

# СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

## СЛУЧАЙНЫЕ ПРЕДЫСТОРИИ

Автор: Мэтью Шернетт

Иллюстрации: Киеран Яннер, Тайлер Уолпол, Адам Дэнжер Кук, Ева Уайдерманн и Сара Стоун

Каждая жизнь — это история. Попросите кого-нибудь рассказать о себе, и он почти наверняка начнёт с того, где он родился. Середина рассказа будет о событиях прошлого, а заканчиваться он будет описанием того, что происходит в настоящий момент.

Однако в рассказах о великих героях мы не всегда знаем, кем был главный персонаж до начала описываемых событий. Кажется, что эти выдающиеся личности всегда были такими, какие есть. Многие игроки тоже приходят играть, не имея никакой истории о своих персонажах или обладая поверхностными сведениями. Предыстории создавать сложно, и на это уходит много времени, и никогда заранее неизвестно, что из подготовленного пригодится во время игры. Для решения этих проблем вы можете воспользоваться таблицами для генерации предыстории случайным образом.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЛУЧАЙНЫХ ПРЕДЫСТОРИЙ

Для использования случайной предыстории создайте персонажа как обычно, но не распределяйте тренированные навыки и не покупайте снаряжение. Если какой-то навык у вас тренируется автоматически (как Магия у волшебника), вы получаете его тренировку до бросков по таблицам.

Некоторые результаты предоставляют вам тренировку одного или нескольких навыков. Вы не можете тренировать навыков больше, чем обычно позволяет ваш класс, но зато можете получить тренировку навыка, отсутствующего в списке классовых навыков. Кроме того, в первый раз, когда

результат в таблице призывает вас тренировать навык, который уже тренирован, вы вместо этого получаете бонус +2 к этому навыку. Вы не можете получить этот бонус более одного раза. Если таблица указывает, что вы получаете тренировку двух навыков, которые у вас уже тренированы, выберите один, который и получит бонус +2. Если при совершении бросков по таблицам вам нужно будет совершить проверку нетренированного навыка, просто совершите проверку нетренированного навыка и следуйте инструкциям из таблицы согласно полученному результату.

### ПРОЧИЕ ПРЕДЫСТОРИИ И ТЕМЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

В других книгах есть готовые предыстории и темы. Вы можете использовать эту систему в дополнение к тем правилам. В этом случае когда вы впервые должны тренировать уже тренированный навык, вы не получаете никакой бонус.

Сюжет, предоставленный темой персонажа или предысторией, может не совпадать с результатом бросков по таблицам из этой статьи. В таких ситуациях вы сами решаете, как поступить с возникшими противоречиями.



Начните с таблицы 1, и переходите от одной таблицы к другой, согласно выпавшим результатам. Записывайте результаты, и так получится история вашего персонажа.

Импровизируйте с деталями истории. Таблицы могут выдать простую предысторию — например, «в вашем прошлом был злобный лич». Однако индивидуальность этого лича и то, как он связан с вашим прошлым, определяете вы (и ваш Мастер).

Вы можете игнорировать бессмысленные результаты. Если вас «насильно вербовали на корабль» в кампании, происходящей в пустыне, совершите ещё один бросок или измените результат так, чтобы он стал осмысленным. Быть может, вас захватили небесные пираты, корабль, ходящий по дюнам, или пираты гитиянок из Астрального Моря.

Некоторые выпавшие результаты могут указывать, что ваша жизнь искателей приключений уже началась. Вы можете остановиться, получив такой или любой другой результат, если вам покажется, что предыстория вашего персонажа готова. Закончив броски, потренируйте навыки из списка классовых навыков, если у вас остались свободные тренировки. Кроме того, если вы не получили бонус +2 к навыку за «двойную тренировку», вы можете выбрать дополнительный язык.

## ПРИМЕРЫ

Ниже приведены примеры трёх персонажей и совершенно разных предысторий, созданных для них случайным образом по таблицам.

### Моргур, дварф жрец

До бросков по таблицам у Моргура были такие характеристики: Сил 11, Тел 16, Лов 8, Инт 10, Мдр 20, Хар 10. Будучи жрецом, он получает тренировку Религии. Будучи дварфом, он получает бонус +2 к проверкам Выносливости и Подземелий. Вот броски по таблицам предыстории и их результаты:

**Бросок 1 (Таблица 1: Обстоятельства рождения)**  
Моргур родился в семье крестьян (результат 8).

**Бросок 2 (Таблица 2: Братья и сёстры)**  
У Моргура нет ни братьев, ни сестёр (результат 4).

**Бросок 3 (Таблица 3: Уход из дома)**  
Моргура отправили на попечение (результат 5). Далее бросок по таблице 4.

**Бросок 4 (Таблица 4: Попечение)**  
Моргур принял религиозное образование (результат 7). Далее бросок по таблице 27.

**Бросок 5 (Таблица 27: Отправленный в храм)**  
Знания и желание учиться впечатлило жрецов (бросок 15). Они научили его всему, что сами знали и отправили к другому наставнику. Моргур получает тренировку Религии. Далее бросок по таблице 4.

**Бросок 6 (Таблица 4: Попечение)**  
Моргур стал учеником умелого ремесленника или артиста (результат 10). Далее бросок по таблице 12, чтобы узнать, что произошло с наставником.

**Бросок 7 (Таблица 12: Персона)**  
Этот человек оказался родственником (результат 18). Узнав это, Моргур стал искателем приключений.

**Результат бросков:** Когда Моргур совершит все броски, он получает бонус +2 к Религии вместо тренировки этого навыка, так как этот навык уже тренирован. Ему нужно выбрать оставшиеся навыки для тренировки.

**История Моргура:** Семья Моргура возделывала горные склоны своего родного города. Несмотря на то, что он был единственным сыном, он с благословения родителей отправился познавать веру Морадина в главный храм, находящийся в столице. Там Моргур впечатлил жрецов, но ему не давали покоя широкие познания в вопросах веры и

его низкое происхождение. Жрецы посчитали его «слишком большим символом веры во Всеединого Отца, чтобы его можно было прятать в храме». Его отправили нести веру в массы, порекомендовав зайти в королевскую пивоварню, дабы благословить пиво. Там Моргур узнал, что королевский пивовар — его дядя, и тут используют ячмень с полей его семьи. Его потрясло то, что он не знал ближайших родственников и не понимал всей важности их работы. Он отправляется странствовать не для того, чтобы распространять знания и веру, а чтобы исследовать мир и учиться у него.

### Шайла, Человек плут

До бросков по таблицам у Шайлы были такие характеристики: Сил 12, Тел 11, Лов 18, Инт 8, Мдр 11, Хар 16. Будучи плутом, она получает тренировку Воровства и Скрытности. Ниже приведены броски Шайлы и их значения. Она совершает два броска по первой таблице, чтобы получить результаты для обоих родителей.

**Броски 1 и 2 (Таблица 1: Обстоятельства рождения)**

Один из родителей Шайлы был лекарем (результат 7), и она получает тренировку Целительства. Второй был дворянином (результат 16), и она получает тренировку Проницательности и добавляет 25 зм к стартовому капиталу.

**Броски 3 и 4 (Таблица 2: Братья и сёстры)**

Шайла была разлучена в детстве с братьями и сёстрами (результат 20). Она совершает ещё один бросок, и выясняется, что у неё была сестра-близнец (результат 18).

**Бросок 5 (Таблица 3: Уход из дома)**

Шайлу отправили на попечение (результат 4). Далее бросок по таблице 4.

**Бросок 6 (Таблица 4: Попечение)**

Шайла училась у актёра (результат 12). Она получает тренировку Обмана. Далее бросок

по таблице 12, чтобы узнать, что произошло с наставником.

#### **Бросок 7 (Таблица 12: Персона)**

Наставник Шайлы был похищен злодеем ради выкупа (результат 11). Она должна принести злодею особый предмет, иначе никогда не увидит своего учителя. Далее броски по таблице 5 для определения злодея и таблице 11.

#### **Бросок 8 (Таблица 5: Злодей)**

Злодей, забравший наставника Шайлы, был военачальником (результат 6).

#### **Бросок 9 (Таблица 11: Поиски)**

В своих поисках Шайла набрела на деятельность злодея, рассерженного её расследованием (результат 12). Далее броски по таблице 5, чтобы узнать, что это был за злодей, и таблице 19.

#### **Бросок 10 (Таблица 5: Злодей)**

Злодей, которого разозлила Шайла, был дьяволом (результат 11).

#### **Бросок 11 (Таблица 19: В бегах)**

Шайла выследила преследователей задолго до того как они нашли её и устроила так, что их заметили их же собственные враги (результат 20). Они уже не будут преследовать ни её, ни кого другого. Она получает тренировку Внимательности и Знания Улиц. Её жизнь искательницы приключений начинается после того как окрест расходитя весть о её безжалостной хитрости.

**Результат бросков:** Совершив все броски, Шайла получает тренировку Внимательности, Знания Улиц, Обмана, Проницательности и Целительства. Вообще-то ей позволено тренировать только четыре навыка, но так как она человек, она может тренировать один дополнительный навык. Она начинает, имея 125 зм.

**История Шайлы:** Мать Шайлы вышла замуж за дворянина, и Шайла выросла в его доме со своей сестрой-близнецом. Её отец завёл себе любовницу и выгнал Шайлу с матерью на улицу, оставив вторую сестру себе, так как она ему больше нравилась. Шайла выросла на суровых улицах, часто совершая небольшие преступления, особенно в тех местах, где были интересы её отца. Когда её сестра повзрослела и вышла замуж, отец послал Шайле символическую сумму денег под видом приданого.

Шайла разбила бы этими монетами окно в доме отца, но её мать, всегда спокойная и рациональная, посоветовала вложить деньги в обучение актёрскому ремеслу, чтобы превратить хобби в настоящее ремесло. Шайле нравилось играть на сцене, но одной ночью она обнаружила, что её учитель пропал, а в его комнате лежит записка.

Один военачальник узнал о криминальном прошлом Шайлы и её перспективных актёрских способностях. Выкупом за возвращение её учителя должен был стать волшебный меч, находящийся у злого культа. Шайла должна была проникнуть в культ и украсть это оружие. Во время попытки её обнаружил дьявол, призванный культом. Она убежала, преследуемая дьяволом, но сделала так, что его заметили городские стражи, которые и убили тварь из ада.

Культи переехал, а с ним исчез и искомый меч, так что наставник Шайлы всё ещё удерживается военачальником. Она может или разыскать злой культ, который теперь знает её лицо, или попытаться освободить своего наставника, выступив против армии военачальника.

### **Акменос, тифлинг колдун**

До бросков по таблицам у Акменоса были такие характеристики: Сил 11, Тел 18, Лов 12, Инт 11, Мдр 8, Хар 18. Будучи тифлингом, он получает бонус +2 к Обману и Скрытности. Ниже приведены его броски и их значения.

#### **Бросок 1 (Таблица 1: Обстоятельства рождения)**

Акменос родился в семье ремесленника или опытного артиста (результат 14).

#### **Бросок 2 (Таблица 2: Братья и сёстры)**

У Акменоса есть однояйцевый близнец (результат 3).

#### **Бросок 3 (Таблица 3: Уход из дома)**

Родители Акменоса обещали его услуги дворянину в обмен на уплату долгов (результат 19). Далее бросок по таблице 33.

#### **Бросок 4 (Таблица 33: Дворянство)**

Акменос предпринял участие в бале-маскараде и веселил публику своим вызывающим поведением, но когда маски были сняты, он остался в роли, чем оскорбил гостей и поставил в неудобное положение хозяина (результат 8). Бросок по таблице 8, чтобы узнать, куда он отправился, будучи изгнанным из дома дворянина.

#### **Бросок 5 (Таблица 8: Прибытие)**

Акменос прибыл в горную крепость dwarфов (результат 4). Они попросили его помочь в очистке туннелей от опасностей. Далее бросок по таблице 25.

#### **Бросок 6 (Таблица 25: Затерявшийся в глубинах)**

Странствуя по туннелям, Акменос столкнулся с жутким живодёром разума (результат 15). Щупальце ударило его, и всё вокруг потемнело. Он проснулся неизвестно где, и не понимая, почему его оставили в живых. Странно, но теперь он понимал Глубинную Речь. Он получает тренировку Подземелий. Далее бросок по таблице 8.

#### **Бросок 7 (Таблица 8: Прибытие)**

Акменос прибывает в дом друга (результат 8). Другу нужна его помощь. Бросок по таблице 18.



**Бросок 8 (Таблица 18: Друг в нужде)**

Другу нужен Акменос для того, чтобы убедить кого-то стать его спутницей жизни (результат 11). Далее бросок по таблице 28, чтобы узнать результат этой попытки.

**Бросок 9 (Таблица 28: Посредничество)**

Красноречие Акменоса впечатлило тех, с кем он говорил, и они согласились на его условия (результат 19). Его приняли как почётного и одарили знаками внимания. Его стартовый капитал увеличивается на 10 зм. Он получает тренировку Переговоров и Проницательности. Тут начинается его жизнь искателя приключений.

**Результат бросков:** Совершив все броски, Акменос получает тренировку Переговоров, Подземелий и Проницательности. Он также знает Глубинную Речь. Его стартовый капитал равен 110 зм.

**История Акменоса:** Акменос родился в семье великого тифлингского художника, рисовавшего странные картины с адским колоритом. Этот его отец был азартным игроком, задолжавшим дворянину крупную сумму денег. Акменоса отправили служить в дом этого дворянина в счёт оплаты долгов.

Из-за плохих манер тифлинга выгнали во время бала, проходившего далеко от дома. Акменос нашёл путь в горную крепость дварфов, где он подружился с дварфами и присоединился к ним во время облавы на живодёра разума в туннелях. Облава закончилась неудачей, и живодёр разума захватил контроль над тифлингом. Его щупальца обвилились вокруг головы и начали нащупывать его глаза...

Через какое-то время Акменос проснулся дома, не понимая, как он тут оказался. Он узнал, что его брат-близнец хочет жениться на дочери того самого дворянина, которому Акменос когда-то служил. Проявив красноречие, тифлинг устроил так, что прощение долга отца стало «приданым» дочери дворянина. Это был счастливый конец для всех — кроме Акменоса, которого мучали странные

ночные кошмары и тайна того, почему живодёр разума позволил ему жить. И что произошло между облавой в пещерах и его пробуждением дома?

**СТАРЫЕ ДРУЗЬЯ**

Эту систему можно использовать как для одного персонажа, так и для создания общей истории с другими персонажами. Во втором случае вы переплетаете результаты всех персонажей, чтобы создать историю о том, как они взаимодействовали в прошлом.

Для создания общей истории можно или сразу совершить все броски, или бросать порознь, обсуждая выпавшие варианты перед созданием предыстории. Каждый раз, когда у двух персонажей выпадает одинаковый результат по одной и той же таблице, можно решить, что эти персонажи встретились в описанной ситуации.

Кроме того, когда у одного игрока выпадает встреча со злодеем, следующий игрок, тоже встретивший злодея, может заявить, что это тот же самый злодей, не совершая броска по таблице 5.

Если двум игрокам нужно совершить один и тот же бросок, они могут использовать общий результат. Например, если у двух персонажей вендетта с одним и тем же злодеем, они могут использовать на двоих один результат броска по таблице 9. Если при этом совершается проверка навыка, один персонаж может совершать непосредственно проверку, а другой может помогать совершать эту проверку.

Если в таблице упоминается друг или враг, но его личность пока не установлена, им может стать другой персонаж. Выберите персонажа самостоятельно или закрепите за каждым номер и определите его случайным образом.

**Пример**

В этом примере участвуют четыре персонажа.

**Альтея, элэдрин волшебник**

До бросков по таблицам у Альтеи были такие характеристики: Сил 11, Тел 11, Лов 10, Инт 18,

Мдр 14, Хар 16. За счёт класса у неё тренирована Магия.

**Андер, полурослик плут**

До бросков по таблицам у Андера были такие характеристики: Сил 14, Тел 11, Лов 18, Инт 10, Мдр 10, Хар 16. За счёт класса у него тренированы Воровство и Скрытность. Будучи полуросликом, он получает бонус +2 к проверкам Акробатики и Воровства.

**Соррель, человек жрец**

До бросков по таблицам у Соррель были такие характеристики: Сил 8, Тел 16, Лов 12, Инт 11, Мдр 18, Хар 11. За счёт класса у неё тренирована Религия.

**Тавен, человек воин**

До бросков по таблицам у Тавена были такие характеристики: Сил 18, Тел 16, Лов 12, Инт 11, Мдр 11, Хар 8.

**Бросок 1 (Таблица 1: Обстоятельства рождения)**

Альтея родилась в семье крестьян (результат 8).

Андер родился в семье солдат (результат 6).

Соррель была воспитана зверьми (результат 19).

Она получает тренировку Природы.

Тавен родился в дворянской семье (результат 16). Он получает тренировку Проницательности и дополнительно 25 зм.

**Бросок 2 (Таблица 2: Братья и сёстры)**

У Альтеи две сводные сестры (результат 11).

Андер младший из семи детей (результат 16).

У Соррель две сводные сестры (результат 11).

У Тавена есть младшая сестра (результат 4).

У Альтеи и Соррель выпал одинаковый результат. Так как это не кровные родственники, у них могут быть одни и те же сводные сёстры от разных родителей и разных браков. Кроме того, поскольку и Соррель и Тавен люди, Соррель может быть младшей сестрой Тавена.

Игроки **Альтея** и **Соррель** создают историю о том, что у них есть злая мачеха, у которой есть две родных дочери. Когда эта женщина была ещё молода, она вышла замуж за отца **Соррель**. Убив его и оставив **Соррель** в лесу, она отправилась на поиски новой жертвы. Найдя отца **Альтея**, богатого землевладельца, она вышла замуж за него, чтобы захватить его имение. **Соррель** осталась на попечение сфинкса, охраняющего древний склеп, а **Альтея** жила как Золушка, прислуживая двум жестоким сводным сёстрам.

### Бросок 3 (Таблица 3: Уход из дома)

**Альтея** была захвачена пиратами, когда выполняла в городе поручение сестёр (результат 13).

**Андер** сбежал с возлюбленной (результат 9).

Дом **Соррель** был уничтожен, когда её сфинкса убил принц Малагаунт ищущий сокровища в склепах (результат 6, а потом результат 18 по таблице 5).

**Тавена** отправили на попечение (результат 5).

### Бросок 4

**Альтея** возглавила провалившийся бунт против капитана пиратов, и была взята под стражу в портовом городе пиратов (результат 8 по таблице 34 и результат 3 при проверке Атлетики).

Возлюбленная **Андера** была убита злодеем (результат 10 по таблице 12). Игрок решает, что принц Малагаунт убил девушку, случайно подслушавшую его планы.

**Соррель** встретила **Андера**, и они договорились вместе отомстить зарвавшемуся дворянину.

**Тавен** не дошёл до наставника, так как его отвлекли по дороге (результат 1 по таблице 4).

### Бросок 5

**Альтея** провела в тюрьме три года, и подхватила болезнь, наградившую её хромотой и выматывающим кашлем. Освободившись, она попыталась связаться с отцом (результат 5 по таблице 21 и результат 2 по таблице 31).

**Андер** и **Соррель** были заточены в склепе принцем Малагаунтом и теперь должны выбираться

наружу (результат 12 по таблице 9).

**Тавен** был зачарован волшебником и стал рабом в его логове (результат 11 по таблице 17).

### Бросок 6

Отец **Альтея** пропал, и она пытается выяснить, почему. Она получает тренировку Знания Улиц (результат 17 по таблице 11)

**Андер** и **Соррель** не смогли выбраться наружу. Привыкшая к выживанию в дикой местности **Соррель** восприняла это спокойно, но **Андер** отказался есть пойманных жуков и крыс, и чуть было не умер от голода (результат 2 по таблице 25 и результаты 19 и 4 по таблице 31).

**Тавен** собрал волю в кулак и пришёл в себя. Во время исполнения волшебником ритуала он повредил магический круг, высвободил демона и сбежал в образовавшемся хаосе. Его преследовали, но он не знает, был это демон или волшебник (результат 3 по таблице 10).

### Бросок 7

**Альтея** искала информацию и повздорила со злодеем (результат 10 по таблице 11). Игрок решает, что принц Малагаунт и мачеха **Альтея** поженились после убийства её отца. Они попытались убить **Альтею** за то, что она всё знала, но девочка сбежала.

**Андер** и **Соррель** нашли тайный проход в пещерах, через который принц Малагаунт и заточил их. Они набрали на лагерь принца и украли карту, а потом сбежали. Карта вела к сокровищам в подземелье, и судя по всему это было оружие. **Андер** и **Соррель** решили найти союзников, чтобы добыть это сокровище и использовать оружие против принца. **Соррель** получает тренировку Скрытности, а **Андер**, у которого этот навык уже тренирован, получает бонус +2 к Скрытности (результат 17 по таблице 25).

**Тавен** встретил **Альтею**, когда был в бегах, и они договорились помогать друг другу в избавлении от врагов.

### Бросок 8

**Альтея** и **Тавен** благодаря командной работе и взаимовыручке обошли всех врагов. Они получают тренировку Проницательности (у одного из игроков выпало 11 по таблице 19, и оба игрока решили использовать его на двоих).

### Бросок 9

**Альтея** и **Тавен** свернули не туда, и попали к работоторговцам (результат 3 по таблице 8).

### Бросок 10

**Альтею** и **Тавена** отправили в шахты, откуда они попытались сбежать по тоннелям. Они получают тренировку Подземелий (результат 6 по таблице 16).

### Бросок 11

**Альтея** и **Тавен** попали из пещер в какой-то склеп. Они нашли приоткрытую потайную дверь и следуя за кем-то по звуку шагов, попали в логово злодея (результат 17 по таблице 25). Игроки решают, что это логово — лагерь принца Малагаунта. Там сбежавшие рабы видят, как женщина и полурослик воруют карту. **Альтея** и **Тавен** интересуются, не могут ли эти воры им помочь, и все они уходят из лагеря. **Альтея** и **Тавен** получают тренировку Скрытности.

Четыре персонажа встретились и создали отряд искателей приключений, у которых даже есть карта. Всех их хочет убить принц Малагаунт, а также волшебник, демон, или даже оба они ищут **Тавена**. Возможно, существует связь между семьёй **Тавена** и принцем Малагаунтом. Это отличное начало для любой кампании!

### Таблица 1: Обстоятельства рождения

Бросьте 1k20, чтобы определить, кто вас вырастил. У вас может быть один или два родителя. Если вы хотите двух родителей из разных социальных классов, совершите два броска.

Подумайте, на кого и с кем работали ваши

родители, и как это могло на вас подействовать. Возможно, отец был палачом, и он убил кого-то, чьи союзники хотят отомстить, а может быть, с вашей крестьянской семьёй грубо обошёлся лорд или сборщик налогов.

Получив результат, переходите к Таблице 2: Братья и сёстры.

к20	Результат
1	Бедная семья. Вычтите 25 зм из стартового капитала.
2	Преступник. Вы получаете тренировку Запугивания. Совершите бросок по таблице 15 для определения деятельности родителя и перейдите к таблице 2.
3	Палач.
4	Телохранитель.
5	Шпион. После таблицы 2 переходите не к таблице 3, а к таблице 29, так как вас сразу ввели в курс семейных дел.
6	Солдат.
7	Лекарь. Вы получаете тренировку Целительства.
8	Крестьянин.
9	Дипломат. Вы получаете тренировку Переговоров.
10	Гробовщик.
11	Священник. Вы получаете тренировку Религии.
12	Юрист. Вы получаете тренировку Переговоров.
13	Учёный и учитель. Вы получаете тренировку Истории.
14	Ремесленник или деятель искусств.
15	Торговец.
16	Дворянин. Добавьте 25 зм к стартовому капиталу. Вы получаете тренировку Проницательности.
17	Злодей. Совершите бросок по таблице 5, чтобы определить вид злодея и переходите к таблице 2.
18	Великий герой.
19	Выращен зверьми. Вы могли бегать в стае волков, пока не встретили цивилизованных существ, а может быть, вас вырастили разумные магические звери, такие как ворги или единороги. Вы получаете тренировку Природы.
20	Приёмный ребёнок. Совершите ещё два броска по этой таблице, один для родных, а другой для приёмных родителей. Если этот вариант выпадет ещё раз, перебросьте.

Таблица 2: Братья и сёстры

Бросьте 1к20, чтобы определить, есть ли у вас братья и сёстры. После переходите к таблице 3.

к20	Результат
1—2	Нет.
3	Однояйцевый близнец.
4	Младшая сестра.
5	Младший брат.
6	Старшая сестра.
7	Старший брат.
8	Две сестры.
9	Два брата.
10	Старшая сестра и сводный брат.
11	Две сводные сестры.
12	Младший брат-бастард.
13	Вы — бастард, у вас есть две сестры и два брата.
14	У ваших родителей кроме вас ещё три ребёнка. Определите сами кто это.
15	Два сводных брата или сестры, у каждого разные родители.
16	У ваших родителей кроме вас ещё шесть детей (вы — младший).
17	Однояйцевый близнец и младший брат.
18	Разнояйцовый близнец.
19	У ваших родителей кроме вас четыре ребёнка (вы — старший).
20	Разлучён с семьёй в молодости. Совершите ещё один бросок по этой таблице, чтобы всё-таки определить братьев и сестёр.

## Таблица 3: Уход из дома

Бросьте 1к20, чтобы определить, с чего началась ваша история.

к20	Результат
1—5	Вас отправили на попечение. Совершите бросок по таблице 4.
6	Ваш дом был уничтожен злодеем. Совершите бросок по таблице 5, чтобы определить злодея. Ваша жизнь искателя приключений начинается. В качестве альтернативы можете совершить бросок по таблице 9.
7	Вы сбежали, чтобы устроиться в цирк. Совершите бросок по таблице 30.
8	Вы сбежали от жестокого члена семьи, который хотел использовать вас для чего-то жуткого. Совершите бросок по таблице 19.
9	Вы сбежали с любимым человеком. Совершите бросок по таблице 12, чтобы узнать, что случилось далее.
10	Вы отправились на поиски пропавшего или живущего далеко родного брата или сестры. Если у вас выпало отсутствие братьев и сестёр, вы узнаете о существовании единокровной или единокровной сестры или брата. Совершите бросок по таблице 11.
11	Большая часть вашей семьи умерла от чумы. Совершите бросок по таблице 31. Далее вы можете начать жизнь искателя приключений, а можете перейти к таблице 17, чтобы узнать, что случилось дальше.
12	Вас похитили и поработили. Совершите бросок по таблице 16.
13	Вас захватили пираты. Совершите бросок по таблице 34.
14	Ваша семья разорилась. Вам пришлось покинуть дом, чтобы совершать преступления ради выживания. Совершите бросок по таблице 15, чтобы увидеть, какие преступления вы совершали. Затем переходите к таблице 26.
15	Вы ушли из города с караваном, чтобы посмотреть мир. Совершите бросок по таблице 20.
16	Вы отправились на поиски фамильных ценностей или древнего мощного предмета. Совершите бросок по таблице 11.

17	Вы были прокляты и покинули дом, чтобы не навлечь беду на семью. Совершите бросок по таблице 7.
18	На вашу семью было наложено заклятие, и вы ищете волшебника, способного его снять. В обмен волшебник попросил оказать ему услугу. Совершите бросок по таблице 10.
19	Ваши родители пообещали дворянину ваши услуги в обмен на прощение долгов. Совершите бросок по таблице 33.
20	Вы ушли исследовать мир. Совершите бросок по таблице 8, чтобы увидеть, куда вы пришли.

## Таблица 4: Попечение

Бросьте 1к20, чтобы определить, что случилось с вами в поисках знаний.

к20	Результат
1	Вы не добрались до точки назначения. Совершите бросок по таблице 17.
2—3	Вы стали помощником торговца. Добавьте 10 зм к стартовому капиталу. Совершите бросок по таблице 6.
4—5	Вы стали подмастерьем волшебника. Совершите бросок по таблице 10.
6—7	Вы стали послушником в монастыре. Совершите бросок по таблице 27.
8—9	Вы поступили на военную службу. Совершите бросок по таблице 22.
10—11	Вы стали подмастерьем умелого ремесленника или артиста. Совершите бросок по таблице 12, чтобы узнать, что произошло с наставником.
12—13	Вы учились у актёра. Вы получаете тренировку Обмана. Совершите бросок по таблице 12, чтобы узнать, что произошло с наставником.
14—15	Ваш наставник оказался преступником. Совершите бросок по таблице 15, чтобы узнать его преступление, а затем бросок по таблице 26.
16—17	Вместо того, чтобы попасть к наставнику, вы устроились в цирк. Совершите бросок по таблице 30.

18—19	Вы прислуживали в доме дворянина. Совершите бросок по таблице 33.
20	Вашего наставника убил злодей. Совершите бросок по таблице 5, чтобы узнать, что это был за злодей, а затем по таблице 3, чтобы узнать, что произошло по вашему возвращению домой.





Таблица 5: Злодей

Бросьте 1к20, чтобы определить злодея.

к20	Результат
1	Орки
2	Гоблины
3	Великан
4	Дракон
5	Волшебник
6	Военачальник
7	Вампир
8	Лич-лорд
9	Тролль
10	Демон
11	Дьявол
12	Фейские существо
13	Живодёр разума
14	Доппельгангер
15	Бехолдер
16	Глава гильдии воров
17	Влиятельный торговец
18	Дворянин
19	Волшебник
20	Глава культа

Таблица 6: Торговые дела

Совершите проверку Переговоров, чтобы увидеть, как у вас шла торговля.

Проверка	Результат
0—4	Ваш наниматель или конкурент обвинил вас в краже товаров, и вас отправили в тюрьму. Совершите бросок по таблице 21.
5—8	Вы занялись контрабандой и связались с ворами. Совершите бросок по таблице 26.
9—11	Ваши навыки торговли оказались не на высоте, и вы решили устроиться вместо этого охранником каравана. Совершите бросок по таблице 20.
12—14	Вы умелый торговец, но в одной из деловых поездок вы попали в засаду. Вы получаете тренировку Переговоров, а затем совершаете бросок по таблице 17.
15—18	Вы устраивали замечательные демонстрации товаров, и к вам пришли другие торговцы. Они хотят, чтобы вы разрешили их торговый спор. Вы получаете тренировку Переговоров, а затем совершаете бросок по таблице 28.
19+	Вы — знаток торговли. Добавьте 10 зм к стартовому капиталу и получите тренировку Переговоров. К несчастью, вам помешал злодей. Совершите бросок по таблице 5, чтобы определить этого злодея. Затем начинается ваша жизнь искателя приключений, или же вы можете совершить бросок по таблице 9.

Таблица 7: Проклятый

Бросьте 1к20, чтобы определить природу проклятья.

к20	Результат
1—4	Еда и напитки не имеют вкуса, а музыка не приносит радости. Вам нужна информация о том, как снять это проклятье. Совершите бросок по таблице 11.
5—7	От ваших поцелуев других тошнит и продирает до костей мороз. Только одна личность может снять это проклятье. Совершите бросок по таблице 11.
8—10	Из ваших глаз постоянно текут чёрные слёзы. Вы отправились к волшебнику, чтобы снять это проклятье, но тот поможет только в обмен на вашу услугу. Совершите проверку по таблице 10.
11—13	Одна ваша рука сделана из гибкого камня, и не чувствует ни прикосновений, ни тепла. Вы отправились в храм, чтобы снять проклятье, но в замен вы должны оказать услугу жрецам. Совершите бросок по таблице 27.
14—16	У вас кошачий глаз, окружённый сморщенной чёрной кожей и светящийся зелёным. Вам нужен некий предмет для снятия этого проклятья. Совершите бросок по таблице 11.
17—20	Одна ваша рука — кривая чешуйчатая лапа. Вы не знаете, как снять это проклятье, но вы всё ещё ищите ответ. Ваша жизнь искателя приключения начинается.



Таблица 8: Прибытие

Вы прибываете в одно из следующих мест. Бросьте 1к20.

к20	Результат
1	Портовый город. Вас насильно завербовали. Совершите бросок по таблице 34.
2	Таверна на торговой дороге. Совершите бросок по таблице 23.
3	Лагерь работоторговцев. Совершите бросок по таблице 16.
4	Горная крепость дварфов. Они попросили вас помочь устранить опасности в их туннелях. Совершите бросок по таблице 25.
5	Башня волшебника. Совершите бросок по таблице 10, чтобы узнать, что произошло дальше.
6	Охотничьи уголья дворянина, на которых вас и поймали. Совершите бросок по таблице 28, чтобы узнать, как вы оправдались.
7	Логово злодея. Совершите бросок по таблице 5, чтобы узнать, что это за злодей, а затем совершите бросок по таблице 9, чтобы узнать, что произошло дальше.
8	Дом друга. Ему нужна ваша помощь. Совершите бросок по таблице 18.
9	Военный лагерь. Совершите бросок по таблице 22.
10	Странствующая община полуросликов, сплавляющихся на баржах по реке. Они научили вас охотиться. Вы получаете тренировку Внимательности. Совершите бросок по этой таблице ещё раз, чтобы узнать, куда приведёт река.
11	Дом с привидениями. Вы убежали, но были прокляты. Совершите бросок по таблице 7.
12	Маленькая деревня в глуши. Вы пережили кошмарную зиму, а потом отправились на поиски еды. Совершите бросок по таблице 31, чтобы увидеть, как вы выжили, а затем по таблице 24.
13	Город на болоте. Среди населения разразилась эпидемия. Совершите бросок по таблице 31, чтобы увидеть, как вы выжили, а затем по таблице 11, чтобы увидеть, смогли ли вы найти лекарство.
14	Лесная община эльфов. Они были против вашего присутствия и потребовали, чтобы вы доказали своё право находиться здесь. Совершите бросок по таблице 28.

15	Особняк дворянина. Совершите бросок по таблице 33.
16	Бродячий цирк на большой дороге. Вы на какое-то время присоединяетесь к ним. Совершите бросок по таблице 30, чтобы узнать, какую работу вы выполняли.
17	Дом вашего друга. Сам он пропал, и вы подозреваете что-то дурное. Совершите бросок по таблице 11, чтобы узнать, чем закончились ваши поиски.
18	Торговый город, разделённый рекой. Вас вовлекли в какие-то торговые дела. Совершите бросок по таблице 6.
19	Тайное убежище бандитов. Вы украли часть их золота, но сбежали, когда они вас заметили. Добавьте 10 зм к стартовому капиталу. Совершите бросок по таблице 19.
20	Священная роща дриад и трентов. Совершите проверку Природы (Сл 12). В случае успеха феи прощают вас и позволяют идти дальше; совершите бросок по таблице 24. В случае провала они вас проклинают, и вы спасаетесь бегством; совершите бросок по таблице 7.

Таблица 9: Месть

Бросьте 1к20, чтобы увидеть, что случилось, пока вы мстили.

к20	Результат
1—2	Из-за какого-то события вы потеряли след врага. Совершите бросок по таблице 17.
3—5	Стремясь схватиться с врагом, вы застряли в глуши. Совершите бросок по таблице 24.
6—8	Вы победили врага, но были заключены под стражу его союзниками. Совершите бросок по таблице 21.
9—11	Вы с врагом попались в чью-то ловушку, и должны выжить, полагаясь только друг на друга. Совершите бросок по таблице 31, а затем по таблице 8, чтобы увидеть, где вы оказались, когда ваши пути разошлись.
12—14	Враг обманом заманил вас подземелья или пещеры и бросил там. Совершите бросок по таблице 25.
15—17	Враг оказался слишком сильным, и вы должны проявить красноречие вместо грубой силы. Совершите бросок по таблице 28.
18—20	Враг победил вас, но вы сбежали и готовитесь отомстить. Ваша жизнь искателя приключений начинается. В качестве альтернативы вы можете совершить ещё один бросок по этой таблице.



**Таблица 10: Башня волшебника**

Совершите проверку Магии, чтобы увидеть, как прошло время в башне волшебника.

Проверка	Результат
0—3	Вы испортили ритуал, исполняемый волшебником, и впустили в этот мир демона. Он схватился с волшебником, а вы в суматохе сбежали. Совершите бросок по таблице 19.
4—5	Вы случайно сломали хрустальный шар, и злой маг превратил вас в жабу и выкинул в болото. Вы прожили там месяц, а потом вернулись в обычный облик. Совершите бросок по таблице 24.
6—7	Вы пытались исполнить заклинание и подожгли башню. Взбешённый маг со злости телепортировал вас. Совершите бросок по таблице 8, чтобы узнать, куда вы попали.
8—9	Вы прервали ритуал в самый ответственный момент, отчего волшебника куда-то перенесло. Совершите бросок по таблице 11, чтобы увидеть, смогли ли вы найти волшебника и возместить ему ущерб.
10—11	Вы выпустили гомункула, который украл волшебную палочку мага и улетел. Волшебник требует, чтобы вы вернули эту палочку или принесли другую, более мощную. Совершите бросок по таблице 11.
12—13	Вы сварили плохое зелье и заболели, когда выпили его. Совершите бросок по таблице 31. Потом совершите ещё один бросок по этой таблице.
14—16	Вы спасли книгу заклинаний от пожара и были награждены. Вы получаете зелье исцеления в стартовом наборе. Ваша жизнь искателя приключений начинается.
17—18	Волшебник оценил ваши навыки и взял вас на войну между магами. Вы получаете тренировку Магии. Совершите бросок по таблице 22.
19+	Вы удивили волшебника своими способностями. Польщённый вашими услугами волшебник отправляет вас в мир за новыми знаниями. Вы получаете тренировку Магии и зелье исцеления в стартовом наборе. Ваша жизнь искателя приключений начинается.

**Таблица 11: Поиски**

Совершите проверку Знаний Улиц, чтобы увидеть результат ваших поисков.

Проверка	Результат
0—4	Вы не нашли никаких признаков того, что искали. Ваша жизнь искателя приключений начинается с ещё невыполненным заданием.
5—8	Пытаясь напоить и разговорить народ, вы сами напились и устроили драку. Совершите бросок по таблице 23.
9—13	В своих поисках вы наткнулись на деятельность злодея, которого разозлили ваши изыскания. Совершите бросок по таблице 5, чтобы узнать, что это за злодей, а затем по таблице 19.
14—17	Вы обнаружили, что вам нужен ещё один кусочек головоломки. Вы получаете тренировку Знания Улиц. Совершите ещё один бросок по этой таблице, но в этот раз вы ищете новую информацию.
18+	Вы получаете тренировку Знания Улиц. Вы находите то, что искали. Если это человек, совершите бросок по таблице 12. Если это предмет, совершите бросок по таблице 13. Если это информация, совершите бросок по таблице 14.

Таблица 12: Персона

Бросьте 1к20, чтобы определить, что произошло с искомым существом.

к20	Результат
1—2	Это существо убито стирджами. Ваша жизнь искателя приключений начинается. В качестве альтернативы совершите бросок по таблице 23, чтобы увидеть, что произошло, когда вы пробовали залить печаль вином.
3—4	Это существо шантажируют представители гильдии воров. Вы внедряетесь к ним, чтобы найти шантажиста. Совершите бросок по таблице 26.
5—6	Это существо умерло от болезни. Совершите бросок по таблице 31, чтобы узнать, как болезнь обошлась с вами, а затем начинается ваша жизнь искателя приключений. В качестве альтернативы, совершите бросок по таблице 23, чтобы увидеть, что произошло, когда вы пробовали залить печаль вином.
7—8	Это существо оказалось доппельгангером. Вы сбежали до того, как узнали всю историю целиком. Совершите бросок по таблице 19.
9—10	Это существо убито злодеем. Совершите бросок по таблице 5, чтобы определить злодея, а затем по таблице 9.
11—12	Это существо похищено злодеем и удерживается ради выкупа. Вы должны найти для злодея некий предмет, или вы никогда не увидите это существо. Совершите бросок по таблице 5, чтобы определить злодея, а затем по таблице 11.
13—14	Это существо всего лишь использовало вас, и на самом деле презирает вас. Оно прогоняет вас прочь. В отчаянии вы не смотрели по сторонам и попали в засаду. Совершите бросок по таблице 17.
15—16	Это существо перешло на сторону врага. Совершите бросок по таблице 9, чтобы узнать, что случилось, когда вы хотели вернуть это существо обратно.

17—18 Это существо оказалось вашим родственником. Ваша жизнь искателя приключений начинается одновременно с этим откровением. В качестве альтернативы совершите ещё один бросок по этой таблице, чтобы увидеть, что с ним стало. Если снова выпадет этот результат, то родство было предлогом для того, чтобы выведать у вас информацию или получить наследство. Ваша жизнь искателя приключений начинается с осознания того, что вас одурачили и предали.

19—20 Этому существу нужна ваша помощь. Совершите бросок по таблице 18.

Таблица 13: Предмет

Бросьте 1к20, чтобы определить, что произошло с искомым предметом.

к20	Результат
1—4	Этот предмет проклят. Совершите бросок по таблице 7.
5—8	Этот предмет украден злодеем. Совершите бросок по таблице 5, чтобы определить злодея, а затем по таблице 9, чтобы увидеть результат вашей попытки заполучить этот предмет.
9—12	Этот предмет оказался у таинственной фигуры в плаще, совершившей преступление. После того как вас видели вместе, вас обвинили и бросили в тюрьму. Совершите бросок по таблице 21, чтобы увидеть, что произошло далее.
13—16	Этот предмет уничтожен. Ваша жизнь искателя приключений начинается, когда вы пытаетесь чем-то заменить его.
17—20	Вы получаете искомый предмет. Ваша жизнь искателя приключений начинается, и вы уже владеете им.

Таблица 14: Информация

Совершите проверку Знания Улиц, чтобы обнаружить какие-то следы искомой информации.

Проверка	Результат
0—4	Вы получаете информацию, но за неё нужно заплатить. Вычтите 20 зм из стартового капитала.
5—7	Найденная вами информация ложна. Вы не уверены, намеренно ли вас вводят в заблуждение, и вы не знаете, где находится правда. Ваша жизнь искателя приключений начинается.
8—11	Вы задавали слишком много вопросов, и кто-то заплатил, чтобы вы исчезли. Совершите бросок по таблице 16.
12—15	Информация вела к другой тайне. Совершите бросок по таблице 11, чтобы найти больше информации.
16—18	Вы получаете нужную информацию. Ваша жизнь искателя приключений начинается с этим знанием.
19+	Вы стали опытным сыщиком. Вы получаете искомую информацию и находите карту сокровищ. Вы получаете тренировку Знания Улиц и Внимательности и начинаете жизнь искателя приключений.

Таблица 15: Преступление

Бросьте 1к20, чтобы определить характер преступления.

к20	Результат
1	Контрабанда
2	Заказное убийство
3	Квартирная кража
4	Подстрекательство к мятежу
5	Карманная кража
6	Похищение
7	Грабёж
8	Пиратство
9	Браконьерство
10	Фальшивомонетничество
11	Фальсификация товаров
12	Мошенничество
13	Торговля на чёрном рынке
14	Работоторговля
15	Святотатство
16	Осквернение могил
17	Шантаж
18	Шпионаж
19	Жульничество в азартных играх
20	Выдача себя за дворянина

Таблица 16: Рабство

Бросьте 1к20, чтобы увидеть, что случилось, пока вы были порабощены.

к20	Результат
1—2	Вы много лет пробыли рабом, но потом хозяин вас благодушно отпустил. Совершите бросок по таблице 31, чтобы посмотреть, в какой вы форме. Вы получаете тренировку Выносливости. Ваша жизнь искателя приключений начинается.
3—4	Вы сбежали из рабства и нашли, кто виноват в вашем похищении. Если подозреваемых нет, совершите бросок по таблице 5. Затем совершите бросок по таблице 9, чтобы увидеть, что получилось из вашей попытки отомстить.
5—6	Вы добывали под землёй драгоценные металлы. Вы получаете тренировку Подземелий. Совершите бросок по таблице 25, чтобы увидеть, что произошло, когда вы попытались сбежать по пещерам.
7—8	Вы возглавили восстание рабов, которое было подавлено. Вы несколько лет провели в цепях, презираемые и рабами и похитителями. Совершите ещё один бросок по этой таблице. Если снова выпадет этот результат, ваши хозяева начинают считать вас помехой и оставляют умирать в глуши: совершите бросок по таблице 24.
9—10	Регулярные войска освободили вас и ваших братьев по несчастью. Вы присоединяетесь к ним. Совершите бросок по таблице 22.
11—12	Вы сбежали, когда на вас никто не обращал внимания, но хозяева хотят вас вернуть. Совершите бросок по таблице 19.
13—14	Вы возглавили восстание рабов, но когда вы сбежали со своими друзьями, удача отвернулась от вас. Совершите бросок по таблице 17.
15—16	Практически все владельцы рабов погибли в катастрофе, выглядящей как возмездие богов. Совершите бросок по таблице 27, так как вы хотите отблагодарить освободившую вас сущность.
17—18	Дворянин выкупил вас и позволил отработать долг. Совершите бросок по таблице 33.
19—20	Друг накопил денег, чтобы выкупить вас, но ему в ответ нужно оказать услугу. Совершите бросок по таблице 18.

Таблица 17: Неудача

Бросьте 1к20, чтобы определить, какое необычное событие случилось с вами.

к20	Результат
1—2	Началась война, и вас вербуют на службу. Совершите бросок по таблице 22.
3—4	Бандиты ограбили вас и оставили связанным. Вычтите 10 зм из стартового капитала. Вы освободились и хотите отомстить. Совершите бросок по таблице 9.
5—6	Вас по ошибке заключили под стражу. Совершите бросок по таблице 21.
7—8	Вы в кого-то влюбились и теперь не можете сосредоточиться. Совершите бросок по таблице 12.
9—10	Вы набрали на таверну, и когда вы потеряли счёт кружкам с выпивкой, началась заварушка. Совершите бросок по таблице 23.
11—12	Волшебник зачаровал вас и сделал своим слугой. Совершите бросок по таблице 10.
13	Вас поймали работоторговцы. Совершите бросок по таблице 16.
14	Вас насильно завербовали. Совершите бросок по таблице 34.
15—16	Вы заблудились в глуши. Совершите бросок по таблице 24.
17—18	Фейские существо на несколько лет заманило вас в Страну Фей, хотя по вашим ощущениям прошло всего несколько дней. Ваша жизнь искателя приключений начинается с того, что вы покидаете Страну Фей. В качестве альтернативы совершите бросок по таблице 7, чтобы увидеть, каким проклятием обиженная фея наградила вас за уход.
19—20	Яростный шторм надолго задержал вас в месте, в котором вы не намеревались останавливаться. Совершите бросок по таблице 8.



Таблица 18: Друг в нужде

Другу нужна ваша помощь. Совершите бросок 1к20, чтобы увидеть, как вы можете помочь союзнику.

к20	Результат
1—4	Другу нужна ваша помощь в совершении преступления. Совершите бросок по таблице 15, чтобы увидеть, что это за преступление. У вас всё получилось, но гильдия воров потребовала, чтобы вы оказали для них услугу за несанкционированную деятельность. Совершите бросок по таблице 26.
5—8	Другу нужна помощь в спасении члена вашей семьи, которого хотят казнить. Вы преуспели, но теперь вас разыскивают власти. Совершите бросок по таблице 19.
9—12	Вашему другу нужно, чтобы вы поговорили с кем-то, и он смог жениться. Совершите бросок по таблице 28, чтобы увидеть результат.
13—16	Друг только притворялся, что ему нужна помощь, а на самом деле хочет свалить на вас своё преступление. Совершите бросок по таблице 21.
17—20	Другу не нужна ваша помощь. Он всё это подстроил, чтобы устроить вечеринку в вашу честь. Совершите бросок по таблице 23, чтобы увидеть, что произошло, когда вечеринка была в самом разгаре.

Таблица 19: В бегах

Для того чтобы не попасться преследователям, нужны острые чувства. Совершите проверку Внимательности.

Проверка	Результат
0—4	Преследователи поймали вас и продали в рабство. Совершите бросок по таблице 16.
5—7	Ваши преследователи поймали вас и заключили под стражу. Совершите бросок по таблице 21.
8—10	Побег от врагов был прерван неким событием. Совершите бросок по таблице 17.

11—12	Убегая от врагов, никогда не знаешь, кому доверять, и вы постоянно пытались понять чужие мотивы. Вы получаете тренировку Проницательности. Совершите бросок по таблице 8, чтобы увидеть, куда вы попали.
13—15	Враги преследуют вас по пятам. Вы получаете тренировку Внимательности. Ваша жизнь искателя приключений начинается со знанием того, что преследователи могут показаться в любой момент.
16—18	Вы исчезаете без следа, и преследователи сдаются — на какое-то время. Вы получаете тренировку Обмана. Ваша жизнь искателя приключений начинается.
19+	Вы выследили преследователей задолго до того как они нашли вас, и вы устроили так, что их заметили их же враги. Они уже никого теперь не смогут преследовать. Вы получаете тренировку Внимательности и Знания Улиц. Вы начинаете жизнь искателя приключений, окружённый славой безжалостного хитреца.

Таблица 20: Охрана каравана

Совершите проверку Внимательности, чтобы увидеть, как вам работалось в роли охранника каравана.

Проверка	Результат
0—3	Караван остановился на ночь, и к вашему лагерю присоединились другие путники. К несчастью, они оказались вампирами, и они напали на вас ночью. Вы бежали по ночи, а за спиной гоготали вампиры, и вы спаслись лишь за счёт того, что добежали до храма. Совершите бросок по таблице 27.
4—6	Внезапно появившийся булит напал на караван. Когда вы побежали на помощь, вы упали в яму, прорытую чудовищем, и оказались в подземных туннелях. Совершите бросок по таблице 25.

7—8	Дракон напал и поднял в воздух фургон, в котором вы укрылись вместе с собратьями по несчастью. Вы выпрыгнули, когда дракон пролетал низко над деревьями. Совершите бросок по таблице 24, чтобы увидеть, как вы выжили в глуши.
9—11	Ваша работа прошла без особых событий — вам даже было скучно. Когда караван остановился вы прилегли вздремнуть, а проснувшись, обнаружили, что караван ушёл без вас. Совершите бросок по таблице 8, чтобы увидеть, где вас оставили.
12—14	Вы хорошо охраняли караван в долгом переходе. Добавьте 10 зм к стартовому капиталу. Ваша жизнь искателя приключений начинается.
15—17	На караван напал злодей с прислужниками. Вы заметили их издали и смогли достаточно подготовить защиту, чтобы отогнать их. Злодей поклялся вам отомстить. Совершите бросок по таблице 5, чтобы определить злодея; когда вам в следующий раз нужно будет совершить бросок по таблице 5, используйте этого злодея. Вы получаете тренировку Внимательности. Совершите бросок по этой таблице ещё раз, чтобы увидеть, что происходило дальше.
18+	Вы издали заметили неприятности на дороге, и сумели поймать в плен бандитов, засевших в засаде. Глава каравана выдал вам дополнительную плату, а также возможность получить деньги за пойманных разбойников. Вы получаете тренировку Внимательности. Добавьте 10 зм к стартовому капиталу. Совершите бросок по таблице 8, чтобы увидеть, куда пришли вы со своими пленниками.



## Таблица 21: Заключённый

Вас заперли вместе с преступниками всех мастей. Кто-то был оговорён, но многие действительно виновны в ужасных преступлениях. Совершите проверку Запугивания, чтобы увидеть, как у вас шли дела.

Проверка	Результат
0—3	Вы год гнили в каземате. Совершите бросок по таблице 31, чтобы увидеть, как вы выжили, а затем повторите бросок по этой таблице.
4—5	Вы отсидели несколько лет. Вычитите 10 зм из стартового капитала. Совершите бросок по таблице 31 со штрафом —5. После совершите бросок по таблице 11, так как после освобождения вы пытались воссоединиться с членами семьи или друзьями.
6—8	Вам пришлось вступить в тюремную банду, связанную с преступной группировкой на свободе. Они устроили вам побег, а взамен вы должны оказать им услугу. Совершите бросок по таблице 26.
9—11	Ваше буйное поведение принесло вам репутацию смутьяна, и вместо содержания в тюрьме вас продали в рабство. Совершите бросок по таблице 16.
12—14	Вы с сокамерником выкопали туннель и сбежали. Совершите бросок по таблице 15, чтобы определить, за что был осуждён ваш сокамерник. После совершите бросок по таблице 19, чтобы увидеть, что произошло перед тем как вы разошлись с тюремным товарищем в разные стороны.
15—16	Вашу стойкость заметил начальник тюрьмы, и остаток срока вы провели среди охраны. Вы получаете тренировку Запугивания. Совершите бросок по таблице 22.
17—18	Вас должны были казнить. К счастью, дворянин, впечатлённый вашей речью перед лицом смерти, вмешался и выкупил вашу свободу. За это вы должны ему служить. Совершите бросок по таблице 33.

19+	Вы стали лидером заключённых. Благодаря связям с людьми на воле ваши поделщики устроили вам досрочное освобождение и собрали небольшую сумму денег. Вы получаете тренировку Запугивания и Знания Улиц. Увеличьте стартовый капитал на 20 зм. Ваша жизнь искателя приключений начинается.
-----	--

## Таблица 22: Военная служба

Теперь ты в армии! Совершите проверку Атлетики, чтобы определить, что случилось во время вашей службы.

Проверка	Результат
0—2	Хаос и резня на поле боя сломили вас, и вы дезертировали. Совершите бросок по таблице 19.
3—4	Вы оказались плохим солдатом, и вас отправили охранять обоз. Совершите бросок по таблице 20.
5—6	Ваш взвод окружили враги и вы едва выжили, сбежав в пустоши на вражеской территории. Совершите бросок по таблице 24.
7—8	Ваше войско было разбито, а его остатки укрылись в разрушенном замке. Там вы нашли туннели и подземелье, и вместо того чтобы ждать смерть от рук врага, вы с другими солдатами отправились искать другой выход. Совершите бросок по таблице 25.
9—10	Вы хорошо сражались, но не избежали пленения. Враги взяли вас под стражу. Совершите бросок по таблице 16.
11—12	Ваш взвод наткнулся на вражеский. Переговоры зашли в тупик. Совершите проверку по таблице 28, чтобы определить, чем закончилась ваша попытка мирного урегулирования.
13—14	Вы выжили, но какой ценой! Вы потеряли конечность и носите протез. Вы получаете тренировку Атлетики. Ваша жизнь искателя приключений начинается с возвращения с войны. В качестве альтернативы вы можете заняться поисками волшебного протеза. В этом случае совершите бросок по таблице 11.

15—16	Вы прошли войну относительно невредимым, и были демобилизованы далеко от того места, где были рекрутированы. Совершите бросок по таблице 8, чтобы определить, где вы оказались.
17—18	Вы хорошо себя показали на поле боя и помогли многим своим соратникам. Вы получаете тренировку Целительства за частое перевязывание чужих ран. Вы начинаете жизнь искателя приключений.
19+	Вы стали боевым героем и получили новое звание. Вы получаете тренировку Атлетики и добавляете 15 зм к стартовому капиталу. Вы начинаете жизнь искателя приключений со званием, предоставляющим военные привилегии и дополнительную ответственность.

**Таблица 23: Драка в таверне**

В таверне начинается драка. Совершите проверку Атлетики, чтобы определить, что в ней произошло.

Проверка	Результат
0—4	Вы лежали без сознания на полу, когда прибыли стражи, и вас арестовали. Совершите бросок по таблице 21.
5—8	Во время драки таверна загорелась и сгорела дотла. Вы вырвались наружу, но теперь придётся спасаться бегством. Совершите бросок по таблице 19.
9—11	Вас накаутировали, но хозяин заведения восхитился вашим буйством и не дал вас арестовать. Вам всё равно придётся возмещать ущерб, проработав на хозяина несколько месяцев. Во время работы вы услышали чужой заговор, а когда сообщили о нём, вам поручили внедриться в группу заговорщиков. Совершите бросок по таблице 29.
12—15	Вы хорошо проявили себя и скрылись до того как придут власти и арестуют драчунов. Вы получаете тренировку Атлетики. Совершите бросок по таблице 8, чтобы увидеть, где вы оказались.

16—18	Вы передрались со всеми посетителями, а потом все пожали друг другу руки и начали заглушать боль песнями и выпивкой. Вы получаете тренировку Атлетики и заводите несколько новых друзей. Совершите бросок по таблице 18.
19+	Вы спасли жизнь владельца заведения и отправили злодеев в бегство. В качестве награды вы становитесь со-владельцем. Вы получаете тренировку Атлетики и добавляете 10 зм к стартовому капиталу. Ваша жизнь искателя приключений начинается.

**Таблица 24: Выживание в глуши**

Совершите проверку Природы, чтобы определить, что произошло с вами в дикой местности.

15—16	В глуши на вас вышел враждебно настроенный друид. Впечатлившись вашей способностью выживать, он обучил вас новым навыкам и проводил до дороги, где вы примкнули к проходящему каравану. Вы получаете тренировку Природы. Совершите бросок по таблице 20.
17—18	Вы приручили в странствиях дикую лошадь и получаете тренировку Природы. Вы начинаете жизнь искателя приключений с боевой лошадью и возвращением к цивилизации.
19+	Вы стали отличным охотником и следопытом. Вы получаете тренировку Природы и Скрытности. Вы вернулись из глуши сильным, и начали жизнь искателя приключений.

Проверка	Результат
0—5	Вы год прожили в глуши робинзоном, ни разу не соприкоснувшись с цивилизацией. Вы получаете тренировку Природы. Совершите бросок по таблице 31, чтобы увидеть, как вы выживали, а затем совершите бросок по этой таблице ещё раз.
6—7	Вы укрылись в пещере на ночь, а когда с охоты вернулись совомедведи, вам пришлось отступить глубже в туннели. Совершите бросок по таблице 25.
8—9	Вы встретили дварфа-старателя, ищущего новое место для рудника. Вы с ним подружились, и он помог вам вернуться к цивилизации. Взамен он попросил вас оказать небольшую услугу. Совершите бросок по таблице 18.
10—11	Вы нашли след, который должен вести в поселение. Совершите бросок по таблице 8, чтобы определить, где вы оказались.
12—14	Вы нашли волшебную поляну и встретились с фейским существом. Оно коснулось вашего лба и перед тем как вы потеряли сознание, в вашем сознании появилась чужая мысль. Совершите бросок по таблице 32, чтобы определить, что вы узнали. Ваша жизнь искателя приключений началась, когда вы проснулись далеко от чудесной поляны.



**Таблица 25: Затерявшийся в глубинах**  
Совершите проверку Подземелий.

Проверка	Результат
0—5	Вы несколько дней бродили во тьме, питаясь насекомыми и летучими мышами. Совершите бросок по таблице 31 со штрафом —5, чтобы увидеть, как всё прошло. Затем совершите бросок по этой таблице ещё раз.
6—7	Вас взял в плен дуэргар, который привёл вас на рынок рабов в Подземье и продал там. Совершите бросок по таблице 16.
8—9	Вы встретили dwarфа-старателя, ищущего новое место для рудника. Вы с ним подружились, и он помог вам вернуться к цивилизации. Взамен он попросил вас оказать небольшую услугу. Совершите бросок по таблице 18.
10—12	В туннелях вы нашли огромную статую с глазами из рубинов. Вы выковыряли один, но вам пришлось бежать, когда за вами по туннелям бросилось племя гоблинов. Увеличьте стартовый капитал на 50 зм. К несчастью, это рубин был проклят. Совершите бросок по таблице 7.
13—15	Вы бродили по туннелям, и столкнулись с жутким иллитидом. Его щупальца метнулись к вам, и всё вокруг потемнело. Вы очнулись в другом месте, не понимая как вы там оказались и почему вам позволили жить. Странно, но теперь вы знаете Глубинную Речь. Вы получаете тренировку Подземелий. Совершите бросок по таблице 8, чтобы увидеть, где вы оказались.
16—18	Вы шли по туннелям, пока не обнаружили логово злодея. Совершите бросок по таблице 5, чтобы определить злодея. Вы украли карту, ведущую к сокровищам, и выбрались на поверхность по туннелям врага. Вы получаете тренировку Скрытности. Ваша жизнь искателя приключений начинается, и у вас есть похищенная карта.
19+	Вы неожиданно легко провели время под землёй, и стали адептом в тихом исследовании. Вы получаете тренировку Подземелий и Скрытности. Совершите бросок по таблице 8, чтобы определить, где вы появились.

**Таблица 26: Гильдия воров**  
Совершите проверку Воровства.

Проверка	Результат
0—5	Гильдия использовала вас в качестве козла отпущения. Совершите бросок по таблице 15, чтобы узнать, в чём вас обвинили, а затем совершите бросок по таблице 21.
6—7	Гильдия отправила вас на задание, но вы попались. Совершите бросок по таблице 15, чтобы узнать, что вы делали. Члены гильдии спасли вас от властей, но теперь вас разыскивают. Совершите бросок по таблице 19.
8—9	Вы часто работали в районе доков, и вас похитили на корабль. Совершите бросок по таблице 34.
10—11	Вы выполняли для гильдии мелкие поручения, но привлекли внимание властей. У них недостаточно доказательств для ареста, так что вас просто изгнали из города. Совершите бросок по таблице 24.
12—14	Вы много сделали для гильдии, но лидеры всё равно не уверены в вас. Добавьте 10 зм к стартовому капиталу и совершите бросок по этой таблице ещё раз. Если снова выпадет этот результат, вы заслужите достаточно доверия, чтобы стать полноправным членом гильдии. Вы получаете тренировку Воровства, и ваша жизнь искателя приключений начинается.
15—16	Ваши навыки в гильдии очень ценят, и вскоре вам начали поручать самую ценную работу. Соперник, завидующий вашему продвижению, начал вам строить козни. Вы получаете тренировку Воровства и Скрытности. Совершите бросок по таблице 9, чтобы определить, чем закончилась ваша вражда.
17—18	Вы провернули много хитрых грабежей, и получили под вымышленным именем титул великого вора. В конечном счёте власти вас поймали, но в тюрьму вас не посадили. Вам простят преступления, если вы будете на них шпионить. Вы получаете тренировку Воровства и Обмана. Совершите бросок по таблице 29.

19+

Вы стали опытным преступником, и когда глава гильдии был убит лидером враждебной организации, вас выбрали новым главой. Совершите бросок по таблице 5, чтобы определить лидера врагов. Вы получаете тренировку Воровства и Знания Улиц. Ваша жизнь искателя приключений начинается с того, что вы являетесь лидером гильдии воров и несёте за неё полную ответственность.



Таблица 27: Отправленный в храм

Совершите проверку Религии.

Проверка	Результат
0—4	Ваше поведение оскорбило богов, и теперь вы прокляты. Совершите проверку по таблице 7.
5—7	Вы сорвали религиозный обряд и случайно подожгли храм. Жрецы напали на вас до того как вы смогли объяснить, что это была ошибка, и вам пришлось бежать. Теперь они вас разыскивают. Совершите бросок по таблице 19.
8—10	Вы задали неуместный вопрос о догме храма, и подняли разногласия, из-за которых жрецы поссорились. Совершите бросок по таблице 28, чтобы узнать, как вы предотвратили раскол церкви.
11—13	Вам было таинственное видение, которое никто из жрецов не смог объяснить. Они отправили вас на поиски странствующего оракула своего ордена, чтобы вы могли узнать больше. Совершите бросок по таблице 11.
14—16	Ваше обучение в храме и жажда познания впечатлили жрецов. Они научили вас всему, чему могли, и отправили к наставнику, чтобы вы могли и дальше получать знания. Вы получаете тренировку Религии. Совершите бросок по таблице 4.
17—18	Ваша преданность храму впечатлила служивших там жрецов. Они отправили вас в мир разносить веру. Вы получаете тренировку Религии и Целительства. Совершите бросок по таблице 8, чтобы увидеть, куда вы попали позже.
19+	Вы получили в храме божественное видение. Вы получаете тренировку Религии и Проницательности. Совершите бросок по таблице 32, чтобы узнать, что это было за видение. Ваша жизнь искателя приключений начинается.



Таблица 28: Посредничество

Совершите проверку Переговоров.

Проверка	Результат
0—4	Переговоры провалились, ситуация вышла из-под контроля и разразилась новая война. Вас заставили сражаться на одной из сторон. Совершите бросок по таблице 22.
5—6	Ваша попытка провести переговоры грубо провалилась, и вам пришлось ретироваться от разозлённого собеседника. Совершите бросок по таблице 19.
7—8	Те, с кем вы общались, согласятся на ваши условия только в обмен на священный для них предмет. Совершите бросок по таблице 11.
9—11	Ваших навыков оказалось недостаточно, и другая сторона потребовала, чтобы вы привели кого-то другого, и только тогда они смогут принять решение. Совершите бросок по таблице 11.
12—14	Вы едва-едва достигли успеха, но разозлённая другая сторона потребовала, чтобы вы уехали, и только так они согласятся. Совершите бросок по таблице 8, чтобы узнать, куда вас отправили.
15—17	Вы привели убедительный аргумент, и завоевали уважение тех, с кем вы разговаривали. Эта мудрость привлекла внимание дворянина. Вы получаете тренировку Переговоров. Совершите бросок по таблице 33.
18+	Ваше красноречие впечатлило тех, с кем вы говорили, и они согласились на ваши условия. Вас объявили почётным гостем и одарили знаками внимания. Ваш стартовый капитал увеличивается на 10 зм. Вы получаете тренировку Переговоров и Проницательности. Ваша жизнь искателя приключений начинается.

Таблица 29: Нанятый шпионить

Совершите проверку Обмана.

Проверка	Результат
0—3	Вы практически сразу выдали себя, и те, за кем вы шпионили, бросили вас за решётку. Совершите бросок по таблице 21.
4—5	Вы втёрлись в доверие, но слишком сблизилась с тем, в кого вы влюблены. Когда вы проговорились, вы разозлили это существо. Теперь вас преследуют и его союзники и те члены вашей команды, что пережили зачистку. Совершите бросок по таблице 19.
6—7	Вам пришлось шпионить за другом. Вы предали нанимателей и попытались помочь своему приятелю. Совершите бросок по таблице 18.
8—9	Выполняя задание, вы вышли на вражеского шпиона, и всё осложнилось. Ваш соперник сбежал с нужной вам информацией, и вы начали его преследовать. Совершите бросок по таблице 9.
10—13	Ваша слежка раскрыла заговор, но у вас ещё не все части головоломки. Вы отправились за информацией, которая откроет правду. Совершите бросок по таблице 11.
14—16	Во время слежки вы провели серьёзные изыскания и сблизилась с учёными по теме своих поисков. Однако найденную вами информацию использовали неожиданным образом, и теперь эти учёные в беде. Вы получаете тренировку Истории. Ваша жизнь искателя приключений начинается, но те, кто помогал вам, находятся в опасности от событий, произошедших в вашем прошлом.

17—18

С теми, за кем вы следите, сотрудник опасный злодей. Совершите бросок по таблице 5, чтобы определить злодея. Благодаря великолепно-му обману, вы подобрались к нему и похитили нужную информацию. После того как вы ушли, злодей понял, что вы сделали. Вы получаете тренировку Обмана. Совершите бросок по таблице 19, чтобы узнать, что случилось, пока вы убежали с украденной информацией.

19+

В ходе миссии вы столкнулись с вражеским шпионом, и начали политическую игру на грани фолла, включая взаимные подколки и подлог. Вы разошлись друзьями, и оба оставили свою цель, ничего не узнав. Вы получаете тренировку Обмана и Скрытности. Ваша жизнь искателя приключений начинается.

Таблица 30: Цирк

Совершите бросок 1к20, чтобы определить, чем вы занимались в цирке. Если вы уже были в цирке, то можете выбрать тот результат.

к20	Результат
1	До того как началась ваша жизнь в цирке, злодей разрушил его. Осталось только несколько актёров вместе с вами. Совершите бросок по таблице 5, чтобы определить напавшего, а затем совершите бросок по таблице 9, чтобы определить, что произошло, когда вы и другие актёры попытались отомстить.
2	Блошинный цирк. Совершите проверку Внимательности (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка, и ваша жизнь искателя приключений начинается после успешного сезона выступлений. В случае провала блохи разбегаются, и ваша жизнь искателя приключений начинается с того, что на вас завелись блохи.
3	Мим. Совершите проверку Обмана (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка и можете провести с цирком ещё один сезон; совершите ещё один бросок по этой таблице. В случае провала вас выгоняют из цирка, и вы попадаете в засаду на дороге; совершите бросок по таблице 17.

4

Чудаковатый актёр второго плана. Совершите проверку Запугивания (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка, и ваша жизнь искателя приключений начинается. В случае провала вас выгоняют из цирка; совершите бросок по таблице 8, чтобы узнать, где вы оказались.

5

Клоун. Совершите проверку Переговоров (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка и привлекаете внимание дворянина, которому нужен шут для ребёнка; совершите бросок по таблице 33. В случае провала ваша жизнь искателя приключений начинается с позорного изгнания из цирка.

6

Силач. Совершите проверку Атлетики (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка, но ваше сильное тело привлекло внимание вербовщиков на флот; совершите бросок по таблице 34. В случае провала вам отказываются платить; вычтите 10 зм из стартового капитала и начните жизнь искателя приключений.

7

Всадник-акробат. Совершите проверку Атлетики (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка, и ваша жизнь искателя приключений начинается. В случае провала вы получаете травму; совершите бросок по таблице 31, чтобы определить, как вы справились с травмой, и ваша жизнь искателя приключений начинается после того как цирк уходит без вас.

8

Актёр, демонстрирующий освобождение от оков. Совершите проверку Акробатики или Атлетики (Сл 12), а затем проверку Выносливости (Сл 12). Если вы преуспеваете в обеих проверках, вы получаете тренировку обоих навыков, и ваша жизнь искателя приключений начинается после успешного сезона выступлений. Если вы провалите одну из проверок, вашим наставником становится представитель гильдии воров; совершите бросок по таблице 26.

9

Дрессировщик. Совершите проверку Природы (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка, и ваша жизнь искателя приключений начинается после успешного сезона выступлений. В случае провала ваше животное сбегает, и вы отправляетесь его искать; совершите бросок по таблице 24.

- 10 Танцор. Совершите проверку Акробатики (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка и попадаетесь на глаза дворянину, который переманивает вас к себе; совершите проверку по таблице 33. В случае провала вас отправляют танцевать в таверну; совершите бросок по таблице 23.
- 11 Фокусник. Совершите проверку Воровства (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка, и некий волшебник проявляет желание обучить вас настоящей магии; совершите бросок по таблице 10. В случае провала ваше выступление вызвало у публики хохот; перейдите к результату 5 в этой таблице — вы теперь клоун.
- 12 Гибкий акробат. Совершите проверку Акробатики (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка и привлекаете внимание лидера шпионов, которому нужно, чтобы кто-то с вашими навыками проник во вражеский лагерь; совершите бросок по таблице 29. В случае провала жадный хозяин цирка продаёт вас в рабство; совершите бросок по таблице 16.
- 13 Гимнаст. Совершите проверку Атлетики (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка, и ваша жизнь искателя приключений начинается. В случае провала вы с позором возвращаетесь домой; совершите бросок по таблице 3.
- 14 Жонглёр. Совершите проверку Воровства (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка, и ваша жизнь искателя приключений начинается. В случае провала вас выгоняют из цирка; совершите бросок по таблице 8, чтобы определить, где вы оказались.
- 15 Шпагоглотатель. Совершите проверку Выносливости (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка и выступаете в пути; совершите бросок по таблице 17, чтобы увидеть, что произошло после одного из выступлений. В случае провала ваша жизнь искателя приключений начинается, но вы не можете говорить до первого продолжительного отдыха после вехи.

- 16 Акробат. Совершите проверку Акробатики (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка и встречаете дворянина, который проявляет к вам интерес. Этот дворянин хочет отомстить злодею, и вас втягивают в это противостояние. Совершите бросок по таблице 5, чтобы определить злодея, а затем по таблице 9. В случае провала Акробатики вы получаете травму; совершите бросок по таблице 31, чтобы определить, как вы справились, и ваша жизнь искателя приключений начинается после того, как сочувствующие товарищи по цирку уходят без вас.
- 17 Метатель кинжалов. Совершите стандартную дальнюю атаку против КД 15. При попадании вы получаете тренировку Внимательности, и ваша жизнь искателя приключений начинается. В случае промаха вы случайно кого-то убиваете или раните, и вас заключают под стражу; совершите бросок по таблице 21.
- 18 Глотатель пламени. Совершите проверку Выносливости (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка и начинаете выступать в пути; совершите бросок по таблице 23, чтобы определить, что произошло на одном из выступлений. В случае провала ваша жизнь искателя приключений начинается, но вы не можете говорить до первого продолжительного отдыха после вехи.
- 19 Предсказатель. Совершите проверку Обмана (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка, а также пугающее видение; совершите бросок по таблице 32. В случае провала вы обижаете настоящего прорицателя и становитесь проклятым; Совершите бросок по таблице 7.
- 20 Управляющий. Совершите проверку Переговоров (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку этого навыка, и торговец нанимает вас продавцом для своего магазина; добавьте 10 зм к стартовому капиталу, а затем переходите к таблице 6. В случае провала цирк разоряется после нескольких неудачных выступлений. Ваша жизнь искателя приключений начинается с того, что многие актёры обвиняют вас в потере источника средств к существованию, а кто-то может даже желать отомстить.





Таблица 31: Испытание стойкости

Совершите проверку Выносливости.

Проверка	Результат
0—4	Вы чуть было не умерли. Вы теперь хромаете, вас терзает жуткий кашель, у вас искривлённые руки, подслеповатый глаз или другое ярко выраженное недомогание.
5—8	Вы едва выжили. Всё это оставило на вас физические и душевные шрамы, но вы как-то их компенсировали.
9—12	Вы справились с неприятностями, не теряя боевого духа.
13—16	Вы справились «на ура». Вы получаете тренировку Выносливости.
17+	Это было просто. Вы стали сильнее чем были. Вы получаете тренировку Атлетики и Выносливости.

Таблица 32: Пророческое послание

Совершите бросок 1к20. Ваша жизнь искателя приключений начнётся после того, как вы получите это послание.

к20	Результат
1	Вы — предвестник конца света.
2	Вы найдёте великое сокровище, которое нужно будет вернуть его владельцу, иначе вы никогда не достигнете желаемого.
3	Вам суждено стать создателем королей.
4	Тёмные силы считают вас принадлежащим им.
5	Некий бог считает вас особенным, и внимательно наблюдает за вами.
6	При рождении вас разлучили с близнецом.
7	У вас не родная семья. На самом деле вы — наследник престола.
8	Вы не рождались, вас создали искусственно.
9	В вашем теле обитают две души.
10	Ваш близкий друг заключён в предмете, принадлежащем злодею. Совершите бросок по таблице 5, чтобы определить, кто это был.
11	Когда-то другом вашей семьи был великий злодей. Совершите бросок по таблице 5, чтобы определить, кто это был.
12	Ваш родственник носит притворную личину.
13	Ваших истинных друзей можно сосчитать по пальцам одной руки.
14	Один из ваших друзей скоро вас предаст.
15	Враг ближе, чем вы думаете.
16	Не доверяй картам, когда заблудишься.
17	Совет, которого вы скоро будете искать, заведёт вас не туда.
18	Не путешествуйте по воде в течение месяца.
19	Укрывайтесь от бурь, если только они не придут с севера.
20	Не доверяйте своим инстинктам ночью.

Таблица 33: Дворянство

Совершите проверку Проницательности, чтобы определить, что произошло с вами в двучинном окружении дворянина.

Проверка	Результат
0—3	Ваше «служение» в доме дворянина на самом деле было рабством. Совершите бросок по таблице 16.
4—5	Дворянин поручил вам задачу, которая оказалась нелегальной. Вас арестовали, и дворянин позволил вам гнить в тюрьме. Совершите бросок по таблице 21.
6—7	Один из родственников дворянина слишком заинтересовался вами, и тот в гневе выгнал вас. Совершите бросок по таблице 24.
8—9	Вы приняли участие в маскараде и веселили людей развязным поведением, но когда все сняли маски, вы забылись и продолжили кривляться, чем оскорбили гостей и смутили хозяина дома. Совершите бросок по таблице 8, чтобы определить, куда вы попали после того, как вас выставили из дома дворянина.
10—11	Вы очень сблизились с дочерью или сыном дворянина, и решили сбежать вдвоём. Совершите бросок по таблице 12, чтобы определить, что произошло, когда вы сбежали от разозлённого отца.
12—14	Дворянин так проникся к вам, что доверил вести дела своего дома. Вы получаете тренировку Проницательности. Совершите бросок по таблице 6.
15—17	Вы так понравились дворянину, что он пообещал породниться с вами. Вы получаете тренировку Проницательности. Добавьте 20 зм к стартовому капиталу. Ваша жизнь искателя приключений начинается до того, как вы женитесь.
18+	Дворянин становится вашим хорошим другом. Вы получаете тренировку Проницательности и Переговоров. Совершите бросок по таблице 18.



Таблица 34: Похищенный на корабль

Вас оглушили, и очнулись вы уже на корабле далеко в море. Теперь вы — часть экипажа.

к20	Результат
1—5	Вы целый год прожили жизнью пирата. Совершите бросок по таблице 31, чтобы определить, как вы это вынесли, а затем снова совершите бросок по этой таблице.
6—7	Корабль несколько недель простоял в зоне штиля. Когда ветер всё же подул, он вынес вас на берег к месту у большого храма. В знак благодарности богам вы какое-то время служили в этом храме. Совершите бросок по таблице 27.
8—9	Вы возглавили мятеж против капитана. Совершите проверку Атлетики (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку Атлетики и начинаете жизнь искателя приключений в качестве капитана корабля с небольшим экипажем. В случае провала вас сажают в тюрьму, когда корабль приходит в порт; совершите бросок по таблице 21.
10	Вы славно потрудились в сражениях на море. Увеличьте стартовый капитал на 10 зм. Совершите бросок по таблице 22, чтобы определить, что случилось, когда вы продолжили службу на суше.
11	Вы сбежали во время остановки для охоты на таинственном побережье. Совершите бросок по таблице 24.
12	Корабль потопило морское чудовище. Совершите бросок по таблице 31, чтобы определить, как вы жили до того как вас спас проходящий мимо корабль дворянина. Совершите бросок по таблице 33.
13	Злодей потопил ваш корабль и взял вас в плен. Совершите бросок по таблице 5, чтобы определить злодея. Один из сторонников злодея сжалился над вами и позволил сбежать. Ваша жизнь искателя приключений начинается, и у вас теперь есть враг и потенциальный друг в стане врага.
14	Таинственная буря сбила корабль с курса, и вы оказались на необычном острове. Исследуя его, вы подхватили проклятье, и экипаж бросил вас в ближайшем порту. Совершите бросок по таблице 7.

15	Вы дежурили в «вороньем гнезде». Совершите проверку Внимательности (Сл 12). В случае успеха вы получаете тренировку Внимательности, и ваша жизнь искателя приключений начинается после успешного рейса. В случае провала корабль тонет. Вас считают приносящим неудачу, и высаживают на берег; ваша жизнь искателя приключений начинается.
16	Вы разозлили капитана, и вас заставили пройтись по рее. Совершите бросок по таблице 31. Вычтите 20 зм из стартового капитала. Ваша жизнь искателя приключений начинается с того, что вас выносит на берег.
17	Вы украли на корабле карту сокровищ и скрылись на берегу. Теперь вы прячетесь от моряков, желающих вернуть карту. Совершите бросок по таблице 19.
18	Пираты напали на корабль, захватили вас в плен, и продали в рабство. Совершите бросок по таблице 16.
19	Вас высадили на острове за оскорбление капитана. Совершите бросок по таблице 31, чтобы определить, как у вас шли дела на крохотном островке до того как вас спасли. Совершите бросок по таблице 8, чтобы определить, где вы в итоге оказались.
20	Вы подружились с капитаном и убедили его заняться мирной деятельностью. Вы получаете тренировку Переговоров. Совершите бросок по таблице 6, чтобы определить, как вы представляли интересы капитана на суше.