

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 Рассовые 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.

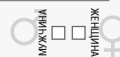
6 Черты

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	<input type="checkbox"/> Плавание	<input type="checkbox"/> Лазание
Языки					<input type="checkbox"/> Полет	<input type="checkbox"/> Зарываться
Квалификации использования оружия и брони						
Расовые особенности						

КЛАСС

КЛАСС	Образец	ВЫБОРЫ	Навыков	Кость хитов	Уровень
<input type="checkbox"/>				d	
Это предпочитаемый класс?			+ ИНТ за уровень	+ ВЫН за уровень	
Классовые навыки					

БАЗОВЫЕ АТАКА И СПАСБРОСКИ

БАЗОВАЯ АТАКА	СПАСБРОСКИ	Стойкость	Реакция	Воля
БОНУС				

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ И НАВЫКОВ

очки здоровья?	Хитов	Кость	d	+	ВЫН	+ 1?	=	Всего очков здоровья	hp
очки навыков	Классовый	БОНУС	+	ИНТ	+ 1?	=	рнг	Итого уровней навыков	рнг

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Черты