

ПАМЯТКА ПО СОЗДАНИЮ ПЕРСОНАЖА

1. Выбери народ или пройди проверку по таблице (стр. 3).
   - ✣ Запиши соответствующее достоинство происхождения (стр. 33 в *«Книге игрока»*).
2. Выбери родину персонажа или пройди проверку по таблице (стр. 4).
3. Один раз пройди проверку по таблице детства в соответствии с выбранным народом (стр. 5–14).
   - ✣ Запиши характеристики, исходя из результатов проверки.
   - ✣ Запиши навыки, исходя из результатов проверки.
4. Выбери профессию или пройди проверку по таблице (стр. 15).
5. Выбери профессиональное достоинство или пройди проверку по таблице (стр. 15).
6. Один раз пройди проверку по таблице событий, повлиявших на личность персонажа, в соответствии с выбранной профессией (стр. 16–23).
   - ✣ Запиши приобретённые навыки, исходя из результатов проверки.
   - ✣ Запиши приобретённое достоинство, исходя из результатов проверки.
   - ✣ Запиши приобретённое снаряжение, исходя из результатов проверки.
7. Герой достиг юности. Реши, начнёт ли он игру в этом возрасте (переходи к шагу 10) или переживёт ещё одно повлиявшее на личность событие и достигнет зрелости (повтори шаг 6, потом переходи к шагу 8). Эльфы обязаны перейти к зрелости.
8. Герой достиг зрелости. Снизь любую характеристику на 1 пункт. Реши, начнёт ли персонаж игру в этом возрасте (переходи к шагу 10) или переживёт ещё одно повлиявшее на личность событие и достигнет старости (повтори шаг 6, потом переходи к шагу 9). Эльфы могут быть только зрелыми.
9. Герой достиг старости. Снизь любую характеристику на 1 пункт. Ни одна из них не может опуститься до нуля. Переходи к шагу 10. Эльфы не могут быть старыми.
10. Если хочешь, перераспредели 1 пункт характеристик. Ключевая характеристика народа или профессии может достичь значения 6 (см. *«Книгу игрока»*).
11. Пройди проверку по таблице «Как вы встретились?» на стр. 24–26, чтобы определить, как твой персонаж познакомился с остальными искателями приключений. Соединив эти события, вы создадите историю появления вашей группы. Один из игроков не проходит эту проверку (решите сами, кто это будет).
12. Необязательный шаг. Пройди проверку d3, чтобы определить **гордость**, **тёмную тайну** и отношения с персонажами других игроков. Воспользуйся примерами из описаний профессий в главе 2 *«Книги игрока»* и отсчитай результат (сверху вниз).
13. Твой герой начинает игру с количеством денег и величиной запасов, которые указаны в описании его профессии в главе 2 *«Книги игрока»*.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



ПРЕДЫСТОРИИ

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

С помощью этих таблиц ты можешь легко и быстро создать персонажа, обогатив предысторию героя описанием детства и событий, которые сформировали его личность. Это альтернативный метод, и применять его совершенно необязательно. Обсудите всей группой, будете ли вы его использовать.

Если да, то эти правила полностью заменяют обычную процедуру создания персонажа из главы 2 *«Книги игрока»*, кроме тех случаев, где указано обратное.

Если ведущий разрешит, ты можешь использовать не все таблицы. Некоторым игрокам нравится полагаться на волю случая, другие могут пожелать выбрать народ и профессию своих персонажей самостоятельно. Пользуйтесь тем методом, который лучше подходит для вашей группы.

D66	НАРОД
11–22	Человек из Ольховых земель
23–31	Человек из Аслена
32–34	Человек-скиталец
35–41	Полуэльф
42–44	Полурослик
45–52	Гоблин
53–56	Орк
61–62	Полуволк
63–64	Гном
65–66	Эльф





РОДИНА

D6	ЧЕЛОВЕК ИЗ ОЛЬХОВЫХ ЗЕМЕЛЬ	ЧЕЛОВЕК ИЗ АСЛЕНА	ЧЕЛОВЕК-СКИТАЛЕЦ	ПОЛУЭЛЬФ	ПОЛУРОСЛИК
1	Опушка Аринского леса	Поля Маргельды	Поля Маргельды	Поля Маргельды	Луга Белифара
2	Равнина Мольдена	Поля Маргельды	Берега залива Гнева	Равнина Мольдена	Луга Белифара
3	Равнина Мольдена	Степи Затопья	Равнина Мольдена	Пастбища Вивенда	Луга Белифара
4	Берега озера Скарны	Степи Затопья	Равнина Мольдена	Опушка Влажнолесья	Луга Белифара
5	Поля Маргельды	Равнина Мольдена	Пастбища Вивенда	Опушка Аринского леса	Поля Маргельды
6	Выжженная равнина Харга	Глушь Пелены	Берега озера Скарны	Выжженная равнина Харга	Равнина Мольдена

D6	ГОБЛИН	ОРК	ПОЛУВОЛК	ГНОМ	ЭЛЬФ
1	Сумрак Клыколесья	Дебри Рощи Гемы	Сумрак Клыколесья	Горы возле Мольдены	Чаща Влажнолесья
2	Сумрак Клыколесья	Дебри Рощи Гемы	Сумрак Клыколесья	Скалы Дальнего Вивенда	Чаща Влажнолесья
3	Сумрак Клыколесья	Чаща Аринского леса	Дебри Рощи Гемы	Скалы Дальнего Вивенда	Опушка Влажнолесья
4	Перелески Пелены	Чаща Аринского леса	Дебри Рощи Гемы	Вершины северного Фойленмарка	Жилища Вивенда
5	Перелески Пелены	Чаща Аринского леса	Чаща Аринского леса	Вершины северного Фойленмарка	Жилища Дальнего Вивенда
6	Дебри Рощи Гемы	Выжженная равнина Харга	Перелески Пелены	Северные горы Бельдеранда	Остров Девы

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



D6	ДЕТСТВО ЧЕЛОВЕКА ИЗ ОЛЬХОВЫХ ЗЕМЕЛЬ	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ
1	**СИРОТА.** У тебя никогда не было семьи, родителей ты даже не видел и с детства привык заботиться о себе сам. Ты вырос закалённым и сильным, но собственная безродность тебя гнетёт	Телосложение 3 Ловкость 5 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Стойкость 1 Ловкость рук 1 Выживание 1 Проницательность 1 Разведка 1
2	**ПАСТУХ.** С детства тебя учили, что домашний скот — это источник жизни. Помогая пастухам, ты бродил по лугам вокруг деревни, охраняя стадо. Ночами ты спал с ним рядом и мечтал о приключениях	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Мощь 1 Ремесло 1 Разведка 2 Дрессировка 2
3	**ПУТНИК.** Твоя семья путешествовала из деревни в деревню, прячась от кровавого тумана, и зарабатывала на жизнь, выполняя простую работу. У вас никогда не было настоящего дома, и каждый день приносил новые приключения. Ты научился жить на подножном корме и понял, как важно держаться вместе	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 3	Ближний бой 1 Стойкость 1 Выживание 2 Проницательность 1 Разведка 1
4	**ОРУЖЕНОСЕЦ.** Ты долго был на службе у гордого воина: носил его оружие и снаряжение, заботился о его коне и учился всему, чему мог. Ты мечтал о том, как однажды станешь сам себе хозяином — и прославишься на все Запретные земли	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 2 Стойкость 1 Меткость 1 Проворство 1 Лечение 1
5	**РАБОЧИЙ.** С раннего детства ты трудился на ферме, выполняя тяжёлую чёрную работу. Ты знаешь всё о зерне, скоте и посевах. И в глубине души мечтаешь о чём-то ином	Телосложение 5 Ловкость 3 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Мощь 2 Ремесло 1 Выживание 1 Дрессировка 1
6	**УСЕРДНЫЙ УЧЕНИК.** Кто-то начитанный взял тебя под свою опеку и посадил исследовать старинные рукописи. Дни тянулись долго, а учёба шла тяжело, но в конце концов ты понял, что главное в этом мире — знания	Телосложение 3 Ловкость 3 Разум 5 Эмпатия 4	Ремесло 1 Знания 3 Проницательность 1 Влияние 1

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ



D6	ДЕТСТВО ЧЕЛОВЕКА ИЗ АСЛЕНА	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ
1	**РОЖДЁН В СЕДЛЕ.** Животных ты всегда понимал лучше, чем людей. Ты по-настоящему счастлив и свободен только в седле, когда ветер дует прямо в лицо. Ты и конь — единое целое, и вы мчитесь по бескрайним равнинам, прославляя имя Рога	Телосложение 4 Ловкость 5 Разум 3 Эмпатия 3	Проворство 2 Выживание 2 Дрессировка 2
2	**МЕЧТАТЕЛЬ.** Тебе всегда были интересны легенды и предания, истории о богах и героях. С младенчества ты любил сидеть у костра, слушая, как бард из твоего клана рассказывает о боге-вулкане Роге, о гордых предках и о вторжении демонов. Ты чувствуешь, что живёшь полной жизнью, когда погружаешься в мечты и сказания своего народа. Может, когда-нибудь легенду сложат и о тебе?	Телосложение 3 Ловкость 3 Разум 4 Эмпатия 5	Знания 2 Влияние 1 Дрессировка 1 Исполнение 2
3	**СИЛЬНЕЙШИЙ В КЛАНЕ.** С детства ты был крупнее и сильнее всех сверстников. Тебе приходилось сражаться храбрее, работать усерднее и быть ответственнее других. Одни обожали тебя, другие презирали	Телосложение 5 Ловкость 3 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 2 Мощь 2 Стойкость 1 Дрессировка 1
4	**УЧЕНИК МУДРЕЦА.** Ещё будучи ребёнком, ты подружился с кем-то из хранителей мудрости клана. Вскоре ты стал его (или её) учеником и выучил всё, что мог, об истории своего народа, древних подвигах и кровавых войнах	Телосложение 3 Ловкость 3 Разум 5 Эмпатия 4	Знания 2 Проницательность 1 Дрессировка 1 Лечение 2
5	**ОХОТНИК.** Ты рано научился жить в гармонии с природой. Охотясь, ты привык не только убивать птиц и зверей, но и ценить каждую жизнь	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 4	Меткость 2 Выживание 1 Разведка 2 Дрессировка 1
6	**ДИТЯ ВЕТРА.** По традиции клан выбирает дитя ветра и отправляет его в долгое паломничество в горы. Путешествуя днём и прячась от кровавого тумана ночью, ты исполнил свой долг, но сейчас не вполне уверен, где же твой дом	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Стойкость 1 Меткость 1 Выживание 2 Дрессировка 1

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

D6	ДЕТСТВО ЧЕЛОВЕКА ИЗ СКИТАЛЬЦЕВ	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ
1	**ДИТЯ ВОРОНА.** Ты вырос среди Вороньих сестёр и научился почитать Ворона, бояться Ржавых братьев и жить тем, что даёт земля и добрые люди. Больше всего на свете ты любишь свободу и вольный ветер	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 4	Ремесло 1 Проворство 1 Знания 2 Проницательность 1 Разведка 1
2	**УЧЕНИК ДРУИДА.** Ты учился у старого друида и узнал всё, что смог, о священных мистериях, ритуалах и колдовстве. Твой наставник умер, но часть своей мудрости успел передать тебе	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 5 Эмпатия 3	Выживание 2 Разведка 1 Знания 1 Дрессировка 1 Лечение 1
3	**ЗАЩИТНИК.** Ты рано осознал, что на скитальцев всегда велась охота, и научился с мечом и щитом в руках защищать свой угнетённый народ. Битвы закалили тебя, оставив взамен многочисленные шрамы	Телосложение 5 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 3	Ближний бой 2 Мощь 1 Меткость 2 Проворство 1
4	**СТРАННИК.** Ты не нашёл постоянного пристанища, и твоим домом стала дорога. Ты привык каждый вечер искать укрытие от кровавого тумана. Ещё в детстве ты повидал больше мест, чем многие обитатели этих земель увидят за всю свою жизнь	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Стойкость 1 Выживание 2 Разведка 1 Дрессировка 1
5	**РАБОЧИЙ.** С раннего детства ты трудился на ферме, выполняя тяжёлую чёрную работу. Ты знаешь всё о зерне, скоте и посевах. И в глубине души мечтаешь о чём-то ином	Телосложение 5 Ловкость 3 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Мощь 2 Ремесло 1 Выживание 1 Дрессировка 1
6	**ПАСТУХ.** С детства тебя учили, что домашний скот — это источник жизни. Помогая пастухам, ты бродил по лугам вокруг деревни и охранял стадо. Ночами ты спал с ним рядом и мечтал о приключениях	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Мощь 1 Ремесло 1 Разведка 2 Дрессировка 2

СТАРТОВАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ!



D6	ДЕТСТВО ПОЛУЭЛЬФА	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ
1	**БЕГЛЕЦ.** Всю жизнь ты бежишь от какой-то опасности. Нигде не можешь найти пристанище и всегда настороже. Ты много путешествовал по деревням и сёлам Запретных земель, но ни разу так и не сумел заснуть спиной к двери	Телосложение 4 Ловкость 5 Разум 3 Эмпатия 3	Ближний бой 1 Скрытность 2 Проницательность 1 Разведка 2
2	**НАСТОЯЩИЙ ТАЛАНТ.** Ещё в детстве ты открыл в себе талант к искусству. Оно делает тебя счастливым и позволяет жить полной жизнью	Телосложение 3 Ловкость 3 Разум 4 Эмпатия 5	Ремесло 2 Проворство 1 Знания 1 Исполнение 2
3	**ВСЕЗНАЙКА.** Ты всегда был немного умнее своих друзей — и знал об этом. Когда мудрый учитель взял тебя под свою опеку, ты погрузился в тайны этого мира. В книгах ты нашёл всё, о чём мечтал, и даже больше	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 5 Эмпатия 3	Ремесло 1 Знания 3 Проницательность 1 Лечение 1
4	**АКРОБАТ.** Ты был проворным и гибким ребёнком, всюду забирался и исследовал все закоулки в родном селе. Тебе удалось овладеть искусством выступления и понять важность изящества и красоты	Телосложение 3 Ловкость 5 Разум 3 Эмпатия 4	Ловкость рук 2 Проворство 2 Скрытность 1 Исполнение 1
5	**ВОИН.** Ты рано увлёкся оружием. Вскоре нашёлся воин, который взялся за твоё обучение и открыл тебе тайны боя. Ты тренировался долго и упорно, и наступил момент, когда ты сравнялся с наставником в мастерстве	Телосложение 4 Ловкость 5 Разум 3 Эмпатия 3	Ближний бой 2 Мощь 1 Стойкость 1 Меткость 2
6	**ТЕНЬ.** Ты вырос на улице без семьи, но нашёл других ребят, сбежавших из дома или изгнанных оттуда. Вы жили от кражи к краже и от заработка к заработку. Вас называли тенями	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Ловкость рук 2 Скрытность 2 Проницательность 1

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОТРАЗЛ

D6	ДЕТСТВО ПОЛУРОСЛИКА	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ
1	**УЧЕНИК ПЕКАРЯ.** Ты всегда любил запах свежей выпечки. С детства ты работал на кухне и делал хлеб, от которого у всех текли слюнки	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Ремесло 2 Ловкость рук 1 Выживание 1 Знания 1 Исполнение 1
2	**РАБОЧИЙ.** С раннего детства ты трудился на ферме, выполняя тяжёлую чёрную работу. Ты знаешь всё о зерне, скоте и посевах. И в глубине души мечтаешь о чём-то ином	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Мощь 2 Ремесло 1 Выживание 1 Дрессировка 1
3	**РЕМЕСЛЕННИК.** У тебя всегда хорошо получалось делать что-то руками, и ты рано занялся ремеслом. Созданные тобой вещи несут отпечаток твоего таланта, но они же будят в тебе желание увидеть работы настоящих мастеров	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Ремесло 3 Знания 1 Проницательность 1
4	**ПОВАРЁНОК.** Почти всё твоё детство прошло на кухне среди запахов супа, рагу и отваров. Ты познал тайны специй и удовольствие от хорошо приготовленной еды	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Ремесло 2 Ловкость рук 1 Выживание 1 Знания 1 Дрессировка 1
5	**КНИГОЧЕЙ.** Пока остальные дети играли в лесу, ты зарывался в старые книги, глотая истории о героях, драконах и сокровищах	Телосложение 3 Ловкость 3 Разум 5 Эмпатия 4	Знания 3 Проницательность 1 Влияние 1 Лечение 1
6	**ОДИНОЧКА.** Тебе всегда было неуютно среди своего народа, ты держался сам по себе и рос отдельно от сверстников. Ты видел то, что не видели они, и делал то, что они не могли даже представить	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 3	Ближний бой 1 Ловкость рук 1 Скрытность 2 Разведка 1 Влияние 1

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



D6	ДЕТСТВО ГОБЛИНА	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ
1	**ВОЛЧОНОК.** Родители бросили тебя, но ты обрёл новую семью в волчьей стае. Ты стал одним из волков, выл на луну, бегал по равнинам и ел сырое мясо	Телосложение 4 Ловкость 5 Разум 3 Эмпатия 3	Ближний бой 1 Стойкость 1 Проворство 1 Скрытность 1 Дрессировка 2
2	**ПРОНЫРА.** Ты рано понял, что собственность — понятие относительное. У тебя настоящий талант к присваиванию чужих вещей. Они как будто появляются у тебя сами собой	Телосложение 3 Ловкость 5 Разум 3 Эмпатия 4	Скрытность 2 Разведка 2 Проницательность 1 Влияние 1
3	**ДИТЯ ЛЕСОВ.** Ты вырос под сенью леса, карабкался по деревьям и слушал, как ветер шепчется с листвой. В лесу ты до сих пор чувствуешь себя в безопасности и знаешь, что его обитатели всегда придут тебе на помощь	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 3	Стойкость 1 Меткость 1 Проворство 1 Выживание 2 Разведка 1
4	**ДИКАРЬ.** Твой родной клан — сборище вольнодумцев, которым нет дела до старого наследия и договоров. Ты вырос диким и свободным, никто никогда не указывал тебе, что делать	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 2 Мощь 1 Проворство 2 Выживание 1
5	**СТРАННИК.** Ты не нашёл постоянного пристанища, и твоим домом стала дорога. Ты привык каждый вечер искать укрытие от кровавого тумана. Ещё в детстве ты повидал больше мест, чем многие обитатели этих земель увидят за всю свою жизнь	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 3	Ближний бой 1 Стойкость 1 Выживание 2 Разведка 1 Дрессировка 1
6	**РАССКАЗЧИК.** Сколько ты себя помнишь, ты любил сидеть у огня и слушать, как старейшина клана рассказывает легенды вашего народа. Воображение несло тебя сквозь пространство и время, позволяя чувствовать себя героем невероятных историй. Ты выучил всё, что мог рассказать старый гоблин, и вскоре сам стал одним из рассказчиков клана	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 5	Знания 1 Влияние 2 Исполнение 3

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ