Создаём персонажа

Комментарий мастера

Правила WFRP4 позволяют создать персонажа быстро и гибко. Однако, в книге не хватает более удобной навигации и краткого изложения этого раздела правил. Я решил сделать удобный для новичка гайд, где будет понятное объяснение того, как создать героя и как его "прокачивать".

Вам понадобятся: Книга Правил, Лист персонажа (вот тут можно добыть его http://www.gitzmansgallery.com/wfrp-resources.html), кубики д100.

Если вы ничего не знаете о вселенной Warhammer Fantasy, а чтение литературных описаний из книги правил WFRP4 вам не поддается - ознакомьтесь с ней, например, через статью из журнала Мир Фантастики. Далее по запросам "Warhammer Fantasy wiki" вы можете найти более детальное описание мира в фанатских википедиях. Информации на английских вики всегда больше. Еще есть КУЧА литературных произведений. Кроме того, Мастер (ведущий) вашей игры с радостью объяснит вам основные моменты, которые имеют к вашей игре непосредственное отношение. Мир Warhammer Fantasy очень широк. А книга правил расчитана на приключения в Рейкланде - центральной провинции Империи людей.

Идея персонажа

Вместе с мастером и другими игроками определитесь с идеей и темой приключения. А потом решите - будете ли вы накидывать персонажа случайным образом. Случайный персонаж это весело, но может стать вызовом для вашего отыгрыша и знания правил (в случае с волшебниками, например).

Я решил для примера сделать абсолютно случайного персонажа.

Раса

RANDOM SPECIES TABLE

1d100	Species
01–90	Human
91–94	Halfling
95–98	Dwarf
99	High Elf
00	Wood Elf

Выберете, или случайным образом определите расу персонажа. Я выкинул 39, следовательно это человек. Сразу записываю себе в графу Experience 20 очков опыта. Это бонусный опыт за случайный выбор расы.

Пол вы также можете определить случайным образом с помощью монетки. Если вы последователь Слаанеш, используйте для этого кубик д6 :)) У меня получился парень.

Переходим на страницу 36 книги правил (здесь и далее используется только эта книга). Нас интересует

Humans (Reiklander)
Skills: Animal Care, Charm, Cool, Evaluate, Gossip, Haggle, Language (Bretonnian), Language (Wastelander), Leadership, Lore (Reikland), Melee (Basic), Ranged (Bow)
Talents: Doomed, Savvy *or* Suave, 3 Random Talents

набор навыков и талантов людей из Рейкланда. Ищем на своих листах персонажа эти навыки и отмечаем их каким-нибудь знаком или линией, чтобы помнить - это расовые навыки. Если навыка нет в списке Basic Skills, то прописываем эти навыки в Grouped and Advanced skills. Вот что у меня получилось:

BASIC SKILLS				
Name	Characteristic		Adv	Skill
Art	Dex			
Athletics	Ag			
Bribery	Fel			
Charm	Fel			
Charm Animal	WP			
Climb	S			
Cool	WP			
Consume Alcohol	T			
Dodge	Ag			
Drive	Ag			
Endurance	T			
Entertain	Fel			
Gamble	Int			

BASIC SKILLS				
Name	Characteristic		Adv	Skill
Gossip	Fel			
Haggle	Fel			
Intimidate	S			
Intuition	I			
Leadership	Fel			
Melee (Basic)	WS			
Melee	WS			
Navigation	I			
Outdoor Survival	Int			
Perception	I			
Ride	Ag			
Row	S			
Stealth	Ag			

GROUPED & ADVANCED SKILLS				
Name	Characteristic		Adv	Skill
Animal Care	Int			
Evaluate	Int			
Lang (Bretonia)	Int			
Lang (Wasteland)	Int			
Lore (Reikland)	Int			
Ranged (Bow)	BS			

Далее делаем броски д100, чтобы определить три случайных таланта для Человека, табличка для которых есть тут же. У меня это Super Numerate, Very Resilient, Pure Soul. Выберете между талантами Savvy (смекалистый) и Suave (учтивый). Посмотрите что вам дают эти таланты, запишите это в своем блокноте, а в лист персонажа добавьте только краткую информацию о талантах.

6–2: Foretelling of Doom

Roll	The Prophet Speaketh
01	Thy end shalt be a sticky one.
02	Briny waters are poison to thy tongue.
03	When abandoned and alone, Morr shalt befriend thee.
04	Beasts of the field have eyes for thee.
05	Workings of the Witchling Star are thy doom.
06	A stalled blade bringeth a sharp end.
07	The written word shall spell thy doom.
08	Thy body shalt break after thy spirit is crushed.
09	Be not curious, only in ignorance art thou safe.
10	Lack of breath fills thy last moments.
11	Tie not the ribbon, nor the feather wear; yea, the peacock is thine enemy.
12	Be not like Gnuthus, for thy master counts thy days.
13	Three is thy number!
14	A beast of brass bellows for thee!
15	Ulric's cold hand shall lead thee to Morr.
16	Watch for the cloven hoof, it is thine enemy.
17	Eat neither the chitterlings nor the meat with tubes.
18	As thee began, so shalt thou end.
19	As the sun doth rise, thou shalt fall.
20	Thy doom already knows thee, though knows it not.
21	A stranger shalt bring thee more than a gift.

Roll	The Prophet Speaketh
34	A friend in need brings thy death with speed.
35	Thy last breath is drawn by Morrsleib's light.
36	Rats wearing the Horns of Taal shalt bite at thy heels.
37	The sword shalt bring no justice, only suffering.
38	The twin-tailed comet doth soar as thou dost fall.
39	Water of all kinds is thy nemesis.
40	Thy end lieth hidden in the gloaming.
41	High places promise a low end.
42	Thy last exclamation is love.
43	Beware the man that is not a man!
44	Beware the Blind Maiden, for Her scales shalt weigh thy soul.
45	Thy broken cart shalt herald thy end.
46	The bun, the pastry, and the pie, yea, they art Morr's dishes!
47	When the bell doth toll, it doth toll for thee.
48	The laurel wreath hides a poisoned thorn.
49	Linger not upon the privvie, nor the long drop neither.
50	Cacklefax grips tight to coins of thy doom.
51	The hourglass shatters before thy last grain falls.
52	From the darkness cometh the raven.
53	High-born blood shalt spill thine own.
54	From above comes thy death.

Roll	The Prophet Speaketh
69	One bullock is safe; two bullocks bringeth the raven.
70	Thirst not for blood, for it thirsts for thee.
71	In thy surest moment, thou shalt fail.
72	Beware the beast in the wood, it is Morr's Messenger.
73	Thou shalt sup from the cup of corruption.
74	Fear the workings of the bonesaw, they are the source of thy death.
75	Thy generosity bringeth tuppence and a sword in return.
76	The withering eye is thy reward, and thy end.
77	Torture and pain echo in thy end.
78	Follow not the steps of Dragomas.
79	Thy doom is wrought from violence.
80	Those born of Rhya's cauldron shalt build thee a ravenstone.
81	Absence makes thy heart grow weaker.
82	The Myrmidian spring is thy poison.
83	Beware the crow, honour the raven.
84	A greased goat is safer than keeping secrets.
85	Manann's folk shalt love thee not.
86	When thou art thrice haunted, Morr brings peace.
87	Walk with Vobist, for certainty shall take thy breath.
88	Beware the Lord of Murder's barb—it awaits to strike at thee from the darkness.

22	Beware the young, the child, yea, even the babe.
23	Take heed of Mammit and Mummit, for both seek to lay thee low.
24	Beware the purse, the sack, the velvet bag.
25	The raven answers to Verena's call, yea, but Her scales are weighted.
26	The tiniest of Taal's children shalt feast upon thy gut.
27	The limner's line shalt be false.
28	The holy day shalt be thy last day.
29	Thou shalt die in bed, but not thine own!
30	Thou shalt feed the barren soil with thy blood.
31	When thy need is greatest, Shallya shalt turn Her back to thee.
32	The scythe shall reap thy flesh.
33	Thy soul, consumed with anger, shall be blinded to the unseen enemy.
55	Plague and dark disease shalt bring thee to thine knees.
56	Beware skin of green, it shalt afflict thee.
57	Beware the verdant depths, within doth lie disaster.
58	Be like the dancer, for rude words bring Morr to thy side.
59	The darkest rot shall eat thee from within.
60	The Gods watch over thy end.
61	Heed not the smith, in his artifice lies thy doom.
62	Wear not Grugni's baldric, for it shall carry thy death.
63	Ready your coins on the thirteenth chime.
64	The drummer beats out thy end.
65	Katya's eye and vanity shalt speed thee to death.
66	Thy end burns with flames unseen.
67	An ill reputation shalt an ill man make.
68	Morr finds thee naked as the day of thy birth.
89	The flashing blade shalt carve thy end.
90	Fearsome engines belch forth fires of thy destruction!
91	Thy end is not the end!
92	As the piper plays his tune, thy heart shall break.
93	Green shalt undo thee.
94	As dark news comes knocking, Morr shalt surely follow.
95	Thou shalt stand like Wymund until Shallya courts thy enemies.
96	Ranald shalt abandon thee.
97	Think not beyond thy station, for change is the herald of Morr.
98	Morr sends a maiden.
99	Without the big cross, thou shalt make the wrong decision.
100	Just before he uttered your doom, the doomsayer died, his face frozen in a mask of horror.

Отдельно коснемся таланта Doomed. Для имперцев он очень важен. Частью их культуры является предсказание их смерти жрецом Морра. Я достал для вас табличку случайных предсказаний Морра из книги 2й редакции Tome of Salvation - Priests of the Old World (см. выше)

Мой бросок 74, значит моему персонажу следует избегать хирургов!
Расовые таланты это врожденные особенности персонажа. На них можно опираться в придумывании его жизненного пути. К талантам мы еще вернемся поподробнее.

Характеристики

На показатели характеристик в игре опирается применение навыков, степени успеха тех или иных действий и защита от особых воздействий извне. Чем они выше, тем лучше. У простых жителей Империи (которые не воюют и ничем не увлекаются) они колеблются от 22 до 40. Например, WS (навык ближнего боя) 30 - достаточно для драки в баре, но в дуэли с ландскнехтом вы скорее всего проиграете. Смотрим страницу 33.

Есть три пути определения значения характеристик:

1) Абсолютно случайный - я кидаю два кубика д10, складываю их значения и прибавляю 20. 20 это бонус характеристики для людей. У каждой расы он свой, но по таблице довольно понятно что и кому надо добавлять. Получившееся число я записываю в поле Initial Characteristic вашего листа персонажа. И так с каждой характеристикой по очереди. Этот способ даёт бонусные 50 очков опыта.
2) Набор случайных цифр - Мы также генерируем 10 случайных чисел с помощью 2д10 кубиков. Потом распределяем их по характеристикам так, как вам хочется. И только потом добавляем бонус от расы. Этот способ даёт бонусные 25 очков опыта. (Рекомендуется брать те числа, которые выпали на шаге 1)

3) Распределение очков - Вместо бросков кубиков у вас есть 100 очков характеристик, которые вы можете распределить как хотите. Вы можете вложить минимум 4 и максимум 18 очков в характеристику. После этого добавьте расовый бонус, как в предыдущем шаге. Этот способ не дает бонусных очков опыта, но позволяет вам настроить персонажа так, как вы хотите, если у вас уже есть понимание того, какой он.

	Human
Weapon Skill	2d10+20
Ballistic Skill	2d10+20
Strength	2d10+20
Toughness	2d10+20
Initiative	2d10+20
Agility	2d10+20
Dexterity	2d10+20
Intelligence	2d10+20
Willpower	2d10+20
Fellowship	2d10+20
Wounds	SB+(2 × TB)+WPB
Fate	2
Resilience	1
Extra Points	3
Movement	4

Особенностью системы является зависимость успеха ваших бросков от Бонуса Характеристики. Бонус Характеристики это первая цифра в значении вашей характеристики. Например, если ваш персонаж имеет S 40 (Сила 40), то “4” это и есть Бонус Силы (Strength Bonus). Если S=39, то Бонус Силы будет равен 3. Это понятие встречается в игре повсеместно, запомните его. Учитывайте это и старайтесь повышать бонусы своих характеристик.

Кстати, именно на этом шаге мы прибавляем бонусные +5 к Интеллекту от таланта Savvy и других подобных талантов. Эти очки мы, как бы, добавляем к расовому бонусу.

Я выбрал 1-й путь и получил вот такой результат:

CHARACTERISTICS

	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
Initial	35	32	33	41	31	26	27	35	32	32
Advances										
Current										

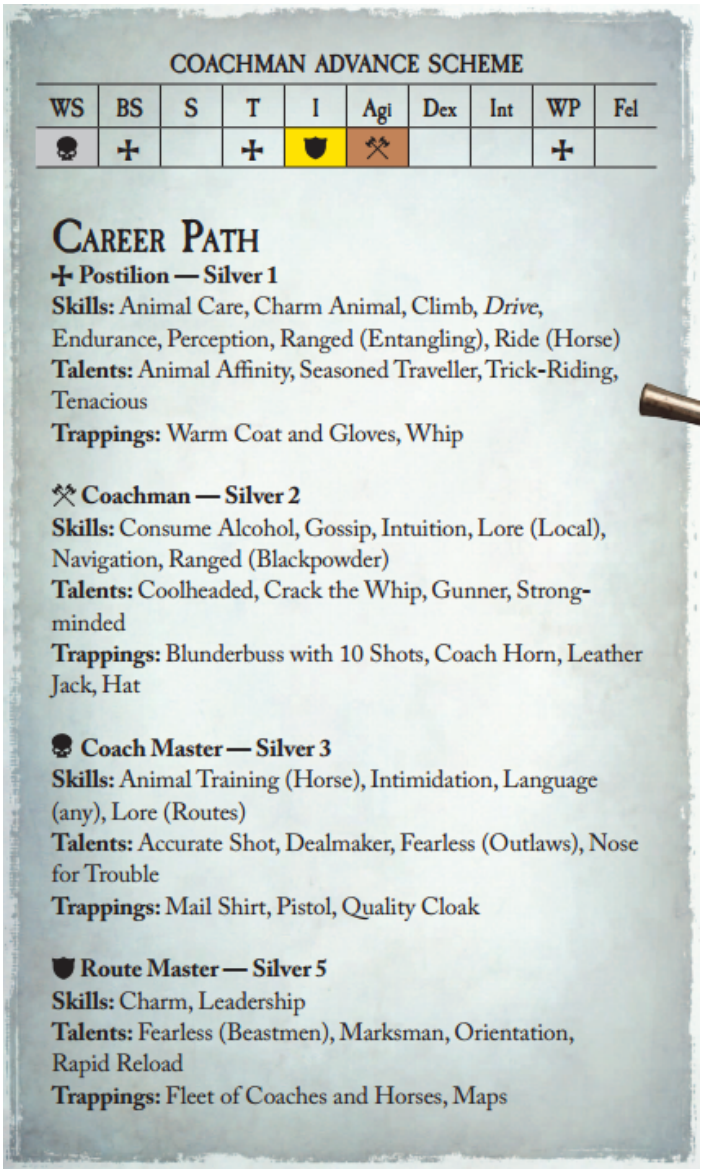
Не слишком ловкий, но выносливый получается парень. Показатели немногим выше среднего. Мне он уже нравится.

У вас еще есть 5 очков характеристик, которые вы можете распределить в графу Advances (мы их так и называем “адвансами”). Сделать это надо позже, на этапе Карьеры, когда вы узнаете какие характеристики будут вашими основными.

Карьера

На странице 30 есть табличка, которая поможет вам выбрать ваш Класс и Карьеру в нём. Это можно делать случайным образом, что даст вам еще 50 опыта! Или можно кинуть кубики три раза и выбрать один из трех вариантов карьеры. Этот способ даст 25 очков опыта. Либо выберете Карьеру и Класс сами, не получив бонуса.

Кубики показали мне 52, значит парень теперь Coachman (кучер, ямщик). Это значит, что персонаж большую часть жизни проводит в дороге и готов к тем опасностям, что поджидают его там. Кучер входит в Класс Рейнджеров. Класс это буквально социальный класс. Нарративно это помогает ориентироваться как устроено общество в этом мире. Также, переход персонажа в другой Класс на этапе завершения своей Карьеры стоит немного дороже.



COACHMAN ADVANCE SCHEME

WS	BS	S	T	I	Agi	Dex	Int	WP	Fel
☠	+		+	⛊	⚒			+	

CAREER PATH

+ Postilion — Silver 1
Skills: Animal Care, Charm Animal, Climb, *Drive*, Endurance, Perception, Ranged (Entangling), Ride (Horse)
Talents: Animal Affinity, Seasoned Traveller, Trick-Riding, Tenacious
Trappings: Warm Coat and Gloves, Whip

⚒ Coachman — Silver 2
Skills: Consume Alcohol, Gossip, Intuition, Lore (Local), Navigation, Ranged (Blackpowder)
Talents: Coolheaded, Crack the Whip, Gunner, Strong-minded
Trappings: Blunderbuss with 10 Shots, Coach Horn, Leather Jack, Hat

☠ Coach Master — Silver 3
Skills: Animal Training (Horse), Intimidation, Language (any), Lore (Routes)
Talents: Accurate Shot, Dealmaker, Fearless (Outlaws), Nose for Trouble
Trappings: Mail Shirt, Pistol, Quality Cloak

⛊ Route Master — Silver 5
Skills: Charm, Leadership
Talents: Fearless (Beastmen), Marksman, Orientation, Rapid Reload
Trappings: Fleet of Coaches and Horses, Maps

Перейдите на страницу 47 и прочитайте об этом. Теперь применим полученную информацию. Я иду на страницу 86, там описана карьера кучера. Каждая карьера имеет 4 уровня, где 1й уровень это новичок, а 4й это профессионал. На каждом уровне вы получаете соответствующие характеристики и Статус (смотрите на значки с крестиками, черепами и тд). Статус отражает ваше положение в обществе, зарплату и потребности. Подробнее о статусе см. страницу 49. Сейчас просто запишите статус в соответствующую графу и отметьте характеристики со знаком + (в моем случае BS, T, WP). Теперь это основные характеристики персонажа и только их он может прокачивать на этом уровне. Тут я распределил бонусные “адвансы” характеристик, о которых я говорил ранее. Напомню - их 5 в сумме, В итоге моя табличка характеристик стала выглядеть так:

CHARACTERISTICS	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
Initial	35	32*	33	41*	31	26	27	35	32*	32
Advances		2							3	
Current		34							35	

Если вы запутались в каком-нибудь моменте - спросите вашего ведущего или внимательно прочитайте соответствующий раздел книги правил. На стадии создания персонажа система WFRP не самая простая, но, если всё сделать правильно, пользоваться ей очень просто и удобно. Не бойтесь расспрашивать мастера и помните, что эти циферки помогут вашему персонажу выжить в мире вархаммера)

Идем дальше. Первый уровень каждой профессии дает вам 8 навыков. Так же, как и с расовыми навыками, я отмечаю их особым образом. На этом этапе пора расставить итоговые значения характеристик в навыках, чтобы потом было проще их считать. Вот как это у меня получилось:

BASIC SKILLS				
Name	Characteristic		Adv	Skill
Art	Dex	27		
Athletics	Ag	26		
Bribery	Fel	32		
Charm	Fel	32		
Charm Animal	WP	35		
Climb	S	33		
Cool	WP	35		
Consume Alcohol	T	41		
Dodge	Ag	26		
Drive	Ag	26		
Endurance	T	41		
Entertain	Fel	32		
Gamble	Int	35		

BASIC SKILLS				
Name	Characteristic		Adv	Skill
Gossip	Fel	32		
Haggle	Fel	32		
Intimidate	S	33		
Intuition	I	31		
Leadership	Fel	32		
Melee (Basic)	WS	35		
Melee	WS	35		
Navigation	I	31		
Outdoor Survival	Int	35		
Perception	I	31		
Ride (Horse)	Ag	26		
Row	S	33		
Stealth	Ag	26		

GROUPED & ADVANCED SKILLS				
Name	Characteristic		Adv	Skill
Animal Care	Int	35		
Evaluate	Int	35		
Lang (Bretonia)	Int	35		
Lang (Wasteland)	Int	35		
Lore (Reikland)	Int	35		
Ranged (Bow)	BS	34		
Ranged (Entagl)	BS	34		

В начале игры вы можете бесплатно взять один из талантов, что предлагает вам этот уровень Карьеры. Я взял талант Tenacious (Упорный), чтобы парень легко переносил плохую погоду, усталость и болезни. Кстати, вот как у меня прописаны таланты:

TALENTS		
Talent Name	Times taken	Description
Doomed	1/1	Хирурги несут смерть!
Savvy	1/1	+5 к базовому Инт
Super Numerate	1/3	(Инт) +1SL (Gamble, Evaluate)
Very Resilient	1/1	+5 к базовому Т
Pure Soul	1/3	(WP) При получении корапта - вычти ур. таланта из итога
Tenacious	1/3	(WP) +1SL Endurance при преодолении трудностей

Обратите внимание, что некоторые таланты можно взять несколько раз. Еще совет - отмечайте в таланте характеристику, которая за него отвечает. Бывают случаи, когда мастеру нужно знать эту информацию.

Распределение “адвансов”

Персонаж не первый день родился, кое-что он уже умеет. Поля Advances в таблицах характеристик и навыков отражают развитие персонажа в этих областях. Адвансы можно получить на старте игры, а также покупать за очки опыта между играми. Если в навыке есть хотя бы один адванс, считается, что персонаж хоть чему-то да научился и теперь может оказывать посильную помощь другим персонажам с навыкам повыше. Покупать адвансы можно для карьерных навыков (у меня отмечены красной линией) и характеристик. Мастер может разрешить прокачивать и другие навыки (те, которые доступны от расы, например), но обычно это стоит двойную цену.

Распределяем адвансы, которые игра даёт нам при создании персонажа. Для начала нам дают улучшить три расовых навыка на 5 адвансов. А потом еще три расовых навыка на 3 адванса. Вот как я это сделал:

BASIC SKILLS

Name	Characteristic		Adv	Skill
Art	Dex	27		
Athletics	Ag	26		
Bribery	Fel	32		
Charm	Fel	32	3	
Charm Animal	WP	35		
Climb	S	33		
Cool	WP	35	5	
Consume Alcohol	T	41		
Dodge	Ag	26		
Drive	Ag	26		
Endurance	T	41		
Entertain	Fel	32		
Gamble	Int	35		

BASIC SKILLS

Name	Characteristic		Adv	Skill
Gossip	Fel	32	3	
Haggle	Fel	32		
Intimidate	S	33		
Intuition	I	31		
Leadership	Fel	32		
Melee (Basic)	WS	35	5	
Melee	WS	35		
Navigation	I	31		
Outdoor Survival	Int	35		
Perception	I	31		
Ride (Horse)	Ag	26		
Row	S	33		
Stealth	Ag	26		

GROUPED & ADVANCED SKILLS

Name	Characteristic		Adv	Skill
Animal Care	Int	35	3	
Evaluate	Int	35		
Lang (Bretonia)	Int	35		
Lang (Wasteland)	Int	35		
Lore (Reikland)	Int	35		
Ranged (Bow)	BS	34	5	
Ranged (Entagl)	BS	34		

Animal Care (Уход за животными) - это и расовый и карьерный навык. Нам ничего не мешает распределить в него этот бонус. Кстати, в книге правил это всё описано на странице 35 и 36.

Теперь нам дают 40 адвансов для карьерных навыков. Мы можем распределить их как нам хочется, при условии, что итоговое количество адвансов в навыке не превысит 10 пунктов. Например, в Уходе за животными у меня уже есть 3 адванса от расы. Я могу добавить еще максимум 7 адвансов от карьеры и итоговый навык будет 45. Так я делать не буду, а вот как я сделал:

BASIC SKILLS				
Name	Characteristic		Adv	Skill
Art	Dex	27		
Athletics	Ag	26		
Bribery	Fel	32		
Charm	Fel	32	3	35
Charm Animal	WP	35	5	40
Climb	S	33	5	38
Cool	WP	35	5	40
Consume Alcohol	T	41		
Dodge	Ag	26		
Drive	Ag	26	5	31
Endurance	T	41		
Entertain	Fel	32		
Gamble	Int	35		

BASIC SKILLS				
Name	Characteristic		Adv	Skill
Gossip	Fel	32	3	35
Haggle	Fel	32		
Intimidate	S	33		
Intuition	I	31		
Leadership	Fel	32		
Melee (Basic)	WS	35	5	40
Melee	WS	35		
Navigation	I	31		
Outdoor Survival	Int	35		
Perception	I	31	9	40
Ride (Horse)	Ag	26	5	31
Row	S	33		
Stealth	Ag	26		

GROUPED & ADVANCED SKILLS				
Name	Characteristic		Adv	Skill
Animal Care	Int	35	5	40
Evaluate	Int	35		
Lang (Bretonia)	Int	35		
Lang (Wasteland)	Int	35		
Lore (Reikland)	Int	35		
Ranged (Bow)	BS	34	5	39
Ranged (Entagl)	BS	34	6	40

Аккуратно записав все итоговые значения навыков вам больше не нужно будет складывать в уме различные бонусы, характеристики и адвансы. В игре вам достаточно будет посмотреть на итоговые эти значения с результатом броска и считать уровни успеха!

Нами пройдена самая сложная часть. Спрашивайте мастера обо всем непонятном. Чем меньше белых пятен в вашем листе персонажа для вас останется, тем проще вам будет понимать что происходит с кубиками на столе, тем интереснее будет для вас сам персонаж.

Fate\Fortune, Resilience\Resolve

Fate	2
Resilience	1
Extra Points	3

Теперь, когда вы знаете сильные и слабые стороны вашего персонажа, можно распределить стартовые очки Fate и Resilience. Каждая раса имеет свое значение этих характеристик и экстра-очков, которые можно распределить в любую из них. Чтобы понять что конкретно они делают, как их тратить и получать лучше прочитать книгу правил на стр. 170 или расспросить мастера. Вкратце, от Fate\Fortune зависит то, насколько благоволит вам судьба и бог удачи Ранальд. Fate поможет избежать смерти, а Fortune перекидывать неудачные броски. Resilience\Resolve позволяет превозмогать страшные испытания и смертельную усталость. Resilience поможет вам достичь эффектного успеха в любом деле, а Resolve снять Состояние (например, выйти из состояния Страха). Напомню, что Fortune и Resolve - зависимые характеристики (они почти всегда равны Fate и Resilience). В них очки вкладывать отдельно не нужно. Я решил сделать кучера более удачливым, он и так уже достаточно крепкий.

FATE	
Fate	4
Fortune	4

RESILIENCE		
Resilience	Resolve	Motivation
2	2	

Wounds

Счетчик “вунд” отражает насколько персонаж терпелив ко входящему в него урону. Причем, это не конкретные кровоточащие раны, а ушибы, ссадины, царапины, одышка и даже страх поражения. В то время, как нарративно мастер описывает последствия вашей неудачной защиты от удара зверолюда, технически вы просто отнимаете от текущего значения Wounds урон, который в вас попал. Если счетчик упал до нуля или ниже - ваш персонаж оказывается недееспособен. Как правило он валяется в отключке. Но это еще не смерть. Посмотрите правила смерти на странице 173. теперь определим сколько “вунд” есть у вашего персонажа на примере моего кучера.

WOUNDS		
SB	3	
TB×2	8	
WPB	3	
Hardy		
Wounds	14	

Вы берете Бонус Силы (S) + (Бонус Выносливости (T) умноженой на 2) + Бонус Силы Воли (WP) и добавляете бонус от таланта Hardy, если он у вас есть. У меня получилось 14. Этого достаточно чтобы пережить попадание из арбалета! (У разных существ могут быть разные формулы для расчета ран)

Вещички

На странице 37 вы можете найти снаряжение, которое положено вашему классу. На странице описания вашей карьеры можно найти еще вещичек, которые также доступны на начало игры. Когда закончите создание персонажа, поговорите с мастером о том, какие еще предметы он может дать вашему персонажу, исходя из его предыстории.

Status Tier	Starting Wealth
Brass	2d10 brass pennies per Status Level
Silver	1d10 silver shillings per Status Level
Gold	1 Gold crown per Status Level

“Карманные” деньги на начало игры определяются броском кубика по этой таблице (вот она выше).

ENCUMBRANCE	
Weapons	1
Armour	0
Trappings	4
Max Enc.	7
Total	5

Некоторые игры предполагают строгие правила по количеству вещей, которые вы можете нести с собой. Параметр Encumbrance (обуза, обременение) есть у каждого более менее крупного (или неудобного) предмета. Максимум Encumbrance, который доступен персонажу расчитывается так: Бонус Силы (S) + Бонус Выносливости (T).
Посчитав Enc. вещичек кучера по этой таблице, я вижу, что он может таскать с собой еще парочку полезных вещей.

Внешний вид, образ

Пора назвать моего Кучера. Империя это аналог Священной Римской Империи, а Рейкланд это почти Германия 15-17 веков. Так что можно спокойно взять любое понравившееся немецкое имя. Вендель Хофманн будут его звать.
Воспользуйтесь книгой правил со страницы 37, чтобы определить рост, вес и прочие приметы. Кстати вот таблички из второй редакции правил для вашего удобства:

Физические особенности

Таблица 2-6: Рост

	Женщина	Мужчина
Гном	4'2"+1к10	4'4"+1к10
Эльф	5'4"+1к10	5'6"+1к10
Полурослик	3'2"+1к10	3'4"+1к10
Человек	5'1"+1к10	5'4"+1к10

Таблица 2-7: Вес

1к100	Гном	Эльф	Полу-рослик	Человек
01	90	80	75	105
02-03	95	85	75	110
04-05	100	90	80	115
06-08	105	95	80	120
09-12	110	100	85	125
13-17	115	105	85	130
18-22	120	110	90	135
23-29	125	115	90	140
30-37	130	120	95	145
38-49	135	125	100	150
50-64	140	130	100	155
65-71	145	135	105	160
72-78	150	140	110	165
79-83	155	145	115	170
84-88	160	150	120	175
89-92	165	155	125	180
93-95	170	160	130	190
96-97	175	165	135	200
98-99	180	170	140	210
00	185	175	145	220

Таблица 2-8: Цвет волос

1к10	Гном	Эльф	Полурослик	Человек
1	пепельный	серебристые	пепельные	пепельные
2	золотистые	пепельные	соломенные	соломенные
3	рыжий	соломенные	золотистые	золотистые
4	светло-рыжие	золотистые	золотистые	светло-рыжие
5	светло-русый	светло-рыжие	светло-рыжие	рыжие
6	русый	светло-русые	рыжие	светло-русые
7	русый	светло-русые	светло-русые	русые
8	темно-русый	русые	русые	темно-русые
9	иссиня-черный	темно-русые	темно-русые	темно-русые
10	черный	черные	черные	черные

Таблица 2-9: Цвет глаз

1к10	Гном	Эльф	Полурослик	Человек
1	светло-серые	серо-голубые	голубые	светло-серые
2	синие	голубые	каштановые	серо-голубые
3	медные	зеленые	каштановые	голубые
4	светло-карие	медные	светло-карие	зеленые
5	светло-карие	светло-карие	светло-карие	медные
6	карие	карие	карие	светло-карие
7	карие	темно-карие	карие	карие
8	темно-карие	серебристые	темно-карие	темно-карие
9	темно-карие	фиолетовые	темно-карие	фиолетовые
10	фиолетовые	черные	темно-карие	черные

Таблица 2-10: Отличительные знаки

Особые приметы не влияют на ваши характеристики — они только изменяют внешний вид. В мире «Боевого молота» абсолютно нормально, когда у человека есть пятнышки от оспы, странные зубы, бородавки и другие небольшие уродства. Мало того, к тем, у кого их нет, часто относятся с подозрением. Стоит отметить, что у эльфов очень редко бывают такие особые приметы.

Бросок	Результат	Бросок	Результат	Бросок	Результат
01-05	пятна от оспы	36-39	бородавка	71-75	отсутствующий ноготь
06-10	красноватое лицо	40-45	сломанный нос	76-80	необычная походка
11-15	шрам	46-50	отсутствующий зуб	81-84	странный запах
16-20	татуировка	51-55	зуб вне зубного ряда	85-89	большой нос
21-25	серьга	56-60	амблиопичный глаз	90-94	большое родимое пятно
26-29	рваное ухо	61-65	отсутствующая бровь (брови)	95-98	небольшая залысина
30-35	кольцо в носу	66-70	отсутствующий палец	99-00	глаз (глаза) странного цвета

Семья и происхождение

Таблица 2-11: Количество братьев и сестер

1к10	Гном	Эльф	Полурослик	Человек
1	0	0	1	0
2-3	0	1	2	1
4-5	1	1	3	2
6-7	1	2	4	3
8-9	2	2	5	4
10	3	3	6	5

Примечание: Вы с равной вероятностью можете иметь брата или сестру. Если хотите, можете сделать бросок на карьеры для своих родителей, братьев и сестер.

Таблица 2-12: Звездный знак

Звездные знаки не влияют на ваши характеристики — их используют только астрологи, ведьмы и мошенники. Большинство из жителей Империи знает, под каким знаком они родились, но совсем не каждый понимает его значение.

1к100	Звездный Знак	Значение
01-05	Отшельник Вимунд	Знак выносливости
06-10	Большой крест	Знак ясности
11-15	Линия художника	Знак точности
16-25	Бык Гнатус	Знак долга
26-30	Дракон Драгомас	Знак храбрости
31-35	Сумерки	Знак иллюзий и тайн
36-40	Перевязь Грунгни	Знак военной карьеры
41-45	Маммит Мудрый	Знак мудрости
46-50	Муммит Глупый	Знак инстинкта
51-55	Два вола	Знак плодородия и ремесленничества
56-60	Танцор	Знак любви и привлекательности
61-65	Барабанщик	Знак несдержанности и гедонизма
66-70	Дудочник	Знак обманщика
71-75	Вобис Слабый	Знак тьмы и неопределенности
76-80	Сломанная повозка	Знак гордости
82-85	Грязный козел	Знак отказа от мирского
86-90	Котел Рии	Знак милосердия, смерти и создания
91-95	Петух Какельфо	Знак денег и купцов
96-98	Медицинская пила	Знак навыков и обучения
99-00	Ведьмочкина звезда	Знак магии

Вот несколько часто употребляемых в Империи фраз, имеющих отношения к Звездным знакам.

«Верный как Гнатус»: о ком-то, чья преданность не знает границ.

«Да, это не Линия художника»: дрянная работа, неточные указания.

«Под Барабанщиком»: участие в каком-либо кутеже, особенно с выпивкой.

«Это же так же явно, как Большой крест»: о чем-то очевидном.

Таблица 2-13: Возраст

1к100	Гном	Эльф	Полурослик	Человек
01-05	20	30	20	16
06-10	25	35	22	17
11-15	30	40	24	18
16-20	35	45	26	19
21-25	40	50	28	20
26-30	45	55	30	21
31-35	50	60	32	22
36-40	55	65	34	23
41-45	60	70	36	24
46-50	65	75	38	25
51-55	70	80	40	26
56-60	75	85	42	27
61-65	80	90	44	28
66-70	85	95	46	29
71-75	90	100	50	30
76-80	95	105	52	31
82-85	100	110	54	32
86-90	105	115	56	33
91-95	110	120	58	34
96-00	115	125	60	35

Таблица 2-14: Место рождения для человека

Первый бросок определяет вашу родную провинцию, а второй поселение, в котором вы родились. Если результат будет некрасивым и неприемлемым (например, дворянин, рожденный в лачуге), то придумайте родину сами или перебросьте.

1к10	Результат	1к10	Результат
1	Аверланд	1	Город
2	Хохланд	2	Процветающий городок
3	Мидденланд	3	Торговый городок
4	Нордланд	4	Укрепленный городок
5	Остермарк	5	Фермерская деревня
6	Остланд	6	Бедная деревня
7	Рейкланд	7	Маленькое поселение
8	Штирланд	8	Животноводческая ферма
9	Талабекланд	9	Земледельческая ферма
0	Виссенланд	0	Лачуга

Таблица 2-15: Место рождения для полурослика

1к100	Результат
01-50	Мут
51-00	Сделайте бросок по **Таблице 2-14: Место Рождения для Человека**

Таблица 2-16: Место рождения для гнома

1к100	Результат
01-30	Сделайте бросок по **Таблице 2-14: Место рождения для человека**
31-40	Карак Норн (Серые горы)
41-50	Карак Изор (Своды)
51-60	Карак Хирн (Черные горы)
61-70	Карак Кадрин (Краесветные горы)
71-80	Караз-а-Карак (Краесветные горы)
81-90	Зуфбар (Краесветные горы)
91-00	Барак Варр (Черный залив)

Таблица 2-17: Место рождения для эльфа

1к100	Результат
01-20	Альтдорф
21-40	Мариенбург
41-70	Лаурелорнский лес
71-85	Великий лес
86-00	Рейквальлский лес

Имена персонажей

Таблица 2-18: Имена для человека

1к100	Женские	Мужские
01-05	Алекса	Адельберт
06-10	Альфрида	Альберхт
11-15	Беатрис	Терхольд
16-20	Бианка	Дитер
21-25	Карлотта	Экхард
26-30	Эльфрида	Феликс
31-35	Элиза	Готфрид
36-40	Габриель	Густав
41-45	Гречен	Хейнц
46-50	Ханна	Иоганн
51-55	Ильза	Конрад
56-60	Клара	Леопольд
61-65	Ярла	Магнус
66-70	Людмила	Отто
71-75	Матильда	Питер
76-80	Регина	Рудигер
82-85	Сольвейг	Зигфрид
86-90	Теодора	Ульрих
91-95	Ульрика	Вальдемар
96-00	Верта	Вольфганг

Таблица 2-19: Имена для гнома

1к100	Женские	Мужские
01-05	Аника	Бардин
06-10	Аста	Брок
11-15	Астрид	Димзад
16-20	Берта	Дюрак
21-25	Бриджит	Гарил
26-30	Дагмар	Готтри
31-35	Эльза	Грунди
36-40	Эрика	Харгин
41-45	Франциска	Имрак
46-50	Грета	Каргун
51-55	Хунни	Йотун
56-60	Ингрид	Магнар
61-65	Янна	Мордрин
66-70	Карина	Наргонд
71-75	Петра	Орзар
76-80	Зигрид	Рагнар
82-85	Зигрун	Снорри
86-90	Зильма	Сторри
91-95	Тильда	Тингрим
96-00	Улла	Ургрим

Таблица 2-20: Имена для эльфа

1к100	Женские	Мужские
01-05	Алань	Алютоль
06-10	Альтрония	Амендиль
11-15	Давандрель	Ангран
16-20	Эльдриль	Кавиндель
21-25	Эпония	Дольвен
26-30	Фанриэль	Эльдилор
31-35	Филамир	Фаландар
36-40	Галлина	Фарнот
41-45	Хэлион	Гильдириль
46-50	Илюдиль	Харронд
51-55	Ионор	Имхоль
56-60	Линдара	Ларандар
61-65	Лорандара	Лоренор
66-70	Марувиэль	Меллион
71-75	Пелграна	Мормакар
76-80	Силювэйн	Равандиль
82-85	Таллана	Торендиль
86-90	Улльяна	Урдитан
91-95	Вивандрель	Валахьюр
96-00	Явиэль	Явандир

Таблица 2-21: Имен для полурослика

1к100	Женские	Мужские
01-05	Агнесс	Адам
06-10	Алиса	Альберт
11-15	Елена	Альфред
16-20	Ева	Аксель
21-25	Фрида	Карл
26-30	Грета	Эдгар
31-35	Ханна	Хьюго
36-40	Хайди	Яков
41-45	Хильда	Людо
46-50	Янна	Макс
51-55	Карин	Никлаус
56-60	Лени	Оскар
61-65	Мария	Пол
66-70	Петра	Ральф
71-75	Сильма	Руди
76-80	София	Тео
82-85	Сьюзи	Томас
86-90	Теда	Удо
91-95	Улла	Виктор
96-00	Ванда	Уолтер

Предыстория и мотивация

Теперь можно посмотреть на свой лист персонажа и проверить где у нас остались пустые места.

Name	Вендель Хофманн	Species	Человек	Class	Ranger
Career	Coachman	Career Level	1		
Career Path	Postilion -			Status	Silver 1
Age	20	Height	163	Hair	соломенные
Eyes	светлокарие				

CHARACTERISTICS

	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
Initial	35	32*	33	41*	31	26	27	35	32*	32
Advances		2							3	
Current		34							35	

FATE

Fate	4
Fortune	4

RESILIENCE

Resilience	Resolve	Motivation
2	2	Месть

EXPERIENCE

Current	Spent	Total
125		

MOVEMENT

Movement	4	Walk	8	Run	16

BASIC SKILLS

Name	Characteristic		Adv	Skill
Art	Dex	27		
Athletics	Ag	26		
Bribery	Fel	32		
Charm	Fel	32	3	35
Charm Animal	WP	35	5	40
Climb	S	33	5	38
Cool	WP	35	5	40
Consume Alcohol	T	41		
Dodge	Ag	26		
Drive	Ag	26	5	31
Endurance	T	41		
Entertain	Fel	32		
Gamble	Int	35		

BASIC SKILLS

Name	Characteristic		Adv	Skill
Gossip	Fel	32	3	35
Haggle	Fel	32		
Intimidate	S	33		
Intuition	I	31		
Leadership	Fel	32		
Melee (Basic)	WS	35	5	40
Melee	WS	35		
Navigation	I	31		
Outdoor Survival	Int	35		
Perception	I	31	9	40
Ride (Horse)	Ag	26	5	31
Row	S	33		
Stealth	Ag	26		

GROUPED & ADVANCED SKILLS

Name	Characteristic		Adv	Skill
Animal Care	Int	35	5	40
Evaluate	Int	35		
Lang (Bretonia)	Int	35		
Lang (Wasteland)	Int	35		
Lore (Reikland)	Int	35		
Ranged (Bow)	BS	34	5	39
Ranged (Entagl)	BS	34	6	40

TALENTS

Talent Name	Times taken	Description
Doomed	1/1	Хирурги несут смерть!
Savvy	1/1	+5 к базовому Инт
Super Numerate	1/3	(Инт) +1SL (Gamble, Evaluate)
Very Resilient	1/1	+5 к базовому Т
Pure Soul	1/3	(WP) При получении корапта - вычти ур. таланта из итога
Tenacious	1/3	(WP) +1SL Endurance при преодолении трудностей

AMBITIONS

Short-term	Хочу получить урок грамоты от священника Верены, чтобы найти информацию о вампирах
Long-term	Хочу уничтожить вампирскую скверну в Рейкланде любой ценой

PARTY

Party Name

Вот мой персонаж. Он хорошо водит кареты и телеги, ездит верхом на лошадях, неплохо орудует кнутом и умеет долгое время находиться в дороге. У него талант к счёту в уме (не всем это дается в этом мире) и крепкое тело. Он чист душой и довольно сообразителен. Немного не хватает конфликта, живости для него. О! Поле Мотивации осталось пустым. Я решил, что основным мотивом пустится в приключения для этого водителя почтовой кареты была месть. Я, как мастер, обычно рекомендую делать простые мотивации в 1-2 слово. Но можно использовать и сложные конструкции. Главное, помните, что действовать сообразно мотивации - единственный способ восстановить Resolve или получить Resilience. Расспросите об этом подробней своего ведущего. Каждый раз когда кучер будет мстить, он будет получать силы для дальнейшей борьбы. Но кому он мстит?

Книга предлагает ответить нам на 10 вопросов, касательно жизни вашего персонажа до событий игры. Вот как я ответил за Венделя:

Откуда ты? *Отовсюду. Путешествую то тут, то там. А дом где я родился давно забыт и заброшен. В последнее время работаю на гильдию почтальонов.*
Что у тебя за семья? *Мою семью убили мерзкие упыри - бродячие вампиры. Они притворились пилигримами Таала и Реи. Мы радушно приняли их, а когда они раскрыли свою суть - было уже поздно. Зигмар защитил меня и я выжил, убежав далеко в лес. Мой отец, мать, две сестры и брат были сожраны и выпиты досуха.*
Какое у тебя было детство? *Хорошее. Отец был шорником, а я пас коз и коней во владениях одного барона. Меня осветил сам настоятель церкви Зигмара в городе и я рос в компании добрых приятелей.*
Почему покинул дом? *Я больше не мог там находиться. Кроме того, один охотник на ведьм сказал мне, что вампиры любят посещать места своих преступлений. Я заложил дом одному ростовщику и купил на эти деньги повозку, лошадь и разного товара. И поехал в другое место, искать новой жизни.*
Кто твои лучшие друзья? *Я бы сказал, что лошади. Но они все-таки скотина. К тому же, постоянно мрут. Наверное мои друзья это случайные попутчики, что не против поболтать. Только пилигримов я отказываюсь возить.*
Какое твое заветное желание? *Чтобы все сверхъестественные твари сдохли. Мертвые должны уйти в земли Морра. Живые жить здесь. Нежить должна быть уничтожена.*
Какое твое лучшее воспоминание в жизни? *Я маленький верхом на коне гоню стадо коз по холму, а наверху замок стоит. Красивый такой. А дома ужин.*
Какое твое худшее воспоминание? *Однажды зверолюди устроили нам засаду. Мы ехали день и целую ночь в попытке сбежать. Боги вынесли нас из того проклятого леса. Такое не забывается.*
Каковы твои религиозные предпочтения? *Я верю всем старым богам. Особо почитаю Зигмара, Рею и Морра.* (Я обычно даю игрокам на выбор от одного до трех богов, которые отражают сущность их культуры и характер)
Кому или чему ты лоялен? *Я не принадлежу никому, кроме Зигмара. Я лоялен тем, кто борется против вампирской скверны.*
Почему ты отправился в приключение? А вот этот вопрос стоит обсудить с мастером, ведь у него наверняка подготовлено для вас какое-то особенное приключение или даже кампания.

Личные амбиции

На странице 41 кратко описаны амбиции и что они дают. Позволю себе добавить несколько рекомендаций о том, как придумать себе амбицию:

1) Амбиции это такие “мини-квесты”, которые дают дополнительный опыт. Поэтому, надо чтобы амбиции не содержали в себе задач, которые вы выполняете, тратя очки опыта. Например: *“я хочу научиться читать и писать”* - плохая амбиция, потому что вам достаточно потратить 100 очков опыта на талант Read\Write, чтобы ее выполнить. А вот амбиция *“я хочу*

получить урок грамотности” уже лучше. Самое ее выполнение может быть похоже на отдельный сюжет.

2) Амбиции помогут вам расширить историю. Не стоит все амбиции связывать с текущим заданием группы. Точнее, книга правил говорит, что нельзя делать похожие амбиции, чтобы получать двойной опыт за личную амбицию и амбицию группы. Да, миссия приключенцев может быть очень важной, но если выдался свободный денек, то почему бы не сходить за уроком грамотности в храм Верены, например? А мастер, зная о вашей амбиции, может включить ее исполнение в сюжет неким интересным образом.
3) Конкретизируйте желание персонажа. Расплывчатая амбиция *“Хочу получить урок грамотности”* может вызвать споры в трактовке. Ваши сопартийцы вполне могут научить вас алфавиту и простому письму, зачем куда-то идти ради этого? Для получения опыта достаточно одного урока или только когда персонаж поймет что-то? Люди не всегда могут объяснить что они хотят, но они всегда знают об этом в глубине души. Так что, учитывая мотивацию моего кучера и его набожность я уточню амбицию так: *“Хочу получить урок грамотности в храме Верены, чтобы найти информацию о вампирах”*. Теперь, даже если Венделя не научат читать, то он выполнит амбицию, если найдет информацию о вампирах через общение со священником Верены (богини знаний). Всего одна короткая амбиция дает нам целую сцену, интересного НПС и 50 опыта!
4) Краткая формула для амбиции, как я их вижу: **Я хочу ЭТО** (первичная цель), **потому ЧТО** (мотивация персонажа), **чтобы сделать КОЕ-ЧТО** (тайная цель). Первичная и тайная цели должны преследовать одну цель, извините за тавтологию. В этом случае, у вас больше путей исполнить амбицию, получив опыт. А имея внутри амбиции еще и мотивацию героя, мастер может вам дать еще и очки Resolve или Resilience.
5) Иногда усложнять наоборот не нужно. Если вы, например, дворф-убийца чудовищ, то вашими амбициями могут быть личные клятвы дворфа об убийстве врагов. Или стремление к наиболее красивым убийствам. Например *“Я хочу отрубить троллю голову одним ударом секиры, чтобы получить уважение товарищей”*.

“Хочу купить меч”
“Хочу убить Ганса Разбойника”
“Хочу поспать”
Это примеры плохих или неинтересных амбиций. Вот как я бы их исправил:
“Хочу выкупить старый отцовский меч, чтобы продолжить воинскую традицию семьи”
“Хочу, чтобы Ганс Разбойник был казнен, ответив за свои преступления перед богиней правосудия Вереной”
“Хочу посетить лучший бордель Альтдорфа, чтобы наконец выспаться на свежей кровати”

Из “квеста” мы делаем историю. Попробуйте сами улучшить свои амбиции или попросите совета у мастера.

Улучшение, прокачка персонажа

Очки опыта зарабатываются завершением амбиций и выдаются мастером в конце игры или приключения. Ах да, я специально сделал своего персонажа случайным образом, чтобы получить бонусный опыт на этапе создания и показать вам - как правильно прокачивать персонажа.

На стр. 47 подробно, но не очень понятно расписано как и что качается. Напомню, что за очки опыта мы покупаем адвансы. Цены на адвансы зависят от того, сколько уже адвансов было куплено для конкретного навыка или характеристики.

CHARACTERISTIC AND SKILL IMPROVEMENT XP COSTS

Advances	XP Cost per Advance	
	Characteristics	Skills
1 to 5	25	10
6 to 10	30	15
11 to 15	40	20
16 to 20	50	30
21 to 25	70	40
26 to 30	90	60
31 to 35	120	80
36 to 40	150	110
41 to 45	190	140
46 to 50	230	180
51 to 55	280	220
56 to 60	330	270
61 to 65	390	320
66 to 70	450	380
70+	520	440

BASIC SKILLS

Name	Characteristic		Adv	Skill
Art	Dex	27		
Athletics	Ag	26		
Bribery	Fel	32		
Charm	Fel	32	3	35
Charm Animal	WP	35	5	40
Climb	S	33	5	38
Cool	WP	35	5	40
Consume Alcohol	T	41		
Dodge	Ag	26		
Drive	Ag	26	5	31
Endurance	T	41		
Entertain	Fel	32		
Gamble	Int	35		

Эта страшная таблица очень проста в освоении. Допустим, я хочу вложить свои 120 очков опыта в навыки и характеристики. Навык Endurance (Выносливость) У меня совсем не прокачан, хотя является профессиональным. Я хочу вложить в него 5 адвансов. В таблице адвансов я вижу, что первые пять адвансов будут стоить по 10 очков опыта каждый. Таким образом за 5 адвансов я отдаю 50 очков, все просто. У меня остается еще 70 очков и я вкладываю их в Ballistic Skill (BS, Дальний бой). Там у меня уже есть два адванса, значит 3, 4 и 5й адванс будут стоить нам по 25 очков опыта. И того 50 очков опыта я трачу на 2 адванса в BS. Оставшиеся 20 очков опыта я приберегу на потом.

Вот что получилось у меня в итоге:

CHARACTERISTICS	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
Initial	35	32*	33	41*	31	26	27	35	32*	32
Advances		4							3	
Current		36							35	

FATE	
Fate	4
Fortune	4

RESILIENCE		
Resilience	Resolve	Motivation
2	2	Месть

EXPERIENCE		
Current	Spent	Total
0	125	125

MOVEMENT					
Movement	4	Walk	8	Run	16

BASIC SKILLS				
Name	Characteristic		Adv	Skill
Art	Dex	27		
Athletics	Ag	26		
Bribery	Fel	32		
Charm	Fel	32	3	35
Charm Animal	WP	35	5	40
Climb	S	33	5	38
Cool	WP	35	5	40
Consume Alcohol	T	41		
Dodge	Ag	26		
Drive	Ag	26	5	31
Endurance	T	41	5	46
Entertain	Fel	32		
Gamble	Int	35		

BASIC SKILLS				
Name	Characteristic		Adv	Skill
Gossip	Fel	32	3	35
Haggle	Fel	32		
Intimidate	S	33		
Intuition	I	31		
Leadership	Fel	32		
Melee (Basic)	WS	35	5	40
Melee	WS	35		
Navigation	I	31		
Outdoor Survival	Int	35		
Perception	I	31	9	40
Ride (Horse)	Ag	26	5	31
Row	S	33		
Stealth	Ag	26		

GROUPED & ADVANCED SKILLS				
Name	Characteristic		Adv	Skill
Animal Care	Int	35	5	40
Evaluate	Int	35		
Lang (Bretonia)	Int	35		
Lang (Wasteland)	Int	35		
Lore (Reikland)	Int	35		
Ranged (Bow)	BS	36	5	41
Ranged (Entagl)	BS	36	6	42

Обратите внимание, что я поменял значение характеристики BS в навыках Ranged. Адвансы характеристик и адвансы навыков это разные штуки! Каждый раз, когда мы добавляем характеристике адвансы, мы меняем значение этой характеристики в навыках. Адвансы навыков при этом никуда не деваются и добавляются как обычно. Иногда выгоднее прокачать характеристику, чем покупать 21й адванс для навыка.

Вы можете также купить себе талант из тех, что доступны на вашем уровне карьеры. Либо, улучшить уже имеющиеся таланты (в каждом таланте написано сколько раз его можно взять). Второй уровень таланта будет стоить вам 200 очков опыта. Третий - 300, четвертый - 400 и т.д.

Карьера, повышение и смена карьеры

Класс и карьера персонажа отражают его положение в обществе и набор навыков. Вместо набора уровней, как в компьютерной рпг, персонаж развивается внутри некоего социума (будь то банда разбойников или высший свет) и использует свои навыки для зарабатывания денег, пропитания, славы или влияния. Как и в реальной жизни, продвижение по карьерной лестнице дает вам больше специфичных навыков и общения с более интересными для этой карьеры людьми. Но для получения широкого спектра навыков и компетенций вам нужно освоить несколько разных профессий.

Чтобы закончить уровень карьеры и перейти на следующий уровень карьеры вам нужно:

- иметь во всех (каждой) характеристиках вашей текущей карьеры, которые доступны вам на текущем уровне, X адвансов
- иметь в 8 любых навыках твоей текущей карьеры X адвансов

- иметь один талант из текущего уровня карьеры
- иметь вещички, которые указаны в том уровне карьеры, на который ты переходишь (опционально)
- иметь сюжетное обоснование для этого. Например, Солдат не может стать Сержантом просто так, без присвоения ему звания вышестоящим командиром.
- оплатить 100 опыта за переход на новый уровень карьеры

X - число, которое актуально, как для характеристик, так и для навыков. Вот оно, в табличке справа. Для закрытия первого уровня карьеры X=5. Для второго уровня X=10. То есть, если мы переходим со второго на третий уровень карьеры, то нам надо, чтобы в каждой характеристике карьеры было по 10 адвансов и в 8 навыках карьеры было по 10 адвансов тоже.

Level	Advances
1	5
2	10
3	15
4	20

Можно поменять карьеру в пределах своего класса. Для этого нужно закончить уровень карьеры (сделать все вышеперечисленное) и войти на первый уровень новой карьеры. Иногда бывает нужно выйти за пределы своего класса. Например, ваш герой женится на дочери барона и становится знатным господином. Тогда вы платите дополнительные 100 очков опыта. Иногда вы бросаете текущую профессию на пол-пути. Например, моряк, который вышел в порту с украденной казной корабля и желает поменять свою жизнь, скрывшись в деревне. В таком случае вы платите еще 100 очков опыта. То есть, если вы бросили текущую профессию на пол-пути и начали новую карьеру вне вашего класса, то вы платите 300 очков опыта за этот переход, вместо 100.

Ситуаций может быть множество, поэтому перед сменой карьеры посоветуйся с мастером как сделать лучше. Он может тебе разрешить не тратить дополнительный опыт или наоборот потребовать от тебя более жестких условий перехода.

Внимательный игрок уже заметил, что я специально прокачал кучера Венделя таким образом, чтобы он был близок к переходу на следующий уровень карьеры. В навыках уже есть минимум 5 адвансов, один талант на уровне карьеры нам достался при создании персонажа. Осталось прокачать характеристики общей суммой на 175 очков опыта и купить себе атрибуты настоящего кучера - дробовик, кожаный плащ, дорожную шляпу и гудок. Я избрал такой быстрый способ прокачки для того, чтобы побыстрей приобрести навык стрельбы из огнестрельного оружия и таланты 2го уровня карьеры кучера. Тогда кучер станет действительно опасен в бою, а его навыки езды на карете помогут партии быстро уносить ноги из любой передряги. Иные профессии наоборот получают много полезных навыков и талантов на первом уровне. Стоит задержаться на нем и прокачать все, что вам понадобится для дальнейших приключений.

CHARACTERISTICS

	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
Initial	35	32*	33	41*	31	26	27	35	32*	32
Advances		5		5					5	
Current		37							35	

FATE

Fate	4
Fortune	4

RESILIENCE

Resilience	Resolve	Motivation
2	2	Месть

EXPERIENCE

Current	Spent	Total
0	125	125

MOVEMENT

Movement	4	Walk	8	Run	16

BASIC SKILLS

Name	Characteristic		Adv	Skill
Art	Dex	27		
Athletics	Ag	26		
Bribery	Fel	32		
Charm	Fel	32	3	35
Charm Animal	WP	35	5	40
Climb	S	33	5	38
Cool	WP	35	5	40
Consume Alcohol	T	41		
Dodge	Ag	26		
Drive	Ag	26	5	31
Endurance	T	41	5	46
Entertain	Fel	32		
Gamble	Int	35		

BASIC SKILLS

Name	Characteristic		Adv	Skill
Gossip	Fel	32	3	35
Haggle	Fel	32		
Intimidate	S	33		
Intuition	I	31		
Leadership	Fel	32		
Melee (Basic)	WS	35	5	40
Melee	WS	35		
Navigation	I	31		
Outdoor Survival	Int	35		
Perception	I	31	9	40
Ride (Horse)	Ag	26	5	31
Row	S	33		
Stealth	Ag	26		

GROUPED & ADVANCED SKILLS

Name	Characteristic		Adv	Skill
Animal Care	Int	35	5	40
Evaluate	Int	35		
Lang (Bretonia)	Int	35		
Lang (Wasteland)	Int	35		
Lore (Reikland)	Int	35		
Ranged (Bow)	BS	37	5	42
Ranged (Entagl)	BS	37	6	43