

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

1 Концепт

- Come up with a cool idea for your character. Figure out where they come from, how their background shaped them and why they've chosen to be an adventurer. Use extra pages if necessary.
- Запишите, как вы видите дальнейшее развитие персонажа. Этот план может измениться в ходе приключений.

2 Базовые характеристики

- Ask your GM how to create your basis scores. He might give you a fixed array, ask you to roll dice, or use a point buy system.
 - Распределите эти значения между шестью характеристиками: Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Мудрость и Харизма
 - Добавить любой бонус или штраф вашей расы
- | | СИЛ | Лов | ВЫН | Инт | МУДР | ХАР |
|------------|-----------------------------|-----|-----|-----|------|-----|
| Дварф | - | - | +2 | - | +2 | -2 |
| Эльф | - | +2 | -2 | +2 | - | - |
| Гном | -2 | - | +2 | - | - | +2 |
| Полуэльф | +2 к любому значению хар-ки | | | | | |
| Полуорк | +2 к любому значению хар-ки | | | | | |
| Полурослик | -2 | +2 | - | - | - | +2 |
| Человек | +2 к любому значению хар-ки | | | | | |

- Вычислите модификаторы для шести ваших способностей

$$\text{Модиф. Хар-ки} = \left(\frac{\text{Значение Хар-ки} - 10}{2} \right)$$

Всегда округляй вниз. Если числа нечётные, будет шанс скорректировать счёт на следующих уровнях.

3 Черты персонажа

Traits are aspects of your background that can add depth to a character. Ask your GM if you get to pick any traits, and if so how many. A common allocation is:

- One background trait, connected to your character's origin
- Одна сюжетная черта, объединяющая их в компании?

Не забывайте отыгрывать черты вашего персонажа.

4 Расовые особенности

Проконсультируйтесь с книгой чтобы выяснить:

- Ваш размер и модиф. размера
- Ваша базовая скорость (в футах в секунду)
- Ваши начальное знание языков
- Ваша квалификация с оружием и бронёй
- Любые иные расовые особенности

5 Получите свой первый уровень

См. ниже.

6 Приобрести снаряжение для старта

Use the starting wealth for your class, or a value supplied by your GM.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЯ В КЛАССЕ

1 Выберите класс

- If this is your character's your first level, or the first level you're taking in a new class, think carefully about choosing an archetype, as well as any irrevocable choices such as "path", "combat style" etc..
- Fill in the class's hit die, skill ranks per level, and class skills
- Depending on your race, you typically get to pick one favoured class, which provides you a slight bonus at each level. Your favoured class does not have to be the first class you take.

2 Улучшение навыков

На уровнях 4, 8, 12 и 16 вы получаете 1 очко навыков. Если величина - нечётное число, модификатор способности увеличивается.

3 Базовый бонус атаки и спасброски

Обратитесь к книге, дабы узнать, на сколько увеличится ваш Базовый Бонус к Атаке и Спасброски на этом уровне.

Если мультиклассовый, не забудьте сложить значения всех ваших классов

4 Набросайте очки здоровья и распределите очки навыков

- Бросьте кость хитов (если это не первый уровень, на котором следует взять максимальное значение кости) и добавьте свой модификатор выносливости
- You get a number of skill ranks from your class, to which you add your intelligence modifier. Allocate these ranks to skills. Remember that class skill get +3 only if you have at least one rank.
- Если поднимаете уровень предпочитаемого класса, получите бонусное очко здоровья или уровень навыка

некоторые классы могут выбирать другие варианты, например дополнительное заклинание

5 Классовые особенности

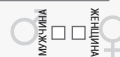
Make a note of any other abilities your character gains at this level. This may include extra spells, combat feats or feat-like choices, increases to the power of previous abilities, etc.

6 Черты

At odd-numbered levels, you get to pick a feat. Make sure your character qualifies for the feat's preconditions.

Имя персонажа

Раса (включая подтипы и кастомизацию)



Место для происхождения, национальности, культуры

отправная точка

Намеченный прогресс



ХАРАКТЕРИСТИКИ

1	2	3	4	5	6	7	8
Сила	Ловкость	Выносливость	Интеллект	Мудрость	Харизма		
+	+	+	+	+	+		
II	II	II	II	II	II		
СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МУД	ХАР		

Расовый бонус

Величина хар-к

Характеристик модификаторы

ЧЕРТЫ

1

2

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Размер Модиф. Размера Базовая Скорость фт кв ☐ Плавание ☐ Лазание ☐ Полет ☐ Зарываться

Языки

Квалификации использования оружия и брони

Расовые особенности

КЛАСС

КЛАСС > Образец > ВЫБОРЫ

Навыков Кость хитов Уровень

☐ Это предпочитаемый класс? ☐ + ИНТ за уровень ☐ + ВЫН за уровень

Классовые навыки

БАЗОВЫЕ АТАКА И СПАСБРОСКИ

БАЗОВАЯ АТАКА БОНУС СПАСБРОСКИ

Стойкость Реакция Воля

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ И НАВЫКОВ

очки здоровья? Хитов Кость d + ВЫН + 1? = hp Всего очков здоровья hp

очки навыков Классовый БОНУС + ИНТ + 1? = rks Итого уровней навыков rks

предпочтительного класса БОНУС здоровья или ИЛИ ИЛИ ИЛИ

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Черты