

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Во время приключений ваш персонаж набирает опыт. Персонаж, достигший определённого количества опыта, повышает свои способности. Это повышение называется получением уровня.

Таблица «Повышение уровня персонажа» указывает опыт, необходимый для повышения уровня, и бонус мастерства для персонажа соответствующего уровня. Когда общий опыт достигает или превышает значение в колонке опыта, то вы достигаете соответствующего уровня.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ПЕРСОНАЖА

Уровень	Опыт	БМ
1	0	+2
2	300	+2
3	900	+2
4	2 700	+2
5	6 500	+3
6	14 000	+3
7	23 000	+3
8	34 000	+3
9	48 000	+4
10	64 000	+4
11	85 000	+4
12	100 000	+4
13	120 000	+5
14	140 000	+5
15	165 000	+5
16	195 000	+5
17	225 000	+6
18	265 000	+6
19	305 000	+6
20	355 000	+6

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЯ

При получении уровня, выполните следующие шаги:

1. **Выберите класс.** Большинство персонажей продолжают развиваться в одном и том же классе. Однако, вы можете решить получить уровень в другом классе, используя правила из раздела [Мультикласс](#) далее в этой главе.
2. **Измените хиты и кости хитов.** Каждый раз, когда вы получаете уровень, то вы получаете дополнительную кость хитов. Бросьте эту кость, добавьте к результату ваш модификатор Телосложения и прибавьте итоговое значение (минимум 1) к вашему максимальному количеству хитов. Вместо броска вы можете использовать среднее значение, указанное в таблице «Средние хиты по классам».

СРЕДНИЕ ХИТЫ ПО КЛАССАМ

Класс	Хиты за уровень
Варвар	7 + мод. Тел.
Воин, паладин или следопыт	6 + мод. Тел.
Бард, жрец, друид, монах, плут или колдун	5 + мод. Тел.
Чародей или волшебник	4 + мод. Тел.

3. **Запишите новые особенности класса.** Посмотрите на таблицу особенностей вашего класса в [главе 3](#) и отметьте особенности, которые вы получаете на новом уровне в этом классе. Сделайте любые выборы, предлагаемые новой особенностью.
4. **Определите бонус мастерства.** Бонус мастерства персонажа увеличивается на определённых уровнях, как показано в таблице повышения уровня персонажа и в таблице особенностей вашего класса в [главе 3](#). Когда ваш бонус мастерства увеличивается, увеличьте все числа на вашем листе персонажа, которые включают ваш бонус мастерства.
5. **Определите модификаторы характеристик.** Если вы выбираете черту, которая увеличивает одну или более ваших характеристик, ваш модификатор характеристики также изменяется, если новое значение является чётным числом. Когда это происходит, то скорректируйте все числа на вашем листе персонажа, которые используют этот модификатор характеристики. Когда ваш модификатор Телосложения увеличивается на 1, то ваш максимум хитов увеличивается на 1 за каждый достигнутый уровень. Например, если персонаж достигает 8 уровня и увеличивает показатель Телосложения с 17 до 18, то модификатор Телосложения увеличивается до +4. Максимум хитов персонажа затем увеличивается на 8 в дополнение к хитам, полученным за достижение 8 уровня.

ЭТАПЫ ИГРЫ

С каждым новым уровнем персонажи получают новые способности, которые помогают им справляться с более сложными задачами. По мере повышения уровня персонажей меняется тон игры и ставки в кампании становятся выше. Полезно рассматривать развитие персонажа (и кампании) через призму четырёх этапов игры, описывающих путь от персонажа 1го уровня, который только начинает свою карьеру приключенца, до эпических высот 20го уровня. Эти этапы не имеют связанных с ними правил; они указывают на то, что игровой опыт меняется по мере получения персонажами новых уровней.

Первый этап (Уровни 1—4)

На 1 этапе персонажи — начинающие приключенцы, хотя уже выделяются на фоне остального населения благодаря своим исключительным способностям. Они изучают начальные особенности класса и выбирают подкласс. Угрозы, с которыми они сталкиваются, обычно представляют опасность для местных ферм или деревень.

Второй этап (Уровни 5—10)

На 2 этапе персонажи становятся полноценными искателями приключений. Заклинатели получают культовые заклинания, такие как [Огненный шар](#), [Молния](#) и [Воскрешение](#). Большинство классов, ориентированных на [оружие](#), получают возможность совершать несколько атак за раунд. Теперь персонажи сталкиваются с опасностями, угрожающими городам и королевствам.