



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Когда ваши игроки будут создавать персонажей для этой серии приключений, предоставьте им сведения из этого раздела. Он не только даёт контекст для создания персонажей, которые хорошо вписываются в регион и тематику приключения, но также поможет игрокам понять, чего ожидать от кампании. Соответствующий текст без сюжетных спойлеров также можно бесплатно скачать на сайте rpg.hobbyworld.ru.

НАРОДЫ

На фоне постоянной угрозы гражданской войны у жителей Бревоя есть более насущные проблемы, и мало кто судит о ком-либо только по принадлежности к определённому народу. Бревойцы ценят традиции и верность, поэтому каждый, кто придерживается местных традиций, заслуживает уважение и принятие. Поэтому регион может похвастаться разнообразным населением.

Для данной кампании персонажи необязательно должны быть жителями Бревоя, но поскольку она начинается с того момента, как группа получает хартию от владык мечей Рестова, а изначально в Украденные земли герои прибывают как раз из Бревоя, игрокам следует подумать о том, как персонажи их народа и класса оказались в этом северном королевстве. Все обычные народы из «Основной книги правил»

хорошо подходят для *Kingmaker*. Если игрок хочет использовать редкий или необычный народ из другого источника, ведущий должен рассмотреть проблемы и возможности, которые могут возникнуть у такого героя по сюжету, как описано ниже.

ПОДХОДЯЩИЕ НАРОДЫ

В Украденных землях обитают племена враждебных кобольдов и людоящеров, поэтому игрокам, создающим персонажей из этих народов, вероятно, придётся делать сложный выбор. Кроме того, присутствие такого персонажа может, по усмотрению ведущего, сделать союз с этими группами более вероятным. Учитывая тематическую связь кампании с Первым миром, персонаж-леший может стать интересным вариантом для игрока. Аналогично персонаж-спрайт может столкнуться с неожиданными преимуществами или сложностями в тех частях этого приключения, где Первый мир играет более важную роль. Лучше всего, если персонаж-спрайт не будет знать о ключевых злодеях серии приключений и слабо осведомлён о Первом мире. Спрайт, который прожил всю свою жизнь на Материальном плане, лучше впишется в кампанию, чем тот, кто лучше знаком со странностями Первого мира.

Также вероятно, что из-за близости Нумерии к Украденным землям некоторые андроиды и крысолюды перебрались сюда.

НЕСВЯЗАННЫЕ НАРОДЫ

Хобгоблины, наряду со многими универсальными родословными вроде планарных потомков и звероловцов, не так часто встречаются в этом регионе, но и не являются чем-то неизвестным или неожиданным, как, например, котолюды или тэнгу. В отличие от людоящеров или кобольдов, большинство жителей Украденных земель не испытывает предубеждения по отношению к таким народам. Их можно относительно спокойно использовать, поскольку они не оказывают большого влияния на историю (для персонажей игроков с универсальными родословными, например подменшей, дампиров или планарных потомков, основной их народ будет влиять на то, насколько хорошо они впишутся в кампанию). Хотя азаркети также подходят в данную категорию, отсутствие приключений в подводной или водной среде делает их довольно неудачным выбором для этой кампании.

МАЛОРАСПРОСТРАНЁННЫЕ НАРОДЫ

Искажённые, кицунэ, котолюды, стриксы, тэнгу и фетчлинги не очень широко известны в Украденных землях; если игроки выбирают один из этих вариантов, жители Речных Королевств могут посчитать их необычными или любопытными гостями. Ведущие могут захотеть обыграть реакцию некоторых персонажей ведущего на представителей малораспространённых народов или даже заменить народ некоторых персонажей ведущего на аналогичный — хотя бы для того, чтобы объяснить, почему некоторые обитатели Украденных земель знают, что котолюды не оборотни!

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Игрокам стоит выбрать происхождение из списка для данной кампании, представленного на стр. 12, чтобы связать героев с сюжетом, обойдясь без спойлеров. Однако игрок, который предпочтёт предысторию из «Основной книги правил», может спокойно выбрать один из следующих подходящих вариантов: благородный, боец, друг животных, землепашец, ковчегник, купец, отшельник, охотник, охотник за головами, полевой медик, посланник, преступник, разведчик, разнорабочий, рудокоп, стражник или травник. Из происхождений в «Руководстве опытного игрока» хорошо подойдут беженец, конный разведчик, мусорщик, оруженосец, паломник, повар, посыльный, разбойник и сборщик податей.

Некоторые редкие происхождения из «Руководства опытного игрока» также тематически подходят для кампании — это королевская кровь, потерявший память и проклятый. Редкое происхождение должника фей также вполне подходит, но не стоит описывать предыдущие посещения Первого мира ни для кого из персонажей игроков, так как *Kingmaker* предполагает, что герои впервые попали туда уже во время самой кампании.

КЛАССЫ

Учитывая широкий спектр испытаний в *Kingmaker*, группа только выиграет, если в ней будет много разных классов персонажей. Далее упомянуты несколько аспектов, которые следует иметь в виду для каждого из классов.

АЛХИМИК

Хотя алхимия не играет особенно важной роли в этой серии приключений, алхимик всё равно имеет множество возможностей проявить себя в кампании, особенно если его область исследований — лекарь или мутагенолог.

БАРД

Способность барда управлять толпой и контролировать сцены общения часто пригодится в ходе событий кампании. Все бардовские музыкальные инструменты подойдут для данной кампании, особенно если конкретная музыка барда связана с Бревом, Речными Королевствами или Первым миром. Король Ироветти, правитель соседнего королевства Питакс, воображает себя знаменитым художником и исполнителем, но при этом угнетает прочих людей искусства, поэтому у персонажа-барда, который сбежал из Питакса, может быть цель вернуться и начать культурную революцию. Но такой бард не должен видеть в короле Ироветти верного союзника или вдохновителя!

ВАРВАР

Самые известные варвары в пределах Украденных земель — это Тигриные Владыки, но это жестокое племя играет роль антагонистов в кампании. Так что Тигриные Владыки — плохой выбор в качестве племени героя. Если игрок хочет, чтобы его персонаж-варвар был связан с местными варварами, обсудите с ведущим детали. Если игрок всё же решит играть за варвара из Тигриных Владык, ведущий должен проработать с ним предысторию и убедиться в том, что персонаж ничего не знает о недавних действиях племени, чтобы не испортить ход сюжета. Изгнанный из племени Тигриных Владык варвар может стать интересным персонажем, который в конечном итоге может помочь группе сделать Тигриных Владык союзниками. Из инстинктов варвара в этой кампании лучше всего подойдут инстинкт гнева, инстинкт дракона и инстинкт животного.

ВЕДЬМА

Ведьмы вполне подходят для кампании, особенно если темы их покровителей — природа, проклятие или судьба.

ВОИН

В уважаемых и эксклюзивных школах владык мечей Алдори, особенно в южном регионе Ростланда, обучают многих воинов Брева, так что *Kingmaker* — это отличная возможность сыграть персонажа, заинтересованного в том, чтобы со временем стать владыкой мечей. В качестве альтернативы, если сосредоточиться на массовых сражениях в дальнейшем сюжете, может подойти воин, который готовится к роли генерала.

ВОЛШЕБНИК

В Украденных землях нет заметных мистических традиций, что даёт отличную возможность для персонажа-волшебника основать собственную школу в королевстве. Любой вариант магической диссертации хорошо подходит для этой кампании.

ВСТУПЛЕНИЕ

ОБЗОР
КАМПАНИИ

ПРОВЕДЕНИЕ
КАМПАНИИ

СОЗДАНИЕ
ПЕРСОНАЖЕЙ

ДРУИД

Друидические традиции крепко укоренились в Украденных землях, особенно те, что связаны с Первым миром. Поклонение Гозрей и Зелёная вера наиболее распространены в регионе, в то время как из друидических орденов лучше всего подойдут для кампании дикий орден, орден зверя и орден листа.

ЖРЕЦ

Целители и духовные лидеры нужны всюду, но те, кто пытается найти свою опору на краю цивилизации, больше остальных выигрывают от присутствия жрецов. Хотя жрецы любой веры найдут себе место в этой кампании, наиболее связаны с её событиями Гозрей, Горум, Дезна, Кайдэн Кайлин, Калистрия, Шелин и Эрастил.

ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Изобретатели, безусловно, существуют в Бревое и Речных Королевствах. Чаше всего на них повлияли футуристические технологии соседней Нумерии. Поскольку правила для нумерийских технологий пока ещё недоступны для второй редакции Pathfinder, игрок может видоизменить описания способностей и творений изобретателя, чтобы придать им нумерийский оттенок, при условии что ведущий это одобрит. Как и в случае со стрелком, поскольку это необычный класс, игроку следует перед созданием персонажа посоветоваться с ведущим.

КОЛДУН

Хотя в Украденных землях нет крупных организаций, связанных с этим классом, колдуны вполне известны жителям Бревоя и Речных Королевств. Все варианты колдуна хорошо подходят для кампании.

МОНАХ

Поскольку в Украденных землях и прилегающих регионах нет ни одного известного или достаточно крупного монашеского ордена, персонаж-монах, скорее всего, будет странствующим исследователем или пилигримом. Монах, который стремится основать свой собственный орден, вполне может получить такую возможность, пока королевство растёт.

ОРАКУЛ

Оракулы — отличный выбор для этой кампании, особенно когда речь заходит о проклятиях, хотя, вероятно, лучше оставить проклятие оракула чем-то отдельным, а не делать его составной частью сюжета. Наиболее подходящими тайнами оракула являются битва, буря, жизнь и предки.

ПЛУТ

Как и барды, плуты найдут множество возможностей проявить себя в сценах общения на протяжении всей кампании. Бывший разбойник или охотник за головами может быть хорошим выбором для персонажа-плута, как и, например, шпион или даже дипломат. Все варианты плутов являются хорошим выбором для *Kingmaker*.

ПОБОРНИК

Святые воители относительно редко встречаются в Речных Королевствах, хотя всё же присутствуют в регионе. Лучше всего подойдут поборники, служащие Дезне, Кайдэну Кайлину, Шелин или Эрастилу.

ПРИЗЫВАТЕЛЬ

Те призыватели, что прозваны призывателями богов, встречаются в регионе наиболее часто. Лучшими вариантами для эйдолона в *Kingmaker* будут дракон, зверь, растение или фея.

ПСИОНИК

Псионники не очень известны в Украденных землях, и большинство жителей, встретивших такого персонажа, примут его за какого-нибудь чародея. Эмоциональное принятие является хорошим выбором для подсознания такого персонажа.

СЛЕДОВАТЕЛЬ

В Украденных землях много загадок, и следователю будет чем заняться на протяжении всей этой кампании. Все варианты следователя тематически подходят для *Kingmaker*.

СЛЕДОПЫТ

Следопыт в Украденных землях — отличный выбор для кампании, особенно если игрок хочет отыгрывать охотника за головами, бывшего бандита, исследователя или мастера выживания.

СОРВИГОЛОВА

Несмотря на то, что сорвиголовы часто изображаются как антисоциальные элементы, которые прославились как мятежники или члены сопротивления, они могут найти множество возможностей преуспеть и выделиться в *Kingmaker*. Если персонаж-сорвиголова поддерживает королевство группы, будут уместны любые его варианты.

СТРЕЛОК

Жители Бревоя и Речных Королевств знают об огнестрельном оружии, но оно остаётся невероятно редким в регионе. Поскольку это необычный класс, игроку следует обсудить с ведущим подробности, прежде чем создавать стрелка, и ведущий должен быть готов немного изменить кампанию, чтобы удовлетворить особенные потребности такого персонажа в ресурсах.

ТАВМАТУРГ

Тавматургов в регионе часто ошибочно принимают за следователей, волшебников или других учёных. Все варианты тавматургов подходят для кампании, но у вашего ведущего могут быть идеи насчёт того, какой из них впишется лучше всего.

ЧАРОДЕЙ

Из-за связи кампании с Первым миром наследие фей или нимфы будет очевидным выбором для чародея. Хотя у любого наследия есть шанс выделиться, лучше всего для кампании подойдут драконье наследие, наследие древнего рода и стихийное наследие.

ЧТО ЕЩЁ СЛЕДУЕТ УЧЕСТЬ

Следующие аспекты также следует учесть для персонажей игроков в *Kingmaker*.

АРХЕТИПЫ

Все мультиклассовые архетипы хорошо подходят для кампании *Kingmaker*. Другие тематически подходящие архетипы из «Руководства опытного игрока» — это археолог, ассасин, знаменитость, идущий за горизонт, командир, охотник за головами, повелитель зверей, разведчик, создатель западней, травник и хранитель знаний. Архетип дуэлянта Алдори (см. ниже)

ДУЭЛЯНТ АЛДОРИ (АРХЕТИП)

Вы принесли клятву меча Алдори и изучаете дуэльное искусство Алдори — знаменитое искусство владения клинком, которое более тысячелетия передавалось из поколения в поколение благодаря учению барона Сириана Алдори. В один прекрасный день вы надеетесь продемонстрировать своё мастерство владения мечом, чтобы стать признанным владыкой мечей.

ДУЭЛЬНЫЙ МЕЧ АЛДОРИ

ПРЕДМЕТ 1

НЕОБЫЧНЫЙ УНИВЕРСАЛЬНОЕ КО ФЕХТОВАЛЬНОЕ

Цена: 2 зм.

Использование: удерживаемый, 1 рука. Вес: 1.

Дуэльный меч Алдори — тонкий дуэльный меч с лёгким изгибом, односторонней заточкой и острым укрепленным концом. Он наносит 1d8 режущего урона. Это экзотическое одноручное оружие ближнего боя из группы мечей.

ПОСВЯЩЕНИЕ В ДУЭЛЯНТЫ АЛДОРИ ЧЕРТА 2

НЕОБЫЧНЫЙ АРХЕТИП ПОСВЯЩЕНИЕ

Критерии: изученный дуэльный меч Алдори. Доступ: вы из Расколотых земель.

Тренировки позволили вам выучить боевые приёмы и научиться фехтовать дуэльным мечом Алдори. Навык Акробатика или Атлетика, а также Знание (дуэли) становятся для вас изученными; если они уже изучены, вы вместо этого становитесь в них экспертом.

Всякий раз, когда вы получаете классовую особенность, дающую умение в определённом оружии на экспертном или более высоком уровне, вы получаете такое же умение для дуэльного меча Алдори. Вы получаете доступ к дуэльным мечам Алдори.

Примечание: вы не можете взять другую черту посвящения, пока не получите хотя бы две другие черты архетипа дуэлянта Алдори.

ПАРИРОВАНИЕ АЛДОРИ

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Критерии: Посвящение в дуэлянты Алдори.

Требования: вы используете только дуэльный меч Алдори, оставляя остальные руки свободными.

также хорошо подойдёт, поскольку эта кампания начинается в Ростланде, на родине этого боевого стиля, а связь героев с Джаманди Алдори — отличный способ открыть доступ к этому архетипу.

ВЕРНЫЕ ЗВЕРИ И ФАМИЛЬЯРЫ

Хотя персонаж с верным зверем или фамильяром не ограничен в выборе в *Kingmaker*, следующие животные из этого региона лучше всего подойдут для кампании: барсук, волк, ездовой дрейк, змея, кабан, кошка, лесовик-росток, летучая мышь, лошадь, медведь, птица и скорпион.

Вы можете парировать атаки по вам дуэльным мечом Алдори. Вы получаете ситуативный бонус +2 к КБ до начала своего следующего хода, пока соответствуете требованиям этой черты.

ПРЕИМУЩЕСТВО ДУЭЛЯНТА

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Критерии: Посвящение в дуэлянты Алдори.

Условие: вы совершаете проверку инициативы и видите хотя бы одного противника.

Вы получаете ситуативный бонус +2 к этой проверке инициативы и можете немедленно совершить Взаимодействие, чтобы выхватить ваш дуэльный меч Алдори.

КОНТРАТАКА АЛДОРИ

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Критерии: Парирование Алдори.

Требования: у вас есть преимущество Парирования Алдори.

Условие: противник в вашей зоне досягаемости совершает по вам Удар и критически проваливает проверку атаки.

Вы контратакуете дуэльным мечом Алдори. Совершите действие Разоружение или Удар в ближнем бою дуэльным мечом Алдори против спровоцировавшего это ответное действие существа.

НЕРВИРУЮЩАЯ ИСКУСНОСТЬ

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Критерии: Посвящение в дуэлянты Алдори.

Условие: вы получаете критический успех при Ударе или Разоружении дуэльным мечом Алдори.

Необычайная искусственность во владении мечом пугает ваших врагов. Вы совершаете Деморализацию против цели Удара или Разоружения; у этой Деморализации нет дескриптора «слух» и штрафа к проверке, если цель не понимает ваш язык.

СПАСИТЕЛЬНЫЙ ВЗМАХ

ЧЕРТА 10

АРХЕТИП

Критерии: Посвящение в дуэлянты Алдори.

Условие: противник наносит критический удар по вам атакой в ближнем бою.

Вы взмахиваете клинком, пытаясь избежать худших последствий атаки. При успехе чистой проверки со СЛ 16 эта атака становится обычным попаданием вместо критического удара.

ВСТУПЛЕНИЕ

ОБЗОР КАМПАНИИ

ПРОВЕДЕНИЕ КАМПАНИИ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Лучше всего, если у персонажей игроков мировоззрение совпадает хотя бы по одной оси, но пока игроки готовы сотрудничать, можно использовать любое мировоззрение.

НАВЫКИ И ЧЕРТЫ

Исследование дикой местности играет важную роль в *Kingmaker*, что означает, что связанные с активными действиями навыки, такие как Акробатика и Атлетика, будут так же ценны, как и Выживание с Природой. Умение выслеживать существ будет особенно полезно в некоторых сценах в кампании. Социальные навыки (Дипломатия, Запугивание и Обман) также будут весьма полезны, особенно когда герои взаимодействуют с гостями или соперниками из соседних королевств. Хорошими вариантами Знаний для этой кампании будут архитектура, болота, Бревой, военное дело, геральдика, горное дело, горы, закон, Иобария, лес, охота, Первый мир, Питакс, политика, рабочие специальности, равнины, разбой, разведка, реки, рыболовство, торговля, травничество, фермерство и холмы. Кроме того, отличным выбором станут Знания, связанные с божествами или типами существ, которые играют важную роль в этой кампании. Гозрей, Горум, Дезна, Кайдэн Кайлин, Калистрия, Шелин и Эрастил являются очевидным выбором среди божеств, наряду со Старейшими (пантеоном полубогов-фей). Из существ наиболее подходящими будут боггарды, драконы, кобольды, людоящеры, тролли и феи. Если игрок хочет выбрать Знание о чудовищах, ведущему стоит обсудить с ним варианты без лишних спойлеров.

СОЗДАНИЕ КОРОЛЕВСТВА

В ходе кампании игроки создают собственное королевство, основывают поселения и вступают в войну с вражескими государствами. Предоставьте игрокам для ознакомления правила из этой книги, касающиеся строительства королевств, поселений и ведения войн, и держите их под рукой во время игры.

ЯЗЫКИ

Действие кампании происходит в Украденных землях, где всеобщий язык является самым распространённым. Другие хорошие варианты языков в *Kingmaker*: акло, боггардский, гномий, гоблинский, дварфийский, драконий, ирукси, йотунский, некрил, сильван, халлит, циклопский и эльфийский.

ПРОИСХОЖДЕНИЯ KINGMAKER

Следующие редкие происхождения специально созданы для серии приключений *Kingmaker*.

БЛАГОРОДНЫЙ ИЗ БРЕВОЯ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

РЕДКИЙ

Вы заявляете, что косвенно, но законно связаны с одной из знатных семей Бревова. Если вы не человек, то были приёмным ребёнком одного из бревоваских благородных или, вероятно, привилегированным слугой или даже другом детства одного из благородных отпрысков. В любом случае у вас была комфортная жизнь, хоть и далёкая от той, которой наслаждаются ваши

дальние родственники или близкие сородичи. Экспедиция в легендарные Украденные земли кажется испытанием, достойным ли вы благородного титула.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Выносливости или Мудрости, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике).

Выберите один из великих домов Бревова.

Гаресс: крепкие связи с дварфами из Голушкинских гор оставили свой след. Ваш семейный девиз — «Силён, как горы». Вы изучаете навыки Ремесло и Знание (архитектура). Вы получаете черту навыка Ремесленник-специалист.

Лебеда: ваша семья торговала на берегах озера Рейкаль, что чувствуется в вашей крови. Ваш семейный девиз — «Успех через милость». Вы изучаете навыки Общество и Знание (торговля). Вы получаете черту навыка Обучение языкам.

Лодовка: ваша семья зарабатывала на жизнь у берегов озера Туманов и Завес ещё до появления Бревова. Девиз вашей семьи — «Воды — наши поля». Вы изучаете навыки Атлетика и Знание (рыболовство). Вы получаете черту навыка Подводный мародёр.

Медведь: ваша семья с глубоким уважением относится к дикой природе и искусна в охоте и выживании. Девиз вашей семьи — «Выносливость побеждает всё». Вы изучаете навыки Выживание и Знание (охота). Вы получаете черту навыка Знаток местности (болота, вода, горы, лес или равнины).

Орловски: ваша семья стремится избегать конфликтов. Девиз вашей семьи — «Выше всех». Вы изучаете навыки Дипломатия и Знание (Бревой). Вы получаете черту навыка Групповое впечатление.

Суртова: ваша семья хорошо известна политической ловкостью и интриганским характером. Девиз вашей семьи — «Мы всегда правы». Вы изучаете навыки Обман и Знание (политика). Вы получаете черту навыка Обаятельный лжец.

БРЕВОЙСКИЙ ИЗГОЙ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

РЕДКИЙ

Один из ваших родителей был членом одного из великих домов Бревова, возможно даже из самого пропавшего дома Рогарвия. Тем не менее у вас нет весомых доказательств благородного происхождения, и вы поняли, что пытаться вернуть титул без них — глупая затея. Будь на то причиной недавняя попытка доказать своё происхождение, что навлекла на вас гнев благородной семьи, или стремление доказать делом своё благородство, но вы присоединились к экспедиции в Украденные земли, надеясь завоевать себе имя.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Выносливости или Харизме, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике).

Вы изучаете навык Знание (политика). Вы получаете штраф –1 ко всем проверкам навыков, связанных с Харизмой, которые вы совершаете при общении с представителями знати, но получаете черту народа Горделивое упрямство, даже если вы не человек. Если вам удастся утвердиться в качестве благородного или получить лидерскую позицию в королевстве, вы больше не получаете штраф к проверкам навыков, связанных с Харизмой.

ИССИЙСКИЙ ПАТРИОТ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

РЕДКИЙ

Вы выросли на севере Бревоя, но сбор героев, намеревающихся вернуть законные владения вашей страны в Украденных землях, разбудил в вас мечты о богатстве и возможностях, и вы присоединились к экспедиции, отправляющейся на юг.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Ловкости или Интеллекту, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике).

Вы изучаете навыки Общество и Знание (закон). Вы получаете черту навыка Бывалый.

МЕСТНЫЙ РАЗБОЙНИК

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

РЕДКИЙ

Вы родом из Речных Королевств или из той части Бревоя, где не властвует закон. Ваша жизнь была тяжёлой. Вы знаете, как устраивать засады на путников, собирать дань с торговцев, избегать возмездия закона и разбивать лагерь там, где вас никто не найдёт. Недавно у вас начались неприятности с законом или другими разбойниками, и вы хотите скрыться в таком месте, где никто и не подумает вас искать. Экспедиция в суровые дикие земли кажется идеальным способом залечь на дно до тех пор, пока всё не уляжется.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Силе или Выносливости, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике).

Вы изучаете навыки Запугивание и Знание (разбой). Вы получаете черту навыка Групповая угроза.

НАСЛЕДНИК

КЛИНКА

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

РЕДКИЙ

Вы прожили всю жизнь в городе Рестов и его окрестностях и выросли на рассказах о бароне Сириане Алдори и подвигах героических и легендарных владык мечей. Присоединиться к экспедиции в Украденные земли вам кажется идеальным способом отточить свои навыки и создать легенду, достойную барона Алдори.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Ловкости или Харизме, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике).

Вы изучаете навык Знание (военное дело). Вы получаете доступ к дуэльным мечам Алдори (стр. 11) и можете купить один из них в качестве части вашего начального снаряжения. При определении умения

в оружии дуэльные мечи Алдори считаются для вас особым оружием (а не экзотическим).

ПЕРВОПРОХОДЕЦ ПОГРАНИЧЬЯ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

РЕДКИЙ

Вы давно живёте на южной границе Бревоя, рядом с дикими Украденными землями. Жизнь тяжёлая, но благодаря охоте, ловушкам, торговле и сбору того, что вам дала земля, вы научились выживать в суровом пограничье. То ли благодаря вашему личному опыту и знанию пограничных земель, то ли надеясь вернуть земли своей семье, вы присоединились к экспедиции в Украденные земли.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Силе или Мудрости, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике).

Вы изучаете навыки Природа и Знание, связанное с определённым типом дикой местности (выберите болота, горы, лес, равнины, реки или холмы). Вы получаете черту навыка Дрессировка животного.

РОСТЛАНЕЦ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

РЕДКИЙ

Вы выросли на юге Бревоя, в краю густых лесов и холмистых равнин, чистых рек и бесконечного сапфирового неба. Вы происходите из крепкой семьи, и вас взрастили с весьма простыми понятиями: тяжёлый труд приносит заслуженную прибыль, милосердие и сострадание важны, как и семейная честь. Ваша страна — страна владык мечей Алдори и героев, отказавшихся склониться перед армиями жестокого завоевателя. Вас мало волнуют вопросы политики и знати, их ложь и планы. Вы настоящий бревонец, и призыв к героям, желающим расширить влияние вашей родины на Украденные земли, воспламенил ваше чувство патриотизма и чести, и поэтому вы присоединились к экспедиции, чтобы отправиться на юг и создать королевство.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Силе или Выносливости, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике).

Вы изучаете навыки Атлетика и Знание (фермерство). Вы получаете черту навыка Дюжий носильщик.



НАСЛЕДНИК КЛИНКА

ВСТУПЛЕНИЕ

ОБЗОР КАМПАНИИ

ПРОВЕДЕНИЕ КАМПАНИИ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ