелья фамильного замка, как никогда ранее. Что ты там нашла?	Добавить
1	Давно забытый фамильный трофей	+2 Int, зуб дракона
2	Прекрасно изготовленное оружие, какого вы еще не видели	+2 Str, прекрасное оружие
3	Скрытую выше стропил шкатулку со странной картой северных земель и пометкой клада	+2 Dex, потрепанная карта сокровищ
4	Короткая кольчуга, достаточно тонкая, чтобы носить под туникой, с маленьким отверстием на спине	+2 Str, легкая кольчуга скрытого ношения
5	Изящное, украшенное драгоценными камнями, кольцо, которое сверкает в темноте	+2 Cha, драгоценное кольцо
6	Фамильное знамя, несколько изодранное, но все еще яркое	+2 Con, древнее знамя



Заполните свой лист персонажа!

- Заполните поля имени, класса и уровня персонажа.
- Заполните значения характеристик. В пространстве рядом укажите бонус или штраф согласно таблице в конце буклета
- Кратко обозначьте свои навыки, классовые способности и стартовое снаряжение, а также прочие приобретенные штуки. Дикая дворянская девица начинает с кинжалом, припрятанным платьем, своим любимым оружием, фамильным табардом, кольчугой (+4 AC), прекрасной обувью и 2d6+12 серебра.
- Определите свое мировоззрение. Ваш персонаж может быть Хаотичным или придерживаться Закона. Если не можете решиться, то будьте нейтральным, как большинство людей.
- Ваш Базовый Бонус Атаки (ББА) следует из вашего класса. Как Воин 1-го уровня, ваш ББА +1
- Ваша инициатива равна Уровню плюс бонус Dex, плюс 1, как для воина.
- Ваш AC равен 10, плюс бонус Dex, плюс бонус любого надетого доспеха
- У вас 3 пунктов Удачи
- Ваших хитов 10 плюс бонус Con
- Запишите свои спасброски из таблицы в конце буклета
- Перепишите Атаку и Урон вашего оружия. Атак оружия ближнего боя – ваш ББА плюс бонус Str, или плюс бонус Dex, для дальнобойного оружия. Бонус вашей Str также добавляется к урону оружия ближнего боя.

ВАЖНО ЗНАТЬ

КАТАЕМ КУБЫ

УДАЧА

Бросок Характеристики: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующей характеристикой. Равно или меньше – успех, выше – провал.

Спасброски: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующим уровнем и ситуации значением из таблицы. Равно или больше – успех.

В бою: бросьте d20 и добавьте все бонусы атаки. Если результат равен или выше Класса Брони противника, вы нанесли урон, ниже – удар пропал втуне.

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Хитдайс: d10

Бонус инициативы: +1

Броня: Воины могут носить любую броню

Оружейная специализация: У всех воинов есть любимое оружие, с которым они особенно хороши. Ваш буклет укажет такое оружие. С ним ваш персонаж получает +1 на попадание и +2 на урон.

Приёмы: В начале карьеры воин изучает несколько трюков, которые делают его более грозным соперником. Ваш буклет укажет вам ваши Приёмы.

- Защитная Стойка: +1 АС
- Рывок: +1 к инициативе
- Могучий Удар: +1 урона любым оружием
- Гибкий Уворот: +1 ко всем спасброскам
- Оружейная специализация: Получите Специализацию еще с одним оружием

Персонаж может потратить пункты удачи для следующих целей:

Помощь другу: обычно персонаж может помочь, а друг преуспеть в соответствующей проверке, если у него есть необходимый навык. Потратив пункт Удачи, вы можете помочь другу, даже не имея необходимого навыка.

Второй шанс: вы можете потратить пункт удачи, чтобы перебросить неудачную проверку Атрибута, Спасброска или бросок Атаки.

Обмануть смерть: умирая, вы можете потратить пункт Удачи и стабилизироваться на 0 хитов и не получать урон каждый раунд.

Значение атрибута	Бонус
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

Уровень	Опыт	Базовый бонус атаки	Спасбросок от яда	Спасбросок от атаки дыханием	Спасбросок от полиморфа	Спасбросок от аклинания	Спасбросок от волшебных вещей
1	0	+1	14	17	15	17	16
2	2000	+2	14	17	15	17	16
3	4000	+3	13	16	14	14	15
4	8000	+4	13	16	14	14	15
5	16000	+5	11	14	12	12	13
6	32000	+6	11	14	12	12	13
7	64000	+7	10	13	11	11	12
8	120000	+8	10	13	11	11	12
9	240000	+9	8	11	9	9	10
10	360000	+10	8	11	9	9	10

Будущий полководец

Как старшему, вам выпала участь учиться руководить, вести людей и вдохновлять на поле брани. Однажды вы уже прошли испытание и готовы занять место своего отца.

Вы сильны хорошо командуете. Вы начинаете с Str и Cha 10 и с 8 очками в других параметрах.

Каким было ваше детство?

d12	Как ваша благородная семья заработала себе имя?	Добавить
1	На основе предательства. Вашу семью уважают, но не доверяют	+2 Wis, +1 Int, +1 Cha, Навык: Обман
2	Победами в войне. Никакое знамя не летало победно над большим количеством полей битвы, чем ваше	+2 Str, +1 Dex, +1 Wis, Навык: Лидерство
3	Богатство. Казна вашей семьи всегда полна.	+2 Int, +1 Con, +1 Wis, Навык: Финансы
4	Знания. Ваша семья имеет дело с многими тайнами	+2 Int, +1 Con, +1 Wis, Навык: Запретные Тайны
5	Хорошие урожаи и обильные стада	+2 Con, +2 Wis, Навык: Животноводство
6	Красота. Ваши леди самые изысканные, а господа самые самые солидные	+2 Cha, +1 Dex, +1 Con, +1 Str
7	Честь и долг. Все доверяют вашей семье	+2 Wis, +1 Con, +1 Str, +1 Cha
8	Защита земель от захватчиков	+2 Str, +2 Con, +1 Wis
9	Противостояние бесчестному узурпатору	+2 Con, +1 Str, +1 Int, +1 Wis
10	Подготовкой отличных рыцарей	+2 Dex, +1 Str, +1 Cha, Навык: Верховая Езда
11	Ухаживая за прекрасными садами и обрабатывая их плоды	+2 Int, +1 Wis, +1 Con, Навык: Травничество
12	Старейшее имя в этих землях и невмешательство в чужие дела	+1 Str, +1 Dex, +1 Int, +1 Wis, +1 Cha

d8	Чем вы отличались в детстве?	Добавить
1	Дети часто дерутся, но вы никогда не проигрывали	+2 Str, +1 Wis
2	Не было игры, в которую вы бы не выиграли	+2 Dex, +1 Int
3	Вы были самым упрямым ребенком	+2 Con, +1 Cha
4	Никакой секрет не мог утаиться от вас	+2 Int, +1 Dex
5	Ваша эмпатия заставляла искать доброго друга	+2 Cha, +1 Str
6	Вы всем нравились	+2 Cha, +1 Str
7	Вы решали чужие проблемы, не упоминая о своих	+1 Str, +1 Con, +1 Cha
8	Многие могут чему-то научить, и вы взяли ото всех понемногу	+1 Dex, +1 Int, +1 Wis

d8	Персонажи других игроков ваши лучшие друзья. Кто еще сопровождал вас по пути взросления?	Добавить
1	Помощь кузнецу помогала отвлекаться от своих проблем	+2 Str, +1 Cha
2	Рыболов проявлял симпатию к вам, и вы обменивались историями	+2 Dex, +1 Wis
3	Недовольные привилами происхождения, вы блуждали ночь по лесам с крестьянским мальчиком	+2 Con, +1 Int
4	Сенешаль обучал вас стратегическим играм	+2 Int, +1 Dex
5	Вы изучили тайный выход из замка со стороны кухни	+2 Wis, +1 Str
6	У вас было свидание с кем-то ниже вас происхождением	+2 Cha, +1 Con
7	Несмотря на благородную кровь, вы помогли слугам в их работе	+1 Str, +1 Int, +1 Cha
8	Решивший остепениться старый наемник дал вам пару уроков	+1 Dex, +1 Con, +1 Wis



Вы учились быть лидером. Теперь вы Воин-Вор первого уровня. Вы получаете классовые способности **Фавор Фортуны**, **Квалификацию** и **Приемы**, а также навык **Лидерства**.

Таблицы ниже определяют ваши классовые способности и навыки.

Что вы узнали о науке править?

d6	У вас были многие наставники. Кто был вашим любимым?	Добавить
1	Капитан стражи, который научил внушать уважение	+2 Cha, Навык: Лидерство
2	Старый писарь вашего отца, который научил читать и писать	+2 Int, Навык: Древняя История
3	Фехтовальщик, который преподавал пути меча	+2 Str, Навык: Запугивание
4	Молодой бард, который научил многим песням и балладам	+2 Cha, музыкальный навык по выбору
5	Главный ловчий, с которым вы много дней путешествовали по этим землям	+3 Con, Навык: Охота
6	Сенешаль вашего отца, который раскрыл секреты своего ремесла	+3 Wis, Навык: Управленец

d6	Вы относитесь к своим обязанностям серьезно. Как вы планируете хранить честь семьи?	Добавить
1	Всегда будете первыми в бою	+3 Dex, Приём: Рывок
2	При необходимости, защитите своих людей любой ценой	+3 Cha, Приём: Гибкий Уворот
3	Мощной атакой повергните противника	+3 Str, Приём: Могучий Удар
4	Остроумно и ловко перехитрите врага и подчините его себе	+3 Int Приём: Рывок
5	Защитите границы своих владений	+3 Con, Приём: Защитная Стойка
6	Пониманием, что командовать нужно не только в бою. Вы поведете людей и в мире, и в войне	+3 Wis, Приём: Защитная Стойка



d6	Прошлой зимой проблема грабительских набегов дикарей легла на ваши плечи. Как вы справились с этим испытанием? Персонаж игрока справа от вас вам в этом помог.	Добавить
1	Повели лучших людей тайной тропой в обход фланга. Ваш друг справа подсказал этот путь и получил +1 Dex	+2 Dex, Навык: Скрытность
2	Отважно боролись, но варвары возобладали числом. Воины погибли, а запасы были разграблены. Вы извлекли тяжелый урок. Ваш друг справа был ранен в бою и получил +1 Wis	+2 Wis, Навык: Выживание
3	Возглавили наступление на противника и одержали победу. Ваш друг справа помог держать оборону от кавалерийской атаки и получил +1 Str	+2 Str, Навык: Лидерство
4	Обманом и без кровопролития убедив варварских вождей, что за более богатой добычей нужно двигаться к югу. Ваш друг справа придумал хитрость и получил +1 Cha	+2 Cha, Навык: Обман
5	Выдержали осаду и отразили нападение. Ваш друг справа убедил, что биться на открытом месте глупо и предложил тактическое отступление и получил +1 Wis	+2 Wis, Навык: Контактность
6	Поговорили с вождями варваров и убедили их ехать дальше. Ваш друг справа выехал со знаменем перемирия и впечатлил дикарей и получил +1 Cha	+2 Cha, Навык: Дипломатия

d6	Когда варвары ушли, что вы нашли на поле боя?	Добавить
1	Красочная шкура неизвестного животного	+2 Con, кусок странного меха
2	Браслеты мерцающего серебра	+2 Con, серебряные браслеты
3	Маленький барабан, вышитый рунами	+2 Wis, волшебный барабан
4	Шкатулка с флаконами странных жидкостей	+2 Int, четыре неизвестные микстуры
5	Фибула, вырезанная из звериного зуба	+2 Str, заколка
6	Наброшенная на коже карта севера с несколькими отметками	+2 Con, сомнительная карта



ЗАПОЛНИТЕ СВОЙ ЛИСТ ПЕРСОНАЖА!

- Заполните поля имени, класса и уровня персонажа.
- Заполните значения характеристик. В пространстве рядом укажите бонус или штраф согласно таблице в конце буклета
- Кратко обозначьте свои навыки, классовые способности и стартовое снаряжение, а также прочие приобретенные штуки. Будущий полководец начинает с кинжалом, любимым оружием, кольчугой (+4АС), табардом вашего дома, очень громким рогом и 2d6+12 серебра.
- Определите свое мировоззрение. Ваш персонаж может быть Хаотичным или придерживаться Закона. Если не можете решиться, то будьте нейтральным, как большинство людей.
- Ваш Базовый Бонус Атаки (ББА) следует из вашего класса. Как Воин-Вор 1-го уровня, ваш ББА +1
- Ваша инициатива равна Уровню плюс бонус Dex, плюс 1, как для воина-вора.
- Ваш АС равен 10, плюс бонус Dex, плюс бонус любого надетого доспеха
- У вас 4 пункта Удачи
- Ваших хитов 8 плюс бонус Con
- Запишите свои спасброски из таблицы в конце буклета
- Перепишите Атаку и Урон вашего оружия. Атак оружия ближнего боя – ваш ББА плюс бонус Str, или плюс бонус Dex, для дальнобойного оружия. Бонус вашей Str также добавляется к урону оружия ближнего боя.

ВАЖНО ЗНАТЬ

КАТАЕМ КУБЫ

Бросок Характеристики: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующей характеристикой. Равно или меньше – успех, выше – провал.

Спасброски: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующим уровнем и ситуации значением из таблицы. Равно или больше – успех.

В бою: бросьте d20 и добавьте все бонусы атаки. Если результат равен или выше Класса Брони противника, вы нанесли урон, ниже – удар пропал втуне.

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Хитдайс: d8

Бонус инициативы: +1

Броня: Воины могут носить любую броню

Фавор Фортуны: Ворам чаще везет, другие просто не выживают. Вы начинаете с пятью пунктами Удачи вместо обычных трех.

Квалификация: Воры получают дополнительный навык каждый нечетный уровень (3-й, 5-й, 7-й etc.). Вместо того, чтобы получить новый навык, вы можете улучшить уровень известного, увеличивая бонус еще на +2.

Приёмы: В начале карьеры воин изучает несколько трюков, которые делают его более грозным соперником. Ваш буклет укажет вам ваши Приёмы.

- Защитная Стойка: +1 АС
- Рывок: +1 к инициативе
- Могучий Удар: +1 урона любым оружием
- Гибкий Уворот: +1 ко всем спасброскам
- Оружейная специализация: Получите специализацию еще с одним оружием

Удача

Персонаж может потратить пункты удачи для следующих целей:

Помощь другу: обычно персонаж может помочь, а друг преуспеть в соответствующей проверке, если у него есть необходимый навык. Потратив пункт Удачи, вы можете помочь другу, даже не имея необходимого навыка.

Второй шанс: вы можете потратить пункт удачи, чтобы перебросить неудачную проверку Атрибута, Спасброска или бросок Атаки.

Обмануть смерть: умирая, вы можете потратить пункт Удачи и стабилизироваться на 0 хитов и не получать урон каждый раунд.

Значение атрибута	Бонус
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

Уро- вень	Опыт	Базо- вый бонус атаки	Спасбросок от яда	Спасбросок от атаки дыханием	Спасбросок от полиморфа	Спасбросок от аклипания	Спасбросок от волшебных вещей
1	0	+1	14	17	15	17	16
2	2000	+2	14	17	15	17	16
3	4000	+3	13	16	14	14	15
4	8000	+4	13	16	14	14	15
5	16000	+5	11	14	12	12	13
6	32000	+6	11	14	12	12	13
7	64000	+7	10	13	11	11	12
8	120000	+8	10	13	11	11	12
9	240000	+9	8	11	9	9	10
10	360000	+10	8	11	9	9	10

ОДАРЕННЫЙ ДИЛЕТАНТ

Вы не старший наследник. Вы не сильнейший воин или прилежный студент тайных искусств. Скорее у вас широкий набор способностей, острый ум и улыбка. Вы также баловались вещами за гранью вашего понимания. Разбираетесь во всем понемногу и отчаянно скучаете.

Вы умны и очаровательны. Вы начинаете с Int и Cha 10 и с 8 очками в других параметрах.

Каким было ваше детство?

d12	Как ваша благородная семья заработала себе имя?	Добавить
1	На основе предательства. Вашу семью уважают, но не доверяют	+2 Wis, +1 Int, +1 Cha, Навык: Обман
2	Победами в войне. Никакое знамя не летало победно над большим количеством полей битвы, чем ваше	+2 Str, +1 Dex, +1 Wis, Навык: Лидерство
3	Богатство. Казна вашей семьи всегда полна.	+2 Int, +1 Con, +1 Wis, Навык: Финансы
4	Знания. Ваша семья имеет дело с многими тайнами	+2 Int, +1 Con, +1 Wis, Навык: Запретные Тайны
5	Хорошие урожаи и обильные стада	+2 Con, +2 Wis, Навык: Животноводство
6	Красота. Ваши леди самые изысканные, а господа самые самые солидные	+2 Cha, +1 Dex, +1 Con, +1 Str
7	Честь и долг. Все доверяют вашей семье	+2 Wis, +1 Con, +1 Str, +1 Cha
8	Защита земель от захватчиков	+2 Str, +2 Con, +1 Wis
9	Противостояние бесчестному узурпатору	+2 Con, +1 Str, +1 Int, +1 Wis
10	Подготовкой отличных рыцарей	+2 Dex, +1 Str, +1 Cha, Навык: Верховая Езда
11	Ухаживая за прекрасными садами и обрабатывая их плоды	+2 Int, +1 Wis, +1 Con, Навык: Травничество
12	Старейшее имя в этих землях и невмешательство в чужие дела	+1 Str, +1 Dex, +1 Int, +1 Wis, +1 Cha

d8	Чем вы отличались в детстве?	Добавить
1	Дети часто дерутся, но вы никогда не проигрывали	+2 Str, +1 Wis
2	Не было игры, в которую вы бы не выиграли	+2 Dex, +1 Int
3	Вы были самым упрямым ребенком	+2 Con, +1 Cha
4	Никакой секрет не мог утаиться от вас	+2 Int, +1 Dex
5	Ваша эмпатия заставляла искать доброго друга	+2 Cha, +1 Str
6	Вы всем нравились	+2 Cha, +1 Str
7	Вы решали чужие проблемы, не упоминая о своих	+1 Str, +1 Con, +1 Cha
8	Многие могут чему-то научить, и вы взяли ото всех понемногу	+1 Dex, +1 Int, +1 Wis

d8	Персонажи других игроков ваши лучшие друзья. Кто еще сопровождал вас по пути взросления?	Добавить
1	Помощь кузнецу помогала отвлечься от своих проблем	+2 Str, +1 Cha
2	Рыболов проявлял симпатию к вам, и вы обменивались историями	+2 Dex, +1 Wis
3	Недовольные привилами происхождения, вы блуждали ночь по лесам с крестьянским мальчиком	+2 Con, +1 Int
4	Сенешаль обучал вас стратегическим играм	+2 Int, +1 Dex
5	Вы изучили тайный выход из замка со стороны кухни	+2 Wis, +1 Str
6	У вас было свидание с кем-то ниже вас происхождением	+2 Cha, +1 Con
7	Несмотря на благородную кровь, вы помогли слугам в их работе	+1 Str, +1 Int, +1 Cha
8	Решивший остепениться старый наемник дал вам пару уроков	+1 Dex, +1 Con, +1 Wis



Вы изучали всего понемногу. Теперь вы Вор-Волшебник первого уровня. Вы получаете классовую способность **Квалификация** и возможность колдовать, а также навык **Этикета** и заговор *Ясновидения*.

Таблицы ниже расскажут тебе о других ваших заклинаниях и навыках.

Как вы боролись со скукой?

d6	Как вы выработали свою манеру оставаться первым?	Добавить
1	Говоря неправду, когда это удобно	+2 Cha, +1 Wis, Навык: Обман
2	Собирая всю, какую смогли, информацию	+2 Int, +1 Con, Навык: Скрытность
3	Очаровывая дворян своим даром	+2 Cha, +1 Dex, артистический навык по выбору
4	Создавая полезные вещи	+2 Dex, +1 Str, навык ремесла по вашему выбору
5	Через силу и угрозы	+2 Str, +1 Con, Навык: Запугивание
6	Зная больше, чем ваши ровесники	+2 Int, +1 Wis, Навык: Запретные Тайны

d6	Каково ваше любимое времяпрепровождение?	Добавить
1	Посещение благородной охоты	+2 Wis, Навык: Охота
2	Долгие поездки по владениям	+2 Con, Навык: Верховая Езда
3	Шпионаж за приезжими дворянами и изучение их дел	+2 Dex, Навык: Бдительность
4	Забираться на каждую стену или разрушенную башню в округе	+2 Str, Навык: Атлетика
5	Часами засиживаться в библиотеке за чтением древних томов	+2 Int, Навык: Древняя История
6	С крестьянами из селения неподалеку	+2 Cha, Навык: Фольклор



d6	Вы играли с силами вне вашего понимания. Как вы избежали опасности с помощью вашего друга справа?	Добавить
1	Вы впустили в мир Тень, но поймали и вновь заточили по ту сторону. Вы изучаете заговор <i>Света</i> и ритуал <i>Защитного Круга</i> . Ваш друг справа ловил тень с вами помог найти изгоняющие слова и получил +1 Int	+2 Int, Навык: Выживание
2	Низший дух проказничал в окрестностях замка, но вы подчинили его своей воле. Вы изучаете заговор <i>Сглаза</i> и ритуал <i>Невидимого Слуги</i> . Ваш друг справа предложил хорошие идеи по использованию пленника и получил +1 Wis	+2 Wis, Навык: Бдительность
3	Вы узнали о тваре из внешней тьмы, которая подчинила банду мародеров, и одолели её. Вы изучаете заговор и ритуал <i>Волшебной Брони</i> . Ваш друг справа убил лейтенанта твари и получил +1 Str	+2 Str, Навык: Атлетика
4	Дух нашептывал вам про трюки фей. Вы изучаете заговор <i>Морока</i> и ритуал <i>Ведьминога Стража</i> . Ваш друг справа тоже слышал голоса и затронут феями, и получил +1 Cha	+2 Cha, Навык: Скрытность
5	Вы узнали много немыслимого от путешествующего могущественного волшебника. Вы изучаете заговор <i>Колдовского Звука</i> и ритуал <i>Собирателя Туманов</i> . Ваш друг справа наслушался невероятных рассказов и получил +1 Int	+2 Int, Навык: Скрытность
6	Когда прибыли гости с недобрыми намерениями и странным подарком, вы украли подозрительную драгоценность. Вы изучаете заговор <i>Морока</i> и ритуал <i>Определения Арканы</i> . Ваш друг справа помог стянуть безделушку и изгнать недоброжелателей и получил +1 Int	+2 Int, Навык: Карманник

d6	Вы собрали причудливую коллекцию диковин, часть из которых даже не помните откуда. Какая ваша любимая?	Добавить
1	Расположение симпатичного крестьянина	+2 Cha, символ его/её любви
2	Волшебная безделушка	+2 Int, говорящая резная птичка
3	Меч вашего отца	+2 Str, семейный меч
4	Неувядающий цветок фей	+2 Con, как будто обычный цветок
5	Символ защиты от Хаоса	+2 Wis, серебрянная фибула
6	Инструмент изысканной работы	+2 Cha, небольшой музыкальный инструмент



Заполните свой лист персонажа!

- Заполните поля имени, класса и уровня персонажа.
- Заполните значения характеристик. В пространстве рядом укажите бонус или штраф согласно таблице в конце буклета
- Кратко обозначьте свои навыки, классовые способности и стартовое снаряжение, а также прочие приобретенные штуки. Одарённый дилетант начинает с кинжалом, оружием по вашему выбору, кожаной броней (+2 AC), весьма модным плащом, мешочками со всякой странной всячиной и 2d6+12 серебра.
- Определите свое мировоззрение. Ваш персонаж может быть Хаотичным или придерживаться Закона. Если не можете решиться, то будьте нейтральным, как большинство людей.
- Ваш Базовый Бонус Атаки (ББА) следует из вашего класса. Как Вор-Волшебник 1-го уровня, ваш ББА +0
- Ваша инициатива равна Уровню плюс бонус Dex, плюс два, как для вора-волшебника.
- Ваш AC равен 10, плюс бонус Dex, плюс бонус любого надетого доспеха
- У вас 3 пункта Удачи
- Ваших хитов 8 плюс бонус Con
- Запишите свои спасброски из таблицы в конце буклета
- Перепишите Атаку и Урон вашего оружия. Атак оружия ближнего боя – ваш ББА плюс бонус Str, или плюс бонус Dex, для дальнобойного оружия. Бонус вашей Str также добавляется к урону оружия ближнего боя.

ВАЖНО ЗНАТЬ

КАТАЕМ КУБЫ

УДАЧА

Бросок Характеристики: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующей характеристикой. Равно или меньше – успех, выше – провал.

Спасброски: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующим уровню и ситуации значением из таблицы. Равно или больше – успех.

В бою: бросьте d20 и добавьте все бонусы атаки. Если результат равен или выше Класса Брони противника, вы нанесли урон, ниже – удар пропал втуне.

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Хитдайс: d8

Бонус инициативы: +2

Броня: Воры могут носить любую броню легче пластинчатой

Квалификация: Воры получают два дополнительных навыка на первом уровне. Ваш буклет уже дал вам эти дополнительные навыки. Воры получают дополнительный навык каждый нечетный уровень (3-й, 5-й, 7-й etc.). Вместо того, чтобы получить новый навык, вы можете улучшить уровень известного, увеличивая бонус еще на +2.

Колдовство: Одарённый дилетант может использовать заговоры и ритуалы, но не заклинания. Ваш буклет укажет стартовые.

Персонаж может потратить пункты удачи для следующих целей:

Помощь другу: обычно персонаж может помочь, а друг преуспеть в соответствующей проверке, если у него есть необходимый навык. Потратив пункт Удачи, вы можете помочь другу, даже не имея необходимого навыка.

Второй шанс: вы можете потратить пункт удачи, чтобы перебросить неудачную проверку Атрибута, Спасброска или бросок Атаки.

Обмануть смерть: умирая, вы можете потратить пункт Удачи и стабилизироваться на 0 хитов и не получать урон каждый раунд.

Значение атрибута	Бонус
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

Уро- вень	Опыт	Базо- вый бонус атаки	Спасбросок от яда	Спасбросок от атаки дыханием	Спасбросок от полиморфа	Спасбросок от аклинания	Спасбросок от волшебных вещей
1	0	+1	14	17	15	17	16
2	2500	+2	14	17	15	17	16
3	5000	+3	13	16	14	14	15
4	10000	+4	13	16	14	14	15
5	20000	+5	11	14	12	12	13
6	40000	+6	11	14	12	12	13
7	80000	+7	10	13	11	11	12
8	150000	+8	10	13	11	11	12
9	300000	+9	8	11	9	9	10
10	450000	+10	8	11	9	9	10

НАЧИНАЮЩИЙ ХРАМОВНИК

Орден воинов веры принял вас в свои ряды, и вы дали клятву защищать слабых и бороться с тьмой. Ваше божество благословило оружие и дарует силы в бою. Храмовники приняли вас, и теперь нужно себя показать.

Вы сильны и набожны. Вы начинаете с Str и Wis 10 и с 8 очками в других параметрах.

Каким было ваше детство?

d12	Как ваша благородная семья заработала себе имя?	Добавить
1	На основе предательства. Вашу семью уважают, но не доверяют	+2 Wis, +1 Int, +1 Cha, Навык: Обман
2	Победами в войне. Никакое знамя не летало победно над большим количеством полей битвы, чем ваше	+2 Str, +1 Dex, +1 Wis, Навык: Лидерство
3	Богатство. Казна вашей семьи всегда полна.	+2 Int, +1 Con, +1 Wis, Навык: Финансы
4	Знания. Ваша семья имеет дело с многими тайнами	+2 Int, +1 Con, +1 Wis, Навык: Запретные Тайны
5	Хорошие урожаи и обильные стада	+2 Con, +2 Wis, Навык: Животноводство
6	Красота. Ваши леди самые изысканные, а господа самые самые солидные	+2 Cha, +1 Dex, +1 Con, +1 Str
7	Честь и долг. Все доверяют вашей семье	+2 Wis, +1 Con, +1 Str, +1 Cha
8	Защита земель от захватчиков	+2 Str, +2 Con, +1 Wis
9	Противостояние бесчестному узурпатору	+2 Con, +1 Str, +1 Int, +1 Wis
10	Подготовкой отличных рыцарей	+2 Dex, +1 Str, +1 Cha, Навык: Верховая Езда
11	Ухаживая за прекрасными садами и обрабатывая их плоды	+2 Int, +1 Wis, +1 Con, Навык: Травничество
12	Старейшее имя в этих землях и невмешательство в чужие дела	+1 Str, +1 Dex, +1 Int, +1 Wis, +1 Cha

d8	Чем вы отличались в детстве?	Добавить
1	Дети часто дерутся, но вы никогда не проигрывали	+2 Str, +1 Wis
2	Не было игры, в которую вы бы не выиграли	+2 Dex, +1 Int
3	Вы были самым упрямым ребенком	+2 Con, +1 Cha
4	Никакой секрет не мог утаиться от вас	+2 Int, +1 Dex
5	Ваша эмпатия заставляла искать доброго друга	+2 Cha, +1 Str
6	Вы всем нравились	+2 Cha, +1 Str
7	Вы решали чужие проблемы, не упоминая о своих	+1 Str, +1 Con, +1 Cha
8	Многие могут чему-то научить, и вы взяли ото всех понемногу	+1 Dex, +1 Int, +1 Wis

d8	Персонажи других игроков ваши лучшие друзья. Кто еще сопровождал вас по пути взросления?	Добавить
1	Помощь кузнецу помогала отвлечься от своих проблем	+2 Str, +1 Cha
2	Рыболов проявлял симпатию к вам, и вы обменивались историями	+2 Dex, +1 Wis
3	Недовольные привилами происхождения, вы блуждали ночь по лесам с крестьянским мальчиком	+2 Con, +1 Int
4	Сенешаль обучал вас стратегическим играм	+2 Int, +1 Dex
5	Вы изучили тайный выход из замка со стороны кухни	+2 Wis, +1 Str
6	У вас было свидание с кем-то ниже вас происхождением	+2 Cha, +1 Con
7	Несмотря на благородную кровь, вы помогли слугам в их работе	+1 Str, +1 Int, +1 Cha
8	Решивший остепениться старый наемник дал вам пару уроков	+1 Dex, +1 Con, +1 Wis



Вы вступили на путь Святого Рыцаря. Теперь вы Воин-Волшебник первого уровня. Вы получаете классовую способность **Оружейная специализация** возможность колдовать, а также навык **Религии**.

Таблицы ниже определяют ваши классовые способности и заклинания.

Что произошло, когда вы присоединились к ордену?

d6	Кто был вашим орденским наставником?	Добавить
1	Отважный рыцарь, побывавший во многих военных компаниях. Ваша Оружейная Специализация - копье	+2 Con
2	Таланливый мечник, котрый много путешествовал, сражаясь с тьмой. Ваша Оружейная Специализация - длинный меч	+2 Dex
3	Старейшина ордена, вызывающий всеобщее уважение. Ваша Оружейная Специализация - двуручный меч	+2 Dex
4	Крупный человек, который всегда был первым в битве. Ваша Оружейная Специализация - боевой топор	+2 Str
5	Образцовый храмовник, который завершил больше всего миссий. Ваша Оружейная Специализация - длинный меч	+2 Str
6	Грубый старый воин, который не слушает жалобы. Ваша Оружейная Специализация - булава	+2 Con

d6	Какова ваша роль в ордене?	Добавить
1	Изучать искусство исцеления в желании помочь нуждающимся. Вы изучаете заклинание <i>Исцеляющей Длани</i>	+2 Wis, +1 Dex, Навык: Врачевание
2	Практиковаться в дозоре и вопросах фортификации. Вы изучаете заклинание <i>Нет Пути</i>	+2 Con, +1 Str, Навык: Бдительность
3	Изучать тексты орденской доктрины и приобретать больше знаний. Вы изучаете заклинание <i>Убежища</i>	+2 Int, +1 Con, Навык: Древняя История
4	Понимать внутреннюю работу ордена и когда-нибудь его возглавить. Вы изучаете заклинание <i>Вдохновения</i>	+2 Cha, +1 Wis, Навык: Политика
5	Познать опасности сил тьмы и способы им противодействовать. Вы изучаете заклинание <i>Слово Храбрости</i>	+2 Con, +1 Int, Навык: Запретное Знание
6	Стать великим воином и чемпионом ордена. Вы изучаете заклинание <i>Исцеляющей Длани</i>	+2 Str, +1 Dex, Навык: Атлетика



d6	Храмовники послали вас на последнее испытание вместе с единственным компаньоном, вашим другом справа. Что тогда произошло?	Добавить
1	Божество защитило вас от опасного зверя. Ваш друг справа отвлек зверя, когда вы наносили удар и получил +1 Con	+2 Con, Заклинание: <i>Мистический Барьер</i>
2	Вы должны были противостоять трем гвардейцам, не ранив их. Божество послало яркий свет с небес. Ваш друг справа разоружил ошеломленных и получил +1 Wis	+2 Wis, Заклинание: <i>Вспышка Блеска</i>
3	Эльфийский рыцарь в черной броне стал вашим последним испытанием. С помощью божества вы повалили его. Ваш друг справа стреножил несущегося на вас коня и получил +1 Str	+2 Str, Заклинание: <i>Верный Удар</i>
4	Вас послали в древний храм Хаоса, где вы уничтожили излучающую порочность обсидиановую статую демона. Ваш друг справа помог её повалить и получил +1 Str	+2 Str, Заклинание: <i>Мистический Барьер</i>
5	Вас послали убедить мелкого правителя дать разрешение пройти отрядам ордена через его земли. Ваш друг справа очаровал его и склонил к сотрудничеству и получил +1 Cha	+2 Cha, Заклинание: <i>Слово-Приказ</i>
6	Вы должны были разобраться с группой опасных лесных разбойников. Ваш друг справа задержал их сильнейшего воина, когда вы одолели лидера и получил +1 Str	+2 Str, Заклинание: <i>Верный Удар</i>

d6	Когда вы вступили в орден, какой символ вручил вам ваш наставник?	Добавить
1	Нечто, напоминающее слова вашего божества	+2 Int, свиток с катехизисом
2	Шелковый плащ с символом храмовников	+2 Cha, прекрасный плащ
3	Его любимое оружие	+2 Cha, весьма хорошее оружие
4	Символ основателя ордена	+2 Wis, странное кольцо
5	Небольшое лезвие, которое, кажется, должно всегда оставаться скрытым	+2 Str, блестящий кинжал
6	Могучий конь, который послушен вашему зову	+2 Wis, ваш собственный конь



Заполните свой лист персонажа!

- Заполните поля имени, класса и уровня персонажа.
- Заполните значения характеристик. В пространстве рядом укажите бонус или штраф согласно таблице в конце буклета
- Кратко обозначьте свои навыки, классовые способности и стартовое снаряжение, а также прочие приобретенные штуки. Начинаящий храмовник стартует с кинжалом, любимым оружием, кольчугой (+4 AC), щитом с символом ордена (+1 AC), припасами на неделю и без денег!
- Определите свое мировоззрение. Ваш персонаж может быть Хаотичным или придерживаться Закона. Если не можете решиться, то будьте нейтральным, как большинство людей.
- Ваш Базовый Бонус Атаки (ББА) следует из вашего класса. Как Воин-Волшебник 1-го уровня, ваш ББА +1
- Ваша инициатива равна Уровню плюс бонус Dex, плюс 1, как для воина-волшебника.
- Ваш AC равен 10, плюс бонус Dex, плюс бонус любого надетого доспеха
- У вас 3 пункта Удачи
- Ваших хитов 10 плюс бонус Con
- Запишите свои спасброски из таблицы в конце буклета
- Перепишите Атаку и Урон вашего оружия. Атак оружия ближнего боя – ваш ББА плюс бонус Str, или плюс бонус Dex, для дальнобойного оружия. Бонус вашей Str также добавляется к урону оружия ближнего боя.

ВАЖНО ЗНАТЬ

КАТАЕМ КУБЫ

УДАЧА

Бросок Характеристики: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующей характеристикой. Равно или меньше – успех, выше – провал.

Спасброски: сравните выпавшее на d20 значение с соответствующим уровнем и ситуации значением из таблицы. Равно или больше – успех.

В бою: бросьте d20 и добавьте все бонусы атаки. Если результат равен или выше Класса Брони противника, вы нанесли урон, ниже – удар пропал втуне.

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Хитдайс: d10

Бонус инициативы: +1

Броня: Воины могут носить любую броню

Оружейная специализация: У всех воинов есть любимое оружие, с которым они особенно хороши. Ваш буклет укажет такое оружие. С ним ваш персонаж получает +1 на попадание и +2 на урон.

Колдовство: Начинаяющий храмовник может использовать заклинания как волшебник, но не имеет доступа к заговорам и ритуалам. Храмовник не изучает заклинания, а скорее молится своему божеству, получая некий дар. Новые заклинания он может получать не только с уровнем, но и как подарок от божества за усердные дела веры.

Персонаж может потратить пункты удачи для следующих целей:

Помощь другу: обычно персонаж может помочь, а друг преуспеть в соответствующей проверке, если у него есть необходимый навык. Потратив пункт Удачи, вы можете помочь другу, даже не имея необходимого навыка.

Второй шанс: вы можете потратить пункт удачи, чтобы перебросить неудачную проверку Атрибута, Спасброска или бросок Атаки.

Обмануть смерть: умирая, вы можете потратить пункт Удачи и стабилизироваться на 0 хитов и не получать урон каждый раунд.

Значение атрибута	Бонус
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

Уровень	Опыт	Базовый бонус атаки	Спасбросок от яда	Спасбросок от атаки дыханием	Спасбросок от полиморфа	Спасбросок от аклинания	Спасбросок от волшебных вещей
1	0	+1	14	17	15	17	16
2	2000	+2	14	17	15	17	16
3	4000	+3	13	16	14	14	15
4	8000	+4	13	16	14	14	15
5	16000	+5	11	14	12	12	13
6	32000	+6	11	14	12	12	13
7	64000	+7	10	13	11	11	12
8	120000	+8	10	13	11	11	12
9	240000	+9	8	11	9	9	10
10	360000	+10	8	11	9	9	10