

Воин 1
класс и уровень

Благородный
предыстория

имя игрока

Человек
раса

Законно-нейтральное
мировоззрение

опыт

имя персонажа

сила
+3
16

ловкость
-1
9

телосложение
+2
15

интеллект
+0
11

мудрость
+1
13

харизма
+2
14

+2 бонус мастерства

● **+5** Силы
○ **-1** Ловкости
● **+4** Телосложения
○ **+0** Интеллекта
○ **+1** Мудрости
○ **+2** Харизмы

спасброски

- **-1** Акробатика (Лов)
- **+0** Анализ (Инт)
- **+5** Атлетика (Сил)
- **+3** Внимательность (Мдр)
- **+1** Выживание (Мдр)
- **+2** Выступление (Хар)
- **+2** Запугивание (Хар)
- **+2** История (Инт)
- **-1** Ловкость рук (Лов)
- **+0** Магия (Инт)
- **+1** Медицина (Мдр)
- **+2** Обман (Хар)
- **+0** Природа (Инт)
- **+1** Проницательность (Мдр)
- **+0** Религия (Инт)
- **-1*** Скрытность (Лов)
- **+4** Убеждение (Хар)
- **+1** Уход за животными (Мдр)

* Смотрите снаряжение НАВЫКИ

17 КД -1 инициатива 30 фт скорость

Максимум хитов 12

текущие хиты

временные хиты

Итого 1к10 успехи ○○○○
костя хитов провалы ○○○○
спасброски от смерти

название	бонус атаки	урон/вид
секира	+5	1к12 + 3 рубящ.
метат. копьё*	+5	1к6 + 3 колющ.

*Вы можете метнуть копьё на 30 фт. или на 120 фт., но с помехой к броску атаки.

атаки и заклинания

Моя учтивость к тем, с кем я общаюсь, заставляет их ощущать себя важными и нужными. Мне не нравится грязь, не хотелось бы умереть в неподходящих условиях.

черты характера

Ответственность. Дворянин призван защищать простых людей, а не унижать их.

идеалы

Моя секира — фамильная ценность, это самое ценное из моего имущества.

привязанности

Трудные времена и бедность показали мне всю значимость золота и богатства. Богатство даст мне путь к возвращению моего наследия.

слабости

13 пассивная мудрость (внимательность)

Владение: Все виды доспехов и щитов, простое оружие, воинское оружие, азартные игры (карты)
Языки: Общий, Драконий, Дварфский

прочие владения и языки

Кольчуга*, секира, 3 метательных копьё, рюкзак, одеяло, трутница, рационны на 2 дня, бурдюк, одежда прекрасного качества, кольцо-печатка, свиток с подтверждением благородного происхождения.

*Пока вы носите этот доспех, вы совершаете с помехой проверки Ловкости (Скрытность).

25

снаряжение

Второе дыхание. Вы обладаете ограниченным источником выносливости, которым можете воспользоваться, чтобы уберечь себя. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1к10 + ваш уровень воина. Используя это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы использовать его снова.

Боевой стиль (Оборона). Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД. Этот бонус уже учтён в листе.

Привилегированность. Благодаря знатному происхождению, другие хорошо к вам относятся. Вас принимают в высшем обществе, и считается, что у вас есть право посещать любые места. Обыватели изо всех сил стараются сделать вам приятно и избежать вашего гнева, а другие высокородные считают вас своей равней. Если нужно, вы можете получить аудиенцию местного дворянина.

умения и особенности

ЧЕЛОВЕК

Люди — это самая молодая из всех рас. Они поздно вышли на мировую сцену и живут намного меньше, чем дварфы, эльфы и драконы. Возможно, именно краткость их жизни заставляет их стремиться достигнуть как можно большего в отведённый им срок. Что бы ни двигало ими, люди всегда были инноваторами и пионерами.

Если люди выбирают какое-то место для поселения, то они там и остаются. Они возводят города, которые простоят столетия, и империи, которые будут процветать тысячелетия. Они живут настоящим, что делает из них идеальных искателей приключений, а также мечтают о будущем, что останется после них в памяти.

Человеческая культура в разных регионах разная. В Забытых Королевствах жители северо-западных земель Невервинтера отличаются от своих сородичей из далёкого восточного Тёмиша или Импитура в одежде, архитектуре, обычаях, музыке и литературе. Внешний вид людей зависит от того, где поселились их предки, поэтому даже среди людей Невервинтера могут встречаться разные цвета кожи и характерные внешние особенности.

Поскольку культура людей самая разнообразная среди всех существующих рас, у них нет типичных имён. Некоторые родители дают своим детям имена из других наречий, например, из Дварфского или Эльфийского (произносимые более или менее правильно). Традиционные имена зависят от культурной ветви людей. Вас могут звать Козеф (Дамарец), Амафрея (Иллусканка), Хасейд (Калишит), Со-Кехур (Мулан), Мадислак (Рашеми), Салазар (Тёрами), Керри (Чондатанец) или Мей (Шу).

ВОИН

Воины — представители, возможно, самого разнообразного класса в мире D&D. Странствующие рыцари, военачальники-завоеватели, королевские чемпионы, элитная пехота, закалённые наёмники и короли разбоя — будучи воинами, все они мастерски владеют оружием, доспехами, и приёмами ведения боя. А ещё они хорошо знакомы со смертью — они несут её сами, и часто смотрят в её холодные глаза.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Ваша семья знавала богатство, могущество и привилегии. В дни славы Невервинтера ваши родители были графом и графиней Холма Корлинн, большого особняка, расположенного на холмах северо-восточнее города. Когда тридцать лет назад произошло извержение горы Хотноу, разрушившей Невервинтер, оно стёрло с лица земли и Холм Корлинн. Вы выросли не в особняке, а в небольшом и комфортном доме в Глубоководье. Повзрослев, вы унаследовали бессмысленный титул и больше ничего.

Личная цель: Принести цивилизацию в Фандалин. От бывшего вашего правления не осталось ничего, а восстановление Холма Корлинн из-за вулкана невозможно. Однако за последние три или четыре года новые поселенцы начали отстраивать другие руины неподалёку от города: старое поселение Фандалин, которое орки разграбили пять столетий назад. Ясно и то, что в сам Фандалин необходимо привнести цивилизацию, а именно законы и порядок. Город нуждается в вас.

Вы не один, кого осенили эти идеи. Рыцарь по имени Сильдар Холлвинтер вместе с дварфом Гандреном Роксикером недавно отправились в Фандалин. Они планируют восстановить старую шахту, чтобы Фандалин вновь стал центром богатства и процветания. Так как ваши цели в чём-то схожи с целями Холлвинтера, он наверняка согласится вам помочь.

Мировоззрение: Законно-нейтральное. В первую очередь необходимо установить закон и порядок, даже если для достижения этого понадобится применить железо. Дворянство связано честью и традициями, согласно которым оно обязано защищать своих людей от внутренних и внешних угроз. В организованном обществе нет места злу и хаосу.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ

Преодолевая препятствия во время приключений, вы будете получать опыт, как описано в книге правил.

С каждым новым уровнем вы будете получать дополнительную Кость Хитов, и добавлять к максимуму своих хитов $1k10 + 2$.

2 УРОВЕНЬ: 300 ОПЫТА

Всплеск действий: В течение коротких периодов вы способны действовать, преодолевая обычные возможности. В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие, помимо обычного бонусного действия.

Используя это умение, вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

3 УРОВЕНЬ: 900 ОПЫТА

Улучшенные критические попадания: Ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на костях атаки.

4 УРОВЕНЬ: 2700 ОПЫТА

Улучшение характеристик: Ваша Сила становится равной 18, что приводит к следующим эффектам:

- Модификатор вашей Силы теперь +4
- Ваши бонусы атаки и урона от атак, зависящих от Силы, таких как атаки секирой и метательным копьём, увеличиваются на 1.
- Ваш модификатор спасбросков Силы увеличивается на 1.
- Ваш модификатор Атлетики увеличивается на 1.

5 УРОВЕНЬ: 6500 ОПЫТА

Дополнительная атака. Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Бонус мастерства. Ваш бонус мастерства увеличивается до +3, что приводит к следующим эффектам:

- Ваш бонус атаки для оружия, которым вы владеете, увеличивается на 1.
- Модификаторы спасбросков и навыков, которыми вы владеете (обозначены знаком ●), увеличиваются на 1.
- Так как модификатор навыка Внимательность увеличивается на 1, значение вашей пассивной Мудрости (Внимательность) увеличивается на 1.

УЛУЧШЕНИЕ ВАШЕГО ДОСПЕХА

Получая сокровища, вы сможете приобрести новые доспехи, которые улучшат ваш Класс Доспеха. В книге правил вы найдёте описание снаряжения, в том числе и доспехов.

ДВАРФ

Полные древнего величия королевства и вырезанные в толще гор чертоги, удары кирок и молотков, раздающиеся в глубоких шахтах и пылающий кузнечный горн, верность клану и традициям и пылающая ненависть к гоблинам и оркам — вот вещи, объединяющие всех дварфов.

Смелые и выносливые дварфы известны как опытные воины, шахтёры, камнетёсы и металлурги. Они могут жить более 400 лет, и старейшие из них часто помнят этот мир сильно отличным от нынешнего.

Дварфы стойкие и выносливые, как горы, в которые они влюблены. Они стойчески противостоят проходящим столетиям и почти не меняются. Дварфам присущи непреклонность и лояльность, верность своему слову, решительность в действиях, временами переходящие в упрямство.

В Забытых Королевствах ваш народ называют золотыми дварфами. У него есть далёкие королевства на юге, и обычно он держится на расстоянии от человеческих дел. Их собратья — щитовые дварфы на севере, обитая в суровых условиях, сами стали сильными и прочными.

Имена мужчин дварфов: Адрик, Баэрт, Броттор, Вэйт, Вондал, Гардаин, Даин, Даррак, Килдрак, Моргран, Орстик, Рюрик, Таклинн, Торадин, Тордек, Травок, Траубон, Фаргрим, Харбек, Эберк, Эйнкиль

Женские имена: Артин, Бардрин, Вистра, Гуннлода, Гурдис, Дагнал, Диеза, Илде, Катра, Кристид, Лифтраса, Мардред, Рисвин, Саннл, Торбера, Торгга, Финеллен, Хельджа, Хлин, Эльдет, Эмбер

Названия кланов: Боевой Молот, Горунн, Данкил, Железный Кулак, Крепкая Наковальня, Ледяная Борода, Лодерр, Стракелн, Торунн, Унгарт

ЖРЕЦ

Жрецы являются посредниками между миром смертных и далёкими мирами богов. Настояще же разные, насколько боги, которым они служат, жрецы воплощают работу своих божеств. В отличие от обычного проповедника, жрец наделён божественной магией.

Божественный домен: Вы черпаете магию из домена своего божества, его сферы влияния в этой вселенной. Сфера даёт вам возможность всегда иметь подготовленными такие заклинания как *благословение и лечение ран*.

Ваш домен — Жизнь, он связан с большинством добрых богов. Ваш бог — Моргаммор Дьюин, дварфский бог путешественников и изгоев, тех, кого можно повстречать в иных землях и среди чужеземцев. Дварфы, которые почитают его, носят с собой его священный символ — ботинок, который накрывает смотрящая вверх булава. Символ обычно носится на ожерелье, изготовленное из серебра и железа.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Вы были обучены как солдат на острове Минтарн, а затем отправились в путь к Невервинтеру в группе наёмников, которые выполняли роль как армии, так и городской стражи. Вы разочаровались в своих побратимах, которые своей властью и авторитетом пытались нажиться на тех, кого они должны защищать. Всё встало на места, когда вы отказались подчиняться приказам и стали следовать зову сердца. Вас отстранили от текущей должности, но вы сохранили своё звание и связь с наёмниками. С тех пор вы посвящали себя служению только своему богу.

Личная цель: Преподать урок Красноклеймённым. Вы слышали, что Даран Эдермат из города Фандалин ищет храбрых и отважных бойцов, способных преподать урок неким хулиганам. Этих бандитов именуют Красноклеймёнными, и они накапливают силы около Фандалина, а их методы напоминают ваших бывших побратимов. Теперь вы изо всех сил хотите прекратить это.

Мировоззрение: Нейтрально-доброе. Вас ведёт совесть, а не власть и закон. Сила должна даровать блага всем, а не подавлять слабых.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ

Преодолевая препятствия во время приключений, вы будете получать опыт, как описано в книге правил.

С каждым новым уровнем вы будете получать дополнительную Кость Хитов, и добавлять к максимуму своих хитов $1к8 + 3$.

С новыми уровнями вы получите доступ к новым заклинаниям. Вы можете подготавливать число заклинаний, равное ваше-

му уровню + ваш модификатор Мудрости, как показано в приведённой таблице. Вы также будете получать новые ячейки заклинаний.

Прогресс в использовании заклинаний

Уровень Подготовленные заклинания Ячейки заклинаний на уровень заклинаний

		1	2	3
2	5	3	—	—
3	6	4	2	—
4	8	4	3	—
5	9	4	3	2

2 УРОВЕНЬ: 300 ОПЫТА

Божественный канал. Вы можете пропускать через себя божественную энергию, и с помощью этой энергии создавать один из двух магических эффектов: Изгнание нежити или же Сохранение жизни. Оба эффекта совершаются действием и требуют наличия священного символа. При использовании Божественного канала вы выбираете, какой из двух эффектов создать. Чтобы использовать это умение ещё раз, вам потребуется завершить короткий или продолжительный отдых.

Изгнание нежити. Если вы используете Изгнание нежити, вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости (Сл 13). Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двинуться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

Сохранение жизни. Если вы используете Сохранение жизни, выберите любых существ в пределах 30 футов от себя и распределите между ними 10 хитов. Это умение не может восстановить существу хиты выше половины от его максимума. На 3 уровне вы можете распределять 15 хитов, на 4 уровне 20, и на 5 уровне 25 хитов.

3 УРОВЕНЬ: 900 ОПЫТА

Заклинания. Теперь вы можете подготавливать и накладывать заклинания 2 уровня. В дополнение к подготавливаемым заклинаниям у вас всегда подготовлены два дополнительных заклинания домена: *божественное оружие* и *малое восстановление*.

4 УРОВЕНЬ: 2700 ОПЫТА

Заклинания. Вы изучаете ещё один заговор жреца на свой выбор. **Улучшение характеристик.** Ваша Мудрость становится равной 18, что приводит к следующим эффектам:

- Модификатор вашей Мудрости теперь +4.
- Сл спасброска от ваших заклинаний и Сл для Изгнания нежити увеличивается на 1.
- Ваш бонус атаки заклинаниями увеличивается на 1.
- Ваш модификатор спасбросков Мудрости увеличивается на 1.
- Ваш модификатор навыков, основанных на Мудрости, увеличивается на 1.
- Так как модификатор навыка Внимательность увеличивается, значение вашей пассивной Мудрости (Внимательность) увеличивается на 1.

5 УРОВЕНЬ: 6500 ОПЫТА

Заклинания. Теперь вы можете подготавливать и накладывать заклинания 3 уровня. В дополнение к подготавливаемым заклинаниям у вас всегда подготовлены два дополнительных заклинания домена: *возрождение* и *маяк надежды*.

Бонус мастерства. Ваш бонус мастерства увеличивается до +3, что приводит к следующим эффектам:

- Ваш бонус атаки для оружия, которым вы владеете, и заклинаний, увеличивается на 1.
- Сл спасбросков от ваших заклинаний и Изгнания нежити увеличивается на 1.
- Модификаторы спасбросков и навыков, которыми вы владеете (обозначены знаком ●), увеличиваются на 1.

Уничтожение нежити. Если нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, она мгновенно уничтожается, если её показатель опасности 1/2 или ниже.

УЛУЧШЕНИЕ ВАШЕГО ДОСПЕХА

Получая сокровища, вы сможете приобрести новые доспехи, которые улучшат ваш Класс Доспеха. В книге правил вы найдёте описание снаряжения, в том числе и доспехов.



Плут 1 класс и уровень	Преступник предыстория	имя игрока
Полурослик раса	Нейтральное мировоззрение	опыт

сила
-1
8

ловкость
+3
16

телосложение
+1
12

интеллект
+1
13

мудрость
+0
10

харизма
+3
16

+2 бонус мастерства

○ -1 Силы
● +5 Ловкости
○ +1 Телосложения
● +3 Интеллекта
○ +0 Мудрости
○ +3 Харизмы

спасброски

● +5 Акробатика (Лов)
● +3 Анализ (Инт)
○ -1 Атлетика (Сил)
○ +0 Внимательность (Мдр)
○ +0 Выживание (Мдр)
● +5 Выступление (Хар)
○ +3 Запугивание (Хар)
○ +1 История (Инт)
● +5 Ловкость рук (Лов)
○ +1 Магия (Инт)
○ +0 Медицина (Мдр)
● +5 Обман (Хар)
○ +1 Природа (Инт)
○ +0 Проницательность (Мдр)
○ +1 Религия (Инт)
● +7 Скрытность (Лов)
○ +3 Убеждение (Хар)
○ +0 Уход за животными (Мдр)

навыки

14 КД

+3 инициатива

25 фт скорость

Максимум хитов 9

текущие хиты

временные хиты

Итого 1к8

кость ХИТОВ

успехи ○ ○ ○ ○ ○
провалы ○ ○ ○ ○ ○
спасброски от смерти

Я не загадываю на будущее, так как отлично справляюсь с неожиданностями. Хотите заинтересовать меня — предложите невыполнимое задание.

черты характера

Друзья. Я склонен доверять друзьям, а не каким-то идеалам. Остальные пусть катятся колбаской по малой Мензоберранзанской.

идеалы

Квеллиң Олдерлиф, моя тётя, живёт на своей ферме в Фандалине. Я всегда делюсь с ней своим «относительно честным» заработком.

привязанности

Моя тётя никогда не должна узнать, что я когда-то состоял в рядах банды Красноклеимённых.

слабости

название	бонус атаки	урон/вид
короткий меч	+5	1кб + 3 колющ.
короткий лук*	+5	1кб + 3 колющ.

*Вы можете выстрелить из лука на 80 фт. или на 320 фт, но с помехой к броску атаки.

Скрытая атака. Один раз в ход, когда вы попали атакой, основанной на Ловкости (например, коротким мечом или коротким луком), совершенной с преимуществом, вы можете причинить дополнительный урон 1кб одному из существ, по которому вы попали атакой. Вам не нужно иметь преимущество при броске атаки, если другой враг цели находится в пределах 5 футов от неё. Этот враг не должен быть недееспособным, и у вас не должно быть помехи для броска атаки.

атаки и заклинания

Воровской жаргон. Вы знаете воровской жаргон (коды, знаки, жесты), который позволяет скрывать сообщения в, казалось бы, обычном разговоре. Вы также понимаете набор секретных знаков и символов, используемый для передачи коротких и простых сообщений. Например, является ли область опасной или территорией гильдии воров, находится ли поблизости добыча, простодушны ли люди в округе, и предоставляют ли здесь безопасное убежище для воров в бегах.

Везучий. Если при броске атаки, проверке характеристики или спасброске у вас выпало «1», вы можете перебросить кость, и должны использовать новый результат.

Храбрый. Вы совершаете с преимуществом спасброски от искула.

Проворство полуросликов. Вы можете проходить сквозь пространство, занятое существами, чей размер больше вашего.

Естественная скрытность. Вы можете предпринять попытку скрыться даже если заслонены только существом, превосходящими вас в размере как минимум на одну категорию.

Криминальные связи. У вас есть надёжное доверенное лицо, которое выступает в роли вашего связного в криминальных кругах. Вы умеете получать и отправлять сведения связному, даже через большие расстояния: например, вы знаете местных посыльных, продажных караванщиков и нечистых на руку матросов, которые могут доставить сообщение для вас. Также через них вы можете обмениваться тайной информацией или ворованным товаром в обмен на деньги или иную информацию.

умения и особенности

10 пассивная мудрость (внимательность)

Владение. Лёгкие доспехи, простое оружие, ручные арбалеты, длинные мечи, рапиры, короткие мечи, воровские инструменты, азартные игры (карты), инструменты плотника

Языки. Общий, Халфлингов

Компетентность. Когда вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность), или используете воровские инструменты, ваш бонус мастерства удваивается. Это преимущество уже учтено в вашем навыке Скрытность.

прочие владения и языки

Короткий меч, короткий лук, 20 стрел для лука, кожаный доспех, воровские инструменты, рюкзак, колокольчик, 5 свечей, ломик, молоток, 10 шлямбуров, трутница, 50 фт. пеньковой верёвки, закрытый фонарь, 2 фляги с маслом, рацион на 5 дней, бурдюк, обычная одежда с капюшоном, кошель

15

снаряжение

ПОЛУРОСЛИК

Целью большинства полуросликов является домашний уют. Место, где можно поселиться в покое и тишине, подальше от мародёрствующих чудовищ и сражающихся армий. Огонь очага, сытная пища, добрая выпивка и добрая беседа. Хотя некоторые полурослики проживают свой век в удалённых сельских общинах, другие сбиваются в постоянно кочующие общины, влекомые открытыми дорогами, широкими горизонтами и возможностью открыть чудеса новых мест и новых людей. Но даже такие кочевники любят покой, вкусную еду, свой очаг и свой дом, даже если это повозка, трясущаяся по пыльной дороге.

Крошечные полурослики выживают в мире, полном более крупных существ, стараясь избегать внимания, а если это оказывается невозможным, то избегая враждебности. Имея рост около 3 футов, они кажутся относительно безвредными, и благодаря этому успешно существуют столетиями, оставаясь в тени империй, войн и политической борьбы. Они довольствуются удовлетворением основных потребностей и простых радостей, уделяя совсем мало внимания роскоши.

Полурослики — приветливый и дружелюбный народ. Они ценят дружбу и родственные связи так же как собственный дом и очаг, лишь в тайне мечтая о золоте и славе. И даже те из них, кто стали искателями приключений, обычно отправляются в путь, преследуя цели дружбы или общества, тяги к переменам или любопытства.

Полурослику даётся имя, фамилия, и, возможно, прозвище. Фамилии часто являются прозвищами, которые прилипли так сильно, что стали передаваться через поколения.

Мужские имена: Альтон, Андер, Гаррет, Кейд, Коррин, Лайл, Линдал, Майло, Меррик, Осборн, Перрин, Рид, Роско, Уэлби, Финнан, Элдон, Эррих

Женские имена: Бри, Вани, Верна, Джиллиан, Китри, Кора, Кэлли, Лавиния, Лидда, Мерла, Недда, Паэла, Портя, Серафина, Трим, Шаэна, Эндри, Юфемия

Фамилии: Вверхтормашкин, Высокохолм, Галькоброс, Добробочка, Зеленофляг, Кустосбор, Лугодуг, Подветкин, Репейник, Чайнолист

ПЛУТ

Плуты полагаются на мастерство, скрытность и уязвимые места врагов, чтобы взять верх в любой ситуации. У них достаточно навыков для нахождения решения практически в любой ситуации.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Городок Фандалин построен на руинах старого поселения, существовавшего пять веков, пока несколько лет назад отважные поселенцы не решили их вновь застроить. Ведомый историями о золоте и платине в недалёком предгорье, вы тоже пришли в Фандалин, но не для того чтобы заработать на проживание, а чтобы охотиться на тех, кто уже богат. Вы присоединились к разбойникам, называвших себя Красноклеимёнными, и неплохо работали в качестве вымогателя.

Однако вы нажили себе врагов среди Красноклеимённых. Один приятель вас предупредил. По его словам, лидер Красноклеимённых — волшебник по имени Стекланный Посох — задумал вас убить. Вы смогли сбежать, благодаря одной лишь Тиморе, богине везения, даровавшей вам удачу. Вы покинули Фандалин практически без гроша в кармане, с одними лишь своими драгоценными инструментами.

Личная цель: Отомстить. Кто-то среди Красноклеимённых хотел вас убить, и вам очень хочется знать, кто это был. Узнав же это, вы отомстите — ему, Стекланному Посоху, а может быть, всем Красноклеимённым. И вот до вас дошёл слух, способный стать первой зацепкой: некая Халия Торнтон выступает против Красноклеимённых. Однако она живёт в Фандалине, а значит, придётся показаться там, где вам желают смерти.

Мировоззрение: Нейтральное. Вы делаете то, что выгодно в данный момент. Естественно, приходится совершать поступки, которыми вы вовсе не гордитесь, но вы и не подписывались делать этот мир лучше. Вы при этом не заинтересованы в причинении страданий и ухудшении текущих дел.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ

Преодолевая препятствия во время приключений, вы будете получать опыт, как описано в книге правил.

С каждым новым уровнем вы будете получать дополнительную Кость Хитов, и добавлять к максимуму своих хитов $1k8 + 1$.

2 УРОВЕНЬ: 300 ОПЫТА

Хитрое действие. Вы можете в каждом ходу боя совершать бонусное действие. Это действие может быть использовано только для Рывка, Отхода или Засады.

3 УРОВЕНЬ: 900 ОПЫТА

Форточник. Вы получаете возможность лазать быстрее, чем обычно; лазание больше не стоит вам дополнительного движения. Кроме того, когда вы совершаете прыжок с разбега, расстояние, которое вы преодолеваете, увеличивается на число футов, равное вашему модификатору Ловкости.

Быстрые руки. Вы можете бонусным действием, предоставленным вашим Хитрым действием, совершить проверку Ловкости (Ловкость рук), использовать воровские инструменты, чтобы обезвредить ловушку или вскрыть замок, или же совершить действие Использование предмета.

Скрытая атака. Ваше умение Скрытая атака причиняет урон $2k6$, а не $1k6$.

4 УРОВЕНЬ: 2700 ОПЫТА

Улучшение характеристик. Ваша Ловкость становится равной 18, что приводит к следующим эффектам:

- Модификатор вашей Ловкости теперь +4.
- Ваши бонусы атаки и урона от атак, зависящих от Ловкости, таких как атаки коротким мечом и коротким луком, увеличиваются на 1.
- Ваш модификатор спасбросков Ловкости увеличивается на 1.
- Ваш модификатор навыков, основанных на Ловкости, увеличивается на 1.
- Пока вы носите лёгкий доспех или не носите доспех вообще, ваш Класс Доспеха увеличивается на 1.
- Ваша инициатива увеличивается на 1.

5 УРОВЕНЬ: 6500 ОПЫТА

Бонус мастерства. Ваш бонус мастерства увеличивается до +3, что приводит к следующим эффектам:

- Ваш бонус атаки для оружия, которым вы владеете, увеличивается на 1.
- Модификаторы спасбросков и навыков, которыми вы владеете (обозначены знаком ●), увеличиваются на 1. Ваше умение Компетентность означает, что бонус Скрытности и умение использовать воровские инструменты увеличиваются на 2, а не на 1.

Скрытая атака. Ваше умение Скрытая атака причиняет урон $3k6$, а не $2k6$.

Невероятное уклонение. Когда нападающий, которого вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете реакцией уменьшить вдвое урон себе от этой атаки.

УЛУЧШЕНИЕ ВАШЕГО ДОСПЕХА

Получая сокровища, вы сможете приобрести новые доспехи, которые улучшат ваш Класс Доспеха. В книге правил вы найдёте описание снаряжения, в том числе и доспехов.



Волшебник 1 класс и уровень	Прислужник предыстория	имя игрока
Высший эльф раса	Хаотично-доброе мировоззрение	опыт

сила +0 (10)

ловкость +2 (15)

телосложение +2 (14)

интеллект +3 (16)

мудрость +1 (12)

харизма -1 (8)

+2 бонус мастерства

- +0 Силы
 - +2 Ловкости
 - +2 Телосложения
 - +5 Интеллекта
 - +3 Мудрости
 - 1 Харизмы
- спасброски

- +2 Акробатика (Лов)
- +5 Анализ (Инт)
- +0 Атлетика (Сил)
- +3 Внимательность (Мдр)
- +1 Выживание (Мдр)
- 1 Выступление (Хар)
- 1 Запугивание (Хар)
- +3 История (Инт)
- +2 Ловкость рук (Лов)
- +5 Магия (Инт)
- +1 Медицина (Мдр)
- 1 Обман (Хар)
- +3 Природа (Инт)
- +3 Проницательность (Мдр)
- +5 Религия (Инт)
- +2 Скрытность (Лов)
- 1 Убеждение (Хар)
- +1 Уход за животными (Мдр)

навыки

13 пассивная мудрость (внимательность)

Владение. Кинжалы, дротики, лёгкие арбалеты, длинные луки, длинные мечи, боевые посохи, короткие луки, короткие мечи, пращи

Языки. Общий, Гоблинский, Дварфский, Драконий, Эльфийский

прочие владения и языки

12 КД

+2 инициатива

30 фт скорость

Максимум хитов 8

текущие хиты

временные хиты

Итого 1кб

Кость хитов

успехи

провалы

спасброски от смерти

название	бонус атаки	урон/вид
короткий меч	+4	1кб + 2 колющ.

Заговоры. Вам известны *волшебная рука, луч холода, фокусы и электрошок*. Вы можете накладывать их неограниченно. Описание в книге правил.

Ячейки заклинаний. У вас две ячейки заклинания 1 уровня для накладки подготовленных заклинаний.

Подготовленные заклинания. Вы можете подготовить четыре заклинания 1 уровня, выбирая из заклинаний, хранящихся в вашей книге заклинаний.

Книга заклинаний. В ней записаны заклинания 1 уровня: *волшебная стрела, доспехи мага, обнаружение магии, огненные ладони, усыпление, щит*. Они описаны в книге правил.

атаки и заклинания

Короткий меч, мешочек с компонентами, книга заклинаний, рюкзак, чернила, писчее перо, 10 листов пергамента, маленький нож, том с исторической информацией, священный символ, книга молитв, обычная одежда, кошель

5

снаряжение

В общении я употребляю многосложные слова, что создаёт эффект моей эрудированности. Кроме того, я провёл так много времени в храме, что утратил навыки общения с людьми о повседневных вещах.

черты характера

Знание. Путь к силе и самосовершенствованию лежит в знаниях.

идеалы

Книга, которую я ношу с собой, это труд всей моей жизни. Ни одно хранилище не сможет её сохранить, лишь только я.

привязанности

Я готов на всё ради раскрытия новых исторических тайн, которые помогут мне в моих исследованиях.

слабости

Использование заклинаний. Базовой характеристикой при накладывании заклинаний является Интеллект. Сл противостояния вашим заклинаниям — 13. Если вы совершаете атаку заклинанием, ваш бонус атаки равен +5. Подробности смотрите в книге правил.

Магическое восстановление. Изучая свою книгу заклинаний, вы способны восстановить часть магической энергии. Один раз в день вы можете во время короткого отдыха восстановить часть использованных ячеек заклинаний (их суммарный уровень не может превышать половину вашего уровня волшебника, округляя в большую сторону).

Тёмное зрение. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различить цвета, только оттенки серого.

Наследие фей. Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, и вас невозможно магически усыпить.

Транс. Эльфы не спят. Вместо этого они погружаются в глубокую медитацию, находясь в полубессознательном состоянии до 4 часов в сутки. После такого отдыха вы получаете все преимущества, которые получает человек после 8 часов сна.

Приют для верующих. Будучи верным последователем своего бога, вы уважаемы среди тех, кто разделяет вашу веру. Вы и ваши спутники можете рассчитывать на бесплатное лечение и приют в храмах Огмы. Те, кто разделяют вашу веру, могут обеспечить вам (но только вам) скромное существование. У вас есть связь с храмом Огмы в Невервинтере, где вы некоторое время проживали. Вы всегда можете рассчитывать на помощь жрецов в Невервинтере, но если только это не подвергнет их опасности.

умения и особенности

ЭЛЬФ

Эльфы это волшебный народ, обладающий неземным изяществом, живущий в мире, но не являющийся его частью. Они живут в местах, наполненных воздушной красотой, в глубинах древних лесов или в серебряных жилищах, увенчанных сверкающими шпильями и переливающимися волшебным светом. Там лёгкие дуновения ветра разносят обрывки тихих мелодий и нежные ароматы. Эльфы любят природу и магию, музыку и поэзию, и всё прекрасное, что есть в мире.

Эльфы способны прожить более 700 лет. События чаще кажутся им забавными, чем волнующими, и ими чаще движет любопытство, чем жадность. Они стремятся быть уединёнными и невозмутимыми от мелких происшествий, верят в дипломатию, и стараются всё разрешить переговорами, избегая проявления жестокости.

Большинство эльфов живёт в маленьких лесных деревнях, спрятанных среди деревьев. Их контакты с другими народами обычно ограничены, но некоторые эльфы всё же преуспели в торговле, выменивая свои товары на металлы, которые эльфы не любят добывать сами.

В Забытых Королевствах ваш народ называют солнечными эльфами. Также могут называть золотыми или рассветными. У солнечных эльфов бронзовая кожа и волосы медного, чёрного или золотистого оттенка. У них золотые, серебристые или чёрные глаза. Ваш народ более отдалён от остальных рас, чем лунные эльфы. Но Огма велел вам отправиться жить среди других рас, покинув убежище собратьев.

Эльфы считаются детьми, пока они не объявят себя взрослыми, где-то вскоре после сотого дня рождения. До этого времени их называют детским именем. Достигая зрелости, эльф выбирает себе новое, взрослое имя. Также каждый эльф носит фамилию, обычно это сочетание нескольких эльфийских слов. Некоторые эльфы, путешествуя среди людей, переводят фамилию на Общий.

Детские имена: Ара, Брин, Валь, Дель, Иннил, Лаэль, Мелла, Наэрис, Раэль, Ринн, Силлин, Фанн

Мужские взрослые имена: Адран, Берриан, Варис, Галинндан, Куарион, Каррик, Эреван, Иммераль, Паэлиас, Риардон, Соеллис, Терен, Хадарай

Женские взрослые имена: Альтае, Бетринна, Вадания, Валанте, Йеления, Каэлинн, Квиласи, Ксанафия, Лешанна, Мэриэль, Найвара, Силакви, Тиа

Фамилии (перевод на Общий): Амастасия (Звёздный Цветок), Галанодель (Лунный Шёпот), Ильфелкиир (Сверкающий Бутон), Лиадон (Серебряный Лист), Мелиамнэ (Дубовая Пятка), Сианодель (Лунный Ручей)

ВОЛШЕБНИК

Волшебники — адепты высшей магии. Опираясь на тонкие плетения магии, пронизывающей вселенную, волшебники способны создавать заклинания взрывного огня, искрящихся молний, тонкого обмана и грубого контроля над сознанием. Самые могущественные маги способны призвать к себе элементарей из других миров, заглянуть в будущее, или же превратить поверженных врагов в зомби.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Вы посвятили свою жизнь служению Огме — богу знаний, стараясь, как и он, познать как можно больше о вселенной.

Личная цель: Очистить осквернённый алтарь. Ваш бог призвал вас на новое задание через видения, полученные в трансе. Племя гоблинов обосновалось в древних руинах, которые называются Замок Каменной Пасти, где они осквернили алтарь Огмы. Теперь он посвящён злобному богу гоблинов Маглубиет, и это вызов вашему богу. Алтарь должен быть восстановлен!

Вы уверены, что у Огмы припрятаны для вас могущественные вещи, которые достанутся вам, если вы преуспеете. А видения указывают вам, что Сестра Гараэль, жрица Тиморы, богини удачи, сможет вам помочь в городе Фандалин.

Мировоззрение: Хаотично-доброе. Поиск и добыча знаний превыше всего. Королевства и законы идут на пользу, но до тех пор, пока они дают развитие и процветание знаниям. Тираны, которые мечтают всех подавить и взять под контроль — наихудшее, что может быть. Вы готовы поделиться своими знаниями со всеми, а также применить их, чтобы помочь нуждающимся.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ

Преодолевая препятствия во время приключений, вы будете получать опыт, как описано в книге правил.

С каждым новым уровнем вы будете получать дополнительную Кость Хитов, и добавлять к максимуму своих хитов 1кб + 2.

С новыми уровнями вы получите доступ к новым заклинаниям. Вы можете подготавливать число заклинаний, равное вашему уровню + ваш модификатор Интеллекта, как показано в приведённой таблице. Вы также будете получать новые ячейки заклинаний.

Прогресс в использовании заклинаний

Уровень	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний	1	2	3
2	5	3	—	—	—
3	6	4	2	—	—
4	8	4	3	—	—
5	9	4	3	3	2

ДОБАВЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ В ВАШУ КНИГУ ЗАКЛИНАНИЙ

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника, вы можете добавить два заклинания волшебника по вашему выбору в книгу заклинаний. Выбирайте из списка заклинаний волшебника в книге правил. Уровень этих заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Во время приключений вы можете найти другие заклинания, которые сможете добавить в книгу заклинаний.

Копирование заклинания в книгу. Если вы находите заклинание волшебника, вы можете добавить его в свою книгу заклинаний, если оно имеет такой уровень, заклинания которого вы можете подготавливать, и у вас имеется свободное время для его расшифровки и копирования.

За каждый уровень заклинания процесс занимает 2 часа и стоит 50 золотых монет. Стоимость представляет собой материальные компоненты, которые вы расходуете на эксперименты с заклинанием, чтобы им овладеть, а также высококачественные чернила для записи текста. После того как вы потратили время и деньги, вы можете подготавливать это заклинание как и свои прочие заклинания.

2 УРОВЕНЬ: 300 ОПЫТА

Мастер Воплощения. Количество золота и времени на копирование заклинаний Воплощения в вашу книгу заклинаний, уменьшается вдвое.

Построение заклинаний. При сотворении заклинания школы Воплощения, воздействующего на других существ, которых вы видите, вы можете выбрать количество существ, равное 1 + уровень заклинания. Выбранные существа автоматически преуспевают в спасбросках от этого заклинания и не получают урона, если по описанию должны получить половину урона от заклинания при успешном спасении.

3 УРОВЕНЬ: 900 ОПЫТА

Заклинания. Теперь вы можете подготавливать и накладывать заклинания 2 уровня.

4 УРОВЕНЬ: 2700 ОПЫТА

Заклинания. Вы изучаете ещё один заговор волшебника на свой выбор.

Улучшение характеристик. Ваш Интеллект становится равным 18, что приводит к следующим эффектам:

- Модификатор вашего Интеллекта теперь +4.
- Сл спасброска от ваших заклинаний увеличивается на 1.
- Ваш бонус атак заклинаниями увеличивается на 1.
- Ваш модификатор спасбросков Интеллекта увеличивается на 1.
- Ваш модификатор навыков, основанных на Интеллекте, увеличивается на 1.

5 УРОВЕНЬ: 6500 ОПЫТА

Заклинания. Теперь вы можете подготавливать и накладывать заклинания 3 уровня.

Бонус мастерства. Ваш бонус мастерства увеличивается до +3, что приводит к следующим эффектам:

- Ваш бонус атаки для оружия, которым вы владеете, и заклинаний, увеличивается на 1.
- Сл спасбросков от ваших заклинаний увеличивается на 1.
- Модификаторы спасбросков и навыков, которыми вы владеете (обозначены знаком ●), увеличивается на 1.
- Так как модификатор навыка Внимательность увеличивается, значение вашей пассивной Мудрости (Внимательность) увеличивается на 1.

Воин 1
класс и уровень

Народный герой
предыстория

имя игрока

Человек
раса

Законно-доброе
мировоззрение

опыт

имя персонажа

сила
+2
14

ловкость
+3
16

телосложение
+2
15

интеллект
+0
11

мудрость
+1
13

харизма
-1
9

+2 бонус мастерства

● +4 Силы
○ +3 Ловкости
● +4 Телосложения
○ +0 Интеллекта
○ +1 Мудрости
○ -1 Харизмы

спасброски

- +3 Акробатика (Лов)
- +0 Анализ (Инт)
- +2 Атлетика (Сил)
- +3 Внимательность (Мдр)
- +3 Выживание (Мдр)
- -1 Выступление (Хар)
- -1 Запугивание (Хар)
- +2 История (Инт)
- +3 Ловкость рук (Лов)
- +0 Магия (Инт)
- +1 Медицина (Мдр)
- -1 Обман (Хар)
- +0 Природа (Инт)
- +1 Проницательность (Мдр)
- +0 Религия (Инт)
- +3 Скрытность (Лов)
- -1 Убеждение (Хар)
- +3 Уход за животными (Мдр)

навыки

14 КД +3 инициатива 30 фт скорость

Максимум хитов 12

текущие хиты

временные хиты

Итого 1к10 успехи ○○○○
провалы ○○○○

кость хитов спасброски от смерти

название	бонус атаки	урон/вид
двуручн. меч	+4	2к6 + 2 рубящ.
длинный лук*	+7	1к8 + 3 колющ.

*Вы можете выстрелить из лука на 150 фт. или на 600 фт., но с помехой к броску атаки.

атаки и заклинания

Если я что-то решил, то буду этому следовать. Я также стараюсь употреблять длинные слова, чтобы казаться умнее.

черты характера

Искренность. Не стоит притворяться тем, кем ты не являешься на самом деле.

идеалы

Рано или поздно, но Громодеревье станет свободным городом, и там будет стоять моя статуя на площади.

привязанности

Я убежден в значимости своей судьбы. Мои недостатки и риск провала не встанут на моем пути в достижении цели.

слабости

Второе дыхание. Вы обладаете ограниченным источником выносливости, которым можете воспользоваться, чтобы уберечь себя. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1к10 + ваш уровень воина.

Используя это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы использовать его снова.

Боевой стиль (Стрельба). Вы получаете бонус +2 к броскам атаки дальнобойным оружием. Это преимущество уже учтено в атаке длинным луком.

Деревенское гостеприимство. Вы сами из простого народа, и потому легко находите с ними общий язык. Вы можете найти место, чтобы спрятаться, отдохнуть или подлечиться среди обывателей, если только вы не угрожаете им. Они укроют вас от представителей закона и тех, кто ищет вас, но своими жизнями за вас они рисковать не будут.

13 пассивная мудрость (внимательность)

Владение: Все виды доспехов и щитов, простое оружие, воинское оружие, инструменты плотника, транспорт (наземный)
Языки: Общий, Эльфийский

прочие владения и языки

Кожаный доспех, 20 стрел для лука, двуручный меч, длинный лук, рюкзак, спальник, 10 факелов, трутница, рацион на 10 дней, бурдюк, веревка пеньковая 50 фт., инструменты плотника, лопата, железный горшок, кошель, столовый набор, обычная одежда.

10

снаряжение

умения и особенности

ЧЕЛОВЕК

Люди — это самая молодая из всех рас. Они поздно вышли на мировую сцену и живут намного меньше, чем дварфы, эльфы и драконы. Возможно, именно краткость их жизней заставляет их стремиться достигнуть как можно большего в отведённый им срок. Что бы ни двигало ими, люди всегда были инноваторами и пионерами.

Если люди выбирают какое-то место для поселения, то они там и остаются. Они возводят города, которые простоят столетия, и империи, которые будут процветать тысячелетия. Они живут настоящим, что делает из них идеальных искателей приключений, а также мечтают о будущем, что останется после них в памяти.

Человеческая культура в разных регионах разная. В Забытых Королевствах жители северо-западных земель Невервинтера отличаются от своих сородичей из далёкого восточного Тёмша или Импилтура в одежде, архитектуре, обычаях, музыке и литературе. Внешний вид людей зависит от того, где поселились их предки, поэтому даже среди людей Невервинтера могут встречаться разные цвета кожи и характерные внешние особенности.

Поскольку культура людей самая разнообразная среди всех существующих рас, у них нет типичных имён. Некоторые родители дают своим детям имена из других наречий, например, из Дварфского или Эльфийского (произносимые более или менее правильно). Традиционные имена зависят от культурной ветви людей. Вас могут звать Козеф (Дамарец), Амафрея (Иллусканка), Хасейд (Калишит), Со-Кехур (Мулан), Мадислак (Рашеми), Салазар (Тёрами), Керри (Чондатанец) или Мей (Шу).

ВОИН

Воины — представители, возможно, самого разнообразного класса в мире D&D. Странствующие рыцари, военачальники-завоеватели, королевские чемпионы, элитная пехота, закалённые наёмники и короли разбоя — будучи воинами, все они мастерски владеют оружием, доспехами, и приёмами ведения боя. А ещё они хорошо знакомы со смертью — они несут её сами, и часто смотрят в её холодные глаза.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Ваши родители жили в процветающем поселении Громодеревье, к востоку от Невервинтера, на краю Невервинтерского леса. Однако когда 30 лет назад гора Хотноу извергла лаву, ваши родители бежали, унося с собой младенца — вас. Ваша семья сменила несколько деревень, работая при возможности слугами и чернорабочими.

Последние несколько лет вы провели в Невервинтере в качестве носильщика и рабочего в доках. Однако вам и окружающим ясно, что вам предначертана иная судьба. Однажды вы дали отпор скандальному капитану корабля, и с тех пор рабочие дока равняются на вас. Когда-нибудь вы займёте подобающее вам место. Вы станете настоящим героем.

Личная цель: Прогнать дракона. Вас манят руины Громодеревья. Ваши родители и их друзья когда-то счастливо здесь жили, а теперь вынуждены заниматься грязной работой. Руины заселены пепельными зомби, и ходят слухи, что в Старой Башне поселился дракон. Однако настоящий герой мог бы решить эти проблемы. Убейте дракона или прогоните его прочь, и вы докажете (себе, и всем остальным), что вы герой, которому суждено величие.

Мировоззрение: Законно-доброе. Герой борется со злом и никогда не даст спуску негодяям. Герой сражается за закон и порядок, чтобы все могли жить в счастье и процветании. Герой уничтожает чудовищ, расчищает руины и защищает невинных. Именно таким героем вы хотите быть.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ

Преодолевая препятствия во время приключений, вы будете получать опыт, как описано в книге правил.

С каждым новым уровнем вы будете получать дополнительную Кость Хитов, и добавлять к максимуму своих хитов 1к10 + 2.

2 УРОВЕНЬ: 300 ОПЫТА

Всплеск действий: В течение коротких периодов вы способны действовать, преодолевая обычные возможности. В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие, помимо обычного бонусного действий.

Используя это умение, вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

3 УРОВЕНЬ: 900 ОПЫТА

Улучшенные критические попадания: Ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на костях атаки.

4 УРОВЕНЬ: 2700 ОПЫТА

Улучшение характеристик: Ваша Ловкость становится равной 18, что приводит к следующим эффектам:

- Модификатор вашей Ловкости теперь +4
- Ваши бонусы атаки и урона от атак, зависящих от Ловкости, таких как атаки длинным луком, увеличиваются на 1.
- Ваш модификатор спасбросков Ловкости увеличивается на 1.
- Ваш модификатор навыков, основанных на Ловкости, увеличивается на 1.
- Пока вы носите лёгкий доспех или не носите доспех вообще, ваш Класс Доспеха увеличивается на 1.
- Ваша инициатива увеличивается на 1.

5 УРОВЕНЬ: 6500 ОПЫТА

Дополнительная атака. Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Бонус мастерства. Ваш бонус мастерства увеличивается до +3, что приводит к следующим эффектам:

- Ваш бонус атаки для оружия, которым вы владеете, увеличивается на 1.
- Модификаторы спасбросков и навыков, которыми вы владеете (обозначены знаком \ominus), увеличиваются на 1.
- Так как модификатор навыка Внимательность увеличивается на 1, значение вашей пассивной Мудрости (Внимательность) увеличивается на 1.

УЛУЧШЕНИЕ ВАШЕГО ДОСПЕХА

Получая сокровища, вы сможете приобрести новые доспехи, которые улучшат ваш Класс Доспеха. В книге правил вы найдёте описание снаряжения, в том числе и доспехов.